

Eattoria (Solusi Pemasaran Restoran Dan Kafe) Di Warung Lumayan Sebagai Layanan Online Berbasis Android

Nino Catur Novrianto¹, Ade Trio Avangki², Qismi Widia Ningsih³, Zefid Frenda Fathoni⁴, Bambang Bane Ray⁵

Abstrak—Kuliner merupakan suatu hal yang paling sering dicari masyarakat. Warung Lumayan sebagai mitra kami yang memiliki usaha yang cukup besar. Tetapi terdapat suatu permasalahan dalam bidang promosi dan pelayanan. Untuk itu kami membuat aplikasi berbasis Android yang bisa membantu masalah promosi dan pelayanan. Android adalah *Smartphone* yang diperkirakan akan menjadi platform *smartphone* terpopuler menurut *Indonesia consumer electronics report - Q1 2016*[1]. Dengan aplikasi Eattoria para pengusaha khususnya di bidang kuliner seperti restoran, kafe, dan warung kecil lainnya dapat mempromosikan tempat usahanya secara luas. Dengan adanya aplikasi Eattoria, Warung Lumayan lebih dikenal dimasyarakat luas. Warung Lumayan bisa mempromosikan menu makanan dan minuman tanpa harus membuat pamflet dan banner. Dengan Eattoria masyarakat/konsumen dapat lebih mudah mencari tempat kuliner yang diinginkan dengan aplikasi Eattoria mulai dari restoran atau kafe mewah hingga warung sederhana.

Kata Kunci—Eattoria, Kuliner, Android

I. PENDAHULUAN

Kuliner merupakan suatu hal yang paling sering dicari masyarakat, terbukti semakin banyaknya restoran lokal maupun asing siap saji merambah di Indonesia. Hal tersebut mengindikasikan bahwa insentitas persaingan dalam bisnis restoran semakin kuat. Jenis restoran seperti ini umumnya berada di lokasi – lokasi yang strategis. Sementara restoran – restoran tradisional atau lokal bercirikan lambat dalam pelayanan, relatif kalah bersaing di lokasi dimana terdapat restoran siap saji tersebut. Tampilan restoran semacam ini, mulai dari lokasi, jenis dan rasa makanan, penataan, sistim pelayanan, dan sebagainya membawa kesan bagi sebagian orang bahwa restoran tersebut mewah dan bergengsi.

¹ Nino Catur Novrianto adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Kajuruhan Malang (email: caturmovriantonino93@gmail.com)

² Ade Trio Avangki adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Kajuruhan Malang (email: adeetrio29@gmail.com)

³ Qismi Widia Ningsih adalah mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Kajuruhan Malang (email: qismiw@gmail.com)

⁴ Zefid Frenda Fathoni adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Kajuruhan Malang (email: zefid97@gmail.com)

⁵ Bambang Bane Ray adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Kajuruhan Malang (email: dreamfiendx@gmail.com)

Pada dasarnya, konsumen akan lebih mudah mengambil keputusan pembelian yang sifatnya pengulangan atau terus menerus pada produk yang sama. Apabila faktor – faktor yang mempengaruhinya berubah, maka konsumen akan melakukan pertimbangan kembali dalam keputusan pembelinya. Jika dikaitkan dengan fastfood (siap saji), maka dalam proses pengambilan keputusan pembelinya juga melalui beberapa tahap. Dimana proses keputusan pembelian tersebut berkaitan dengan beberapa keputusan, terutama keputusan tentang merek produk dan penjualan. Setiap merek atas produk dan penjualan suatu perusahaan, memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri yang dapat ditemui adanya konsumen yang berperilaku setia kepada penjual tertentu.

Warung Lumayan sebagai mitra kami yang memiliki usaha yang cukup besar tapi, terdapat suatu permasalahan dalam bidang promosi dan pelayanan. Selama ini promosi masih dilakukan secara *manual* atau *offline* mulai dari orang ke orang, brosur yang disebar di lingkungan sekitar Warung Lumayan dan pelayanannya juga masih secara *manual* atau *offline* sehingga usahanya tidak bisa berkembang lebih besar dan dikenal masyarakat luas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Layanan Pemasaran Restoran Dan Kafe

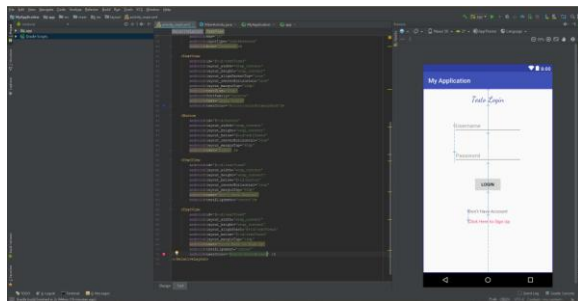
Promosi adalah suatu usaha dari pemasar dalam menginformasikan dan mempengaruhi orang atau pihak lain sehingga tertarik untuk melakukan transaksi atau pertukaran produk barang atau jasa yang dipasarkannya. Pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain [2]. Selama ini banyak restoran masih kesulitan untuk mempromosikan tempat usahanya beserta menu yang disediakan. Sebagian banyak yang sudah mempromosikannya mulai dari menyebarkan brosur, memasang *banner*, ataupun promosi di media sosial. Biasanya promosi melalui media cetak memerlukan dana yang lumayan besar. Karena media sosial bukan tempat untuk mempromosikan suatu restoran maka respon dari pengguna media sosial sangat sedikit.

Untuk itu kami membuat aplikasi yang bisa membantu masalah promosi dan pelayanan, hal yang kami tawarkan dalam aplikasi Eattoria ini adalah mempermudah mempromosikan tempat usahanya

dimasyarakat luas, jadi tidak perlu lagi menyebarkan brosur ataupun memasang *banner* yang memerlukan biaya yang besar. Dengan Eattoria, pengguna tidak perlu repot berkeliling jalan mencari tempat untuk berkumpul, makan, diskusi karena Eattoria sudah menyediakan fitur *maps* mencari tempat restoran, kafe, dan warung terdekat secara *online*. Pengguna juga bisa memberi *feedback* dan *rating* tentang restoran, kafe, dan warung yang telah dikunjungi pengguna. Aplikasi Eattoria menyediakan deskripsi menu yang ada di restoran, kafe, warung serta harganya dan pengguna bisa *bookmark* favorit restoran, kafe, restoran dan makanan minuman sehingga pengguna tidak perlu mencari lagi menu apa yang disukai pengguna, tinggal melihat di menu *bookmarks* yang sudah disediakan di aplikasi Eattoria.

Aplikasi Berbasis Android

Android Studio [3] adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan pada JetBrains IntelliJ IDEA Softwar (Lihat Gambar 1). Versi stabil pertama kali Android Studio dirilis pada desember 2014 sebagai pengganti Eclipse dengan (*Android Development Tools*) yang menjadi IDE utama pengembangan aplikasi android. Versi terbaru android studio saat ini yaitu versi 3.0 android studio sendiri mendukung sistem *cross-platform* yaitu dapat berjalan lingkungan sistem operasi baik di Windows, Linux, maupun Mac OSX. Selain itu aplikasi Android Studio juga berlisensi gratis sehingga dapat digunakan oleh siapa pun tanpa membeli atau mengeluarkan biaya.



Gambar 1 Tampilan aplikasi Android Studio

Dalam pengembangan aplikasi Android melalui Android Studio, bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Java. Hal ini di dukung dengan adanya komponen utama dari java yaitu JDK (*Java Development Kit*) yang menjadi lingkungan atau *environment* untuk menjalankan aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman Java [4].

III. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dari program ini secara garis besar di bagi menjadi 4 tahapan utama yakni:

1. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini di bagi menjadi beberapa sub tahapan yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan di lakukan untuk memperoleh gambaran faktual mengenai kebutuhan layanan yang di perlukan oleh pengusaha dan konsumen mengenai aplikasi yang akan di kembangkan.

b. Penyiapan alat dan bahan

Penyiapan alat dan bahan dalam pembuatan aplikasi Eattoria meliputi:

- o Penyiapan alat (laptop, komputer, dan modem)
- o Penyiapan bahan (penginstallan software aplikasi Android Studio, Visual Studio dan Emulator)
- o Perancangan algoritma sistem aplikasi.
- o Perancangan *mockup* UI (*User Intefaces* / Tampilan) aplikasi.
- o Pembangunan *backend* server aplikasi secara online meliputi konfigurasi server web dan pembuatan basisdata.
- o Pembangunan *frontend* berbasis mobile (Android) dengan menggunakan program Android Studio.
- o Melakukan *testing* secara internal (uji coba oleh tim peneliti / pengembang).

2. Tahapan Publikasi (*Production*)

Tahapan publikasi / *production* adalah tahapan di mana program aplikasi di publikasikan (*Deploy*) secara *online*, sehingga nantinya aplikasi akan dapat di unduh melalui Google Play Store oleh konsumen. Dalam tahapan ini beberapa hal yang dilakukan yaitu:

- a. Melakukan pembelian akun google playstore
- b. Melakukan pembelian layanan *cloud computing*
- c. Mengkonfigurasi *cloud computing* / VMs (*virtual machine*) sesuai dengan spesifikasi kebutuhan aplikasi web dan basisdata.
- d. Mengupload / melakukan *deploying* basisdata (Skema basisdata) serta data *profil* (data awal *user*) ke layanan *cloud computing*.
- e. Menerbitkan aplikasi Android ke Google Play Store.
- f. Menguji coba aplikasi *mobile* (Android) dengan mengunduh dan *install* melalui Google Play Store.

3. Tahap Penerapan dan Implementasi

Pada tahap ini aplikasi yang telah jadi di terapkan pada layanan Eattoria.

- a. Memberikan panduan / pelatihan penggunaan aplikasi Eattoria kepada pengusaha sebagai pengelola layanan / penyedia untuk konsumen.
- b. Melakukan sosialisasi kepada konsumen tentang pengenalan aplikasi Eattoria, cara kerja aplikasi Eattoria, melalui jaringan sosial untuk konsumen dan panduan untuk konsumen.

4. Tahap Evaluasi dan Revisi (Penyempurnaan)

a. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini di lakukan pengevaluasian program aplikasi mulai penggunaan, kesalahan-kesalahan / *error*, dan *feedback* / masukan yang di berikan oleh pengguna, di mana hal ini yang akan di gunakan untuk melakukan revisi / penambahan fitur baru / perbaikan untuk menyempurnakan aplikasi di waktu selanjutnya.

b. Tahap Revisi (penyempurnaan)

Tahap ini yaitu kita melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap program aplikasi berdasarkan data hasil evaluasi. Seperti perbaikan bila terjadi error, penyempurnaan fitur-fitur tertentu agar lebih mudah, penambahan fitur-fitur baru, perbaikan tampilan, dan seterusnya.

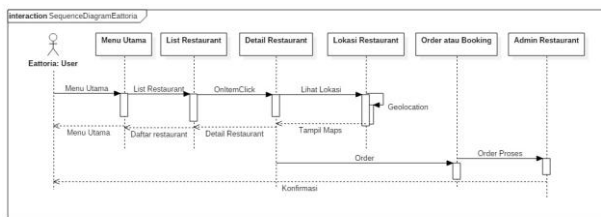
Implementasi Solusi Bersama Mitra

Pada tahap implementasi ini, kami memandu Warung Lumayan untuk daftar merchant di aplikasi Eattoria Merchant. Pertama kami memandu Warung Lumayan untuk daftar *merchant* resto, kafe, warung tradisional. Kedua kami memandu Warung Lumayan untuk daftar *user*. Setelah itu Warung Lumayan *login* menggunakan *user* yang telah Warung Lumayan buat. Warung Lumayan bisa menambahkan menu makanan atau minuman, melihat daftar makanan atau minuman dan menghapus makanan atau minuman di Aplikasi Eattoria Merchant. Restoran kafe warung tradisional yang didaftarkan di aplikasi Eattoria Merchant, akan muncul pada aplikasi Eattoria.

Pada aplikasi Eattoria, bisa mencari restoran, kafe, warung tradisional dengan fitur pencarian dengan teks, pencarian restoran, kafe, warung tradisional dengan fitur kmaps lokasi terdekat dengan *smartphone* anda. Menampilkan menu restoran kafe warung tradisional. Aplikasi Eattoria ada fitur mencari rute dari lokasi *smartphone* ke lokasi restoran, kafe, warung tradisional yang sudah terintegrasi dengan Google Maps.

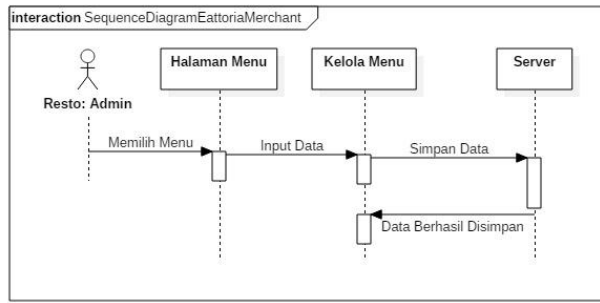
Diagram Sequence

Pada tahap ini merupakan tahap alur perancangan aplikasi dan alur aplikasi berjalan. Pada tahapan ini kami melakukan perancangan aplikasi berupa perancangan Diagram Sequence [5], dan perancangan antar muka (*user interface*). Berikut ini adalah Diagram Sequence aplikasi Eattoria dan Eattoria Merchant.



Gambar 2. Diagram Sequence Eattoria

Gambar 2 memperlihatkan menu utama aplikasi Eattoria yang berisi *slide*, *search* dan beberapa *list horizontal*. *List* restoran berisi *list vertical* restoran kafe warung tradisional. Detail Restoran menampilkan menu makanan, minuman, *rating*, *booking*.

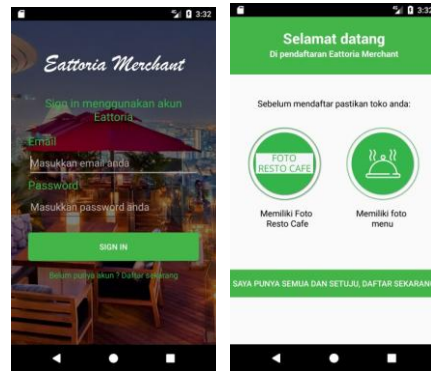


Gambar 2 Diagram Sequence Eattoria Merchant

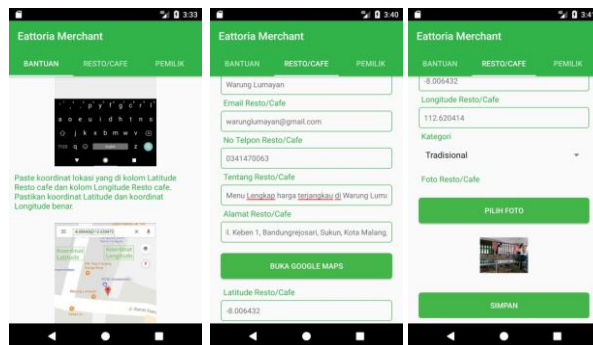
Sedangkan di aplikasi Eattoria Merchant pada Gambar 2, ada Halaman Menu untuk menginputkan menu makanan minuman.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada 2 aplikasi yang kami implementasikan ke mitra, aplikasi Eattoria sebagai aplikasi untuk menampilkan dan mencari kuliner, aplikasi Eattoria Merchant sebagai aplikasi untuk menginputkan data *merchant* restoran kafe warung tradisional dan data menu makanan minuman. Kami memandu Warung Lumayan untuk menggunakan aplikasi Eattoria dan Eattoria Merchant mulai dari awal. Pertama kami mendaftarkan akun merchant di Eattoria Merchant.



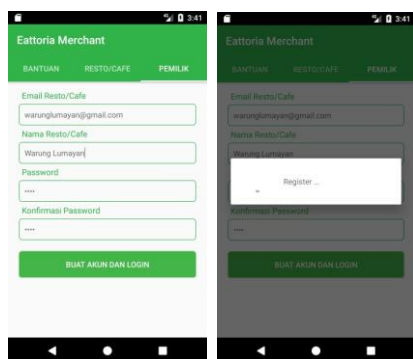
Gambar 3. Tampilan Login dan Welcome daftar Eattoria Merchant



Gambar 4 Tampilan bantuan, daftar resto kafe dan daftar pemilik Eattoria Merchant

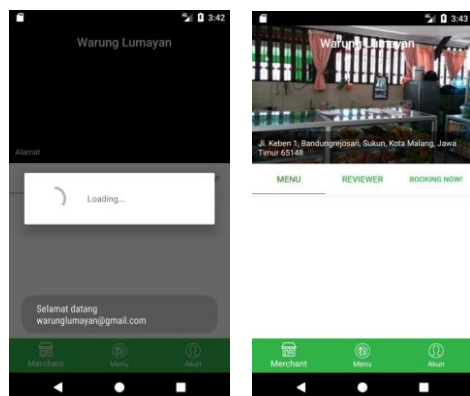
Gambar 3 dan Gambar 4, memperlihatkan layout bantuan/tutorial untuk daftar restoran kafe warung tradisional, cara memasukkan lokasi *latitude longitude* Google Maps. Layout Resto/Cafe untuk mendaftarkan restoran kafe warung tradisional ke database Eattoria. Ada kolom Nama Resto/Cafe, Email Resto/Cafe, No Telpn Resto/Cafe, Tentang Resto/Cafe, Alamat Resto/Cafe, *Latitude* Gmaps, *Longitude* Gmaps,

kategori merchant, dan foto merchant anda. Tombol “Buka Google Maps” berfungsi untuk membuka aplikasi Google Maps yang berfungsi untuk mengambil koordinat *Latitude* dan *Longitude*, cara penggunaannya sudah ada di layout bantuan. Tombol “Pilih Foto” untuk memilih foto dari galeri atau file. Tombol Simpan untuk menyimpan data ke database Eattoria.



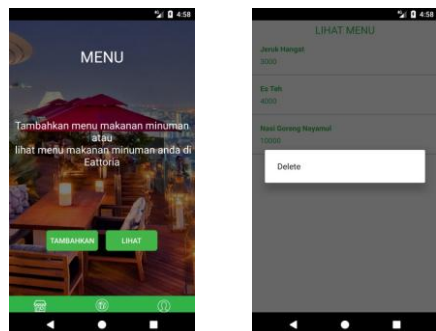
Gambar 5 Tampilan daftar pemilik atau *user*

Pada Gambar 5, tampilan daftar pemilik atau *user*. Ada kolom Email Resto/Cafe, Nama Resto/Cafe, Password dan konfirmasi password. Tombol “Buat Akun Dan Login” berfungsi untuk mengirimkan data yang di inputkan ke *database* Eattoria. Setelah data terkirim, akan pindah halaman ke Halaman *Login*. *Login* menggunakan akun yang sudah dibuat ditampilkan daftar pemilik atau *user*. Setelah selesai, akan pindah halaman ke *home* Eattoria Merchant.



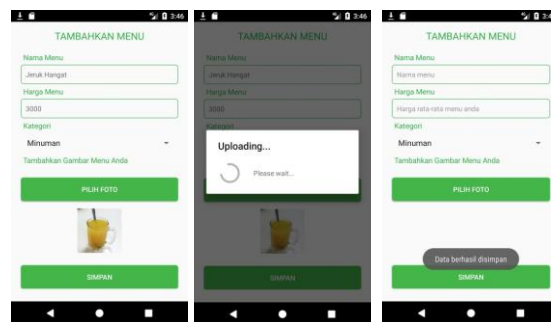
Gambar 6 tampilan *home* Eattoria Merchant

Gambar 6, pada *home* Eattoria Merchant untuk menampilkan menu makanan minuman yang sudah di inputkan *user* Eattoria Merchant pada tombol menu. Tombol menu berfungsi untuk menambahkan menu dan menghapus menu *user* Eattoria Merchant.



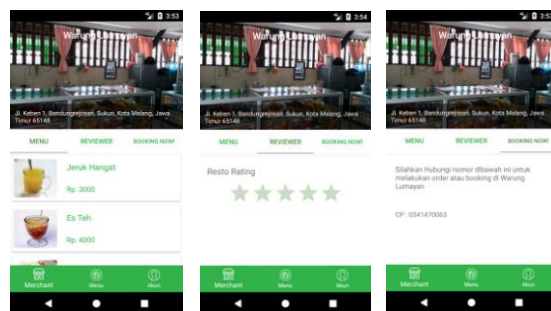
Gambar 7 tampilan menu Eattoria Merchant

Pada Gambar 7, tombol ditambahkan untuk menambahkan menu makanan minuman. Sedangkan tombol lihat, untuk melihat menu makanan minuman *user* Eattoria Merchant, tampilan lihat menu ada *list* makanan minuman yang akan di hapus, tekan dan tahan menu yang akan di hapus, lalu muncul dialog *delete*, untuk menghapus menu.



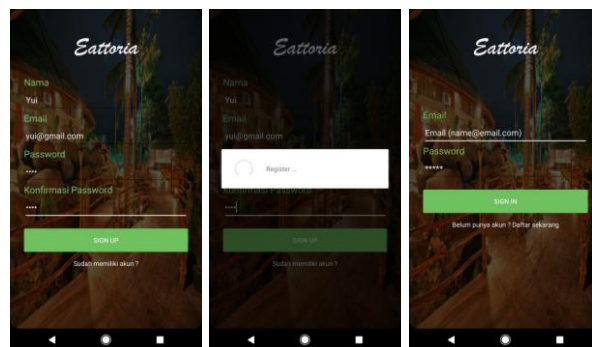
Gambar 8 tampilan tambahkan menu Eattoria Merchant

Pada gambar 8, sama seperti di layout daftar restoran kafe *merchant*, untuk menyimpan data menu ke *database* Eattoria.



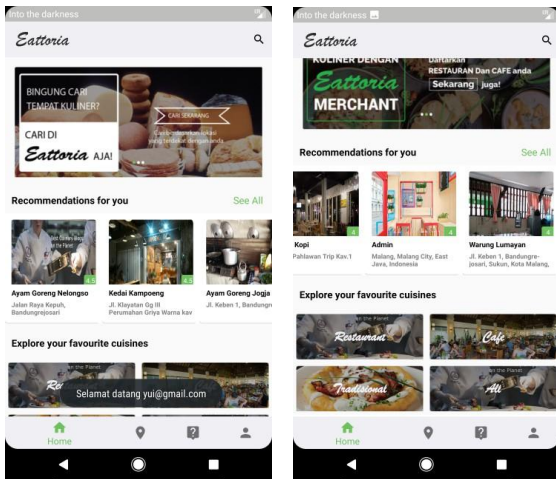
Gambar 9 layout *home* ada menu Eattoria Merchant

Gambar 9, Setelah tambah menu, menu akan tampil di *home* Eattoria Merchant. Di fragment *Reviewer* ada *rating merchant*, di *fragment reviewer* ada *contact person merchant*.



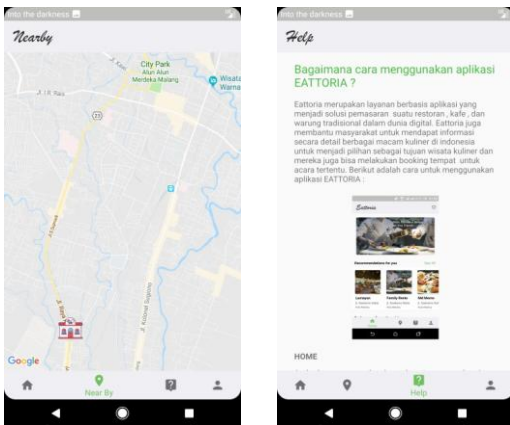
Gambar 10 tampilan daftar akun Eattoria

Gambar 10, untuk daftar akun Eattoria, *text* Sudah memiliki akun? untuk pindah ke *layout login* sesudah daftar akun. *Login* jika sudah daftar akun.



Gambar 11 tampilan home Eattoria

Gambar 11 merupakan tampilan *home* aplikasi Eattoria, *icon search* pada *toolbar* untuk mencari restoran kafe warung tradisional, *icon lokasi* untuk menampilkan restoran terdekat, *icon help* untuk bantuan cara menggunakan aplikasi Eattoria, *icon akun* untuk melihat nama akun, kebijakan *privasi*, ketentuan penggunaan, gambar *slide* untuk menampilkan fitur baru atau berita tentang eattoria. ada *list* restoran kafe warung tradisional secara *horizontal*, *tap* nama restoran atau gambar akan pindah ke *layout* deskripsi restoran kafe warung tradisional. Teks *See All* untuk menampilkan semua restoran kafe warung tradisional secara *list vertical*.

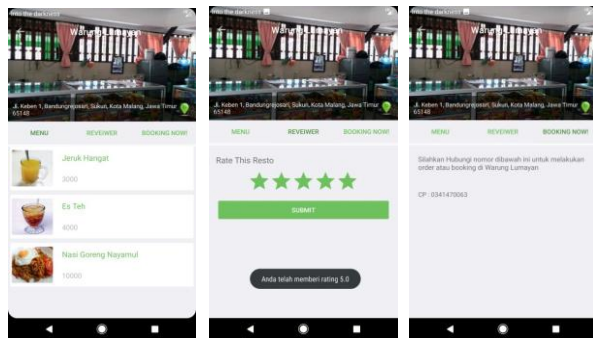


Gambar 12 tampilan restoran kafe dengan lokasi terdekat Eattoria dan tampilan *help* tutorial penggunaan Eattoria



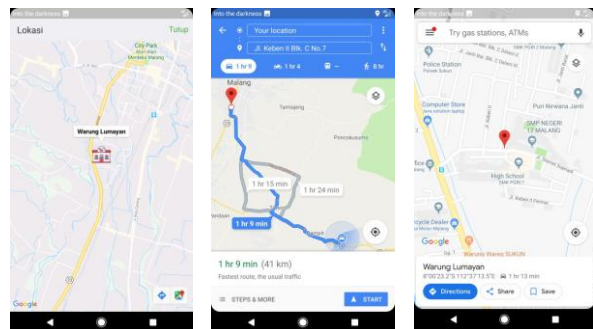
Gambar 13 tampilan pencarian restoran dan kafe warung tradisional Eattoria

Gambar 12 dan Gambar 13 memperlihatkan adanya kolom pencarian untuk mencari restoran kafe warung tradisional, hasil pencarian menjadi *list vertical*. *tap* nama restoran kafe warung tradisional akan pindah ke deskripsi restoran kafe warung tradisional.



Gambar 14 tampilan deskripsi restoran dan kafe warung tradisional Eattoria

Gambar 14, sama seperti *layout* deskripsi di Eattoria Merchant, ada gambar restoran kafe warung, teks alamat restoran kafe warung, tombol lokasi untuk melihat lokasi restoran kafe warung berada. Pada *tab* menu menampilkan menu makanan minuman dari restoran kafe warung, *tab reviewer* bisa memberi *rating* restoran kafe warung, *tab booking now!* untuk menampilkan *contact person* restoran kafe warung.



Gambar 15 tampilan lokasi restoran kafe warung tradisional Eattoria, rute Google Maps menuju lokasi restoran kafe warung tradisional

Gambar 15, setelah di klik *icon lokasi* pada deskripsi toko, maka akan pindah ke *layout maps* lokasi restoran kafe warung. *Icon* rute untuk menunjukkan rute terdekat dari lokasi *smartphone* ke lokasi restoran kafe warung. *Icon* Google Maps untuk menunjukkan lokasi restoran kafe warung di aplikasi Google Maps.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan pengujian pada aplikasi “Eattoria (Solusi Pemasaran Restoran Dan Kafe) Di Warung Lumayan Sebagai Layanan Online Berbasis Android” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Eattoria ini berisi, berbagai macam restoran kafe warung tradisional, menu makanan minuman, lokasi terdekat *smartphone* dengan

restoran kafe warung tradisional dan rute menuju restoran kafe warung tradisional.

2. Dengan aplikasi Eattoria para pengusaha khususnya di bidang kuliner seperti restoran, kafe, dan warung kecil lainnya dapat mempromosikan tempat usahanya secara luas.
3. Masyarakat/konsumen dapat lebih mudah mencari tempat kuliner yang diinginkan dengan aplikasi Eattoria mulai dari restoran atau kafe mewah hingga warung sederhana.
4. Aplikasi Eattoria berbasis Android yang dapat diunduh di Google Playstore dan digunakan oleh semua orang.

Saran

Untuk pengembangan aplikasi “Eattoria (Solusi Pemasaran Restoran Dan Kafe) Di Warung Lumayan Sebagai Layanan Online Berbasis Android” agar semakin bermanfaat bagi *user* ada beberapa hal yang dibisa dijadikan bahan kajian, yaitu:

1. Untuk kedepannya, disarankan ada fitur *chat* dan *booking* tempat di aplikasi Eattoria, agar *user* lebih mudah untuk *booking* tempat tanpa harus menggunakan aplikasi *third-party*.
2. Untuk kedepannya, disarankan bisa *upload* foto restoran kafe warung tradisional lebih dari satu foto, agar *user* mengetahui dengan jelas kondisi restoran kafe warung tradisional.
3. Untuk kedepannya, disarankan ada fitur otomatis saat pengambilan lokasi *latitude longitude* Google Maps, agar *user* lebih mudah saat penginputan lokasi *latitude longitude* Google Maps.
4. Untuk kedepannya, disarankan ada *update* data menu makanan minuman, *update* data profil dan *delete* akun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. M. International, “Indonesia Consumer Electronics Report Q1 2016,” *MarketResearch.com*, 2015. [Online]. Available: <https://www.marketresearch.com/Business-Monitor-International-v304/Indonesia-Consumer-Electronics-Q1-9467539/>.
- [2] K. Philip, *Marketing Management*. Pearson Education Limited, 1997.
- [3] Google, “Mengenal Android Studio,” 2017. [Online]. Available: <https://developer.android.com/studio/intro/index.html>.
- [4] M. V. Drongelen, “Android Studio Cookbook Design, debug, and test your apps using Android Studio,” 1st Editio., Pact Publishing Ltd, 2015.
- [5] M. Grgec and R. Muzar, “ROLE OF UML SEQUENCE DIAGRAM CONSTRUCTS IN OBJECT LIFECYCLE CONCEPT,” *J. Inf. Organ. Sci.*, vol. 31, no. 1, pp. 63–74, 2007.