

# **Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada K&Y Coffee berbasis Android**

## **Application for Ordering Food and Beverage Menu at K&Y Coffee based on Android**

**Farid Asfaroni<sup>1</sup>, Rahayu Amalia<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia  
<sup>1</sup>181410195@student.binadarma.ac.id, <sup>2</sup>rahayu\_amalia@binadarma.ac.id

### **\*Penulis Korespondensi:**

Rahayu Amalia  
rahayu\_amalia@binadarma.ac.id

### **Riwayat Artikel:**

Diterima : 9 Agustus 2022  
Direview : 30 Agustus 2022  
Disetujui : 1 September 2022  
Terbit : 30 Juni 2023

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman pada *K&Y Coffee* berbasis *android*. Saat ini *K&Y Coffee* masih menggunakan cara manual sederhana dalam proses pemesanan menu. Dimana pihak kafe dan pelanggan masih menggunakan pena dan kertas sebagai media pemesanan. Cara tersebut masih belum efisien, dimana pelanggan masih menunggu dan mengantri untuk proses pemesanan serta pemilik kafe masih kesusahan dalam memonitoring pemesanan, mengelola menu dan melihat laporan penjualan. Oleh karena itu penggunaan teknologi informasi akan sangat membantu dalam proses pemesanan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pemilihan jenis data, yaitu data primer yang diperoleh dari observasi, studi pustaka dan wawancara. Sedangkan metode yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah metode *Extreme Programming*. Implementasi dari penelitian ini menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman *Java*, *Kotlin*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*. *Database* yang digunakan adalah *My SQL (My Structured Query Language)* dan *UML (Unified Modeling Language)* sebagai alat untuk merancang sistem serta pengujian dari sistem ini menggunakan *BlackBoxTesting*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang akan memudahkan pemilik kafe dalam mengelola menu dan melihat laporan penjualan serta memudahkan karyawan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu.

**Kata kunci:** Aplikasi *Android*, *Coffee*, *Extreme Programming*, *Pemesanan*

### **Abstract**

*This study aims to create an application for ordering food and beverage menus on Android-based K&Y Coffee. Currently, K&Y Coffee is still using a simple manual method in the menu ordering process. Where the cafe and customers still use pen and paper as a medium for ordering. This method is still not efficient, where customers are still waiting and queuing for the ordering process and cafe owners are still having trouble monitoring orders, managing menus and viewing sales reports. Therefore, the use of information technology will be very helpful in the ordering process. In this study, the method used is the selection of data types, namely primary data obtained from observations, literature studies and interviews. While the method used in the construction of this system is the Extreme Programming method. The implementation of this research uses Android Studio with Java, Kotlin, PHP (Hypertext Preprocessor) programming languages. The databases used are My SQL (My Structured Query Language) and UML (Unified Modeling Language) as a tool for system design and testing of this system using BlackBoxTesting. The results of this study are a system that will make it easier for cafe owners to manage menus and view sales reports and make it easier for employees and customers in the menu ordering process.*

**Keywords:** *Android Application*, *Coffee*, *Extreme Programming*, *Ordering*

## 1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi *smartphone* dalam berbagai aspek berdampak pada restoran dan kafe tanpa terkecuali yang ingin menggunakan teknologi ini untuk kepuasan pelanggan dan keuntungan restoran. seperti halnya pengunjung restoran yang ingin memesan menu dengan mudah, pada dasarnya ini adalah keinginan semua orang untuk melakukan segalanya dengan mudah dikerjakan. Tidak mengantri atau menunggu pelayan yang sibuk dengan pelanggan lain. Pelanggan restoran juga dapat meluangkan waktu untuk memesan yang sesuai dengan kebutuhan mereka tanpa terganggu oleh kehadiran pelayan yang menunggu pesanan.[1].

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat saat ini, teknologi berkembang dan telah mencapai tahap dimana sangat efektif dalam menunjang penggunaannya dalam aktivitas sehari-hari [2]. Sistem informasi sangat dibutuhkan dalam segala bidang kehidupan modern [3]. Tidak heran jika para pelaku bisnis di bidang kuliner dapat menggunakan teknologi untuk mendukung sistem mereka, menghasilkan keuntungan, serta menghemat waktu dan tenaga [4].

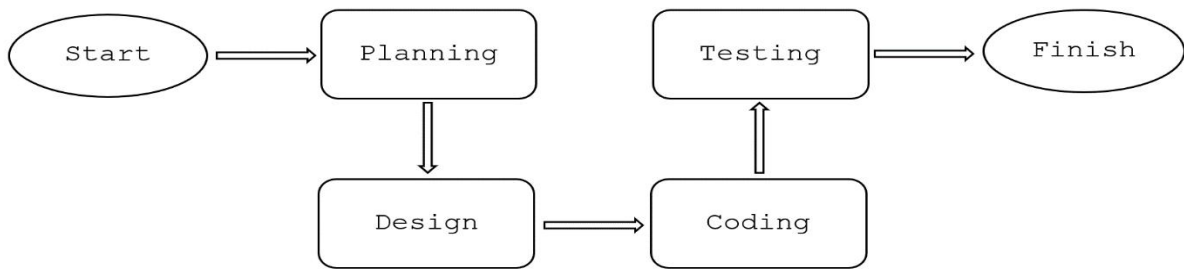
*K&Y Coffee* adalah usaha kuliner yang berlokasi di Jl. Lintas Sumatera, Sepancar Lawang Kulon, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering, Sumatera Selatan, Indonesia, 32152. Pada saat ini pemilik kafe *K&Y Coffee* masih kesusahan dalam memonitoring pemesanan, mengelola menu dan melihat laporan penjualan serta proses pemesanan menu pada *K&Y Coffee* masih menggunakan sistem manual sederhana dimana pihak kafe menggunakan pena dan kertas sebagai media pemesanan. Sistem tersebut kurang efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi akan sangat diperlukan untuk mempermudah pemilik kafe dalam memonitoring pemesanan, mengelola menu dan melihat laporan penjualan serta karyawan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu. Yang di maksud mempermudah pemilik kafe adalah pemilik kafe dapat dengan mudah memonitoring pemesanan, mengontrol pembelian bahan baku pembuatan menu dengan cara melihat laporan penjualan di setiap harinya secara otomatis melalui sistem yang di ciptakan dan dapat dengan mudah mengelola menu serta yang dimaksud mempermudah karyawan dan pelanggan adalah pada proses pemesanan menu bisa dilakukan dengan menggunakan *Smartphone android*. *Android* merupakan perangkat mobile yang berbasis sistem operasi ponsel berbasis *Linux* [5].

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Rahman dkk (2020), Memberikan saran untuk pengembangan aplikasi pemesanan kedepannya yaitu aplikasi dapat bersifat dinamis dengan penambahan *admin* maupun *dashboard* sehingga dapat memudahkan pengelolaan menu tanpa perlu kepihak *developer* [6]. Sedangkan penelitian terdahulu dari setiawan dkk (2020), memberikan saran tampilan dari aplikasi dapat dikembangkan lagi agar mendapatkan tampilan yang lebih menarik [7].

Sesuai dengan permasalahan yang telah penulis kemukakan, maka penulis akan membangun aplikasi pemesanan menu pada *K&Y Coffee* untuk mempermudah pemilik kafe dalam mengelola menu dan melihat laporan penjualan sekaligus membantu karyawan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *extream programming* dan Implementasi sistem ini menggunakan *Android Studio* yang mendukung dua bahasa pemrograman, yaitu *Java* dan *Kotlin* [8], serta bahasa pemrograman *PHP* dan *My SQL* sebagai sistem basis data [9]. Alat bantu perancangan sistem ini menggunakan *UML (Unified Modelling Language)* dan *BlackBoxTesting* sebagai metode pengujian sistem.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Extreme Programming (XP)*. adalah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai fase proses pengembangan agar lebih mudah beradaptasi dan fleksibel [10]. *Extream programing* adalah metodologi yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak terhadap perubahan dan kebutuhan pelanggan [12].



**Gambar 1.** Alur Penelitian

**Perencanaan**

Mulai dengan observasi, pengumpulan data, wawancara serta identifikasi masalah untuk memahami konteks bisnis aplikasi yang akan di bangun.

**Desain**

Tahapan dimana penulis mulai mendesain *User interface* serta melakukan pemodelan sistem. Tahapan ini Menekankan pada desain rancangan aplikasi yang sederhana.

**Pengkodean**

Setelah tahap desain telah selesai, tahap selanjutnya yaitu pengkodean menggunakan *Software android studio* serta bahasa permograman *Java, Kotlin, PHP* dan sistem basis data menggunakan *My SQL*.

**Pengujian**

ini dilakukan dengan menguji kode dengan unit tes. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *BlackBoxTesting* dan berfokus pada karakteristik dan fungsionalitas sistem secara keseluruhan.

**3. Hasil dan Pembahasan**

**Perencanaan**

Berisi informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem. Kebutuhan ini terjadi dari kebutuhan pemilik kafe, karyawan dan pelanggan.

**Tabel 1.** Kebutuhan Fungsional

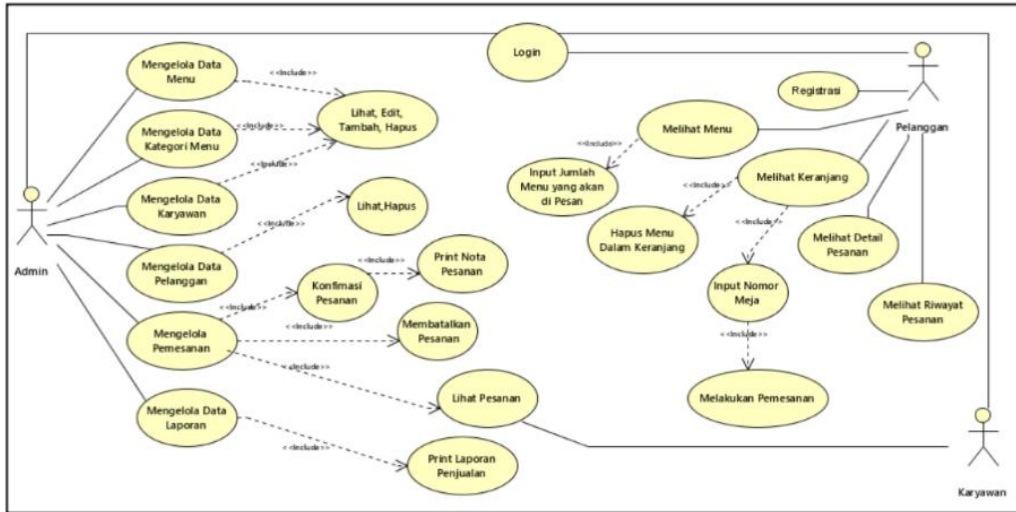
No	Pengguna	Sistem
1	Admin/Pemilik kafe	Sistem dapat menampilkan menu <i>login</i> dan <i>logout</i> Sistem dapat mengelola menu makanan dan minuman, mengelola kategori menu, mengelola pemesanan, mengelola data user serta sistem dapat menampilkan laporan penjualan
2	Karyawan	Sistem dapat menampilkan menu <i>login</i> dan <i>logout</i> Sistem menampilkan daftar pesanan dari pelanggan
3	Pelanggan	Sistem dapat menampilkan menu <i>login</i> dan <i>logout</i> . Sistem dapat menampilkan daftar menu makanan dan minuman. Sistem dapat menampilkan <i>input</i> jumlah pesanan. Sistem dapat menampilkan halaman keranjang dan menghapus menu dalam keranjang. Sistem dapat menginputkan nomor meja pesanan. Sistem dapat menampilkan detail pesanan.

**Desain**

Terdapat *use case diagram* dan desain rancangan *user interface* pada sistem yang dibangun.

*Use Case Diagram*

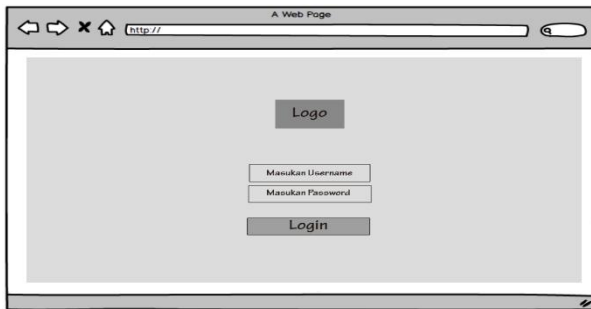
Diagram *use case* memiliki tiga aktor yaitu *admin*, *karyawan*, dan *pelanggan*.



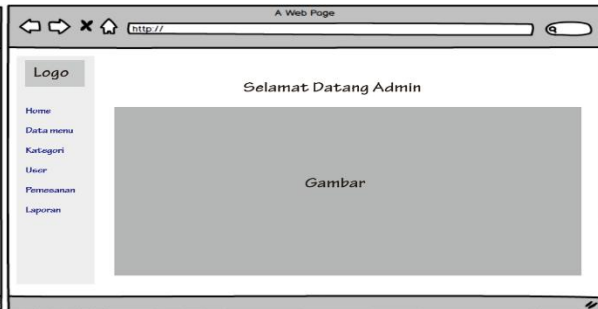
**Gambar 2.** Use Case Diagram

*Rancangan User interface Website*

Pada rancangan *user interface login* terdapat logo, masukan *username*, masukan *password* dan *icon button* untuk *login* dan pada rancangan *user interface home* terdapat logo, gambar, menu home, menu data menu, menu kategori, menu user, menu pemesanan dan menu laporan.

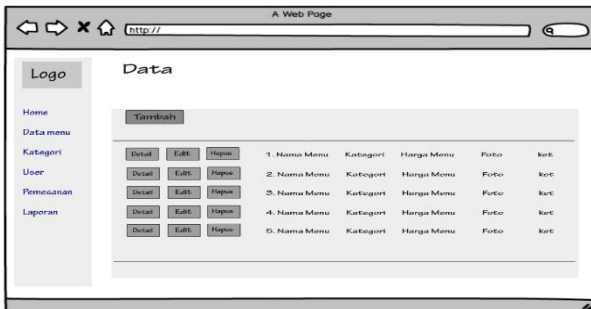


**Gambar 3.** Rancangan UI Login



**Gambar 4.** Rancangan UI Home

Pada rancangan *user interface* kelola data terdapat *icon button* untuk menambah data, melihat data, merubah data dan menghapus data. Pada rancangan *user interface* laporan penjualan terdapat *icon button* print laporan penjualan, melihat laporan penjualan dan export laporan penjualan.



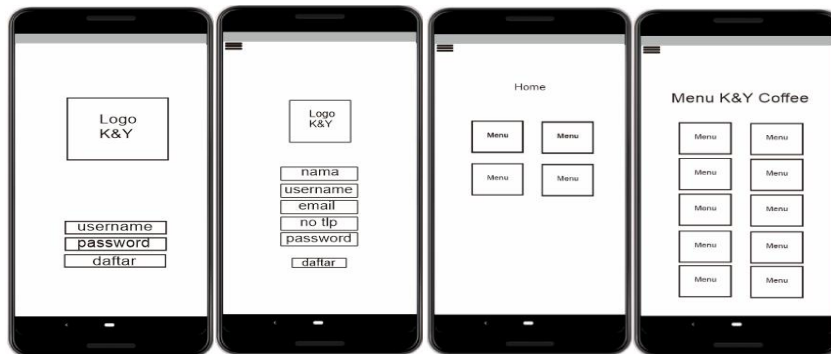
**Gambar 5.** Rancangan UI Kelola Data



**Gambar 6.** Rancangan UI Laporan Penjualan

### Rancangan User interface Android

Pada rancangan *UI android login*, terdapat logo, masukan *username* dan *password* serta *icon button* untuk *login*. Pada rancangan *UI android pendaftaran* terdapat penambahan menu memasukan nama, *email* dan nomor telepon. Pada rancangan *UI android home* terdapat *icon button* menu. Pada rancangan *UI android daftar menu* terdapat daftar informasi menu.



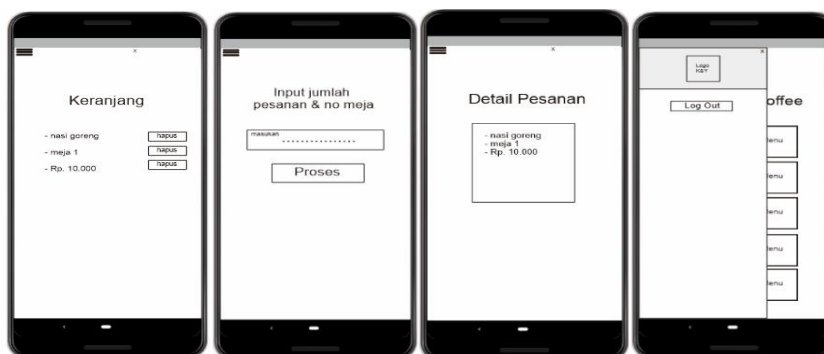
Gambar 7. UI Login

Gambar 8. UI Pendaftaran

Gambar 9. UI Home

Gambar 10. UI Daftar Menu

Pada rancangan *UI keranjang* terdapat informasi menu yang telah dipesan dan di sediakan *icon button* untuk menghapus menu. Pada rancangan *UI android input*, terdapat kolom untuk memasukan informasi jumlah pesanan dan nomor meja dan di sediakan *icon button* untuk proses selanjutnya. Pada rancangan *UI android detail pesanan* terdapat informasi menu yang telah di pesan. Pada rancangan *UI android logout* terdapat logo dan *icon button* untuk *log out* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 11. UI Keranjang

Gambar 12. UI input

Gambar 13. UI Detail Pesanan

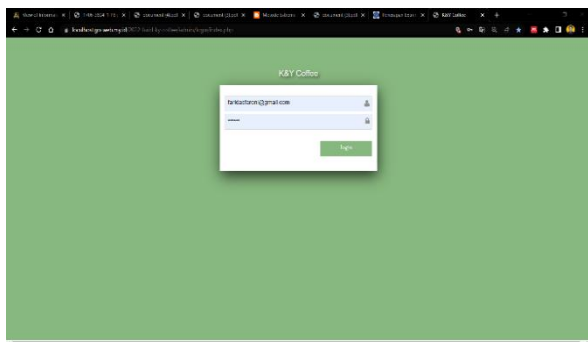
Gambar 14. UI Log Out

### Pengkodean dan Implementasi

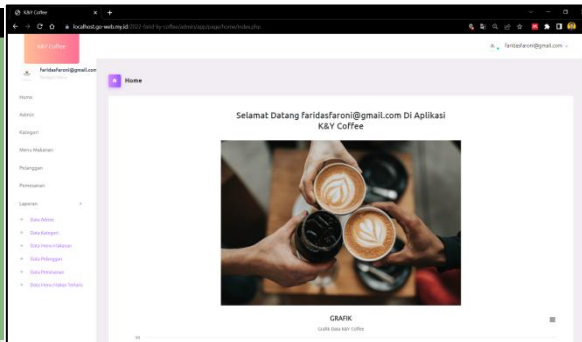
Sistem yang di hasilkan dalam penelitian ini diberi nama *K&Y Coffee*, menghasilkan sistem berbasis *website* yang akan digunakan oleh pemilik kafe selaku *admin* untuk mengelola menu dan melihat laporan penjualan. Serta penelitian ini menghasilkan sistem aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan karyawan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu. Aplikasi android *K&Y Coffee* dapat beroperasi pada perangkat *Android Jelly Bean* sampai yang terbaru yaitu *Android 13 Tiramisu*.

### Halaman Website Admin

Halaman *login* digunakan untuk *admin* masuk kedalam sistem dengan cara memasukan *username* dan *password*. Pada tampilan *home*, *Admin* dapat mengelola data seperti data menu, mengelola kategori, mengelola data karyawan dan data pelanggan, mengelola data pemesanan serta data laporan penjualan.

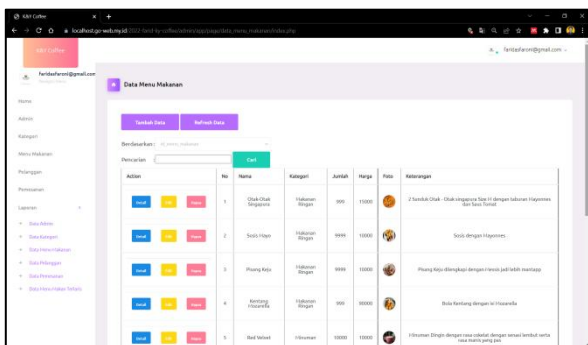


Gambar 15. Halaman Login Admin

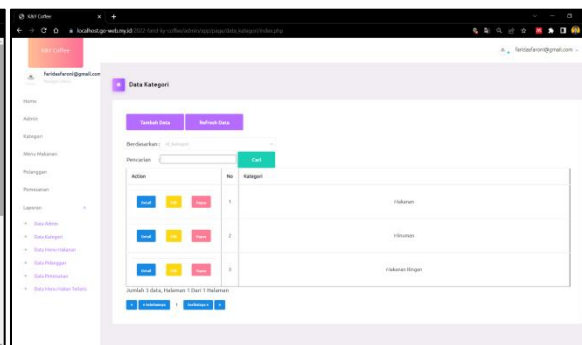


Gambar 16. Halaman Pengolahan data menu

Pada halaman pengolahan data menu, *admin* dapat melihat menu yang ada, *admin* dapat merubah, menghapus dan menambah data menu. Data menu yang dimaksud adalah data makanan dan minuman. Pada halaman Kategori, *Admin* dapat melihat kategori, menambah, merubah dan menghapus data kategori.

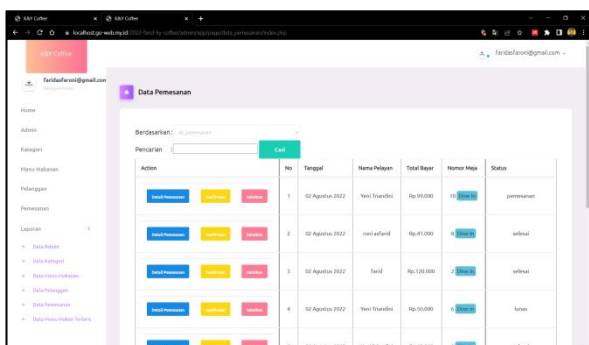


Gambar 17. Halaman Data Menu

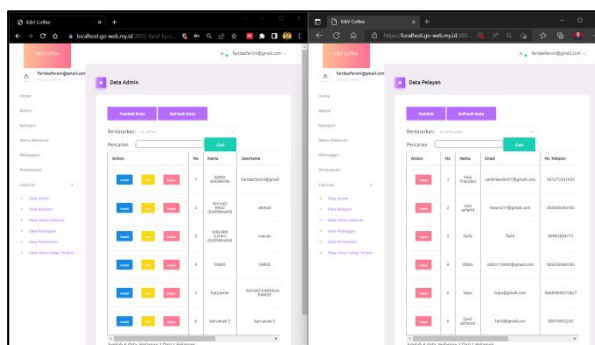


Gambar 18. Halaman Kategori

Pada halaman data pemesanan, *admin* dapat mengkonfirmasi dan membatalkan pesanan yang masuk serta *admin* dapat melihat detail pesanan. Pada halaman data user, *admin* dapat melihat, menambah dan menghapus data pengguna.

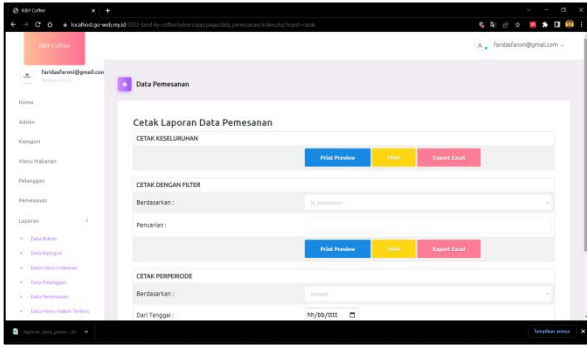


Gambar 19. Halaman Pemesanan

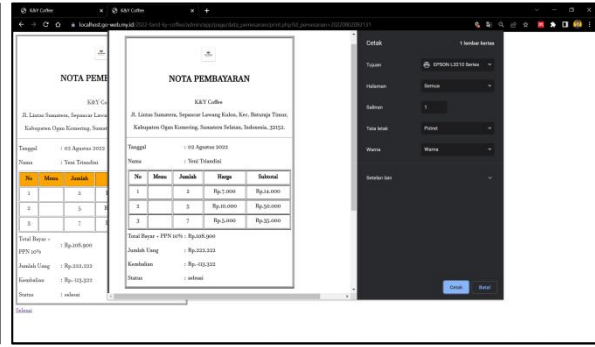


Gambar 20. Halaman Data User

Pada halaman laporan penjualan *admin* dapat melihat detail pemesanan, *admin* dapat *export* file ke *microsoft excel* dan *admin* dapat melakukan *print* laporan pemesanan. Jika *admin* melakukan *print* laporan pemesanan, maka akan muncul halaman *print* laporan pemesanan.



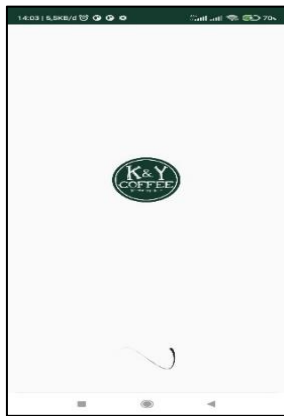
Gambar 21. Halaman laporan penjualan



Gambar 22. Halaman Print Laporan Penjualan

### Halaman Android Karyawan dan Pelanggan

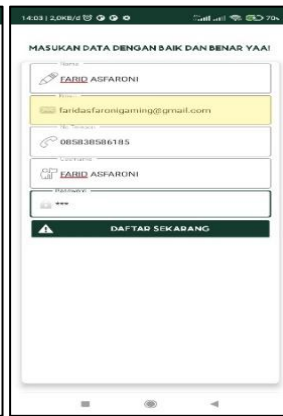
Halaman *Splacscreen* adalah halaman yang pertama kali muncul ketika karyawan dan pelanggan membuka aplikasi. Pada halaman *login* karyawan akan dibuatkan *username* dan *password* oleh *admin* serta pelanggan bisa melakukan pendaftaran untuk memasukkan informasi yang telah di sediakan seperti yang ada pada halaman pendaftaran. Setelah itu karyawan dan pelanggan memasukkan *username* dan *password* untuk bisa melakukan *login*.



Gambar 23. SplaceScreen

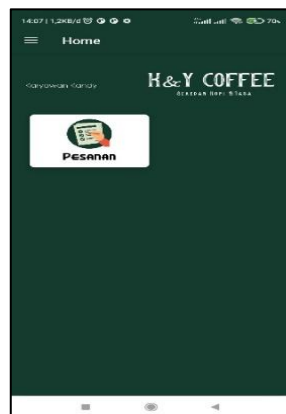


Gambar 24. Halaman Login



Gambar 25. Halaman Pendaftaran

Pada halaman *home* karyawan, terdapat menu pesanan yang jika di klik akan menampilkan halaman daftar pesanan seperti yang terdapat pada halaman pesanan masuk. Halaman pesanan masuk terdapat informasi menu yang dipesan oleh pelanggan seperti nama menu, jumlah menu, nomor meja dan nama pelanggan.



Gambar 26. Home Karyawan



Gambar 27. Pesanan Masuk

Pada halaman *home* pelanggan. terdapat 3 menu yang dapat di klik yaitu menu pesan menu, menu pesanan dan menu riwayat pesanan. Pada halaman daftar menu, pelanggan dapat memilih menu yang akan dipesan. Setelah pelanggan memilih menu yang dipesan maka akan dialihkan ke halaman *input* jumlah pesanan seperti yang terdapat pada halaman *input* jumlah pesanan. Halaman keranjang Terdapat informasi menu yang telah di masukan dalam keranjang, seperti nama menu, jumlah menu, dan total harga. Pelanggan dapat menghapus menu jika ingin melakukan perubahan. Ketika pelanggan melanjutkan proses pemesanan maka akan diarahkan pada halaman *input* nomor meja.



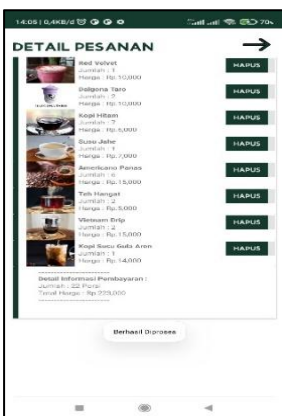
Gambar 28. Home Pelanggan



Gambar 29. Halaman Daftar Menu Pelanggan



Gambar 30. Halaman Input Jumlah Pesanan Pelanggan



Gambar 31. Halaman Keranjang Pelanggan

Pada halaman *input* nomor meja Pelanggan bisa menginputkan nomor meja sesuai dengan nomor meja yang sedang di tempati. Pada halaman detail pesanan, Terdapat informasi detail pemesanan seperti nama menu, jumlah menu dan harga menu. Halaman ini bisa di akses oleh karyawan dan pelanggan. Pada halaman riwayat pesanan, pelanggan dapat melihat informasi menu yang telah di pesan sebelumnya. Seperti tanggal pemesanan, nomor meja, nama menu dan total harga. Halaman *logout* adalah halaman yang dapat di akses oleh karyawan maupun pelanggan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 32. Halaman Input Nomor Meja



Gambar 33. Halaman Detail Pesanan



Gambar 34. Halaman Riwayat Pesanan



Gambar 35. Halaman Logout

### Pengujian Blackbox Testing

Metode pengujian *BlackBox* mudah digunakan karena hanya membutuhkan batas bawah dan batas atas pada data yang diharapkan, Metode ini dapat digunakan untuk mengetahui apakah suatu fungsi dapat menerima masukan informasi data yang belum diharapkan, sehingga



mengurangi validitas informasi data yang tersimpan. Pengujian *black box* dapat menghitung estimator dari informasi pengujian yang diberikan, Pengujian dapat dihitung dengan jumlah bidang informasi data *input* yang akan diuji, aturan *input* yang harus dipenuhi, dan batas *input* atas dan bawah yang memenuhi spesifikasi. [13].

Berikut adalah hasil pengujian sistem terhadap kebutuhan *user*:

**Tabel 2.** Tabel pengujian admin

<b>Nama Form</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil</b>
<i>Login Admin</i>	Mengisi <i>password</i> dan <i>username</i> dengan benar	<i>Valid</i>
	Mengisi <i>password</i> dan <i>username</i> salah	Tidak
<i>Form menu</i>	Membuka menu kategori	<i>Valid</i>
	Membuka menu data menu makanan dan minuman	<i>Valid</i>
	Membuka menu pemesanan	<i>Valid</i>
	Membuka menu <i>user</i>	<i>Valid</i>
	Membuka data laporan	<i>Valid</i>
<i>Form kategori</i>	Mengubah, meghapus, dan menambah data kategori	<i>Valid</i>
<i>Form data menu makanan dan minuman</i>	Menambah, merubah dan menghapus data menu	<i>Valid</i>
<i>Form pemesanan</i>	Melihat detail pesanan	<i>Valid</i>
	Mengkonfirmasi pesanan	<i>Valid</i>
	Membatalkan pesanan	<i>Valid</i>
	<i>Print</i> nota pemesanan	<i>Valid</i>
<i>Form user</i>	Menambah, merubah dan menghapus <i>user</i> karyawan	<i>Valid</i>
	Menghapus <i>user</i> pelanggan	<i>Valid</i>
<i>Form laporan</i>	Melihat dan mencetak laporan pemesanan	<i>Valid</i>
	<i>Export</i> laporan pemesanan ke <i>microsoft excel</i>	<i>Valid</i>
<i>Form Logout</i>	Melakukan <i>logout</i> dari <i>website</i>	<i>Valid</i>

**Tabel 3.** Tabel pengujian Karyawan

<b>Nama Form</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil</b>
<i>Login Karyawan</i>	Mengisi <i>password</i> dan <i>username</i> dengan benar	<i>Valid</i>
	Mengisi <i>password</i> dan <i>username</i> salah	Tidak
<i>Form Home</i>	Membuka menu pesanan	<i>Valid</i>
<i>Form Data pesanan</i>	Melihat daftar pesanan dari pelanggan	<i>Valid</i>
<i>Form Logout</i>	Melakukan <i>logout</i> dari aplikasi	<i>Valid</i>

**Tabel 4.** Tabel pengujian Pelanggan

<b>Nama Form</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil</b>
<i>Login pelanggan</i>	Mengisi <i>password</i> dan <i>username</i> dengan benar	<i>Valid</i>
	Mengisi <i>password</i> dan <i>username</i> salah	Tidak
<i>Form Pendaftaran</i>	Mengisi informasi pendaftaran dan mendaftar akun	<i>valid</i>
<i>Form Home</i>	Membuka menu daftar menu makanan dan minuman	<i>Valid</i>
	Membuka menu pesanan	<i>Valid</i>
	Membuka menu riwayat pesanan	<i>Valid</i>
<i>Form Daftar menu</i>	Memilih menu yang akan di pesan	<i>Valid</i>

makanan dan minuman	<i>Input</i> jumlah pesanan	<i>Valid</i>
<i>Form Keranjang</i>	Menghapus daftar menu makanan dan minuman yang akan di pesan	<i>Valid</i>
	<i>Input</i> nomor meja	<i>valid</i>
<i>Form Detail pesanan</i>	Melihat detail pesanan	<i>Valid</i>
<i>Form Riwayat pesanan</i>	Melihat riwayat pesanan	<i>Valid</i>
<i>Form Logout</i>	Melakukan <i>logout</i> dari aplikasi	<i>Valid</i>

Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem aplikasi berbasis *website* dan *android K&Y Coffee* yang telah dibuat dapat berjalan dengan lancar pada semua fitur-fiturnya. Dengan demikian sistem aplikasi tersebut dapat diterapkan pada *K&Y Coffee* Sehingga pemilik kafe, karyawan dan pelanggan dapat memanfaatkan sistem ini untuk kemudahan dalam proses pemesanan.

#### 4. Penutup

Dari penelitian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa pemilik kafe selaku *admin* dapat dengan mudah memonitoring pemesanan, mengeloa menu seperti menu makanan dan minuman dan dapat dengan mudah melihat laporan penjualan. Karyawan dapat melihat informasi pesanan melalui *smartphone android* dan tidak perlu menghantarkan pena dan kertas kepada pelanggan untuk proses pemesanan. Pelanggan dapat melihat informasi menu yang ada pada *K&Y Coffee* serta pelanggan dapat melakukan proses pemesanan menu menggunakan *smartphone android*. Dengan dilakukannya pengujian *BlackboxTesting*, aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman pada *K&Y Coffee* dapat berjalan dengan baik tanpa ada *bug* ataupun kesalahan. Saran dari penelitian berikutnya adalah menambahkan fitur pembayaran pada sistem dengan menggunakan uang elektronik seperti ShopeePay, LinkAja, DANA, OVO dan GoPay agar mempermudah dalam proses pembayaran.

#### 5. Penutup

- [1] J. F. Tompoh, S. R. Sentinuwo, and A. A. E. Sinsuw, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis *Android*," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.13749.
- [2] R. A. R. Atmaja and M. B. Wibisono, "Aplikasi Pemesanan Menu Pada Kafe Kopi Galau," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, pp. 647–654, 2020.
- [3] L. Listiyoko, A. Fahrudin, and A. Maksum, "Perancangan Aplikasi Cafe Untuk Efisiensi Order," *Semin. Nas. Teknol. Inf.*, pp. 113–120, 2017.
- [4] R. M. Palupi, Afriyudi, and F. Purwaningtias, "Aplikasi pemesanan makanan dan minuman di sambal lalap plaju berbasis *android*," *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, vol. 2, Nomor 2, pp. 501–511, 2020.
- [5] N. Safaat, "*Android*; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis *Android*," 2012.
- [6] A. Rahman, S. Esabella, T. Andriani, M. Hidayatullah, and M. Haq, "Rancang Bangun Aplikasi Coffee Shop Di Wilayah Kota Sumbawa," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 88–94, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i2.589.
- [7] P. R. Setiawan, "Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis *Android*," *IT J. Res. Dev.*, vol. 5, no. 2, pp. 193–203, 2020, doi: 10.25299/itjrd.2021.vol5(2).5866.
- [8] A. Nasution, B. Efendi, and I. Kamil Siregar, "Pelatihan Membuat Aplikasi *Android* Dengan *Android Studio* Pada Smp Negeri 1 Tinggi Raja," *Jurdimas (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat) R.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–58, 2019, doi: 10.33330/jurdimas.v2i1.321.
- [9] M. Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ and J. Suwita, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," *Ipsikom*, vol. 8, no. 1, pp. 1–19, 2020.
- [10] A. S. Rosa, "Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek," 2016.

- [11] A. Supriyatna and M. Informatika, "Metode Extreme Programming pada pembangunan WEB aplikasi seleksi peserta pelatihan kerja," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–18, 2018.
- [12] L. Ariyanti, M. Najib, D. Satria, and D. Alita, "Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- [13] I. A. Aziz, B. Setiawan, R. Khanh, G. Nurdiansyah, and Y. Yulianti, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Website Menggunakan Teknik EqUivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 2, p. 82, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i2.4693.