

PENGEMBANGAN SISTEM *SELF-ORDER* BERBASIS QR CODE DENGAN MANAJEMEN SESI MEJA PADA USAHA KULINER

Adin Abimanyu^{1*}, Sri Kusumadewi²

^{1,2} Universitas Islam Indonesia, Indonesia

*e-mail korespondensi: 22523060@students.uii.ac.id

Abstrak: Pada sebagian usaha kuliner, proses pemesanan makanan dan minuman masih dilakukan menggunakan cara manual sehingga sering menimbulkan hambatan dalam kegiatan operasional restoran. Beberapa kendala yang umum terjadi yaitu antrian pelanggan yang panjang, kesalahan saat mencatat pesanan, keterlambatan penyampaian informasi ke dapur, serta kesulitan pegawai dalam memantau kondisi meja secara langsung. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi kualitas pelayanan dan kenyamanan pelanggan ketika melakukan pemesanan makanan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem *self-order* berbasis QR Code yang dilengkapi fitur pengelolaan sesi meja agar proses pemesanan menjadi lebih tertata dan mudah dikontrol. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Agile Software Development* dengan pendekatan *Scrum* melalui beberapa tahapan *sprint*. Layanan yang dibuat memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan secara mandiri melalui *smartphone* dengan memindai QR Code pada meja. Pelanggan dapat melihat daftar menu digital, memilih produk, melakukan *checkout*, serta menentukan metode pembayaran yang tersedia. Sistem juga mampu mengatur kondisi meja secara langsung sehingga membantu pengelolaan operasional restoran menjadi lebih teratur. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu membantu mempercepat proses pelayanan, mengurangi kesalahan pencatatan pesanan, dan mempermudah pengelolaan operasional pada usaha kuliner. Fitur manajemen sesi meja yang diterapkan juga membantu pengelolaan status meja menjadi lebih teratur sehingga mengurangi potensi kesalahan penggunaan meja dan mendukung kelancaran proses pemesanan.

Kata Kunci: *Self-Order, QR Code, Manajemen Sesi Meja, Agile, Sistem Informasi.*

Abstract: In some food businesses, food and beverage orders are still taken manually, which often creates operational challenges for restaurants. Common issues include long customer lines, errors in taking orders, delays in relaying information to the kitchen, and difficulties for staff in monitoring table status in real time, which can affect service quality and customer comfort when ordering food. This study aims to develop a QR code-based self-order system equipped with table session management features to make the ordering process more organized and easier to control. The development was carried out using the Agile Software Development method with a Scrum approach through several sprint phases. The service allows customers to place orders independently via their smartphones by scanning the QR code on the table. Customers can view the digital menu, select items, checkout, and choose from available payment methods. The system is also capable of managing table status in real time, thereby helping to streamline restaurant operations. Test results show the system helps speed up service, reduce order-taking errors, and simplify operational management in the food service industry. This feature also helps keep table status management more organized, thereby reducing the potential for table misuse and supporting a smoother reservation process.

Keywords: *Self-order, QR Code, Table Session Management, Agile, Information System*

Histori Naskah

Diserahkan: 01-09-2026
Direvisi: 15-06-2026
Diterima: 26-05-2026

This is an open access article under the
CC BY-SA license. Copyright ©2026 by Author. Published
by STKIP PGRI Situbondo



PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital pada usaha kuliner terus berkembang untuk mendukung peningkatan kualitas pelayanan dan efisiensi operasional restoran. Meskipun demikian, pada banyak usaha kuliner proses pemesanan masih dilakukan secara manual dengan bantuan pelayan. Kondisi tersebut sering menimbulkan berbagai kendala, terutama ketika jumlah pelanggan meningkat pada jam operasional yang padat (Pudyawardana, 2023; Asher & Hidayat, 2024).

Pada proses pemesanan manual, pelanggan harus menunggu pelayan untuk melihat menu maupun menyampaikan pesanan. Situasi ini dapat menyebabkan antrian, keterlambatan penyampaian informasi ke dapur, serta kesalahan pencatatan pesanan (Asra et al., 2023). Selain itu, pengelolaan status penggunaan meja juga sering menjadi kendala karena pegawai harus memastikan secara manual apakah suatu meja dapat digunakan untuk menerima pesanan atau sedang tidak tersedia. Ketika restoran berada dalam kondisi ramai, proses tersebut berpotensi menimbulkan ketidaksesuaian informasi status meja yang dapat mengganggu kelancaran pelayanan restoran (Rezeki & Alda, 2024).

Penggunaan *smartphone* dan *QR Code* saat ini semakin banyak diterapkan pada layanan pemesanan restoran. Melalui *QR Code*, pelanggan dapat mengakses menu digital secara langsung menggunakan *smartphone* tanpa perlu menggunakan buku menu fisik (Rusito & Putri, 2024). Penggunaan *QR Code* tersebut membantu pelanggan memperoleh informasi menu dengan lebih cepat serta mendukung penerapan layanan pemesanan mandiri atau *self-order*.

Namun, penerapan *QR Code* saja belum sepenuhnya menyelesaikan permasalahan operasional restoran apabila tidak disertai pengelolaan status meja. Tanpa manajemen sesi meja, sistem tidak dapat membedakan meja yang tersedia dan tidak tersedia untuk digunakan dalam proses pemesanan. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan ketidaksesuaian penggunaan meja serta menghambat pengelolaan operasional restoran. Oleh karena itu, diperlukan fitur manajemen sesi meja yang mampu mengatur status meja secara terintegrasi dengan proses pemesanan sehingga layanan yang ditampilkan dapat disesuaikan dengan status meja yang digunakan (Rezeki & Alda, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas layanan pemesanan restoran berbasis web maupun *self-order*. Penelitian yang dilakukan oleh Pudyawardana (2023) mengembangkan sistem pemesanan makanan berbasis web untuk membantu pelayanan restoran, namun belum mendukung fitur *self-order* dan pengelolaan sesi meja. Penelitian oleh Dzikria & Rizal (2023) membahas layanan pemesanan mandiri berbasis web yang mampu mempercepat pelayanan pelanggan, tetapi belum menyediakan pengelolaan status meja yang terintegrasi. Sementara itu, penelitian oleh Rusito & Putri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* dapat mempermudah akses menu digital, namun belum menerapkan fitur manajemen sesi meja. Di sisi lain, penelitian Rezeki & Alda (2024) telah membahas pengelolaan meja pada sistem reservasi restoran, tetapi belum mendukung proses *self-order* secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa belum terdapat penelitian yang menggabungkan fitur *self-order*, *QR Code*, pemesanan online, dan pengelolaan sesi meja dalam satu sistem yang saling terhubung. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem *self-order* berbasis *QR Code* dengan fitur manajemen sesi meja untuk membantu meningkatkan efisiensi pelayanan dan pengelolaan operasional pada usaha kuliner.

METODE

Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini yaitu *Agile Software Development* dengan framework *Scrum*. *Agile* dipilih karena proses pengembangannya

dilakukan secara bertahap dan fleksibel sehingga memudahkan penyesuaian kebutuhan selama proses pengembangan berlangsung (Nova et al., 2022). Metode ini juga memungkinkan proses evaluasi dan perbaikan dilakukan secara berkelanjutan selama pengembangan sistem berlangsung (Saleh & Paputungan, 2024).

Dalam framework *Scrum*, proses pengembangan dilakukan melalui beberapa *sprint*. Setiap *sprint* memiliki target fitur tertentu yang akan dikerjakan serta dilakukan evaluasi secara berkala. Pendekatan tersebut membantu proses pengembangan berjalan lebih terarah dan mempermudah perbaikan apabila terdapat perubahan kebutuhan selama pengembangan berlangsung (Nilawati & Widya, 2023). Penggunaan *Scrum* juga membantu pengembang membagi pekerjaan ke dalam beberapa tahapan yang lebih terstruktur sehingga fitur dapat dikembangkan dan diuji secara bertahap (Walim et al., 2022).

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diperlukan berdasarkan proses bisnis yang berjalan pada usaha kuliner. Pada proses yang berjalan, pemesanan masih dilakukan melalui pelayan sehingga pelanggan harus menunggu untuk melihat menu maupun menyampaikan pesanan. Informasi pesanan kemudian dicatat dan disampaikan ke bagian dapur untuk diproses lebih lanjut. Pengelolaan status meja juga masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan pengecekan secara langsung untuk memastikan meja dapat digunakan dalam proses pemesanan. Berdasarkan kondisi tersebut, sistem yang dikembangkan melibatkan beberapa peran pengguna yaitu *customer*, *cashier*, dan *kitchen*.

1. Customer

- a. Melakukan scan *QR Code* pada meja
- b. Melihat daftar menu makanan dan minuman
- c. Menambahkan produk ke keranjang pesanan
- d. Melakukan *checkout* pesanan
- e. Memilih metode pembayaran
- f. Melihat status pesanan

2. Cashier

- a. Menerima data pesanan
- b. Melihat detail transaksi
- c. Memperbarui status pembayaran

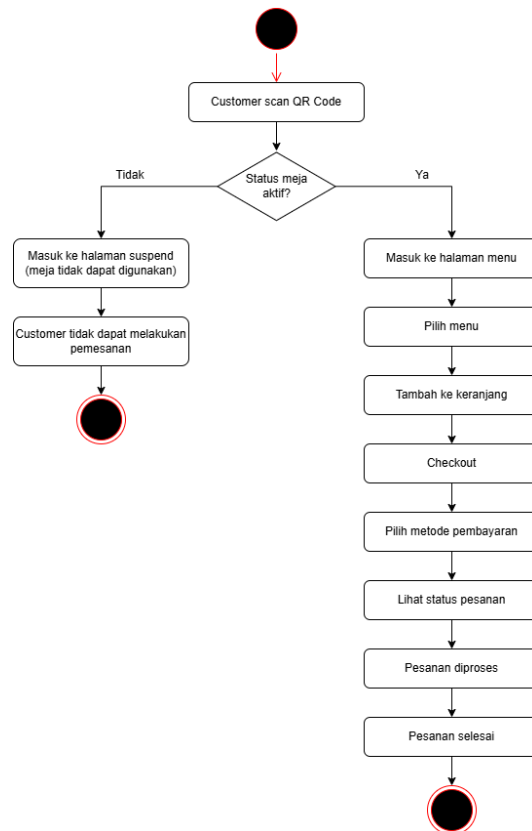
3. Kitchen

- a. Melihat daftar pesanan yang masuk
- b. Memperbarui status pesanan

Perancangan sistem

1. Activity Diagram

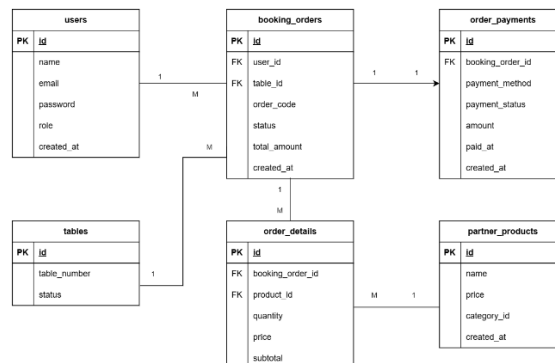
Perancangan *activity diagram* digunakan untuk menggambarkan alur proses pemesanan pada sistem yang dikembangkan. Proses dimulai ketika *customer* memindai *QR Code* pada meja untuk masuk ke halaman menu. Setelah itu, *customer* dapat memilih menu, menambahkan produk ke keranjang, melakukan *checkout*, memilih metode pembayaran, serta melihat status pesanan.



Gambar 1. Activity diagram proses pemesanan

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

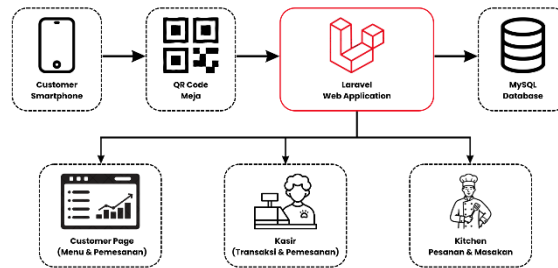
Perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menunjukkan hubungan antar tabel pada *database* (Ridwan et al., 2022). Beberapa tabel utama yang digunakan antara lain *users*, *tables*, *booking_orders*, *order_details*, *partner_products*, dan *order_payments*.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram pada sistem self-order

3. Arsitektur Sistem

Sistem dikembangkan menggunakan *framework Laravel* sebagai *backend*, *Blade* sebagai *frontend*, dan *MySQL* sebagai *database*. *Customer* dapat mengakses layanan menggunakan *smartphone* dengan melakukan scan QR Code pada meja, kemudian *customer* diarahkan menuju halaman menu untuk melakukan pemesanan secara mandiri.



Gambar 3. Arsitektur sistem self-order

4. Sprint Planning

Pembagian *sprint* pada proses pengembangan sistem *self-order* ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian Sprint pada Proses Pengembangan Sistem Self-Order

Sprint	Fitur
Sprint 1	Perancangan database dan autentikasi customer
Sprint 2	Implementasi QR Code dan pengelolaan status meja
Sprint 3	Pengembangan halaman customer dan menu pemesanan
Sprint 4	Pengembangan keranjang pesanan dan checkout
Sprint 5	Pengembangan detail dan riwayat pesanan customer
Sprint 6	Pengujian sistem dan perbaikan bug

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan seluruh fitur pada layanan *self-order* berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan yaitu *Black-Box Testing* untuk menguji fungsi berdasarkan *input* dan *output* yang dihasilkan tanpa melihat struktur kode program dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan layanan dari sisi pengguna (Susila & Arsa, 2023; Asra et al., 2023). Pengujian SUS dilakukan dengan melibatkan 1 responden yang telah mencoba seluruh fitur pada sistem *self-order*. Responden kemudian mengisi kuesioner yang terdiri atas 10 pertanyaan dengan skala penilaian 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Tabel 2. Skenario pengujian fungsi pada sistem self-order

No	Fitur yang diuji	Hasil yang diharapkan
1	Scan QR Code meja available	Sistem menampilkan halaman menu customer
2	Scan QR Code meja not available	Sistem menampilkan halaman suspend meja
3	Login customer	Customer berhasil masuk ke sistem
4	Menambahkan produk ke keranjang	Produk masuk ke keranjang pesanan
5	Checkout pesanan	Pesanan berhasil dibuat
6	Validasi stok produk	Sistem menampilkan pesan stok tidak tersedia
7	Pembayaran pesanan	Status pembayaran berhasil tersimpan
8	Update status pesanan	Status pesanan berhasil diperbarui

Tabel 3. Daftar pertanyaan System Usability Scale (SUS)

No	Pertanyaan
1	Saya merasa sistem pemesanan berbasis QR Code ini layak untuk digunakan kembali pada proses pemesanan makanan dan minuman.

2	Menurut saya, alur penggunaan sistem self-order ini masih cukup membingungkan ketika pertama kali digunakan
3	Saya merasa proses pemesanan menu, penambahan produk ke keranjang, dan checkout pada sistem ini mudah dipahami
4	Saya masih membutuhkan bantuan orang lain ketika menggunakan fitur pemesanan pada sistem ini
5	Saya menilai fitur-fitur pada sistem, seperti scan QR Code, keranjang pesanan, checkout, dan status pesanan sudah berjalan dengan baik dan saling terhubung
6	Saya merasa masih terdapat beberapa bagian sistem yang kurang konsisten saat digunakan, terutama pada perpindahan halaman dan proses pemesanan
7	Saya yakin pengguna lain dapat mempelajari cara menggunakan sistem self-order ini dengan cepat
8	Menurut saya, tampilan dan alur penggunaan sistem pemesanan ini masih terasa cukup rumit digunakan pada beberapa bagian
9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan sistem ini untuk melakukan pemesanan makanan secara mandiri melalui smartphone
10	Saya perlu mempelajari cara penggunaan sistem terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan seluruh fitur pemesanan dengan baik

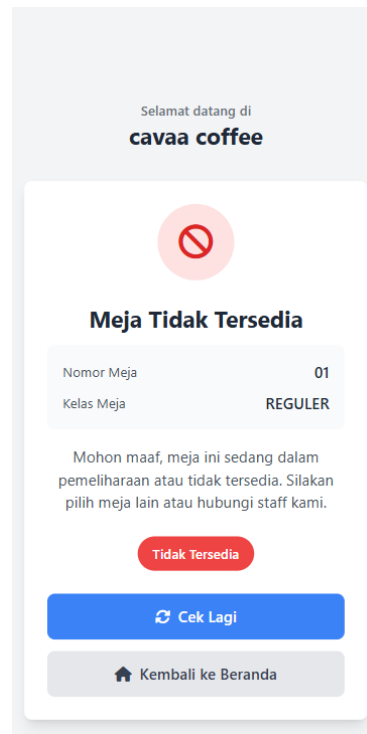
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan sistem

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan menggunakan metode *Agile*, sistem *self-order* berbasis *QR Code* berhasil dikembangkan melalui beberapa *sprint* sesuai kebutuhan operasional restoran. Setiap *sprint* menghasilkan fitur yang saling terhubung sehingga proses pemesanan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan terstruktur.

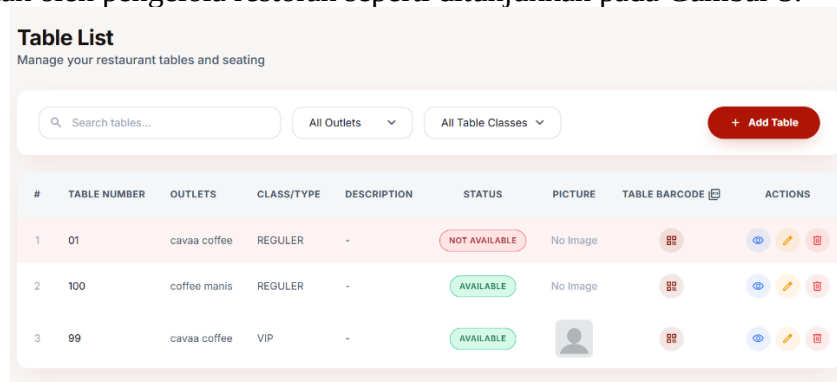
Pada *sprint* awal dilakukan pengembangan *autentikasi customer* dan perancangan *database* sebagai dasar dari pengembangan. Fitur *autentikasi* memungkinkan *customer* melakukan *login* menggunakan akun maupun *login* sebagai *guest* sebelum mengakses halaman menu.

Sprint berikutnya difokuskan pada implementasi *QR Code* dan pengelolaan status meja. Setiap meja memiliki *QR Code* unik yang dapat dipindai menggunakan *smartphone* untuk mengakses halaman menu. Sistem juga menerapkan validasi status meja sehingga *customer* hanya dapat melakukan pemesanan pada meja dengan status *available*. Tampilan halaman *suspend* pada sistem ditunjukkan pada Gambar 4.



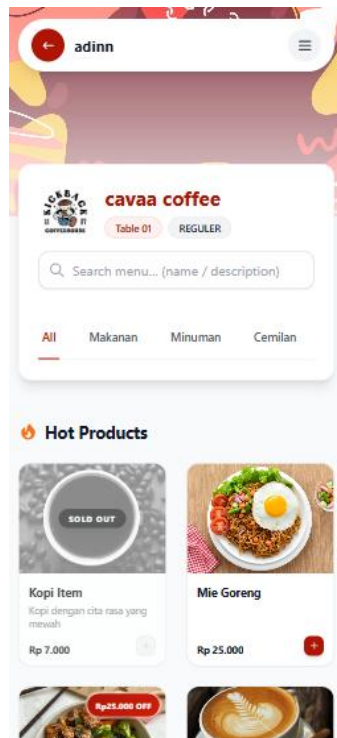
Gambar 4. Tampilan halaman *suspend*

Selain itu, sistem juga berhasil menerapkan *QR Code* pada setiap meja sebagai media akses menuju halaman menu digital. Setiap *QR Code* yang telah dibuat nantinya dapat diunduh maupun dicetak oleh pengelola restoran seperti ditunjukkan pada Gambar 5.



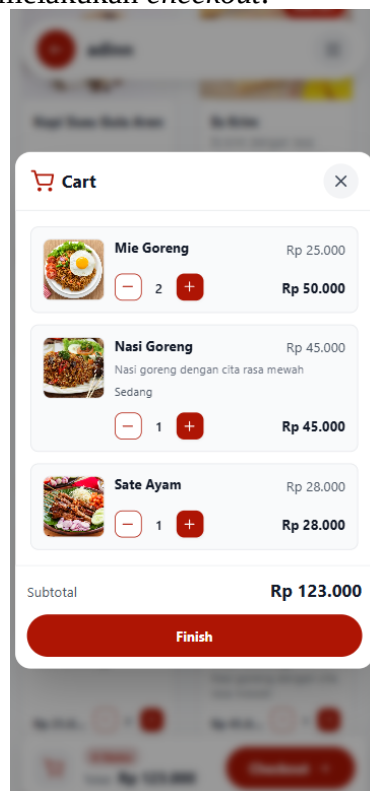
Gambar 5. Halaman pengaturan *QR Code* meja

Pada tahap pengembangan halaman *customer*, sistem berhasil menampilkan daftar menu berdasarkan kategori produk. Halaman menu dilengkapi fitur pencarian produk, informasi harga, indikator stok, serta tampilan responsif yang dapat menyesuaikan berbagai ukuran perangkat.



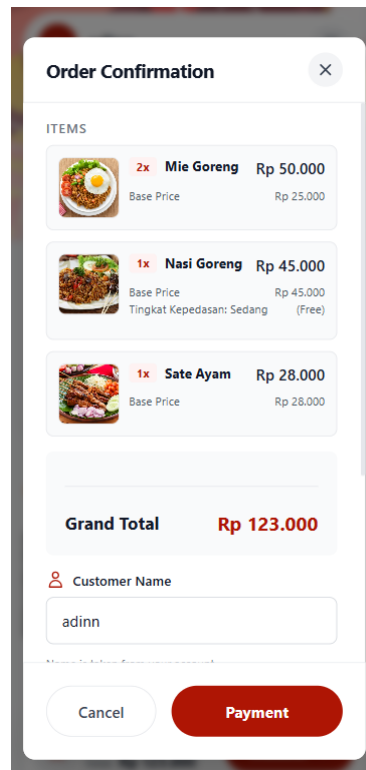
Gambar 6. Halaman *customer* pada perangkat *mobile*

Pengembangan berikutnya dilakukan pada fitur keranjang pesanan dan *checkout*. *Customer* dapat menambahkan produk ke dalam keranjang, mengatur jumlah pesanan, serta melihat total transaksi sebelum melakukan *checkout*.



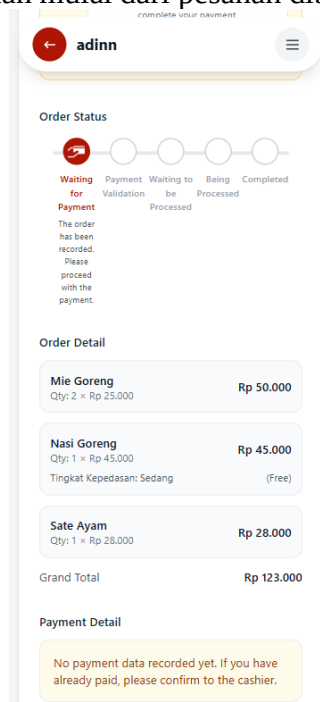
Gambar 7. Tampilan keranjang pesanan

Setelah produk dimasukkan ke dalam keranjang, *customer* dapat melakukan *checkout* untuk membuat pesanan dan memilih metode pembayaran yang tersedia. Sistem juga mendukung proses pembayaran digital melalui integrasi layanan *payment gateway* sehingga transaksi dapat dilakukan secara lebih praktis dan terhubung dengan sistem pemesanan.



Gambar 8. Halaman checkout pesanan

Setelah *checkout* berhasil dilakukan, sistem akan menampilkan halaman detail pesanan yang berisi informasi status pesanan mulai dari pesanan dibuat hingga selesai diproses.



Gambar 9. Halaman detail pesanan

Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian yang dilakukan, seluruh fitur utama berhasil dijalankan dengan baik. Sistem mampu menampilkan halaman menu ketika *QR Code* dipindai pada meja yang aktif dan menampilkan halaman *suspend* ketika meja berada dalam kondisi tidak tersedia. Selain itu,

proses login *customer*, penambahan produk ke keranjang, *checkout* pesanan, validasi stok, pembayaran, serta perubahan status pesanan juga berjalan sesuai fungsi yang diharapkan.

Tabel 4. Hasil pengujian fungsi pada sistem self-order

No	Fitur yang diuji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Scan QR Code meja available	Sistem menampilkan halaman menu customer	Berhasil
2	Scan QR Code meja not available	Sistem menampilkan halaman suspend meja	Berhasil
3	Login customer	Customer berhasil masuk ke sistem	Berhasil
4	Menambahkan produk ke keranjang	Produk masuk ke keranjang pesanan	Berhasil
5	Checkout pesanan	Pesanan berhasil dibuat	Berhasil
6	Validasi stok produk	Sistem menampilkan pesan stok tidak tersedia	Berhasil
7	Pembayaran pesanan	Status pembayaran berhasil tersimpan	Berhasil
8	Update status pesanan	Status pesanan berhasil diperbarui	Berhasil

Selain pengujian fungsi sistem, dilakukan juga pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil pengolahan jawaban dari 1 responden terhadap 10 pertanyaan yang diberikan, diperoleh total skor sebesar 33. Nilai dihitung menggunakan rumus ($\text{Skor SUS} = (\sum \text{skor}) \times 2.5$), sehingga menghasilkan nilai sebesar 82.5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem dapat digunakan dengan baik oleh pengguna serta membantu proses pemesanan makanan menjadi lebih mudah dan efisien.

Tabel 5. Hasil pengujian SUS

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa sistem pemesanan berbasis QR Code ini layak untuk digunakan kembali pada proses pemesanan makanan dan minuman.					√
2	Menurut saya, alur penggunaan sistem self-order ini masih cukup membingungkan ketika pertama kali digunakan	√				
3	Saya merasa proses pemesanan menu, penambahan produk ke keranjang, dan checkout pada sistem ini mudah dipahami				√	
4	Saya masih membutuhkan bantuan orang lain ketika menggunakan fitur pemesanan pada sistem ini		√			
5	Saya menilai fitur-fitur pada sistem, seperti scan QR Code, keranjang pesanan, checkout, dan status pesanan sudah berjalan dengan baik dan saling terhubung					√
6	Saya merasa masih terdapat beberapa bagian sistem yang kurang konsisten saat digunakan, terutama pada perpindahan halaman dan proses pemesanan		√			

7	Saya yakin pengguna lain dapat mempelajari cara menggunakan sistem self-order ini dengan cepat	√
8	Menurut saya, tampilan dan alur penggunaan sistem pemesanan ini masih terasa cukup rumit digunakan pada beberapa bagian	√
9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan sistem ini untuk melakukan pemesanan makanan secara mandiri melalui <i>smartphone</i>	√
10	Saya perlu mempelajari cara penggunaan sistem terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan seluruh fitur pemesanan dengan baik	√

Pembahasan

Berdasarkan hasil dan proses pengembangan yang telah dilakukan, sistem *self-order* berbasis QR Code dengan fitur manajemen sesi meja berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan operasional usaha kuliner. Layanan yang dibuat mampu membantu pelanggan melakukan pemesanan secara mandiri menggunakan *smartphone* tanpa harus menunggu pelayan restoran. Penggunaan QR Code juga membantu pelanggan mengakses menu digital secara lebih cepat dan praktis.

Penerapan fitur *self-order* juga membantu meminimalkan kesalahan pencatatan pesanan karena data pesanan langsung tersimpan ke dalam sistem setelah *customer* melakukan *checkout*. Selain itu, informasi pesanan dapat langsung diterima oleh bagian *kitchen* sehingga proses penyampaian pesanan menjadi lebih cepat dan terstruktur.

Fitur manajemen sesi meja yang diterapkan pada sistem membantu pegawai memantau kondisi meja secara langsung. Status meja yang dapat diatur menjadi *available* atau *not available* membuat pengelolaan penggunaan meja menjadi lebih tertata. Penerapan fitur tersebut membantu mengurangi kesalahan penggunaan meja yang sering terjadi pada proses pemesanan manual. Penelitian Kurniawan et al. (2025) menemukan bahwa fitur pemantauan ketersediaan meja secara real-time dapat membantu pengelola dalam mengontrol penggunaan meja serta meminimalkan kesalahan yang sering muncul pada proses reservasi manual. Selain itu, Penelitian Azhahroh et al. (2025) menunjukkan bahwa visualisasi status meja secara langsung memungkinkan staf restoran mengidentifikasi kondisi meja dengan cepat sehingga efisiensi operasional dan kualitas pelayanan pelanggan dapat ditingkatkan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Dzikria & Rizal (2023) yang menyatakan bahwa layanan *self-order* dapat membantu meningkatkan efisiensi pelayanan restoran. Selain itu, penelitian oleh Rusito & Putri (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan QR Code membantu *customer* mengakses layanan digital dengan lebih cepat dan mudah.

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), sistem memperoleh nilai sebesar 82,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Nilai tersebut juga menunjukkan bahwa fitur-fitur pada sistem dapat dipahami dengan cukup mudah oleh pengguna ketika melakukan proses pemesanan makanan secara mandiri menggunakan *smartphone*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan yang telah dilakukan, sistem *self-order* berbasis QR Code dengan fitur manajemen sesi meja berhasil dikembangkan sesuai

kebutuhan operasional usaha kuliner. Layanan yang dibuat mampu membantu pelanggan melakukan pemesanan secara mandiri melalui *smartphone*, mengakses menu digital dengan lebih mudah, melakukan pembayaran melalui layanan yang terintegrasi, serta menjalankan proses pemesanan secara lebih terstruktur.

Fitur manajemen sesi meja yang diterapkan mampu mengatur status penggunaan meja sehingga penggunaan meja dapat dikelola dengan lebih teratur. Penerapan fitur tersebut juga membantu mengurangi potensi kesalahan penggunaan meja serta mendukung kelancaran proses pelayanan restoran.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai kebutuhan. Pada pengujian usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh nilai sebesar 82,5 yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada pengujian *usability* yang hanya melibatkan satu responden. Sistem juga belum menyediakan notifikasi status pesanan secara *real-time* kepada pelanggan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak responden pada tahap evaluasi serta menambahkan fitur notifikasi status pesanan secara langsung untuk meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna.

DAFTAR RUJUKAN

- Asher, A. D., & Hidayat, S. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(3), 1485–1502. <https://doi.org/10.47668/EDUSAINTEK.V11I3.1135>
- Asra, T., Khasanah, S. N., & Nainggolan, E. R. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Restoran Berbasis Web Pada Warunk Upnormal. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 110–119. <https://doi.org/10.31294/REPUTASI.V4I2.2428>
- Azhahroh, A. A., Syadida, W. Q. S., & Hafithuddin, D. (2025). Aplikasi Pemantauan Meja Restoran untuk Efisiensi Operasional dan Pengalaman Pelanggan. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 3(1), 63–69. <https://doi.org/10.70248/jismdb.v3i1.2490>
- Dzikria, I., & Rizal, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Mandiri Restoran Berbasis Progressive Web Apps. *Jurnal Sistim Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 135–144. <https://doi.org/10.37034/JSISFOTEK.V5I1.252>
- Nilawati, L., & Widya, S. A. (2023). Penerapan Metode Scrum Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Surat Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 484–491. <https://doi.org/10.47233/JTEKSIS.V5I4.1044>
- 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), 139. <https://doi.org/10.33633/TC.V21I1.5659>
- 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), 21–27.
- Rezeki, S., & Alda, M. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Reservasi Restoran dan Penyewaan Ruangan Berbasis Mobile. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(2), 1304–1317. <https://doi.org/10.35889/JUTISI.V13I2.2185>
- Ridwan, R., Kustian, N., & Ambarsari, E. W. (2022). Peran Data Store dalam Mempresentasikan Hubungan Data Flow Diagram SSADM Dengan Entity Relationship Diagram. *JURITEK (Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer)*, 2(2).

- Rusito, R., & Putri, D. I. M. (2024). Implementasi QR Code Untuk Sistem Informasi Pemesanan Menu Pada Restoran Omah Gedhe Pandean Kaliwungu Berbasis Web. *LogicLink*, 91–105. <https://doi.org/10.28918/LOGICLINK.V1I2.9164>
- Saleh, K. R., & Papatungan, I. V. (2024). Implementasi Metode Agile Serta Proses Bisnis Dalam Pengembangan Dan Perancangan Aplikasi Bergerak Mecha Sebagai Penyedia Layanan Perbaikan Kendaraan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 87–103. <https://doi.org/10.47668/EDUSAINTEK.V11I1.959>
- Susila, A. A. N. H., & Arsa, D. M. S. (2023). Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 21(1), 3–8. <https://doi.org/10.34010/MIU.V21I1.10683>
- Walim, W., Pohan, A. B., & Safrudin, A. (2022). Implementasi Metode Agile Development Dalam Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Pada Restoran. *Profitabilitas*, 2(2), 106–117. <https://doi.org/10.31294/PROFITABILITAS.V2I2.1661>