

## RANCANG BANGUN APLIKASI RESTORAN MENGUNAKAN METODE *FEATURE DRIVEN DEVELOPMENT*

<sup>1</sup> Ariyanto Fajarudin, <sup>2</sup> Rahmadi, <sup>3</sup> Belinda Eka Sarah Dewi

<sup>1</sup> Universitas Bani Saleh, [ariyantofajarudin02@gmail.com](mailto:ariyantofajarudin02@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Bani Saleh, [rahmadifaisal@gmail.com](mailto:rahmadifaisal@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Bani Saleh, [belinda@ubs.ac.id](mailto:belinda@ubs.ac.id)

### ABSTRAK

Industri restoran saat ini mengalami pertumbuhan yang cepat seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin cepat dan signifikan. Meningkatnya harapan pelanggan terhadap kualitas layanan serta kemudahan akses terhadap apapun telah membuat pelaku usaha mengubah strategi untuk menerapkan teknologi informasi sebagai cara untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan. Dalam hal ini, penerapan aplikasi berbasis web sangat diperlukan karena memungkinkan integrasi yang lebih fleksibel dan efisien dalam pengelolaan restoran. Aplikasi dengan model ini memberikan kemudahan bagi pemilik usaha dalam mengatur segala hal terkait operasional, seperti manajemen pesanan hingga penyediaan informasi untuk pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi restoran berbasis web dengan menggunakan metode *Feature Driven Development* (FDD). Metode ini digunakan karena menawarkan pendekatan yang terstruktur dan fokus pada pengembangan fitur-fitur utama yang dibutuhkan oleh restoran. Dengan fokus utamanya pada fitur-fitur penting, aplikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, mudah, dan efisien dalam pengelolaannya. Selain itu, penerapan *Content Management System* (CMS) pada aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna non-teknis dalam mengatur fitur aplikasi secara mandiri tanpa harus bergantung pada pengembang. Aplikasi yang dihasilkan dari penelitian ini dilengkapi dengan fitur-fitur penting seperti pengelolaan stok, menu, pemesanan, dan sistem *Point of Sale* (POS). Dengan adanya fitur-fitur ini, pemilik restoran dapat memantau serta mengatur operasional restoran secara real-time dan menyediakan layanan yang lebih responsif terhadap kebutuhan pelanggan. Metode FDD yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat mempercepat proses pengembangan dan memastikan kualitas aplikasi yang dihasilkan tetap terjaga. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi restoran berbasis web dengan penerapan CMS yang siap digunakan, dengan fitur-fitur utama yang dimaksimalkan untuk memudahkan pengelolaan dan meningkatkan kualitas layanan pada restoran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan teknologi di industri restoran, khususnya dalam hal penggunaan metode pengembangan aplikasi perangkat lunak yang lebih terstruktur dan efisien. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya memberikan solusi bagi pemilik bisnis restoran, tetapi juga menambah literatur dan praktik pengembangan aplikasi berbasis web di berbagai industri yang terus berkembang.

**Kata Kunci:** Aplikasi Restoran, *Content Management System* (CMS), *Point of Sale* (POS).

### ABSTRACT

The restaurant industry is currently experiencing rapid growth along with increasingly rapid and significant changes in people's lifestyles. Increasing customer expectations for service quality and ease of access to anything have made business actors change their strategies to implement information technology as a way to improve operational efficiency and customer satisfaction. In this case, the implementation of web-based applications is very necessary because it allows for more flexible and efficient integration in restaurant management. Applications with this model make it easier for business owners to manage everything related to operations, such as order management to providing information for customers. This study aims to design and build a web-based restaurant application using the *Feature Driven Development* (FDD) method. This method is used because it offers a structured approach and focuses on developing the main features needed by restaurants. With its main focus on important features, the application is expected to provide a better, easier, and more efficient user experience in its management. In addition, the implementation of the *Content Management System* (CMS) in this application makes it easy for non-technical users to manage application features independently without having to

rely on developers. The application resulting from this research is equipped with important features such as stock management, menus, ordering, and Point of Sale (POS) systems. With these features, restaurant owners can monitor and manage restaurant operations in real-time and provide services that are more responsive to customer needs. The FDD method applied in the development of this application is expected to accelerate the development process and ensure that the quality of the resulting application is maintained. The final result of this research is a web-based restaurant application with a ready-to-use CMS implementation, with the main features maximized to facilitate management and improve the quality of service in restaurants. This research is expected to provide a useful contribution to the development of technology in the restaurant industry, especially in terms of the use of more structured and efficient software application development methods. Thus, this application not only provides solutions for restaurant business owners, but also adds to the literature and practice of web-based application development in various industries that continue to grow.

**Keywords:** *Restaurant Application, Content Management System (CMS), Point of Sale (POS).*

## **PENDAHULUAN**

Industri Restoran telah mengalami perkembangan pesat, didorong oleh perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin dinamis dan tuntutan akan pengalaman konsumen yang lebih baik. Pada era digital ini, penggunaan teknologi informasi menjadi kunci dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Aplikasi berbasis web telah menjadi solusi efektif dalam mempermudah pengelolaan Restoran, memperluas jangkauan pelanggan, dan meningkatkan kualitas layanan.

Pada konteks ini, rancang bangun Aplikasi Restoran berbasis web menjadi suatu langkah yang strategis. Dengan berbasis web, Aplikasi dapat diakses dengan mudah oleh pelanggan dari berbagai perangkat, memungkinkan mereka untuk melakukan pemesanan, melihat menu, dan menikmati layanan Restoran tanpa batasan fisik.

Salah satu metode pengembangan yang menawarkan pendekatan yang terstruktur dan fokus pada fitur-fitur kritis adalah Feature Driven Development (FDD). FDD memandang fitur sebagai unit utama dalam pengembangan perangkat lunak, memastikan setiap fitur dikembangkan secara terpisah dan efisien.

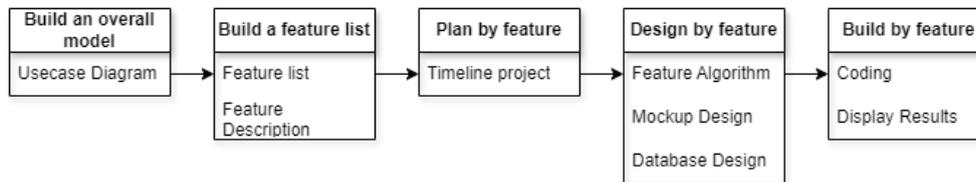
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Restoran berbasis web menggunakan metode Feature Driven Development (FDD). Diharapkan melalui pendekatan ini, Aplikasi dapat dikembangkan dengan lebih terstruktur, fitur-fitur utama dapat diidentifikasi dan diimplementasikan dengan jelas, serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Untuk mendukung metode pengembangan ini, model Aplikasi yang digunakan penulis adalah Content Management System (CMS), CMS adalah suatu Aplikasi yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengelola Aplikasi tersebut, pengguna dapat dengan mudah mengatur apa saja yang diperlukan dalam Aplikasi yang akan digunakan tanpa harus bergantung pada pengembang, dengan hasil akhir yaitu Aplikasi POS yang siap dipakai oleh Restoran.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam memajukan industri Restoran, khususnya dalam hal penerapan teknologi berbasis web dengan pendekatan pengembangan yang terstruktur, dan guna memenuhi hal tersebut penulis angkat skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI RESTORAN MENGGUNAKAN METODE FEATURE DRIVEN DEVELOPMENT”**.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Prancangan sistem Aplikasi Restoran ini menggunakan metode *Feature Driven Development* (FDD), FDD merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang berorientasi pada fitur. FDD memandang fitur sebagai unit utama dalam pengembangan perangkat lunak dan menekankan pada identifikasi, perancangan, dan implementasi fitur secara terpisah, Dimana metode tersebut dibagi menjadi 5 tahapan sebagai berikut :



Gambar 3.1  
Tahapan metode FDD

Berikut adalah penjelasan dari Tahapan dalam Metode *Feature Driven Development* (FDD):

1. *Build an Overall Model*  
Pada tahap ini, dilakukan pembuatan model aplikasi secara keseluruhan, dengan bantuan beberapa diagram diantaranya *usecase* diagram dan *sequence* diagram.
2. *Build a Feature List*  
Melakukan identifikasi terhadap fitur apa saja yang akan digunakan pada aplikasi restoran, terutama fitur – fitur kritis.
3. *Plan by Feature*  
Pada tahap ini, dilakukan perencanaan waktu pengerjaan aplikasi yang diurutkan berdasarkan fitur.
4. *Design by Feature*  
Pada tahap ini, dilakukan perancangan di setiap fitur, meliputi *mockup design* dan *database design*.
5. *Build by Feature*  
Melakukan pembuatan aplikasi dengan waktu yang telah ditentukan pada tahap *Plan by Feature* dan dibuat sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan pada tahap *Design by Feature*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Hardware

Berdasarkan hasil dari analisa dan desain yang telah dilakukan pada bab terdahulu, pada bab ini memasuki tahap peng-implementasian. Tahapan implementasi merupakan tahap dimana program siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Pada tahap implementasi akan diketahui apakah program yang dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Implementasi *hardware* merupakan penentuan jenis dan spesifikasi *hardware* yang akan digunakan untuk menjalankan program dalam penelitian ini, spesifikasi tersebut bukanlah spesifikasi minimum melainkan spesifikasi *hardware* yang digunakan saat membangun program dan menjalankan program pada penelitian ini.

TABEL 4.1

Implementasi *Hardware*

Produk	Spesifikasi	
Laptop	<b>Merek</b>	<i>Dell Inspiron 3223</i>
	<b>Processor</b>	<i>Intel Celeron 2957U</i>
	<b>Memory</b>	<i>8 GB DDR3</i>
	<b>Harddisk</b>	<i>512 GB</i>
	<b>Operation System</b>	<i>Windows 10 Pro 64-bit</i>

### Implementasi Software

Implementasi *Software* merupakan tahap dimana *Hardware* yang digunakan diinstal perangkat lunak yang dibutuhkan untuk operasional pengembangan perangkat lunak sesuai dengan yang telah direncanakan sebelum nya pada bagian Analisis Kebutuhan Sistem, adapun perangkat lunak yang dipasang adalah sebagai berikut:

- a. *Xampp*  
*Software* penunjang sistem Aplikasi khusus nya untuk Aplikasi yang menggunakan *php* sebagai arsitekturnya.
- b. *Visual Studio Code*  
*Text editor* ini digunakan sebagai media pengkodean bahasa pemrograman *php* dan *javascript* sebagai bahasa pemrograman pendukung.
- c. *Google Chrome*  
*Web browser google chrome* digunakan sebagai media yang menjalankan program sistem control media test saat perancangan program
- d. *Codeigniter*  
*Aplikasi close source* yang berupa *framework* dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis dengan arsitekturnya menggunakan PHP.
- e. *Draw.io*  
*Aplikasi* yang dapat digunakan untuk membuat suatu rancangan dalam bentuk diagram, yang digunakan penulis untuk menunjang penelitian ini.

### Implementasi Struktur Database

Implementasi *database* menggunakan aplikasi penyedia *database server* yaitu *Xampp* dengan *database server* nya yaitu *Mysql*, dengan cara :

- a. Buka aplikasi *Xampp* lalu nyalakan *module Apache* dan *Mysql*.
- b. Masuk ke Alamat *http://localhost/phpmyadmin* di browser.
- c. Di *sidebar* klik tombol tambah *database* baru.
- d. Masukkan nama *database* lalu kirim.
- e. Di *sidebar* klik *database* yang sudah dibuat.
- f. Lalu klik tombol tambah tabel.
- g. Buat tabel sesuai dengan rancangan *database* yang telah dibuat sebelumnya.

Berikut adalah hasil konfigurasi tiap tabel :

a. *Database Mysql Tabel unit\_induk*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_induk 	int(2)			Tidak	Tidak ada
2	induk_nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada
3	induk_perusahaan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada
4	indukAlamat	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada
5	induk_jenis	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada
6	induk_pic	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada
7	induk_pic_telepon	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada

Gambar 4.1

*Database Mysql Tabel unit\_induk*

b. *Database Mysql Tabel m\_user*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_m_user 	int(6)			Tidak	Tidak ada
2	nama_m_user	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
3	password_m_user	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL

Gambar 4.2

*Database Mysql Tabel m\_user*

c. *Database Mysql Tabel fitur*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_fitur 	varchar(6)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada
2	fitur	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada

Gambar 4.3

*Database Mysql Tabel fitur*

d. *Database Mysql Tabel unit\_fitur*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_unit_fitur 	int(6)			Tidak	Tidak ada
2	id_unit 	int(2)			Ya	NULL
3	id_fitur 	varchar(6)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL

Gambar 4.4

*Database Mysql Tabel unit\_fitur*

e. *Database Mysql* Tabel *unit\_aplikasi*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_unit 🔑	int(2)			Tidak	Tidak ada
2	id_induk 🔑	int(2)			Tidak	Tidak ada
3	wildcard 🔑	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
4	unit_nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
5	unit_deskripsi	text	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
6	unit_alamat	text	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
7	unit_telepon	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
8	unit_email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
9	photo 🔑	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL

Gambar 4.5  
*Database Mysql* Tabel *unit\_aplikasi*

f. *Database Mysql* Tabel *user*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_user 🔑	int(6)			Tidak	Tidak ada
2	id_induk 🔑	int(2)			Tidak	Tidak ada
3	user_nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
4	user_password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
5	user_alamat	text	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
6	user_telepon	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
7	user_email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL
8	user_photo	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL

Gambar 4.6  
*Database Mysql* Tabel *user*

g. *Database Mysql* Tabel *user\_akses*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id_akses 🔑	int(6)			Tidak	Tidak ada
2	id_user 🔑	int(2)			Tidak	Tidak ada
3	id_unit 🔑	int(2)			Tidak	Tidak ada

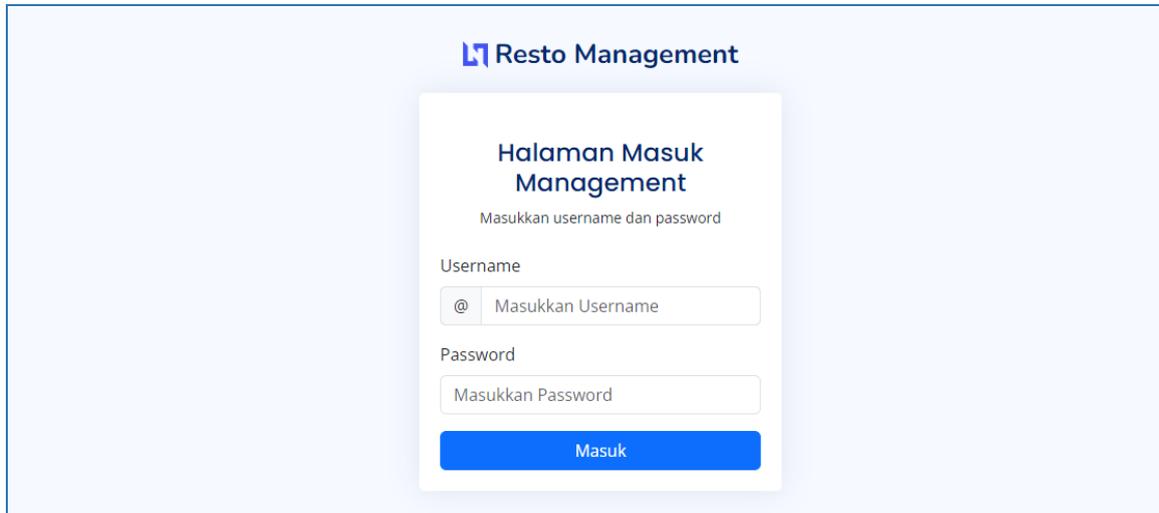
Gambar 4.7  
*Database Mysql* Tabel *user\_akses*

**Implementasi Antarmuka Pengguna**

Implementasi antar muka pengguna merupakan sebuah tahapan dimana sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga diketahui apakah sistem telah dibuat sesuai dengan yang direncanakan atau tidak. Berikut ini adalah hasil tampilan antar muka pengguna yang sudah dibangun berdasarkan *layout* pada tahap *Design by Feature* :

a. **Halaman Masuk Manajemen Aplikasi**

Berfungsi untuk *login* ke dalam halaman manajemen aplikasi.

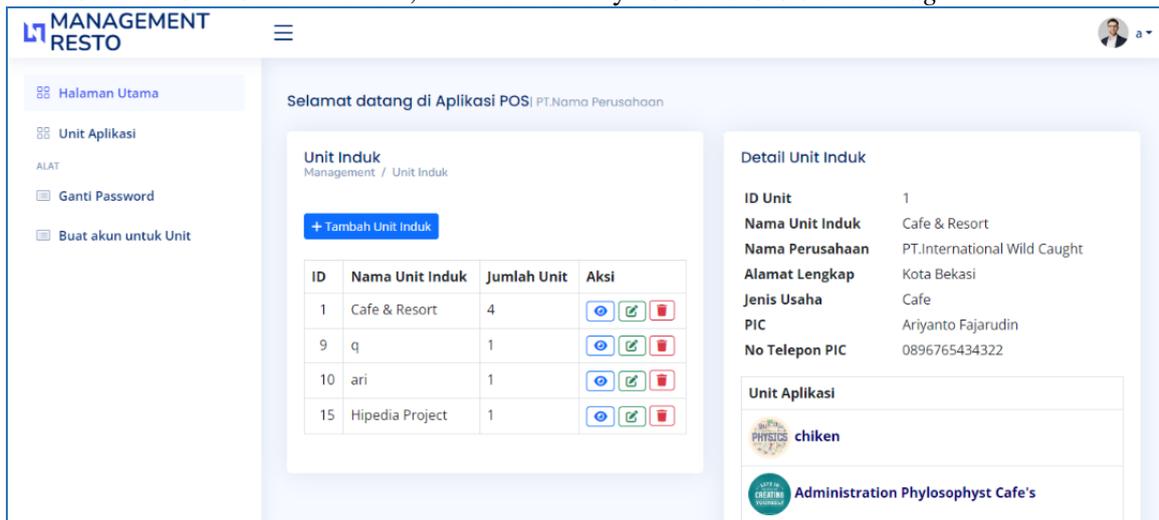


Gambar 4.8

### Halaman Masuk Manajemen Aplikasi

#### b. Halaman Utama Manajemen Aplikasi

Berisikan informasi daftar induk, halaman ini hanya bisa diakses oleh *Manager*.

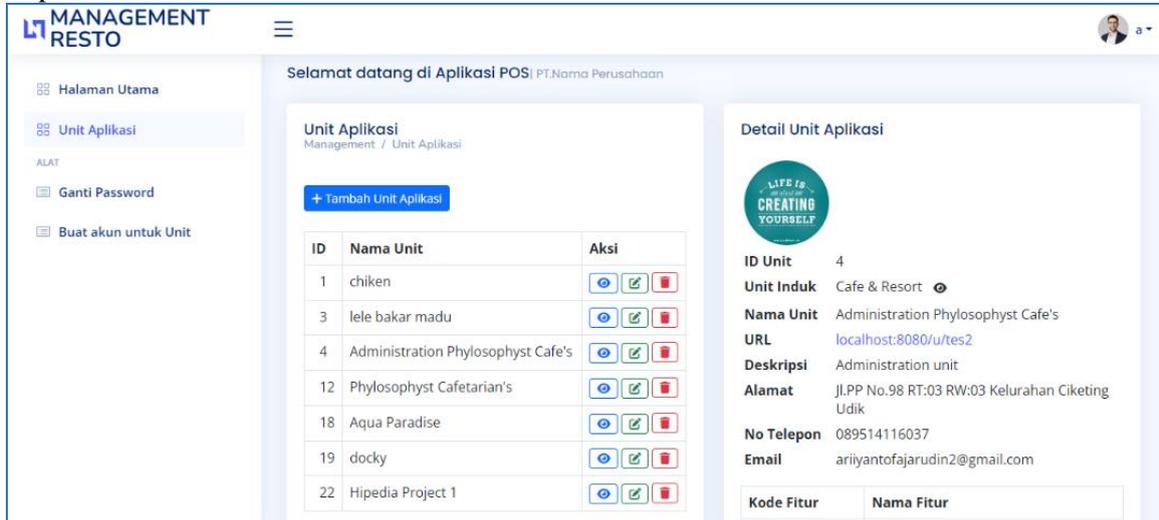


Gambar 4.9

### Halaman Utama Manajemen Aplikasi

**c. Halaman Daftar Unit**

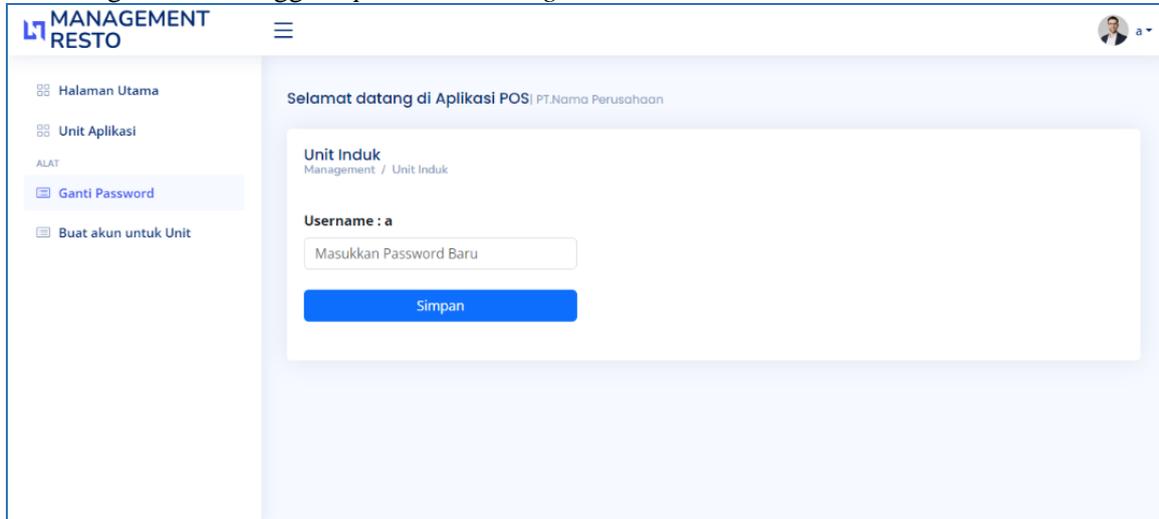
Berfungsi untuk menambah unit baru, melihat informasi unit, mengubah unit, dan menghapus unit aplikasi.



Gambar 4.10  
Halaman Daftar Unit

**d. Halaman Ganti Password Manajemen Aplikasi**

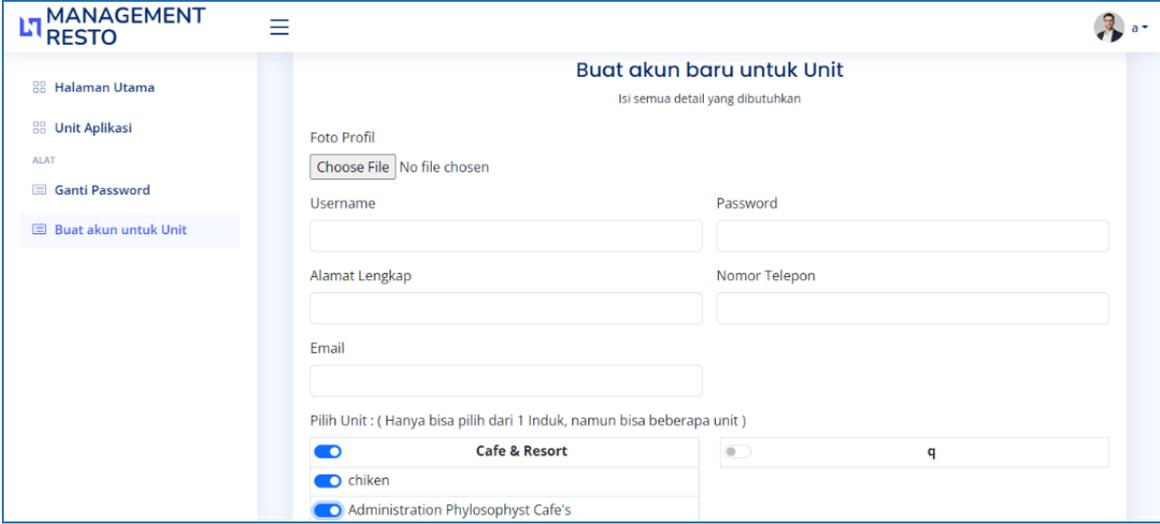
Berfungsi untuk mengganti *password Manager*.



Gambar 4.11  
Halaman Ganti *Password* Manajemen Aplikasi

e. **Halaman Pembuatan Akun Unit**

Berfungsi untuk menambah akun yang akan dipakai di halaman unit aplikasi yang baru dibuat.

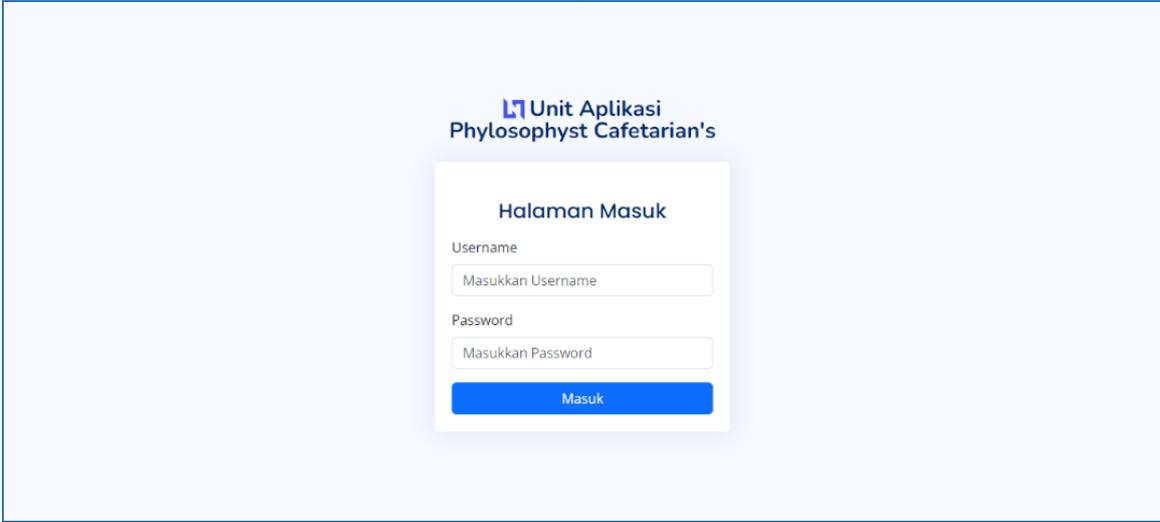


Gambar 4.12

Halaman Pembuatan Akun Unit

f. **Halaman Masuk Unit Aplikasi**

Berfungsi untuk *login* ke dalam halaman unit aplikasi.

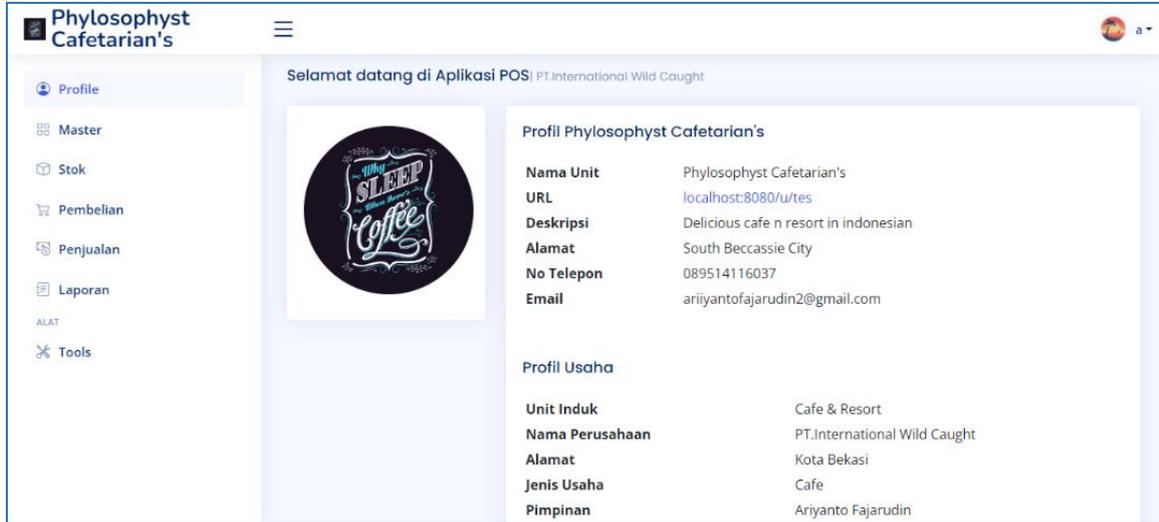


Gambar 4.13

Halaman Masuk Unit Aplikasi

**g. Halaman *Profile* Unit Usaha**

Berisikan detail informasi usaha milik unit induk, dan informasi unit.

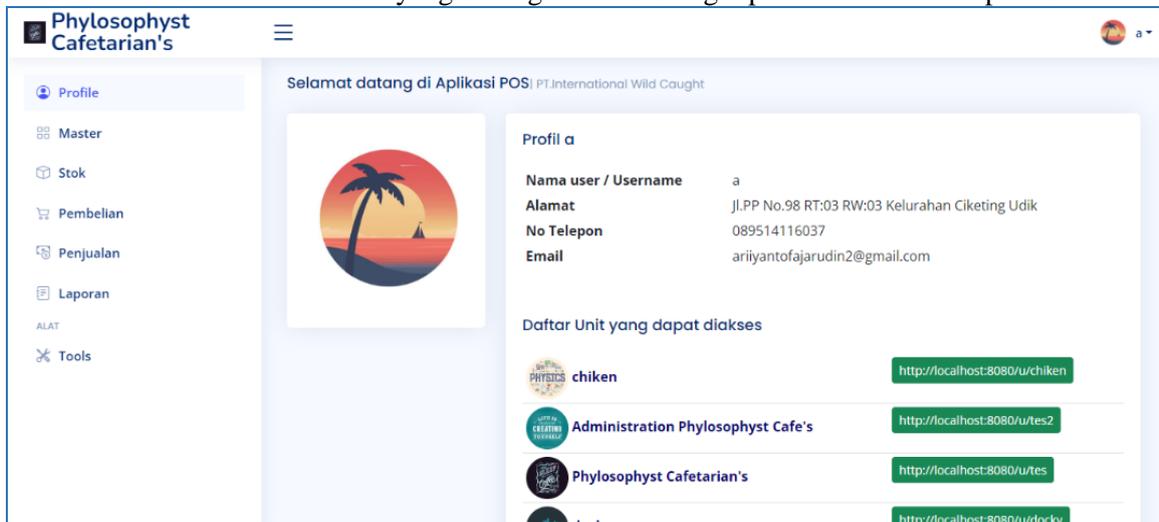


Gambar 4.14

Halaman *Profile* Unit Usaha

**h. Halaman *Profile* User**

Berisikan detail informasi user yang sedang dalam sesi login pada halaman unit aplikasi.

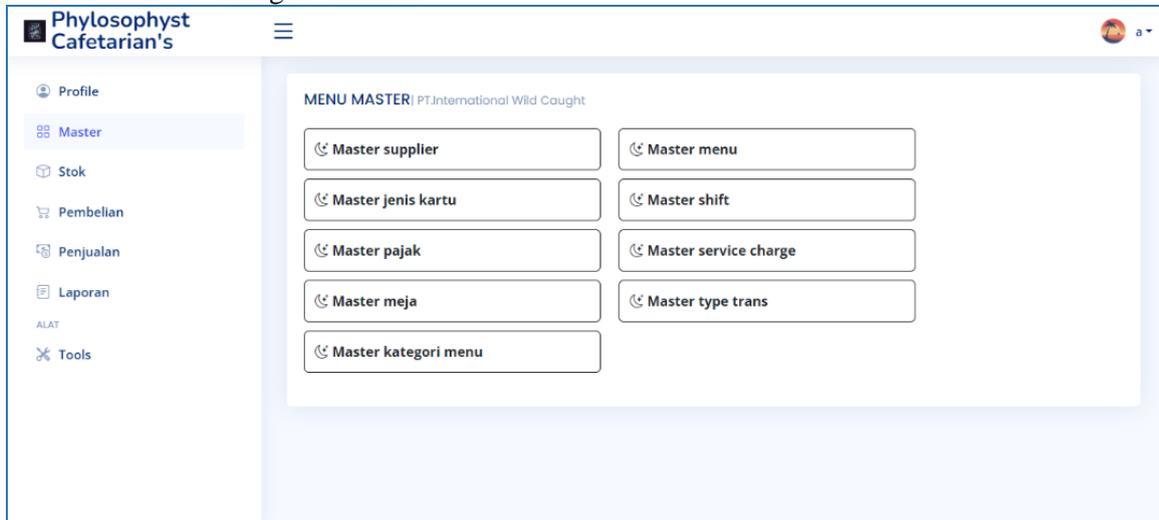


Gambar 4.15

Halaman *Profile* User

**i. Halaman Sub Menu *Master***

Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori *Master*, Berisikan tombol untuk mengakses fitur yang termasuk dalam kategori *master*.

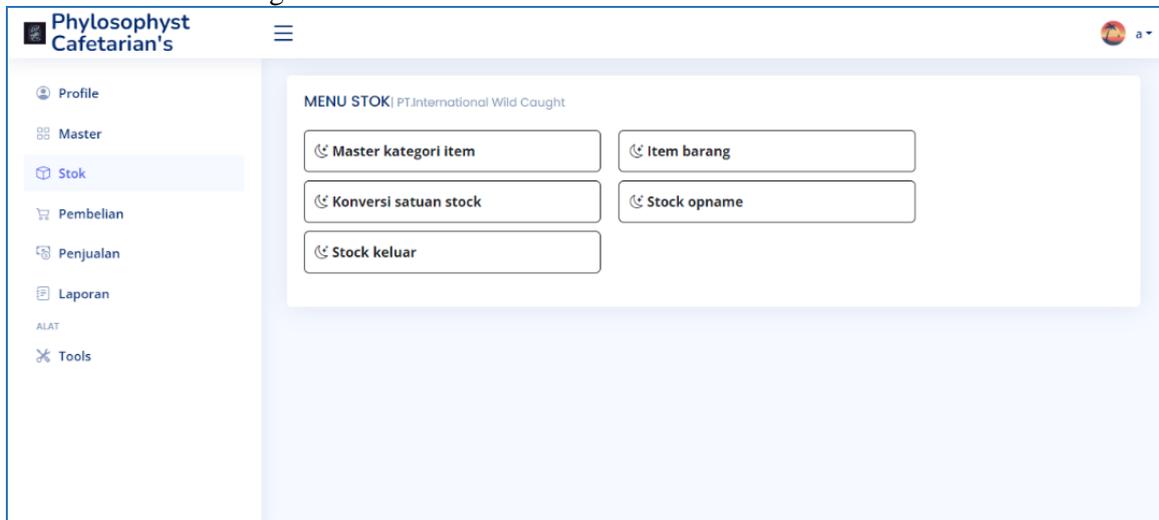


Gambar 4.16

Halaman Sub Menu *Master*

**j. Halaman Sub Menu *Stok***

Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori *Stok*, Berisikan tombol untuk mengakses fitur yang termasuk dalam kategori *stok*.

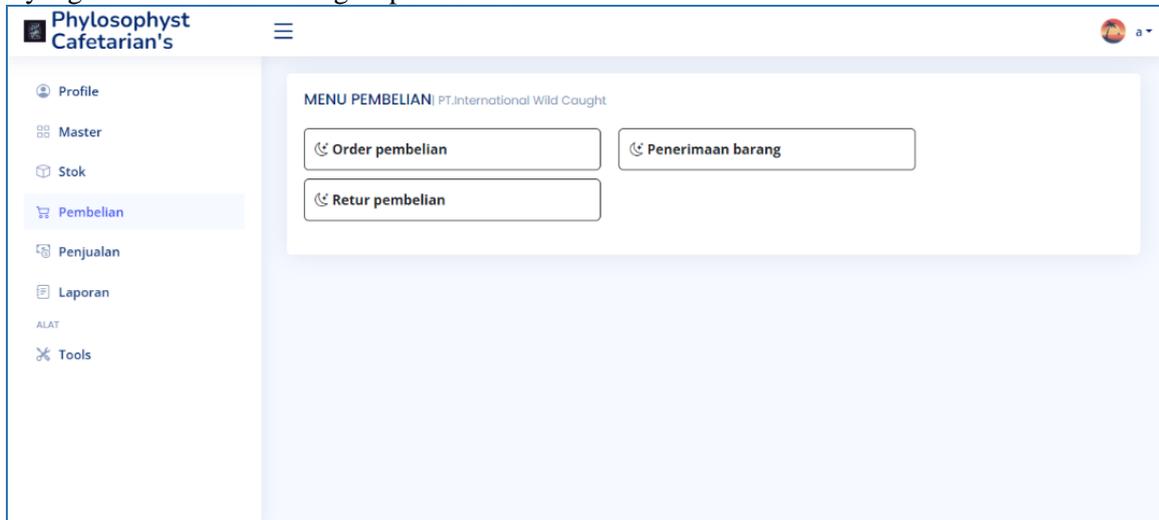


Gambar 4.17

Halaman Sub Menu *Stok*

**k. Halaman Sub Menu Pembelian**

Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori Pembelian, Berisikan tombol untuk mengakses fitur yang termasuk dalam kategori pembelian.

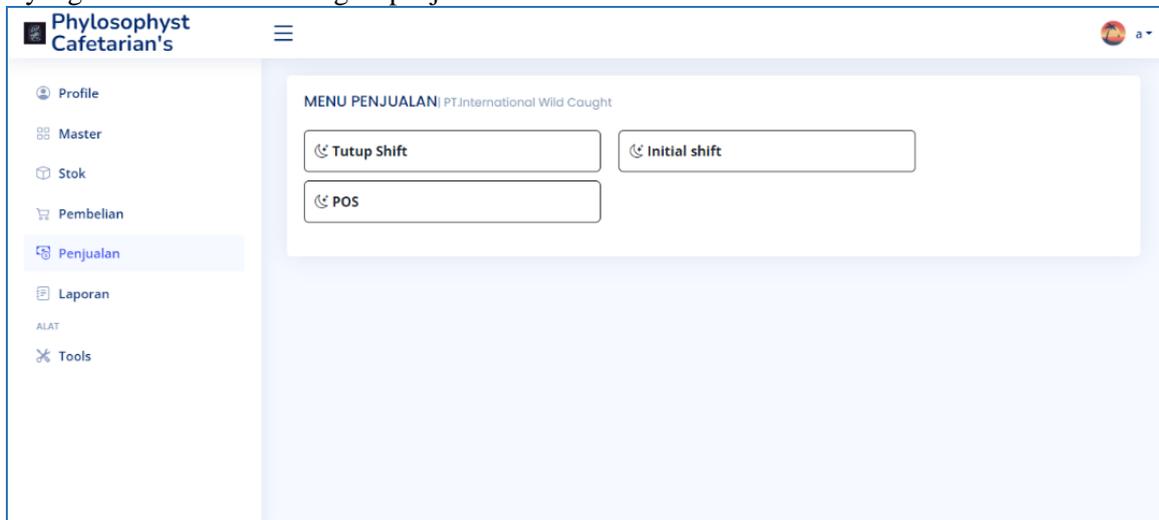


Gambar 4.18

Halaman Sub Menu Pembelian

**l. Halaman Sub Menu Penjualan**

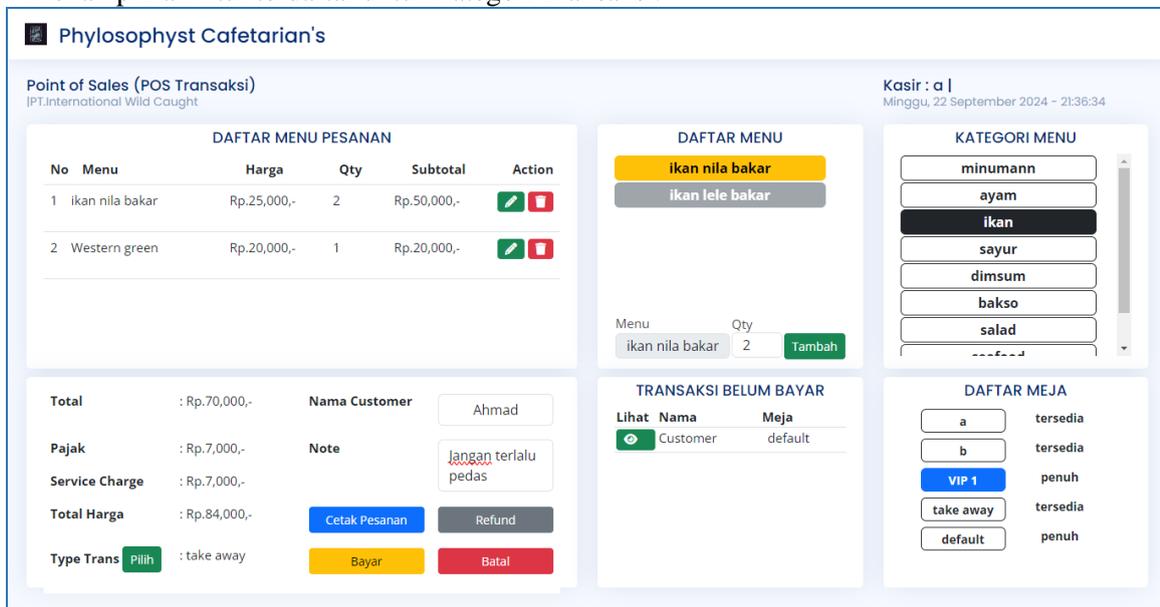
Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori Penjualan, Berisikan tombol untuk mengakses fitur yang termasuk dalam kategori penjualan.



Gambar 4.19

Halaman Sub Menu Penjualan

**m. Halaman POS Transaksi**  
Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori Transaksi.



**Phylosophyst Cafetarian's**

Point of Sales (POS Transaksi)  
IPT.International Wild Caught

Kasir : a |  
Minggu, 22 September 2024 - 21:36:34

DAFTAR MENU PESANAN					
No	Menu	Harga	Qty	Subtotal	Action
1	ikan nila bakar	Rp.25,000,-	2	Rp.50,000,-	 
2	Western green	Rp.20,000,-	1	Rp.20,000,-	 

**DAFTAR MENU**

ikan nila bakar  
ikan lele bakar

Menu: ikan nila bakar Qty: 2 **Tambah**

**KATEGORI MENU**

- minumann
- ayam
- ikan**
- sayur
- dimsum
- bakso
- salad

**TRANSAKSI BELUM BAYAR**

Lihat	Nama	Meja
	Customer	default

**DAFTAR MEJA**

- a tersedia
- b tersedia
- VIP 1 penuh**
- take away tersedia
- default penuh

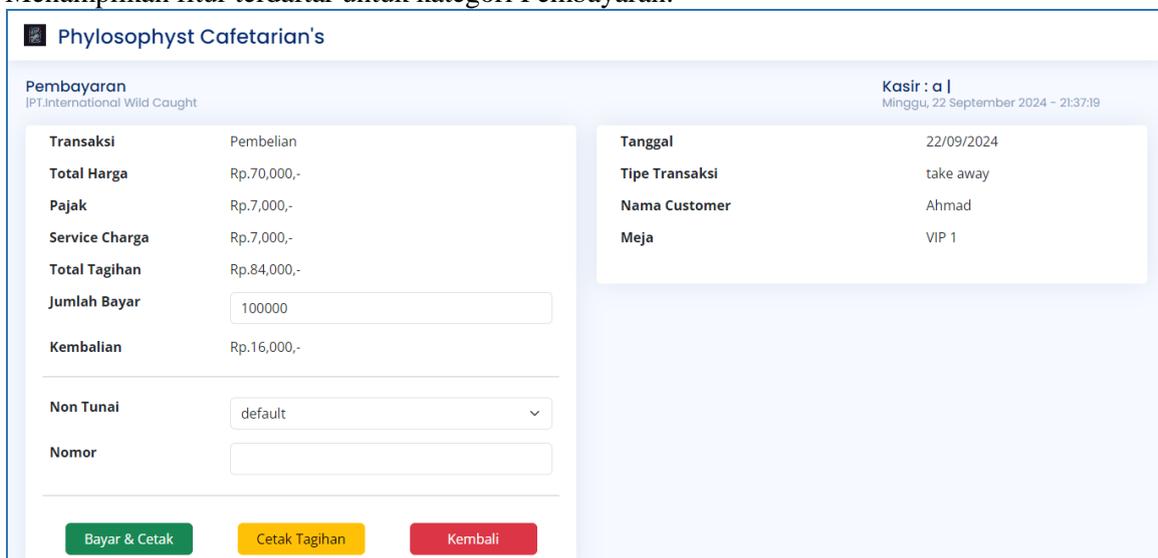
**Total** : Rp.70,000,-  
**Pajak** : Rp.7,000,-  
**Service Charge** : Rp.7,000,-  
**Total Harga** : Rp.84,000,-  
**Type Trans** : take away

**Nama Customer** : Ahmad  
**Note** : JANGAN terlalu pedas

**Cetak Pesanan** **Refund**  
**Bayar** **Batal**

Gambar 4.20  
Halaman POS Transaksi

**n. Halaman POS Pembayaran**  
Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori Pembayaran.



**Phylosophyst Cafetarian's**

Pembayaran  
IPT.International Wild Caught

Kasir : a |  
Minggu, 22 September 2024 - 21:37:19

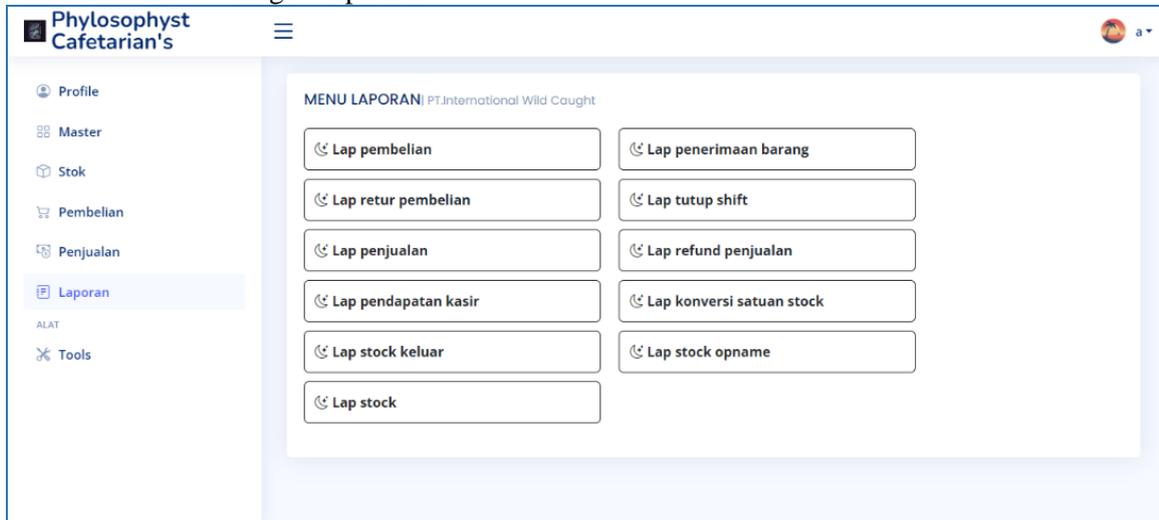
<b>Transaksi</b>	Pembelian	<b>Tanggal</b>	22/09/2024
<b>Total Harga</b>	Rp.70,000,-	<b>Tipe Transaksi</b>	take away
<b>Pajak</b>	Rp.7,000,-	<b>Nama Customer</b>	Ahmad
<b>Service Charge</b>	Rp.7,000,-	<b>Meja</b>	VIP 1
<b>Total Tagihan</b>	Rp.84,000,-		
<b>Jumlah Bayar</b>	<input type="text" value="100000"/>		
<b>Kembalian</b>	Rp.16,000,-		
<b>Non Tunai</b>	<input type="text" value="default"/>		
<b>Nomor</b>	<input type="text"/>		

**Bayar & Cetak** **Cetak Tagihan** **Kembali**

Gambar 4.21  
Halaman POS Pembayaran

**o. Halaman Sub Menu Laporan**

Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori Laporan, Berisikan tombol untuk mengakses fitur yang termasuk dalam kategori laporan.

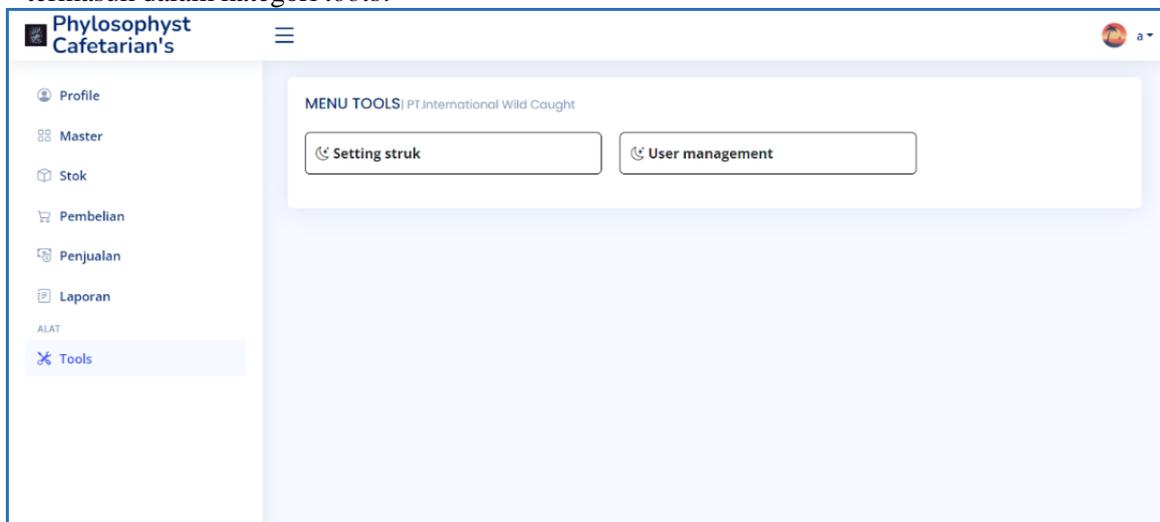


Gambar 4.22

Halaman Sub Menu Laporan

**p. Halaman Sub Menu Tools**

Menampilkan fitur terdaftar untuk kategori Tools, Berisikan tombol untuk mengakses fitur yang termasuk dalam kategori tools.



Gambar 4.23

Halaman Sub Menu Tools

### ***Uji Perangkat Lunak Blackbox Testing***

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode *Blackbox*. Pengujian ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara ber-operasinya apakah masukan dan keluaran telah berjalan dengan sebagaimana yang diharapkan. Rencana pengujian Aplikasi Restoran menggunakan daftar fitur sebagai kelas uji nya, memastikan setiap fitur berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, berikut adalah tabel pengujian nya :

TABEL 4.2  
 Pengujian Perangkat Lunak *Blackbox Testing*

<b>Kelas Uji</b>	<b>Detail Pengujian</b>	<b>Jenis Uji</b>	<b>Hasil</b>
Tambah Unit Aplikasi	Menambahkan data Unit Aplikasi pada halaman manajemen	<i>Blackbox Testing</i>	Berhasil
Ubah Unit Aplikasi	Mengubah data Unit Aplikasi	<i>Blackbox Testing</i>	Berhasil
Hapus Unit Aplikasi	Menghapus data Unit Aplikasi	<i>Blackbox Testing</i>	Berhasil
Ganti Password	Mengganti Password User di halaman manajemen	<i>Blackbox Testing</i>	Berhasil
Profil unit usaha	Menampilkan detail informasi Unit Aplikasi	<i>Blackbox Testing</i>	Tampil
<i>Login logout</i>	Proses <i>login</i> dan <i>logout</i>	<i>Blackbox Testing</i>	Berhasil
Unit Aplikasi – Menampilkan Fitur Terdaftar	Menampilkan fitur yang terdaftar pada Unit Aplikasi	<i>Blackbox Testing</i>	Tampil
Unit Aplikasi – Ubah data <i>User</i>	Mengubah data <i>User</i> pada Unit Aplikasi	<i>Blackbox Testing</i>	Berhasil

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari penelitian yang dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya:

- Membuat aplikasi menggunakan metode pengembangan *Feature Driven Development* (FDD) akan memandang fitur sebagai unit utama dalam pengembangan perangkat lunak, memastikan setiap fitur dikembangkan secara terpisah dan efisien.
- Berhasil menyelesaikan pengembangan Aplikasi Restoran menggunakan model *Content Management System* (CMS), yaitu Aplikasi yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengelola Aplikasi Restoran.
- Pengguna dapat dengan mudah mengatur apa saja yang diperlukan dalam Aplikasi yang akan digunakan tanpa harus bergantung pada pengembang, dengan hasil akhir yaitu Aplikasi POS yang siap dipakai oleh Restoran.
- Fleksibilitas dalam mengatur fitur apa saja yang ingin digunakan dan berapa Unit Aplikasi yang akan dibutuhkan dengan hanya menggunakan satu Aplikasi utama menjadi keunggulan tersendiri yaitu efisiensi biaya dalam penanganan Sistem Informasi bagi usaha di bidang Restoran.

## **REFERENSI**

Akbar, A dan Suswaini, E et.al. (2022). Penerapan Metode Feature-Driven Development (FDD) pada Pengembangan Sistem Informasi Bencana Alam Kabupaten Bintan. Repositori Umrah, 1. Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kepulauan Riau, Indonesia. <http://repositori.umrah.ac.id/id/eprint/2483>.

Chrismanto, A. R. (2022). Implementasi Feature Driven Development untuk Mempermudah Ekuualitas Fitur dan Adaptasi pada Pengembangan Portal DutaTani Web dan Mobile. Jurnal Edukasi & Penelitian Informatika, 8(1), 1. Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/50715/75676592891>

Hadi, W et.al.(2022). Penerapan Metode Feature Driven Develoment (FDD) dalam Perancangan Sistem Presensi Mahasiswa Berbasis Web, 5(2), 36-53. Journal of Informatics Education. Universitas Ivet, <https://doi.org/10.31331/joined.v5i2.2337>.

Inggarini, F.D et.al. (2023). Aplikasi point of sales dengan metode k-means pada penjualan produk. Eureka Media Aksara, Jawa Tengah.

Maulana, A. (2024). Restaurant Order Management System (ROMS): Peningkatan Efisiensi Operasional pada Restoran dan F&B. Softwareseni, Jakarta, Indonesia. <https://www.softwareseni.co.id/blog/restaurant-order-management-system-roms>.

Neville, M. (2023). Dalam Tulisan: Tinjauan Umum Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Umum. Softjourn. <https://softjourn.com/insights/overview-of-software-development-methodologies>.

Nuraini, F dan Sutopo, J. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Bank Sampah untuk Optimalisasi Pengelolaan Data. Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 5(3), 249-261. Sekawan Institute, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i3.409>.

Palmer, S.R., dan Felsing J.M. (2002). A Practical Guide to Feature-Driven Development, Prentice Hall PTR, Upper Saddle River.

Qudri, N. (2021). Implementasi Konsep Business to Customers NUSA.NET dengan Teknologi MCommerce Menggunakan Metode Feature Driven Development. Bulletin of Information Technology (BIT), 2(2), 45-50. STMIK Budi Darma, Medan, Indonesia. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/72/70>.

Santosa, O. A dan Setiaji, H. (2020). Pengembangan Aplikasi Ecommerce dengan Metode Feature Driven Development. Jurnal Automata, 1(2), 1. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15738/10250>.

---

Shabrina, F et.al. (2020). MODEL REQUIREMENT TRACEABILITY UNTUK METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK FEATURE DRIVEN DEVELOPMENT (FDD). Seminar Nasional Informatika 2020 (SEMNASIF 2020). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.  
<http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/download/4105/3072>.