

ABSTRAK

Rumah makan adalah sebuah tempat usaha yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan pelayanan makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya. Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian pada tugas akhir ini adalah rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien yang menyediakan berbagai macam makanan menu *seafood* dan menu lainnya. Dalam pelayanan rumah makan ini masih bersifat konvensional di mana pelayanan untuk memesan makanan masih menggunakan media kertas untuk mencatat pesanan tersebut sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan-kesalahan akibat kelalaian pelayan, serta minimnya pemberitahuan untuk pelanggan tentang ketersediaan makanan dan informasi status pemesanan. Hal ini menyebabkan proses pemesanan makanan kurang efektif. Oleh karena itu dibangunlah aplikasi pemesanan makanan yang dapat meminimalkan masalah yang terjadi pada proses pemesanan makanan dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan maupun pemilik sehingga dapat meningkatkan pelayanan. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dan pemodelan UML, dengan bahasa pemrograman PHP dan Java serta software Android Studio. Pembuatan *database* menggunakan MySQL. Pada penerapan aplikasi ini pelanggan dapat melakukan pemesanan secara mandiri melalui *smartphone* yang telah disediakan oleh pemilik rumah makan, setelahnya pesanan akan terkirim ke bagian dapur untuk segera diolah sesuai dengan pesanan. Bagian dapur akan mengubah status dari pemesanan dan akan langsung terkoneksi oleh *smartphone* pelanggan sehingga pelanggan dapat mengetahui estimasi waktu pemasakan makanan dan status dari makanan yang dipesan. Untuk mengakhiri proses pemesanan, pelanggan dapat meminta bill melalui aplikasi dan admin akan melakukan proses pemverifikasian bill setelahnya pelanggan dapat langsung membayar pesanan yang sudah dipesan.

Kata Kunci : *Rumah Makan, Aplikasi Pemesanan, Pelanggan, Android, Java, MySQL*