

ABSTRAK

Perkembangan teknologi perangkat mobile khususnya telepon genggam di masa kini terus berkembang. Sudah menjadi fakta bahwa perangkat mobile saat ini sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat di seluruh belahan dunia. Kemudahan dan semakin berkembangnya fitur pada telepon genggam menjadi salah satu alasannya. Bahkan sebagian besar kegiatan manusia ditunjang oleh fungsi dari perangkat mobile yang dimilikinya. Perkembangan kuliner pun tidak kalah menariknya jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi mobile. Semakin menjamurnya rumah makan dan tempat-tempat yang menyediakan berbagai variasi makanan juga menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Salah contohnya Bento Cafe yang digandrungi masyarakat Yogyakarta. Namun, Saat ini pelayanan di Bento Cafe masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan kertas dan pena. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan dan pemanfaatan teknologi mobile yang bisa membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat, mudah, dan efisien serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan. Pada penelitian ini, akan dibangun sebuah aplikasi mobile berbasis sistem operasi android guna mempermudah pelayanan pada pemesanan makanan dan minuman pada Bento Cafe. Aplikasi ini nantinya diharapkan mampu menjadi sebuah terobosan baru guna mempermudah baik pelayan maupun pelanggan di Bento Cafe.

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metodologi GRAPPLE (*Guidelines for Rappid Application Engineering*) dengan metodologi perancangan UML pada sisi *client* dan DFD pada sisi *server*. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah IDE *Eclipse*, *Netbeans*, *My SQL*, *Zxing Barcode Scanner* serta bahasa pemrograman java dan *PHP*.

Aplikasi mobile pemesanan makanan dan minuman ini merupakan sistem yang memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan pemesanan menu dengan memindai QR Code menggunakan kamera smartphone, serta pada sisi server yang mampu melakukan rekap data pemesanan.

Kata Kunci : *qr-code, android*