

## ABSTRAK

Ketatnya persaingan bisnis kuliner di Indonesia, mendorong restoran untuk meningkatkan daya saing, baik dari segi hidangan, *branding*, hingga pemanfaatan media sosial dan teknologi. Salah satu manfaat penggunaan teknologi tersebut adalah kemampuannya dalam mengakomodasi informasi.

Namun dalam penyelenggaraannya restoran masih menggunakan metode tradisional dalam mengelola bisnis. Metode ini kurang cocok digunakan karena efektifitasnya yang rendah. Beberapa masalah lain seperti kesalahan pencatatan, pesanan rangkap dan antrian pesanan yang menumpuk sering terjadi terutama pada jam sibuk.

Melihat permasalahan tersebut, dapat dibangun sebuah aplikasi restoran untuk mendukung penjualan dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Dari beberapa metode pembangunan sistem, metode XP adalah metode yang dipilih karena metode ini cocok untuk pengerjaan proyek dengan ruang lingkup yang kecil serta memiliki tingkat partisipasi pengguna yang tinggi. Analisis dan perancangan dari sistem ini menggunakan UML. Aplikasi di kembangkan dengan metodologi *client-server*. Pada sisi *server* menggunakan PHP, sedangkan pada sisi *client* menggunakan Java dengan platform android.

Hasil Penelitian ini adalah sebuah Aplikasi pemesanan restoran. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode pengujian fungsional dengan menggunakan *blackbox testing*. Aplikasi ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan mendukung penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada terutama dalam proses pemesanan makanan sehingga dapat meningkatkan layanan, daya saing dan penjualan restoran.

**Kata kunci :** restoran, *Extreme Programming*, Android, *Website*