

# Membangun Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Pada Kios *Fisher* Utama

Rifky Taufani Hamzah Saputra<sup>1)</sup>, Muhammad Fahmi<sup>2)</sup>, dan Ahmad Fajri<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

<sup>1,2,3</sup>Samarinda, 75123

E-mail: email1@domain.ekstensi<sup>1)</sup>, email2@domain.ekstensi<sup>2)</sup>, email3@domain.ekstensi<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk dapat membangun sebuah aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Pada Kios Fisher Utama untuk lebih mempermudah pembelian ikan laut atau non ikan laut yang nantinya jika penelitian ini berhasil dapat bisa membantu transaksi jual beli secara online yang bertujuan untuk mempermudah penjual untuk memasarkan jualanannya serta memudahkan pembeli dalam memesan barang yang diinginkannya. Penelitian membangun aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Pada Kios Fisher Utama. Aplikasi yang dibangun menggunakan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Waterfall model dengan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah Android Studio, Visual Studio Code, Xampp, Google Maps API, GPS. Adapun Hasil pengujian blackbox testing terhadap fungsionalitas sistem menunjukkan sistem sudah berhasil sesuai kebutuhan pengguna

**Kata Kunci:** : Membuat, Pemesanan, Android, Kios Fisher Utama

## *Building an Android Based Fish Ordering Application at the Main Fisher Kiosk*

## ABSTRACT

*Research was carried out to be able to build an Android-based Fish Ordering application at the Main Fisher Kiosk to make it easier to buy sea fish or non-sea fish which later, if this research is successful, can help with online buying and selling transactions which aim to make it easier for sellers to market their sales and make it easier for buyers. in ordering the goods he wants. Research to build an Android-based Fish Ordering application at the Main Fisher Kiosk. The application was built using the system development method used, namely the Waterfall model, with the supporting software used being Android Studio, Visual Studio Code, Xampp, Google Maps API, GPS. The results of black box testing on system functionality show that the system has succeeded in meeting user needs..*

**Keywords:** Making, Ordering, Android, Main Fisher Kiosk

## 1. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi informatika, maka berkembang pula aplikasi yang dapat membantu kinerja manusia agar menjadi lebih efisien serta lebih efektif, baik dari segi waktu maupun materi. Hal tersebut terlihat dari banyaknya aplikasi berbasis android yang digunakan sebagai media jual-beli untuk membantu para pengusaha, untuk memasarkan barang yang mereka jual, seperti pengusaha budidaya ikan, pengusaha makanan olahan, dan lainnya.

Melihat dari kondisi yang dialami pada beberapa hal diatas, maka penelitian ini akan membangun suatu aplikasi android dengan menggunakan location based service, yang bertujuan untuk mempermudah penjual untuk memasarkan jualanannya serta memudahkan pembeli dalam memesan barang yang diinginkannya. Keuntungan dari aplikasi ini ialah dapat membantu pembeli untuk mempersingkat waktu. Hal itu dikarenakan pembeli hanya perlu membuka aplikasi yang terdapat pada

smartponenya, lalu memesan barang yang diinginkan, dan penjual akan mengirimkan barang sesuai lokasi pembeli. Location based service digunakan agar dapat mempermudah kurir dari penjual untuk mengantarkan barang ke lokasi pembeli. Pembeli juga bisa melihat langsung total harga dari barang yang dibelinya pada aplikasi tersebut. Pembeli dapat melakukan pembayaran tunai atau dengan menggunakan sistem Cash On Delivery (COD) yang merupakan bentuk transaksi keuangan dimana pembayaran dilakukan setelah barang diantar dan diterima oleh konsumen.

Oleh karena itu, pelaku Kios Fisher Utama tersebut harus melakukan inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah transaksi jual-beli secara online dan juga untuk menjangkau konsumen lebih banyak yaitu dengan cara membangun aplikasi untuk pelaku usaha tersebut.

## 2. RUANG LINGKUP

## 2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yaitu “bagaimana Membangun Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Pada Kios Fisher Utama

## 2.2 Batasan Masalah

1. Aplikasi penjualan ikan hanya berbasis android.
2. Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk pemilik dan pembeli pada UMKM Fisher Utama.
3. Pencarian lokasi menggunakan location based service.
4. Transaksi menggunakan sistem COD dan untuk pembayaran bisa menggunakan QRIS atau tunai.
5. Pembayaran dilakukan setelah COD.
6. Aplikasi ini hanya bisa dijangkau didaerah Samarinda kota saja.
7. Pembeli harus memiliki akun untuk melakukan transaksi pembelian produk.
8. Ikan yang dijual hanya ikan yang bisa di konsumsi.
9. Perancangan sistem menggunakan alat pemodelan UML (Unified Modelling Language).

## 2.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin penulis sampaikan adalah dengan adanya Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Pada Kios Fisher Utama dapat memberikan kemudahan dalam mengatasi masalah yang ada serta dapat membantu dalam kegiatan jual beli menjadi sistem baru yang dapat digunakan secara baik pada android.

## 2.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :  
Bagi pembeli/konsumen :

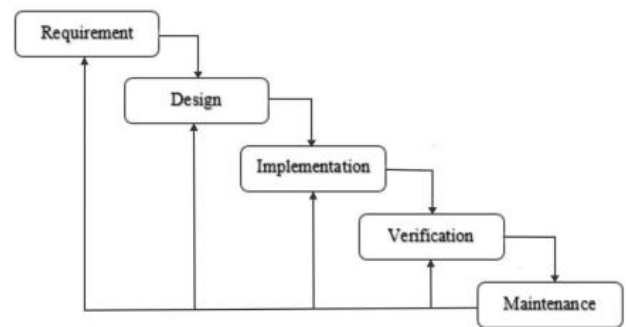
1. Konsumen dapat memesan ikan dari mana saja dan kapan saja tanpa harus pergi ke pasar tradisional atau supermarket.
2. Konsumen dapat melihat informasi detail tentang produk ikan, seperti jenis ikan, kualitas, harga, dan bahkan gambar ikannya.
3. Pengiriman yang cepat dan aman.

Bagi penjual ikan :

1. Penjual ikan dapat mengelola stok dan pesanan dengan lebih mudah melalui platform online.
2. Penjual ikan online dapat menjangkau konsumen dan tidak hanya terpaku pada lokasi toko fisik saja.

## 3. METODE PENGEMBANGAN *Waterfall*

Dalam judul penelitan Membangun Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Pada Kios Fisher Utama ini akan menggunakan metodologi pengembangan aplikasi yaitu *Waterfall*. Adapun langkah-langkah atau tahapan pengerjaan-nya dimulai dari tahapan *Requirement Analysis*, *Design*, *Implementation*, *Verification*, dan tutup dengan tahap *Maintenance* sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

### 3.1 *Requirement Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kebutuhan pengguna dan sistem dikumpulkan dan dianalisis. Semua persyaratan fungsi dan non-fungsi didokumentasikan secara mendetail. Tujuannya adalah untuk memahami apa yang diharapkan dari sistem yang akan dikembangkan.

### 3.2 *Design* (Desain)

Yang dilakukan ditahap ini adalah setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul kemudian dirancang dengan menggunakan perangkat lunak yaitu UML (Unified Modelling Language) dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun.

### 3.3 *Implementation* (Penerapan)

Tahap ini melakukan pengkodean, disini penulis dengan menggunakan aplikasi Android Studio dan MySQL sebagai database.

### 3.4 *Verification* (Pengujian)

Tahap ini penulis melakukan pengujian program dengan menggunakan metode *blackbox* dan *beta testing* apakah sudah layak dipakai atau masih ada perbaikan.

### 3.5 *Maintenance* (Perawatan)

Setelah program berhasil diuji dan layak digunakan, maka aplikasi akan diserahkan kepada pihak yang terkait, Setelah itu dalam kurun waktu tertentu penulis melakukan pemeliharaan program secara berkala agar nantinya program berjalan dengan baik seperti mengecek database yang digunakan.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1 Membangun

Membangun adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan (sistematika) mengenai suatu program atau aplikasi. Membangun juga berkaitan dengan perancangan sistem dimana membangun sebagai penerjemah hasil analisa yang dibentuk ke dalam suatu software yang berguna untuk menciptakan sistem atau memperbaiki sistem.

### 4.2 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang berisikan perintah - perintah dari pengguna aplikasi tersebut untuk dapat menyelesaikan masalah dan pengolahan data.

### 4.3 Pemesanan

Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ketangan pemesan dengan selamat.

### 4.4 Kios Fisher Utama

Kios Fisher Utama adalah sebuah kios yang berbagai macam ikan yang bisa dikonsumsi, Usaha ini dibangun dari tahun 2000 yang berlokasi di Pasar Segiri Jl. Pahlawan, Sidodadi, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda.

### 4.5 Android

Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile.

### 4.6 Analisis User

Dalam bisnis ini terdapat beberapa actor yang terlibat yaitu member, non-member, dan admin. Peranan yang dilakukan oleh actor-aktor tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Non-member

Pelanggan merupakan pengguna yang belum memiliki akun yang terdaftar pada aplikasi.

#### 2. Member

Member adalah pengguna yang telah mendaftarkan akun pada aplikasi.

#### 3. Admin

Sebagai Fasiliator yang memfasilitasi seluruh aktivitas yang ada pada aplikasi.

### 4.7 Analisis Perangkat Lunak

Untuk membuat aplikasi ini, diperlukan beberapa perangkat lunak (software) sebagai berikut:

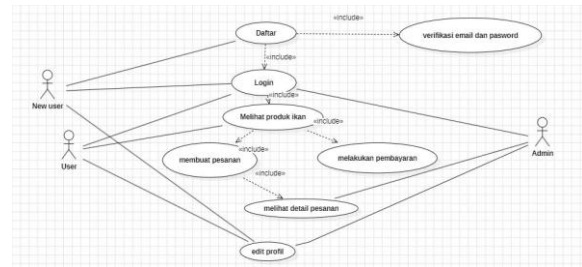
- 1) Editor Teks: Android studio, Visual studio code
- 2) Server Lokal: XAMPP Control Panel v3.2.1
- 3) Manajemen Basis Data: PHP MyAdmin 5.0.1
- 4) Perancangan UML: IBM Rational Rose Enterprise Edition
- 5) Server Hosting

Kebutuhan minimal perangkat keras (hardware) yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi ini adalah sebagai berikut. Semakin tinggi spesifikasi perangkat maka akan semakin baik untuk menjalankan sistem ini:

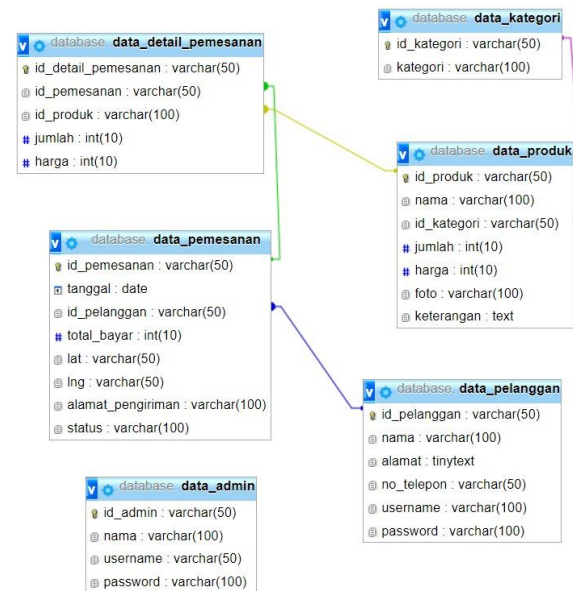
- 1) Intel Core i5 Gen 7 64bit
- 2) Harddisk 1TB dan SSD 1TB
- 3) RAM 16GB
- 4) Windows 10 64bit
- 5) Printer Epson L3110

### 4.8 Design (Desain)

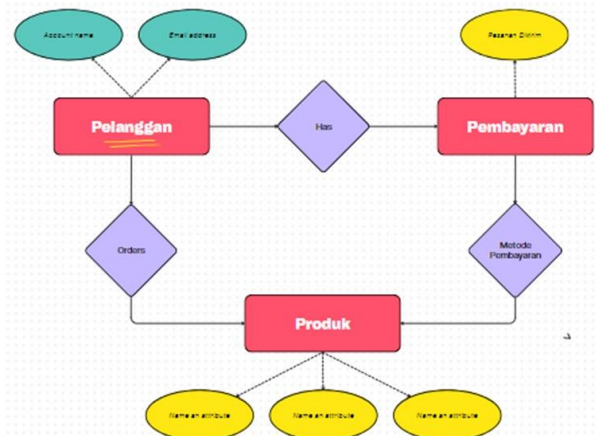
#### 4.8.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

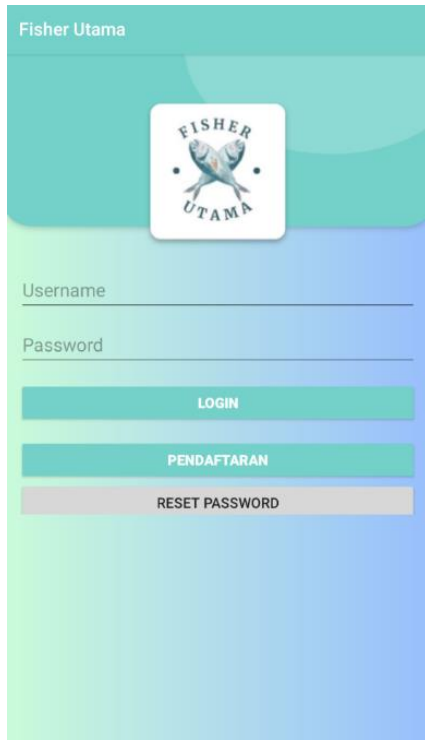


Gambar 3. Class Diagram



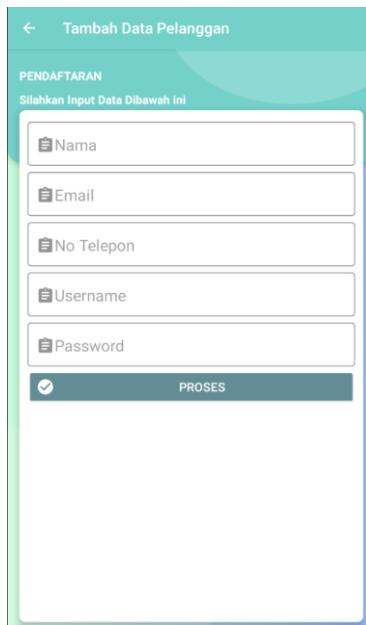
Gambar 4. Activity Diagram Aplikasi Pemesanan Ikan Kios Fisher Utama

#### 4.9 Hasil Penelitian



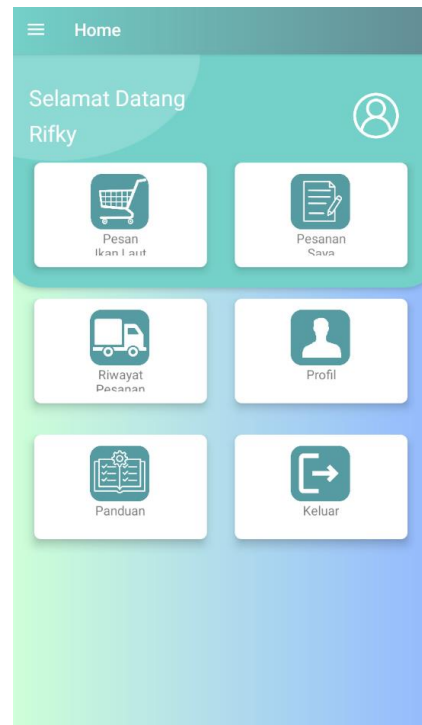
**Gambar 5. Implementasi Login**

Login merupakan sebuah tampilan awal aplikasi yang mewajibkan user untuk memasukkan identitasnya. Hal ini bertujuan untuk melindungi akses pengguna agar tidak disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.



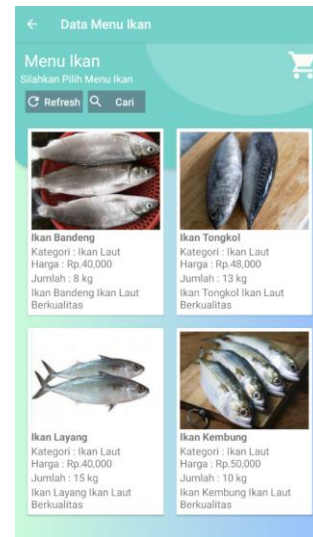
**Gambar 6. Implementasi Pendaftar untuk User**

Diatas adalah tampilan pendaftaran untuk user. Pada halaman ini terdapat inputan seperti nama, email, no. telpon, username, dan password. Serta terdapat button proses untuk mendaftarkan akun.



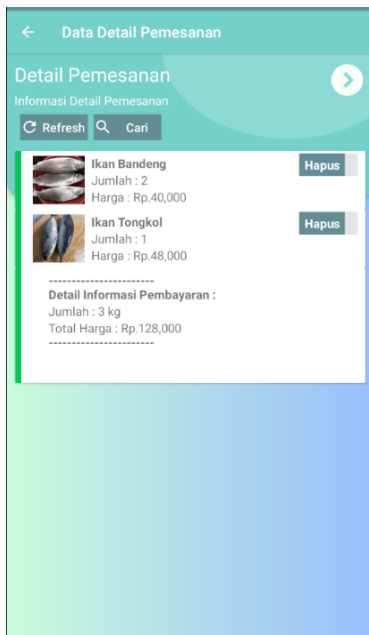
**Gambar 7. Implementasi Home User**

Halaman home adalah tampilan awal aplikasi yang menyambut pengguna ketika mereka mengakses situs tersebut. Pada halaman ini, menyediakan informasi umum tentang layanan seperti pesan ikan laut, pesanan saya, profil, riwayat pesanan, panduan, serta logout. Salah satu fitur penting yang biasanya ada di halaman home adalah opsi Pesan Ikan Laut.



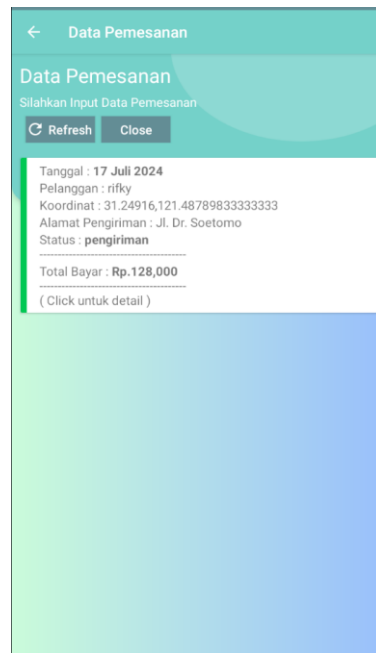
**Gambar 8. Implementasi Data Menu Ikan**

Data menu ikan merupakan komponen penting dalam aplikasi pemesanan ikan berbasis Android untuk Kios Fisher Utama. Menu ini menampilkan berbagai jenis ikan yang tersedia untuk dibeli oleh pelanggan.



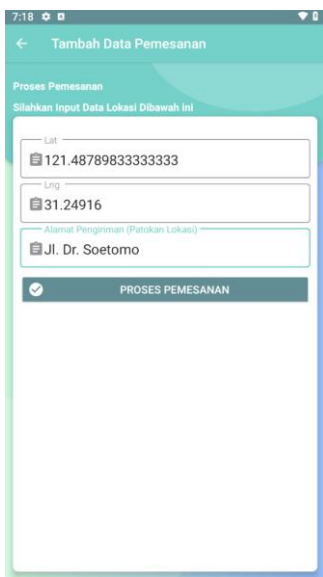
**Gambar 9. Implementasi Detail Pemesanan**

Data Detail Pemesanan merupakan elemen krusial dalam aplikasi pemesanan ikan berbasis Android untuk Kios Fisher Utama. Setiap pesanan yang dilakukan oleh pelanggan akan disimpan dan dikelola secara sistematis untuk memastikan kelancaran proses dari pemesanan hingga pengiriman.



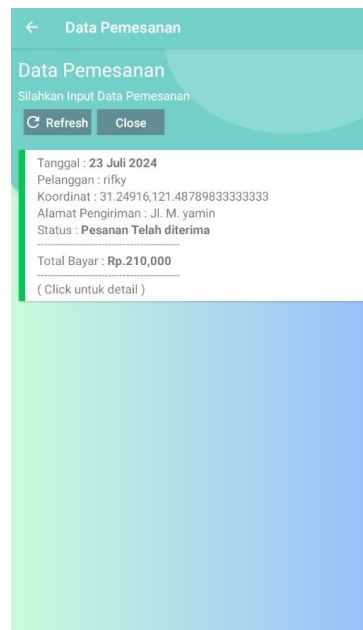
**Gambar 11. Implementasi Fitur Pesanan**

Diatas adalah tampilan untuk melihat data pemesanan. Pada halaman ini terdapat hasil output seperti tanggal pembelian, nama pelanggan, titik lokasi pesan, Alamat pengiriman, Status pengiriman, dan total pembayaran.



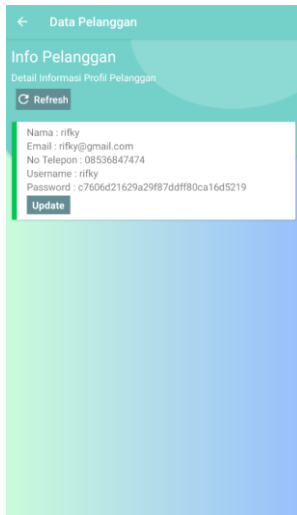
**Gambar 10. Implementasi Tambah Data Pemesanan**

Tambah Data Pemesanan adalah tampilan untuk memproses pemesanan. Pada halaman ini terdapat inputan Alamat pengiriman untuk pengantaran pesan ikan setelah itu Alamat akan terbaca di admin dan setelah itu admin akan segera mengantarkan pesanan user dan serta ada proses pemesanan.



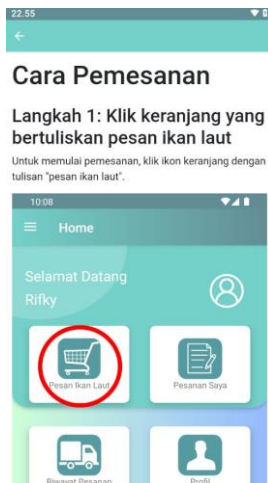
**Gambar 12. Implementasi Fitur Riwayat Pesanan**

Diatas adalah tampilan untuk melihat data pemesanan. Pada halaman ini terdapat hasil output seperti tanggal pembelian, nama pelanggan, titik lokasi pesan, alamat pengiriman, status pengiriman, dan total pembayaran.



**Gambar 13. Implementasi Fitur Profil**

Diatas adalah tampilan untuk melihat data profil akun. Pada halaman ini terdapat hasil output seperti nama, email, no. telpon, username, password serta terdapat button update.



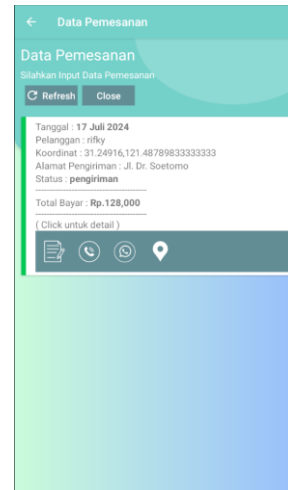
**Gambar 14. Implementasi Fitur Panduan**

Berisi panduan yang berisikan bagaimana cara memesan ikan di aplikasi Fisher Utama.



**Gambar 15. Implementasi Home Admin**

Pada halaman ini, menyediakan informasi umum tentang layanan seperti pesanan, profil, panduan, serta logout.



**Gambar 16. Implementasi Pesanan**

Diatas adalah tampilan untuk melihat data pesanan. Pada tampilan ini terdapat 4 fitur yaitu :

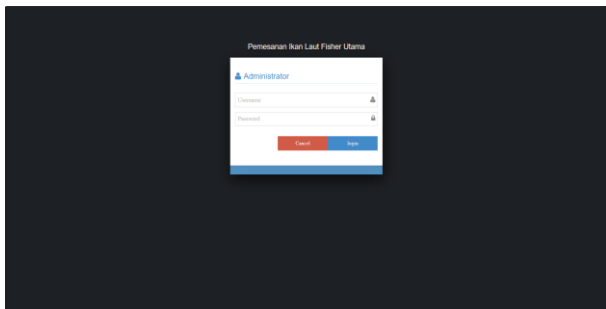
1. Gambar kertas yaitu button untuk mengetahui detail pemesanan yang dipesan.
2. Gambar telepon yaitu berfungsi untuk menelpon user pemesan.
3. Gambar logo whatsapp yaitu berfungsi untuk menghubungi user pemesan melalui aplikasi whatsapp.
4. Gambar GPS yaitu berfungsi untuk melihat titik lokasi yang dibagikan user pemesan.



**Gambar 17. Implementasi Konfirmasi Barang diterima**

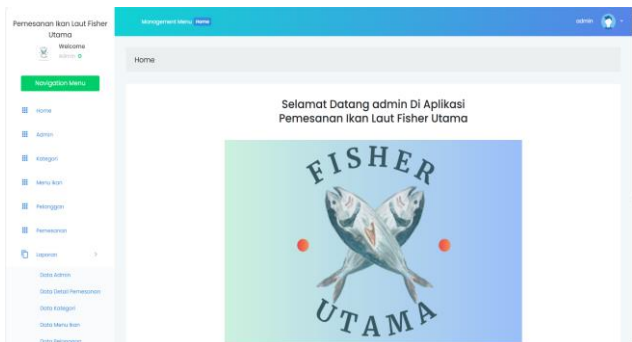
Pengelolaan data pembayaran yang baik memungkinkan admin untuk memantau transaksi secara

real-time, memastikan semua pembayaran diproses sesuai dengan urutan dan diterima dengan benar.



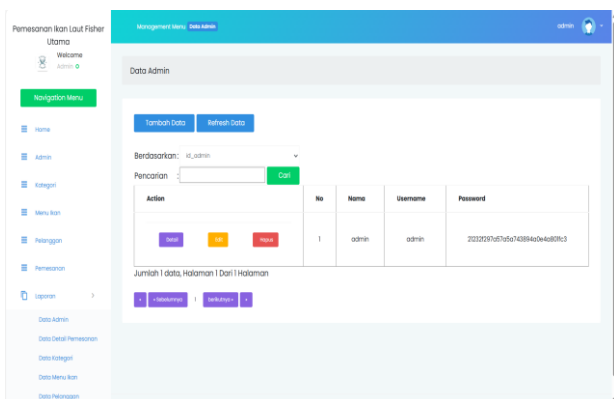
**Gambar 18. Implementasi Website Login Admin**

Login merupakan sebuah tampilan awal web yang mewajibkan user untuk memasukkan identitasnya. Hal ini bertujuan untuk melindungi akses pengguna agar tidak disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.



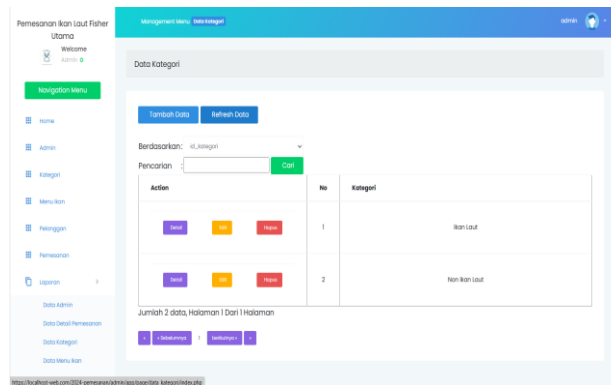
**Gambar 19. Implementasi Website Home**

Berisi informasi tentang admin, kategori, menu ikan, pelanggan, pemesanan, dan laporan.



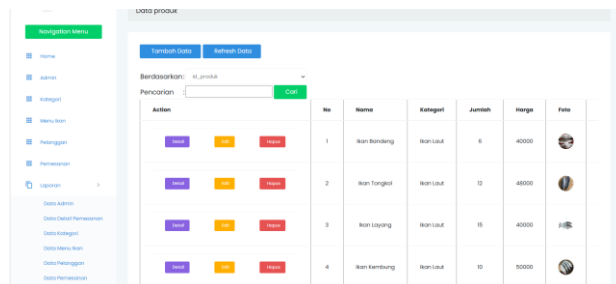
**Gambar 20. Implementasi Website admin**

Berisi informasi tentang data admin. Pada tampilan terdapat beberapa fitur yaitu tambah data, refresh data, detail, edit, dan hapus. Serta menghasilkan output yang berisikan no, nama, username, dan password.



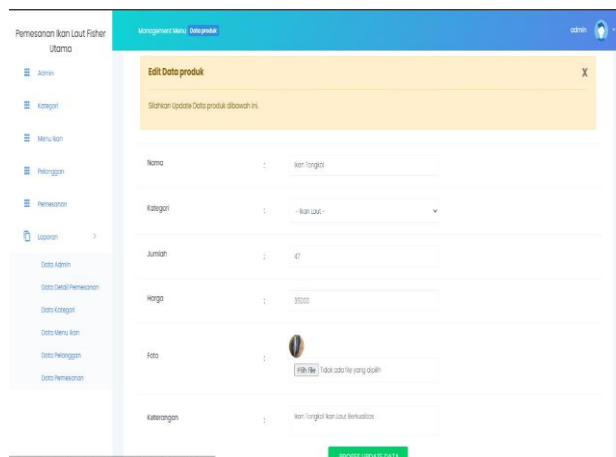
**Gambar 21. Implementasi Website Kategori**

Berisi informasi tentang data kategori. Pada tampilan terdapat beberapa fitur yaitu tambah data, refresh data, detail, edit, dan hapus. Serta menghasilkan output yang berisikan no, dan kategori yaitu ikan laut dan non ikan laut.



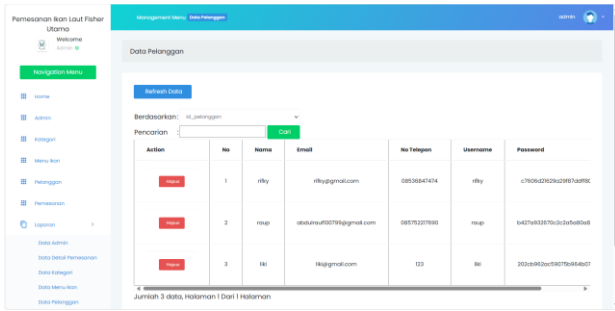
**Gambar 22. Implementasi Website Menu Ikan**

Berisi informasi daftar semua produk ikan yang dijual serta bisa menambahkan data ikan/non ikan yang akan dijual. Pada tampilan ini juga berisi informasi detail seperti nama ikan, ketersediaan stok dan harganya.



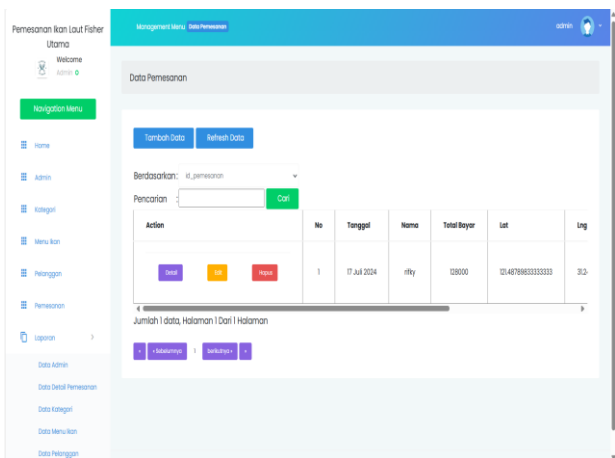
**Gambar 23. Implementasi Website Menu Ikan Edit**

Berisi informasi untuk mengubah ketersediaan stok, dan harga. Pada tampilan menampilkan input yang terdiri dari nama, kategori, jumlah, harga, foto, dan keterangan yang masing-masing bisa diubah. Terdapat juga button Proses Update Data.



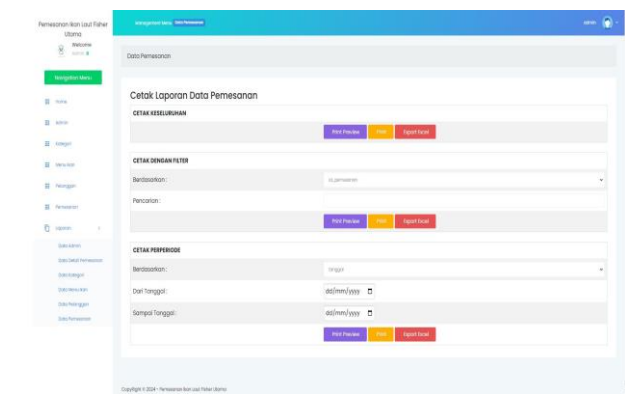
**Gambar 24. Implementasi Website Pelanggan**

Halaman yang berisi mengenai pelanggan yang telah mendaftar. Data yang tersimpan termasuk nama, email, no. telpn, username, password.



**Gambar 25. Implementasi Website Pelanggan**

Halaman yang menampilkan daftar pemesanan yang masuk, status pemesanan yang sedang kirim atau pesanan telah diterima. Pada tampilan ini juga menampilkan beberapa data pemesan seperti tanggal pemesanan, nama, total bayar, titik lokasi (latitude, longitude), alamat pengiriman, dan status.



**Gambar 26. Implementasi Laporan Data**

Halaman yang menampilkan laporan pemesanan yang mau dicetak, pada halaman ini juga menampilkan

laporan yang berdasarkan dari tanggal pemesanan – sampai tanggal pemesanan.



**Gambar 27. Implementasi Hasil Laporan Data**

Halaman ini menampilkan hasil dari laporan pemesanan yang telah diatur dari berdasarkan tanggal pemesanan – sampai tanggal pemesanan.

#### 4.10 Pengujian

##### 4.10.1 BlackBox Testing

Pengujian Black Box merupakan teknik evaluasi perangkat lunak yang fokus pada pengujian fungsi-fungsi sistem tanpa memperhatikan bagaimana fungsi-fungsi tersebut diimplementasikan secara internal. Untuk menguji aplikasi ini penulis menggunakan metode *Equivalence Partitioning* dan *boundary value analysis*.

##### 1. Equivalence Partitioning

###### 1) Input Username dan Password

**Tabel 1. Equivalence Partitioning Input Username dan Password**

Kategori	Kasus Uji	Username	Password	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
Valid	Kasus 1	andi123	andi123@2024	Login Berhasil	Username dan password valid.
Valid	Kasus 2	siti_rahma	siti_rahma@789	Login Berhasil	Username dan password valid.
Valid	Kasus 3	budi45	budi45\$pass12	Login Berhasil	Username dan password valid.
Tidak Valid	Kasus 4	arief.jaya		Login Gagal	Password kosong.
Tidak Valid	Kasus 5	usern amey angter lalu	usern ame! t oo_lo ng123	Login Gagal	Username terlalu panjang



Kategori	Kasus Uji	Username	Password	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
Tidak Valid	Kasus 6	nita_12	nita	Login Gagal	Password kurang dari 8 karakter.
Tidak Valid	Kasus 7	indra_setiawan	short@	Login Gagal	Password kurang dari 8 karakter.

2) Jumlah Produk dalam Keranjang

**Tabel 2. Equivalence Partitioning Jumlah Produk dalam Keranjang**

Kategori	Kasus Uji	Jumlah Produk	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
Valid	Kasus 1	5	Berhasil	Jumlah produk valid.
Valid	Kasus 2	10	Berhasil	Jumlah produk valid.
Valid	Kasus 3	20	Berhasil	Jumlah produk lebih dari batas normal.
Tidak Valid	Kasus 4	-1	Kesalahan	Jumlah produk kurang dari 0.
Tidak Valid	Kasus 5	51	Kesalahan	Jumlah produk terlalu banyak.

## 2. Boundary Value Analysis

**Tabel 3. Boundary Value Analysis Jumlah Produk dalam Keranjang**

Kasus Uji	Jumlah Produk	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
Kasus 1	0	Kesalahan	Jumlah produk di bawah batas valid.
Kasus 2	1	Berhasil	Jumlah produk pada batas bawah valid.

Kasus Uji	Jumlah Produk	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
Kasus 3	5	Berhasil	Jumlah produk pada batas normal.
Kasus 4	50	Berhasil	Jumlah produk pada batas atas valid.
Kasus 5	51	Kesalahan	Jumlah produk melebihi batas maksimal.

**Tabel 4. Boundary Value Analysis Total Harga Checkout**

Kasus Uji	Total Harga	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
Kasus 1	0	Kesalahan	Total harga di bawah batas valid.
Kasus 2	1	Berhasil	Total harga pada batas bawah valid.
Kasus 3	50000	Berhasil	Total harga pada batas normal.
Kasus 4	128000	Berhasil	Total harga pada batas atas valid.
Kasus 5	150000	Kesalahan	Total harga melebihi batas maksimal.

### 4.10.2 Beta Testing

Pengujian Beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana pengujian dilakukan secara langsung dengan memberikan responden 9 pertanyaan yang berhubungan dengan Aplikasi yang dibangun. Dilaksanakan pada 28 Juli 2024 dengan sejumlah responden dari kalangan umum.

Berdasarkan data hasil kuisioner tersebut, dapat dicari persentase rata-rata jawaban dengan menggunakan rumus.

1. Untuk menghitung jumlah maksimum skor kriterium jumlah penilaian = 5 dan jumlah responden 10 yaitu dengan rumus

$$\text{Kriterium} = \text{Jumlah Penilaian} \times \text{Jumlah Responden}$$

Maka nilai dari kuisioner yang dibuat  $5 \times 10 = 50$

2. Untuk mengetahui jumlah jawaban dari responden dalam bentuk persentase, digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \text{total nilai} / \text{skor ideal} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase yang dicari

Total nilai = Jumlah frekuensi dikalikan nilai yang ditetapkan jawaban

Skor Ideal = Nilai tertinggi dilakukan dengan jumlah sampel

Dari semua jawaban 10 responden terhadap 9 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa Usability mendapatkan nilai persentase sebesar 82%, Sistem Navigasi mendapatkan persentase 80%, Graphic Design mendapatkan persentase 90%, Content mendapatkan persentase 78%, Compatibility mendapatkan persentase 76%, Loading Time mendapatkan persentase 76%, Functionality mendapatkan persentase 76%, Accessibility mendapatkan persentase 74%, Interactivity mendapatkan persentase 80%.

Secara keseluruhan, pengguna memberikan penilaian yang positif terhadap aplikasi ini dan merekomendasikan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kinerja dan fungsionalitas aplikasi. Banyak pengguna mengapresiasi inisiatif Kios Fisher Utama dalam memanfaatkan teknologi untuk memudahkan proses pemesanan ikan, dan mereka merasa bahwa aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kenyamanan pelanggan. Namun, mereka juga menekankan pentingnya pembaruan berkala dan penambahan fitur-fitur baru yang relevan untuk tetap memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berkembang.

## 5 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi pemesanan ikan berbasis Android pada Kios Fisher Utama, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut:

1. Kepuasan Pengguna: Hasil pengujian Beta menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi ini, dengan persentase kepuasan yang tinggi dalam berbagai aspek seperti usability, sistem navigasi, desain grafis, konten, dan kompatibilitas. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman pengguna yang baik.
2. Keandalan Sistem: Pengujian Black Box membuktikan bahwa semua fitur utama aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tidak ditemukan kesalahan signifikan yang mengganggu fungsi aplikasi, sehingga aplikasi ini dapat dianggap andal dan siap digunakan oleh Kios Fisher Utama.

## 6 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman dalam pengembangan aplikasi ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan kualitas aplikasi di masa mendatang:

1. Peningkatan Fitur: Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur baru yang bermanfaat bagi pengguna, seperti integrasi pembayaran online, fitur ulasan dan rating dari pengguna, serta notifikasi real-time untuk pembaruan status pesanan.

2. Optimalisasi Kinerja: Meskipun aplikasi telah berfungsi dengan baik, optimalisasi kinerja masih perlu dilakukan untuk meningkatkan kecepatan dan responsivitas aplikasi, terutama dalam hal waktu loading dan transisi antar halaman.
3. Peningkatan Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna (UI) dapat terus ditingkatkan berdasarkan umpan balik pengguna. Peningkatan desain visual dan tata letak yang lebih intuitif dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna.
4. Pengujian Lebih Lanjut: Pengujian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak responden dan berbagai perangkat dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai performa dan kompatibilitas aplikasi. Pengujian ini juga dapat membantu dalam menemukan dan memperbaiki bug yang mungkin terlewatkan pada tahap pengujian awal.
5. Pemeliharaan Berkala: Pemeliharaan aplikasi secara berkala sangat penting untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan baik. Pembaruan berkala untuk memperbaiki bug, menambahkan fitur baru, dan mengoptimalkan kinerja harus dilakukan secara rutin.

## 7 DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, E. (2016). PEMANFAATAN TEKNOLOGI LOCATION BASED SERVICE DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PROFIL KAMPUS UNIVERSITAS MULAWARMAN BERBASIS MOBILE. *Jurnal Ilmiah ILKOM*, 8(3).
- Haerani, R. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MENU KULINER BERBASIS ANDROID. *Sistem Informasi* |, 9(1), 70–76.
- Hakim Rahman, A. (2018). MEMBANGUN SISTEM PENJUALAN IKAN LAUT BERBASIS WEB PADA CV.FAMASHENA. In *Jurnal Rekayasa Informasi* (Vol. 7, Issue 1). [https://id.m.wikipedia.org/wiki/sistem\\_in](https://id.m.wikipedia.org/wiki/sistem_in)
- Handayani, S. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE STUDI KASUS TOKO KUN JAKARTA. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189>
- Muddin, S., Chintami Darti A, A., Arlanjatdin, R., & Ramang, A. (n.d.). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID.
- Nanang Sutisna, A., Taofik, C., Mulyawan, A., LIKMI Bandung, S., & Mardira Indonesia, S. (2020). APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN LOCATION BASED SERVICE (LBS) UNTUK NAVIGASI TUJUAN WISATA DI KABUPATEN GARUT. *Jurnal Computech & Bisnis*, 14(1), 30–39.
- Pudjiarti, E., & Faizah, S. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online. *Bina Insani ICT Journal*, 8(2), 176–186.

Setiawan Rudi & Nugroho Wahyu. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Sistem Informasi*, 3(2) .  
Wahid, A. A. (n.d.). *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*.

Yohanes Meol, E., Nababan, D., Kelen, Y. P. K., Studi, P., Informasi, T., & Timor, U. (2023). *Sistem Informasi Penjualan Ikan pada Kefamenanu Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall (Vol. 3)*. <https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/jkdn>