

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN KUE BERBASIS MULTIPLATFORM UNTUK Mendukung Langkah Ekonomi Digital (STUDI KASUS: PAWON IBU SNACKS KARAWANG)

Mochamad Fauzan Osama, Intan Purnamasari, Rini Mayasari

Informatika, Universitas Singaperbangsa Karawang
Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang Jawa Barat
Fauzan.osama19029@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Pawon Ibu Snacks Karawang adalah usaha makanan ringan yang terkenal di daerah karawang karena rasa kuenya yang lezat dihasilkan dari bahan berkualitas. Tetapi masih menggunakan sistem pembukuan manual, mengakibatkan ketidaktertiban dan kesalahan dalam mencatat pesanan dan keuangan. Ini bisa berdampak negatif pada pelanggan dan bisnis. Karena mereka membuat kue sesuai pesanan, kesalahan pencatatan bisa memperlambat waktu tunggu pelanggan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi multiplatform untuk pemesanan dan pengelolaan data yang lebih efisien. Metodologi *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Prototype* digunakan, melalui langkah-langkah komunikasi, perencanaan cepat, pemodelan, pembentukan prototipe, penyerahan, pengiriman, dan umpan balik pengguna. Aplikasi ini dibangun dengan *Flutter* dan *Dart*, serta database *Supabase*. Hasilnya adalah aplikasi pemesanan kue *multiplatform* yang meningkatkan efisiensi layanan di Pawon Ibu Snacks Karawang.

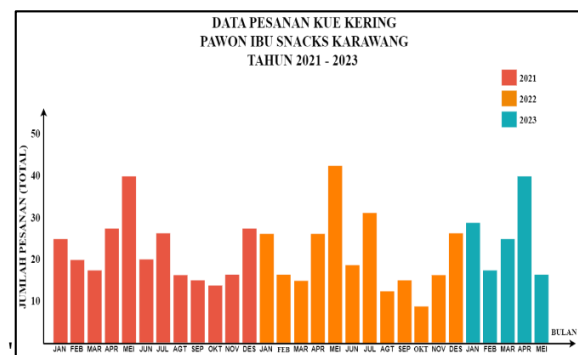
Kata kunci: Aplikasi Pemesanan, Dart, Ekonomi Digital, Flutter, Multiplatform

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan aplikasi *mobile* telah menjadi tren yang semakin populer di berbagai sektor, termasuk dalam upaya meningkatkan perekonomian. Dalam beberapa tahun terakhir, aplikasi *mobile* telah membuka peluang baru bagi masyarakat untuk terlibat dalam berbagai aktivitas ekonomi. Aplikasi-aplikasi ini memberikan akses mudah dan cepat ke layanan, produk, dan informasi yang relevan dengan kegiatan ekonomi, seperti *e-commerce*, jasa pengiriman, jasa keuangan, dan lain sebagainya [1]. Ekonomi digital pun banyak memegang peran dalam mendukung perkembangan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) dari pelayanan perbankan elektronik dan perdagangan jaringan maya. Dengan adanya transaksi ekonomi digital juga ikut mendorong adanya perubahan pola pikir individu maupun organisasi dalam langkah pengambilan keputusan ekonomi dan transaksi yang lebih efektif dan efisien. Pentingnya pemanfaatan aplikasi *mobile* dalam peningkatan ekonomi terletak pada potensinya untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam berbagai sektor usaha. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, pelaku usaha dapat mengelola transaksi keuangan, mengoptimalkan rantai pasokan, mengidentifikasi tren pasar, dan membangun koneksi dengan pelanggan potensial. Salah satu langkah yang dapat diambil agar pemanfaatan aplikasi *mobile* dapat dirasakan secara menyeluruh adalah dengan memanfaatkan pendekatan dari aplikasi berbasis *multiplatform*, khususnya dalam penelitian ini akan memfokuskan pada aplikasi *multiplatform* berbasis *website* dan android. Dengan memanfaatkan aplikasi *multiplatform* ini termasuk mendukung penghematan waktu dan sumber daya dalam pengembangan, konsistensi antarmuka

pengguna di berbagai *platform*, dan kemampuan untuk mencapai lebih banyak audiens dengan satu solusi. Pendekatan *multiplatform* berbasis *website* dan android mengacu pada pengembangan sebuah aplikasi atau situs web yang dapat diakses dan digunakan dengan baik melalui perangkat berbasis web (seperti komputer *desktop* atau perangkat *mobile*) maupun melalui aplikasi yang diinstal di perangkat Android.

Pawon Ibu Snacks Karawang merupakan salah satu usaha mandiri yang menyediakan jasa di bidang kuliner (makanan ringan) yang ada di daerah kabupaten Karawang. Pawon Ibu Snacks Karawang merupakan usaha kuliner yang cukup terkenal dengan rasa kuenya yang enak karena menggunakan bahan-bahan yang berkualitas, maka dari itu Pawon Ibu Snacks Karawang kerap mendapat banyak konsumen yang memesan berbagai jenis makanan ringan seperti kue basah dan kue kering dalam jumlah banyak, contohnya saat menjelang hari raya idul fitri. Berikut ini adalah grafik data pesanan kue di Pawon Ibu Snacks Karawang :



Gambar 1. Grafik Data Pesanan Kue Kering Pawon Ibu Snacks Karawang (2023)

Namun sangat disayangkan, pihak Pawon Ibu Snacks Karawang masih menerapkan sistem pembukuan manual dengan cara dicatat dalam buku yang ditulis tangan untuk mencatat data pesanan kue dan data keuangan, sehingga masih kurang tertata rapih dan masih kerap terjadi kesalahan dalam pencatatan data pesanan. Hal tersebut pastinya dapat berdampak buruk bagi pelanggan maupun pihak Pawon Ibu Snacks karena mengingat Pawon Ibu Snacks Karawang tidak menyediakan *stock* kue, jadi jumlah kue yang tersedia dibuat sesuai dengan apa yang dipesan pelanggan sehingga kue-kue tersebut masih sangat *fresh* saat sampai ke tangan pelanggan. Oleh karena itu apabila terjadi kesalahan pencatatan pesanan kue, akan membutuhkan waktu lagi untuk membuat kue baru dan itu berdampak buruk bagi pelanggan karena waktu menunggu jadi lebih lama sampai kue selesai dibuat.

Berdasarkan adanya masalah sebagaimana yang dijabarkan diatas, Aplikasi pemesanan kue yang nantinya akan dibuat meliputi pemesanan kue, pengelolaan data keuangan, pengelolaan data pesanan kue dan pengelolaan data kue yang ada di Pawon Ibu Snacks Karawang yang diharapkan dapat membantu dalam melakukan kegiatan pemesanan kue dan pengelolaan data yang terjadi di Pawon Ibu Snacks Karawang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* atau *Mobile apps* adalah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi yang dikembangkan menggunakan program komputerisasi untuk dipasangkan pada perangkat *mobile* seperti tablet, *smartphone* dan *smartwatch*. Dalam menciptakan sebuah aplikasi dibutuhkan keahlian khusus yang didukung dengan program komputer. Setiap tahun aplikasi *mobile* ini terus dikembangkan atau diperbarui untuk meningkatkan kinerja aplikasi tersebut [2].

2.2. Multiplatform

Multiplatform adalah program komputer yang memiliki kemampuan untuk beroperasi di berbagai arsitektur komputer dan beragam sistem operasi. *multiplatform* merupakan sebuah kemampuan suatu perangkat lunak atau aplikasi untuk berjalan dan berfungsi di berbagai platform atau sistem operasi yang berbeda. Dalam konteks ini, platform merujuk pada kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk lingkungan di mana aplikasi dijalankan. Sebuah aplikasi *multiplatform* dapat diakses dan digunakan oleh pengguna yang menggunakan berbagai perangkat, seperti komputer desktop, perangkat seluler, atau tablet, serta berbagai sistem operasi seperti Windows, macOS, Linux, iOS, dan Android [3].

2.3. Android

Android adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google yang biasa digunakan

pada perangkat *mobile* dan kini terkenal serta populer di kalangan *smartphone*. Android dapat digunakan pada perangkat yang dikembangkan oleh produsen-produk *smartphone*. Android menyertakan *software development kit* (SDK) untuk menulis *source code* dan penyusunan modul perangkat lunak untuk membangun aplikasi bagi pengembang android [4].

2.4. Pemesanan

Pemesanan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua aktor yaitu penjual dan pembeli sebelum melakukan pembelian. pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain”. Berdasarkan penjelasan dua sumber di atas, maka dari itu demi mencapai kepuasan pelanggan, sebuah perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik.[5]

2.5. Aplikasi Pemesanan Kue

Aplikasi Pemesanan kue adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan masyarakat untuk dapat memesan makanan secara online. Dengan menggunakan aplikasi pemesanan kue tersebut pelanggan dapat dengan mudah memesan makanan melalui *smartphone* tanpa harus datang langsung ke restoran yang bersangkutan [6].

2.6. Dart

Dart adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google sejak tahun 2012 yang dipimpin oleh Lars Bak dan Kasper Lund, dan mulai tersedia untuk umum pada tahun 2013. Bahasa *Dart* adalah dasar pemrograman untuk proyek *Flutter Framework*. Bahasa *Dart* menggunakan prinsip pemrograman berorientasi objek (OOP) yang berfokus untuk optimalisasi *client*. *Dart* termasuk bahasa tingkat tinggi dengan manajemen memori otomatis (*garbage-collection*) yang membuat aplikasi berjalan lebih cepat pada banyak platform [7].

2.7. Flutter

Flutter merupakan sebuah *framework* dari bahasa pemrograman *Dart* yang paling banyak digunakan untuk pembuatan dan pengembangan aplikasi android dan iOS yang bersifat *open source* (terbuka) yang dikembangkan oleh Google. *Flutter* merilis versi pertama untuk sistem operasi Android dengan nama “*Sky*”, dan diresmikan pada perayaan *Dart Developer Summit* tahun 2015 lalu. Hingga saat ini, *Flutter* telah merilis beberapa versi SDK-nya, untuk versi stabilnya (*stable channel*) diantaranya versi 1.0 pada 5 desember 2018 dan versi 1.2.1 pada 27 februari 2019 [8].

2.8. Supabase

Supabase merupakan sebuah layanan pengelolaan *database* yang *open source*. *Supabase* mempunyai beberapa fitur, yaitu : pengelolaan *database*, penyimpanan *file/berkas*, dan *Auto Generated API*. Bahasa *query* yang digunakan *Supabase* untuk mengambil data yaitu *SQL query*, dan

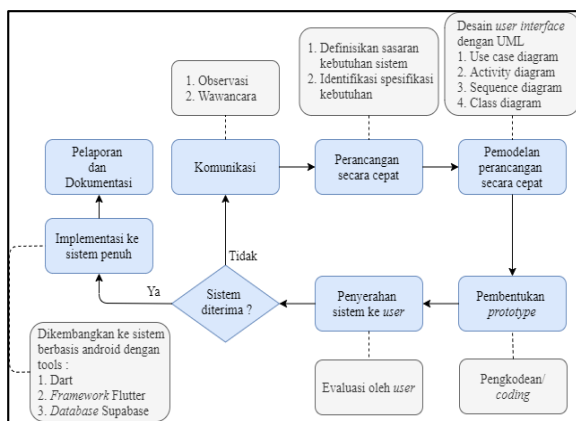
layanan penyimpanan berkas dari Supabase juga menyediakan penyimpanan awal sebesar 1 Gigabyte untuk seluruh pengguna [9].

2.9. Software Development Life Cycle (SDLC)

Software Development Life Cycle atau yang biasa disebut SDLC merupakan proses pengembangan mengubah sistem perangkat lunak dengan menerapkan model dan metodologi yang telah terbukti efektif dalam pengembangan sistem perangkat lunak sebelumnya [10].

3. METODE PENELITIAN

Pada Metode yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model pendekatan *Prototype* sebagai metodologi penelitian. Dalam model pengembangan sistem *Prototype*, terdapat beberapa tahapan proses yang perlu dilaksanakan, yaitu dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Alur penelitian

Berdasarkan gambar 2, berikut penjelasan mengenai alur penelitian menggunakan model *Prototype* yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

1. Komunikasi: tahap ini akan dilakukan observasi dan wawancara dengan *owner* Pawon Ibu Karawang mengenai kebutuhan sistem untuk aplikasi pemesanan kue ini
2. Perancangan secara cepat: Pada tahap ini, penulis akan melakukan pendefinisian rancangan secara menyeluruh untuk sistem dan merincikan kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.
3. Pemodelan perancangan secara cepat: . Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tampilan antarmuka aplikasi pemesanan kue guna memudahkan pengguna dalam memahami dan menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Memuat hasil, Pengujian dan pembahasan tentang skripsi yang telah dilakukan
4. Pembentukan *Prototype*: Pada tahap ini dilakukan pengkodean/coding dan Pengujian
5. Penyerahan Sistem ke *User*: Tahap penyerahan sistem ke *user* adalah tahap dimana hasil *prototype*

diserahkan kepada *user* untuk mencoba dan memeriksa hasil *prototype* yang telah dibuat, apakah *prototype* tersebut sudah memenuhi kebutuhan dan keinginan *user* atau belum.

6. Implementasi ke sistem penuh: Tahap ini adalah tahap implementasi rancangan sistem/*prototype* yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi berbasis *multiplatform*. Sistem yang akan dikembangkan pada tahap ini akan menggunakan *Dart* sebagai bahasa pemrograman dengan bantuan *framework Flutter* dan *Supabase* sebagai *tools databasenya*.
7. Pelaporan dan Dokumentasi: tahap pelaporan dan dokumentasi dalam bentuk tugas akhir/skripsi mengenai penelitian tentang rancang bangun aplikasi pemesanan kue berbasis *multiplatform* untuk mendukung langkah ekonomi digital pada Pawon Ibu Snacks yang telah dilakukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Komunikasi

Pada tahap komunikasi telah dilakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan obyek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Adapun hasil dari tahap pengumpulan data yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

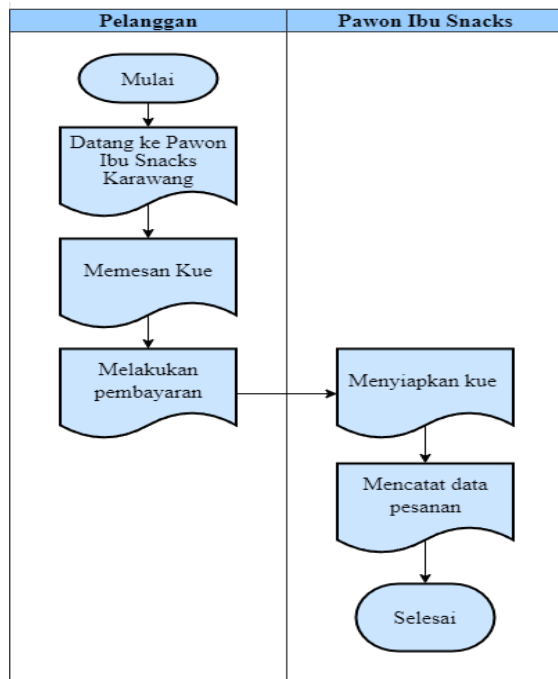
Hasil dari pengumpulan data menggunakan teknik observasi ini adalah:

- a. Prosedur pemesanan yang tengah berjalan di Pawon Ibu Snacks Karawang adalah pelanggan akan datang langsung ke Pawon Ibu Snacks Karawang jika ingin melakukan pemesanan kue.
- b. Pelanggan menanyakan jenis kue yang tersedia saat ini kepada pihak Pawon Ibu Snacks Karawang.
- c. Pelanggan dan pihak Pawon Ibu Snacks Karawang melakukan kesepakatan mengenai jenis kue, jumlah dan waktu pengambilan kue.
- d. Apabila kesepakatan telah dilakukan oleh kedua belah pihak, maka pihak Pawon Ibu Snacks Karawang akan menuliskan/mencatat data pesanan tersebut kedalam buku catatan pesanan.

2. Wawancara

Adapun pertanyaan yang diajukan kepada pihak Pawon Ibu Snacks Karawang saat proses wawancara adalah sebagai berikut:

- e. Bagaimana prosedur pemesanan kue yang terjadi di Pawon Ibu Snacks Karawang?
- f. Kendala apa saja yang kerap terjadi dalam kegiatan pemesanan yang berlangsung selama ini?
- a. Apa saja fitur yang ingin tersedia pada system yang akan dibuat?
- b. Apa saja data pelanggan yang diperlukan untuk dicatat dalam buku pesanan?

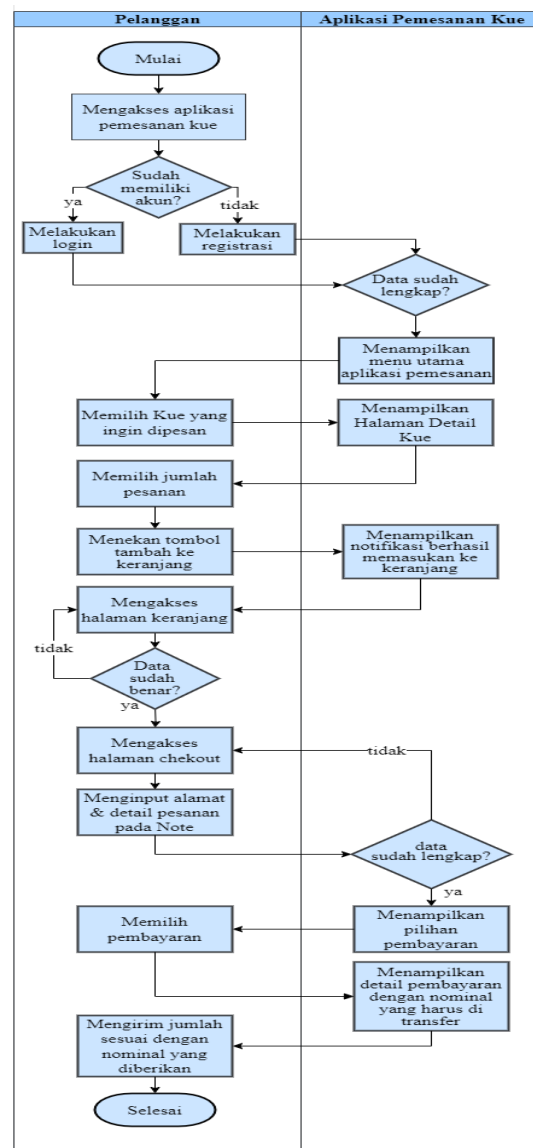


Gambar 3. Flowmap Prosedur Pemesanan saat ini

Berdasarkan pertanyaan yang telah diajukan tersebut, berikut hasil dari tahap wawancara yang dilakukan sebagai berikut:

- Prosedur pemesanan kue yang selama ini dilakukan di Pawon Ibu Snacks Karawang adalah sebagai berikut :
 - Pelanggan datang ke Pawon Ibu Snacks Karawang dan bertemu dengan pihak Pawon Ibu Snacks Karawang.
 - Pelanggan menanyakan menu dan ketersediaan kue yang ada di Pawon Ibu Snacks Karawang.
 - Apabila kue yang ingin dipesan pelanggan tersedia, pelanggan dapat langsung menentukan jumlah kue yang ingin dipesan dan langsung melakukan pembayaran.
 - Namun apabila kue yang ingin dipesan sedang tidak tersedia, pelanggan dapat memilih untuk tetap melanjutkan pemesanan dan menunggu kue tersebut tersedia sesuai dengan waktu yang telah disepakati kedua belah pihak dan membayar uang muka sebesar 50% dari harga kue yang dipesan, atau pelanggan juga dapat memilih untuk tidak melanjutkan pemesanan.
 - Setelah proses pemesanan tersebut selesai, pihak Pawon Ibu Snacks Karawang akan mencatat data pesanan yang telah terjadi kedalam buku data pesanan.
- Kendala yang kerap terjadi dalam kegiatan pemesanan kue yang dilakukan selama ini adalah terkadang pelanggan sulit bertemu dengan pihak pawon ibu snacks karena pihak pawon ibu snacks kerap tidak ada ditempat untuk mengantarkan pesanan kepada pelanggan lain.

- Berikut daftar fitur-fitur yang diinginkan oleh Pihak Pawon Ibu Snacks Karawang untuk system yang akan dibuat :
 - Fitur pemesanan kue yang meliputi daftar menu beserta harganya, dan *list* data pelanggan.
 - Fitur pembayaran yang meliputi informasi total harga yang harus dibayarkan, pemilihan metode pembayaran, informasi terkait nomor rekening Pawon Ibu Snacks Karawang, fitur yang dapat digunakan pelanggan untuk mengirimkan bukti pembayaran pesanan kue dan *invoice* pesanan untuk pelanggan.
 - Fitur pengelolaan data pesanan.
- Data pelanggan yang diperlukan untuk dicatat ke dalam buku data pesanan adalah nama pelanggan, alamat pelanggan, jenis kue yang dipesan, jumlah kue yang dipesan (per toples) dan uang yang telah dibayarkan.



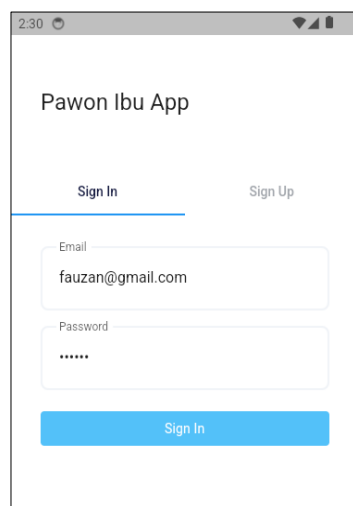
Gambar 4. Flowmap Sistem yang akan dibangun

4.2. Perencanaan Secara Cepat

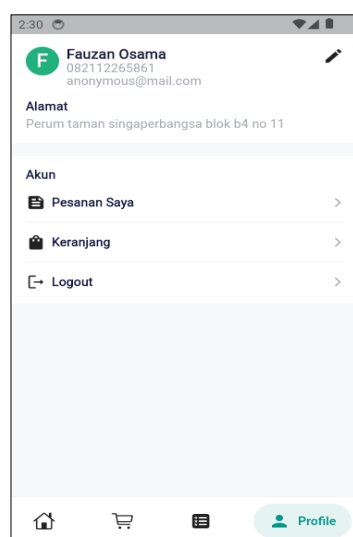
Tahap perencanaan merupakan tahap dimana spesifikasi sistem ditentukan, spesifikasi sistem yang akan dibuat ini diperoleh berdasarkan dengan keinginan dan kebutuhan *user* berdasarkan hasil dari tahap pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah gambaran prosedur pemesanan yang selama ini dilakukan di Pawon Ibu Snacks Karawang berdasarkan hasil dari wawancara dengan pihak Pawon Ibu Snacks Karawang yang akan digambarkan dalam bentuk *flowmap* pada gambar 4

4.3. Tampilan Interface

Berdasarkan dengan deskripsi keinginan konsumen diatas, maka selanjutnya dibuatlah *prototype* aplikasi pemesanan kue berbasis *multiplatform* dengan menggunakan *framework Flutter*. Berikut hasil dari tampilan aplikasi pemesanan kue untuk Pawon Ibu Snacks Karawang:



Gambar 5. Halaman menu *Login*

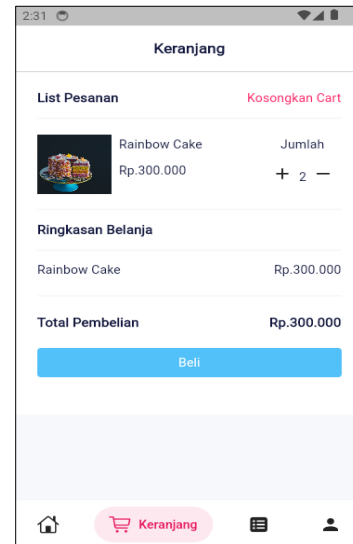


Gambar 6. Halaman menu profil pelanggan

Halaman menu *login* merupakan halaman dimana *user* dapat melakukan *login* kedalam aplikasi

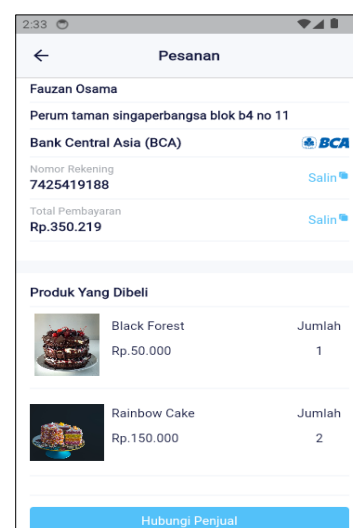
pemesanan kue agar dapat melakukan pemesanan kue. Pada halaman ini *user* harus memasukan data diri alamat *email* dan *password* sesuai dengan data yang telah didaftarkan sebelumnya saat registrasi ke dalam *form login*

Halaman menu profil pelanggan halaman yang berisikan data diri *user* serta informasi akun berupa daftar pesanan yang sedang diproses dan daftar keranjang kue milik pelanggan.



Gambar 7. Halaman menu keranjang pesanan

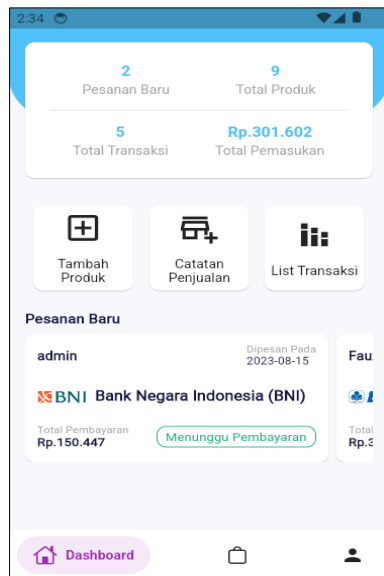
Halaman menu keranjang pesanan merupakan yang berisikan informasi *list* pesanan berupa kue yang telah dipilih dan jumlah kue yang akan dipesan, informasi ringkasan belanja berupa harga satuan kue yang dipilih dan total harga pesanan yang harus dibayar. Apabila pesanan telah sesuai, pelanggan dapat lanjut ke tahap pemesanan selanjutnya dengan menekan tombol "Beli".



Gambar 8. Halaman detail pesanan

Halaman detail pesanan merupakan halaman dimana *user* dapat melihat informasi pesanan miliknya

secara detail. Pada halaman ini berisikan informasi berupa data diri pelanggan, note detail pesanan, bank tujuan pembayaran, total biaya yang telah dibayarkan dan produk yang telah dibeli. Pada halaman ini juga terdapat tombol “Hubungi Penjual” yang dapat pelanggan gunakan apabila ada pertanyaan-pertanyaan yang ingin diajukan seputar pesanan yang sedang berlangsung.



Gambar 9. Halaman menu utama admin

Halaman menu utama admin merupakan halaman dimana admin dapat melihat daftar pesanan baru, daftar produk yang ada dalam aplikasi, daftar total transaksi yang terjadi dan daftar total pemasukan pembayaran yang masuk ke dalam rekening pawon ibu snacks. Pada halaman ini juga terdapat *sub menu* tambah produk untuk admin melakukan penambahan data produk yang ditampilkan pada daftar menu kue, *sub menu* catatan penjualan untuk melihat diagram pencatatan penjualan perbulan, *sub menu* list transaksi untuk melihat daftar transaksi yang sedang berlangsung



Gambar 10. Halaman catatan penjualan

Dalam halaman Catatan Penjualan, *admin* dapat melihat data transaksi yang telah berhasil dengan total penjualan dan pendapatan perbulan dalam bentuk grafik. Serta informasi total pengeluaran dalam pembuatan kue dan total pendapatan yang didapatkan dari pengurangan hasil penjualan dikurang total pengeluaran maka didapatkan total pendapatan. *Admin* juga dapat melihat kue apa saja yang terjual dengan informasi nama, harga dan berapa banyak kue tersebut terjual pada tabel.

4.4. Penyerahan Sistem ke User

Tahap penyerahan sistem ke *user* dilaksanakan setelah tahap pengujian dengan metode *Unit Test* selesai, selanjutnya sistem diserahkan ke *user* yang dalam kasus ini adalah pihak Pawon Ibu Snacks untuk diperiksa apakah telah sesuai dengan keinginan *user* atau belum, pemeriksaan yang dilakukan adalah dengan menggunakan pengujian *Black Box*. Dan *feedback* didapat dari hasil pengujian *Black Box* ini menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan dalam memperbaiki sistem sehingga dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan dari pihak Pawon Ibu Snacks Karawang. Hasil dari pengujian *Black Box* akan ditampilkan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Pengujian Blackbox

No	Nama Modul	Uji validasi	View	Input	Update	Delete	Status
1	Login	✓	-	-	-	-	Berhasil
2	Register	✓	-	-	-	-	Berhasil
3	Halaman utama admin	-	✓	-	-	-	Berhasil
4	Halaman daftar produk	-	✓	-	-	-	Berhasil
5	Input produk ke keranjang	-	✓	-	-	-	Berhasil
6	Update Kuantitas Produk Pada Keranjang	-	✓	-	✓	-	Berhasil
7	Delete Produk pada keranjang	-	-	-	-	-	Berhasil
8	View Produk Pada Keranjang	-	✓	-	-	-	Berhasil
9	View Data Penerima Pada Checkout	-	✓	-	-	-	Berhasil
10	Update Detail Note Pada Checkout	✓	-	-	✓	-	Berhasil
11	Memilih Rekening Bank Tujuan	-	✓	-	✓	-	Berhasil
12	Input Pesanan	-	-	✓	-	-	Berhasil

No	Nama Modul	Uji validasi	View	Input	Update	Delete	Status
13	View Detail Pesanan	-	✓	-	-	-	Berhasil
14	View daftar pesanan	-	✓	-	-	-	berhasil
15	Update status pesanan	-	-	-	✓	-	Berhasil
16	View data penjualan	-	✓	-	-	-	Berhasil
17	Input produk	✓	-	✓	-	-	Berhasil
18	Update produk	✓	-	-	✓	-	Berhasil
19	View data profil	-	✓	-	-	-	Berhasil
20	Update data profil	✓	-	-	✓	-	Berhasil
21	Logout	-	✓	-	-	-	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari tahap-tahap penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi pemesanan kue berbasis *multiplatform* untuk Pawon Ibu Snacks Karawang, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Hasil dari rancang bangun aplikasi pemesanan kue berbasis *multiplatform* ini dapat membantu proses pemesanan dan pembayaran kue, dapat membantu proses pencatatan dan meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam dalam pengelolaan data seperti kesalahan pencatatan, hilangnya data dan pencatatan data yang kurang tertata rapih dan juga fitur pencarian data pada aplikasi pemesanan kue dapat membantu proses pencarian data sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menemukan data jadi lebih cepat dan data yang ditemukan lebih akurat sesuai dengan yang dibutuhkan. Adapun saran bagi penelitian selanjutnya yaitu tambahkan fitur yang dapat secara otomatis membaca pembayaran yang masuk ke rekening Pawon Ibu Snacks Karawang dan tambahkan fitur yang dapat secara otomatis mengubah status pesanan pelanggan setelah pelanggan melakukan pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Fridhayanti, L. Djajanto, and Z. A. Haris, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Online (E-Ticketing) Pada PO. Handoyo," *Indones. J. Econ. Business, Entrep. Financ.*, vol. 2, no. 2, pp. 225–242, 2022.
- [2] R. Hadisaputra, N. Agitha, and M. A. Albar, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona (Design And Develop Application Of Mobile Base Cake Order Case Of Primadona Cake Store)," *Tika*, vol. 2, no. 1, pp. 50–56, 2019, [Online]. Available: <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/>
- [3] D. Rahman Elia and S. Nurhayati, "Aplikasi Pemesanan Kue Online Berbasis Web," *J. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 59–64, 2019, [Online]. Available: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2533/>
- [4] Adha Rusdita Pratiwi, Puji Astuti, and Endang Sulistyaniningsih, "Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Pada Cipta Rasa Bakery Berbasis Java Netbeans," *Semin. Nas. Ris. dan Inov. Teknol. (SEMNAS RISTEK)*, pp. 1–5, 2021.
- [5] M. D. S. Lubis, T. S. Waruwu, and D. Lase, "Pemesanan Makanan Online Berbasis Android," *Mahajana Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 29–35, 2020.
- [6] R. Rachman, P. Studi, T. Informatika, U. Adhirajasa, and R. Sanjaya, "Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus : Strif Kafe)," vol. 3, no. 2, 2022.
- [7] D. R. Poetra, "Performa Algoritma Bubble Sort dan Quick Sort pada Framework Flutter dan Dart SDK(Studi Kasus Aplikasi E-Commerce)," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 806–816, 2022, doi: 10.35957/jatisi.v9i2.1886.
- [8] A. Tashildar, N. Shah, R. Gala, T. Giri, and P. Chavhan, "Application Development Using Flutter," *Int. Res. J. Mod. Eng. Technol. Sci. @International Res. J. Mod. Eng.*, no. 08, pp. 2582–5208, 1262, [Online]. Available: www.irjmets.com
- [9] W. W. Windane and L. Lathifah, "E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 285–303, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1139.
- [10] Y. Firmansyah and U. Udi, "Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 4, no. 1, 2017, doi: 10.26905/jtmi.v4i1.1605.