

## Mobile Application Gannet Cybercafe Berbasis Android

Muhammad Ridwan<sup>1</sup>, Rusli Saputra<sup>2</sup>, Hesty Aisyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi Universitas Metamedia

Email: <sup>1</sup>[muhhidwan94@gmail.com](mailto:muhhidwan94@gmail.com), <sup>2</sup>[ruslisaputra@stmikindonesia.ac.id](mailto:ruslisaputra@stmikindonesia.ac.id),  
<sup>3</sup>[hestyaisyah@metamedia.ac.id](mailto:hestyaisyah@metamedia.ac.id)

### Abstrak

Gannet Cybercafe merupakan peningkatan jenis usaha warnet yang memberikan layanan jasa penyewaan perangkat komputer untuk bermain game, dan penyewaan komputer. Pada proses pemesanan layanan Gannet Cybercafe masih melalui *Whatsapp* yang dirasa kurang efektif dan efisien sehingga mengakibatkan antrian menjadi tidak teratur dan informasi laporan usaha yang diterima pemilik harus diperoleh secara langsung. Berdasarkan masalah yang ditemukan, dirancang sebuah aplikasi *mobile* berbasis android agar mampu membantu pelaku usaha dan pelanggan dalam melakukan kegiatan usahanya. Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah sistem aplikasi dengan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Metode dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu KOTLIN dan MySQL sebagai *database* yang mengelola data layanan dan pemesanan *cybercafe*. Hasil penelitian ini berupa aplikasi *mobile* berbasis android yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah Gannet Cybercafe dalam proses pemesanan dan laporan kegiatan usaha cybercafe.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Mobile*, Android, *cybercafe*, *SDLC*, *Waterfall*, KOTLIN.

### Abstract

Gannet Cybercafe is an increasing type of internet cafe business that provides computer equipment rental services for playing games, and computer rental. In the process of ordering Gannet services Cybercafe still going through *Whatsapp* which is felt to be less effective and efficient, resulting in queues becoming irregular and business report information received by the owner having to be obtained directly. Based on the problems found, an application is designed mobile Android-based to be able to help business people and customers in carrying out their business activities. This research was conducted to design an application system using *System Development Life Cycle* (SDLC) with models *waterfall*. The method starts from analysis, design, coding, testing, and maintenance. The programming languages used are KOTLIN and MySQL as database which manages service and order data. The results of this research are in the form of mobile application Android-based which is expected to help and make things easier for Gannet Cybercafe in the ordering process and reports on cybercafe business activities.

**Keywords:** Mobile Application, Android, Cybercafe, SDLC, Waterfall, KOTLIN

### 1. Pendahuluan

Aplikasi berbasis *platform* android merupakan aplikasi yang tengah populer pada saat ini, khususnya pada sebuah perangkat telepon pintar atau *smartphone*[1]. Dengan dukungan akses internet yang dimiliki *smartphone*, aplikasi berbasis *mobile platform* ini belakangan menjadi pilihan utama dalam pemakaian sehari-hari dikalangan masyarakat. Dengan keunggulan yang dibawa android sebagai sistem operasi populer untuk perangkat mobile, pada penelitian ini peneliti memiliki ide untuk memanfaatkan keunggulan *android* untuk merancang dan membuat aplikasi.

*Cybercafe* adalah sebuah tempat yang menyediakan fasilitas internet dan komputer untuk digunakan oleh pelanggan. *Cybercafe* memiliki layanan koneksi internet yang lebih bagus dari yang biasa diinstal di rumah dan di tempat umum, sehingga banyak orang yang

memanfaatkan fasilitas ini untuk *browsing*, *chatting*, bermain *game online* atau bahkan untuk mengerjakan pekerjaan kantor. Saat ini, keberadaan *cybercafe* tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan masyarakat akan fasilitas internet. Namun, dengan semakin banyaknya jumlah *cybercafe* yang berdiri, maka persaingan dalam bisnis ini semakin ketat. Oleh karena itu, pemilik *cybercafe* perlu mencari cara untuk memudahkan pengelolaan *cybercafenya* agar dapat bersaing dengan *cybercafe* lainnya. Sampai saat ini telah berdiri kurang lebih 19 *cybercafe/game center* di Kota Padang yang diantaranya adalah Gannet *Cybercafe*[2]. Gannet *cybercafe* merupakan perpaduan antara tempat bermain *game*, warung internet (warnet) dan kedai makan yang menjadi tempat bermain dan bersosialisasi.

Gannet *cybercafe* merupakan peningkatan jenis usaha warnet yang biasanya hanya memberikan layanan jasa penyewaan perangkat komputer untuk bermain *game*, maupun melakukan pekerjaan yang produktif. Usaha Gannet *Cybercafe* merupakan salah satu UMKM yang terletak di Jalan M.Yunus, No.51C, Lubuk Lintah, Kuranji, Padang, Sumatera Barat. Usaha ini bergerak dibidang jasa penyewaan komputer dengan layanan berupa *game online* dan *cafe*, ada total 22 komputer yang terbagi menjadi 21 unit komputer *reguler* dan 1 komputer VIP. Lingkungan yang dekat dengan kampus UIN Imam Bonjol Padang menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan mahasiswa dan masyarakat untuk menjadi salah satu pilihan bentuk hiburan dan produktivitas masyarakat.

Pada saat ini, proses pemesanan sewa komputer hanya dilakukan dengan via *Whatsapp* atau datang langsung ke *cybercafe* tersebut dengan melakukan antrian pemakaian komputer *client* sebelum pemakaian, serta menanyakan biaya *billing* pemakaian komputer perjamnya maupun paket pelanggan sebelum melakukan pembayaran yang diinputkan ke aplikasi *Smart Billing* sebagai aplikasi pencatatan data transaksi pembelian *billing cybercafe*. Pemesanan makanan dan minuman dilakukan dengan pesan langsung ke pegawai *cafe*, dengan cara pelanggan menanyakan menu yang tersedia dan harga menunya. Cara seperti ini dinilai kurang efektif karena sering sekali menyebabkan resiko kesalahan dalam menyediakan pesanan dan menyebabkan antrian pelanggan *cybercafe*, terkadang setelah mengantri dan melakukan pesanan pelanggan masih belum pasti dapat memakai komputer karena antrian yang tidak terstruktur dan pemesanan makanan serta minuman membuat pelanggan harus berjalan dan menghampiri pegawai.

Aplikasi *cybercafe* berbasis android adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh para pengguna *cybercafe* untuk memudahkan mereka dalam mengakses fasilitas internet dan komputer di *cybercafe*. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mengecek ketersediaan fasilitas internet dan komputer di *cybercafe*, mengatur waktu penggunaan komputer, dan bahkan memesan komputer secara *online* sebelum datang ke *cybercafe*. Selain itu, aplikasi *cybercafe* berbasis android juga dapat meningkatkan efektivitas dalam pengelolaan *cybercafe*, karena para pemilik *cybercafe* dapat dengan mudah mengelola data pelanggan dan mencatat transaksi yang terjadi di *cybercafe*. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu pemilik *cybercafe* dalam meningkatkan pelayanan kepada para pelanggan.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai aplikasi berbasis android dan *cybercafe*, diantaranya penelitian pertama yang dilakukan oleh Hendriawan et.al (2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi E-Commerce Di PT.Putra Sumber Abadi Menggunakan Flutter” tujuan aplikasi ini dapat membantu kebutuhan perusahaan dalam penjualan perusahaan dengan menggunakan *e-commerce* dengan tujuan mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko dan mempermudah dalam melakukan manajemen produk[3]. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Akbar et.al (2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Mobile Pemesanan Dan Ketersediaan Komputer Pada Internet Cafe Jr Net Berbasis Android” dengan tujuan pengembangan aplikasi *internet café JR Net* yang sebelumnya berbasis web menjadi berbasis android guna efektivitas penggunaan aplikasi oleh pengguna layanan *internet café JR Net*[4]. Penelitian ketiga dilakukan oleh Saragih et.al (2019) dengan judul “Rancang Bangun Sistem E-Sport Cybercafe Finder Menggunakan Metode Lbs (*Location Based Service*) Berbasis Android” adanya aplikasi ini membantu pengguna aplikasi untuk menemukan lokasi

*cybercafe* dengan mudah melalui *mapping* dengan menggunakan GPS (*Global Positioning System*) serta data lokasi *real-time*[5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat topik penelitian *Mobile Application* Gannet Berbasis Android. Permasalahan yang diselesaikan mencakup pemesanan layanan penyewaan komputer dan menu *cafe*, antrian penggunaan layanan yang teratur, serta upload bukti pembayaran pemesanan melalui aplikasi. Aplikasi Gannet *Cybercafe* ini dibuat dengan menggunakan *software* Android Studio dan *database* MySQL.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

#### a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah data-data dari pemilik dan pengelola *cybercafe* Gannet Cybercafe, dan disini saya melakukan wawancara terhadap pemilik dan pengelola serta *operator cybercafe* sebagai responden untuk memperoleh data, peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari subjek penelitian ini. Subjek penelitian ini diharapkan mampu membantu memberikan pernyataan dan jawaban yang sesuai dengan topik penelitian guna mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan.

#### b. Objek Penelitian

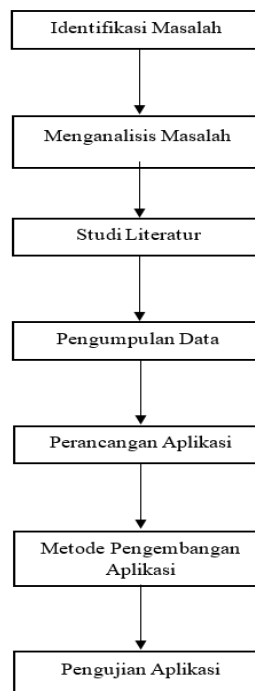
Objek penelitian ini adalah aplikasi *mobile* pemesanan *cybercafe* berbasis android pada Gannet *Cybercafe*.

#### c. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Gannet Cybercafe yang terletak di Jalan M.Yunus, No.51C, Lubuk Lintah, Kuranji, Padang, Sumatera Barat.

### 2.2 Kerangka Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa langkah-langkah penelitian yang diurutkan secara sistematis agar tidak melenceng dari pokok pembahasan, sehingga dapat dijadikan acuan yang jelas untuk mendapatkan hasil yang optimal [6]. Urutan langkah-langkah tersebut dibuat menjadi sebuah kerangka penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Keterangan:

a. Identifikasi Masalah

Pada awal penelitian dilakukan peninjauan pada masalah yang akan diteliti untuk mengamati dan mengidentifikasi lebih dalam tentang permasalahan yang terjadi pada pemilik atau pengelola dan pelanggan pada Gannet *Cybercafe* pada saat pemesanan layanan yang tersedia di Gannet *Cybercafe*.

b. Menganalisis Masalah

Pada tahap ini yaitu menganalisis tahapan-tahapan dalam perancangan sistem untuk menyelesaikan masalah tersebut.

c. Mempelajari Literatur

Tahapan selanjutnya yaitu dilakukannya studi literatur untuk menjadikan penelitian ini menjadi lebih maksimal.

d. Pengumpulan Data

Pada proses ini peneliti memperoleh data dengan cara melakukan survey, observasi, wawancara, dan membagikan kuisioner ke lokasi untuk mendapatkan data.

e. Perancangan Aplikasi

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan perancangan aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan alat bantu perancangan UML (*Unified Modeling Language*), alat bantu ini menggambarkan rancangan aplikasi berupa desain output dan input dalam pembuatan aplikasi *mobile* Gannet *Cybercafe* berbasis android.

f. Metode Pengembangan Aplikasi

Setelah perancangan selesai, peneliti melakukan pengembangan aplikasi menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan aplikasi, mendesain aplikasi, implementasi rancangan yang ditulis dalam bentuk *coding* dalam bahasa pemrograman, melakukan verifikasi dan dilanjutkan dengan *maintanance*.

g. Pengujian Aplikasi

Tahapan terakhir yaitu pengujian aplikasi sesuai kebutuhan dan solusi dari permasalahan yang ditemukan pada saat penelitian, serta penggunaan aplikasi dapat mudah dimengerti dan digunakan oleh pengguna.

## 2.3 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu:

a. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang efektif dan efisien untuk mengetahui kendala yang terjadi pada proses bisnis pemesanan di Gannet *Cybercafe* dengan mencari tahu alurnya secara langsung terhadap objek studi yang menjadi pokok permasalahan.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara yang peneliti lakukan pada saat wawancara penelitian yaitu wawancara terstruktur.

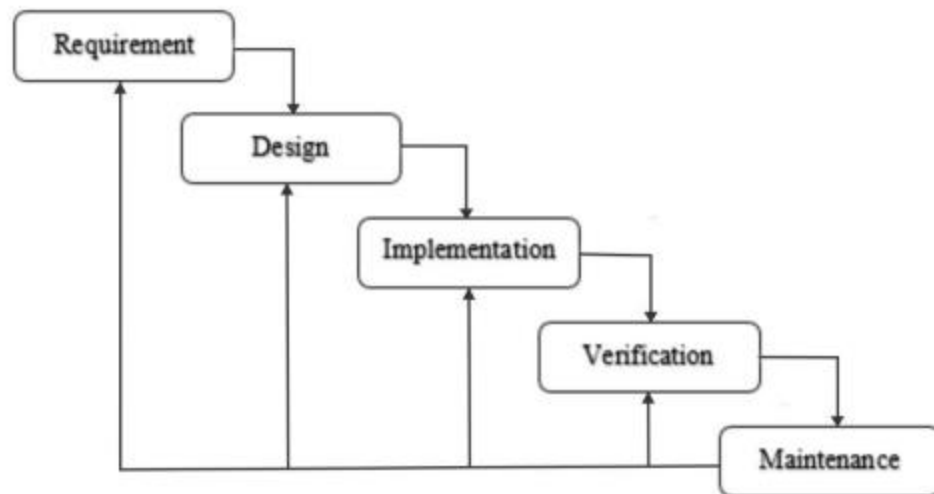
c. Studi Pustaka dan Studi Dokumen

Studi Pustaka dan Studi Dokumen dilakukan dengan mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku, teks ilmiah, artikel ilmiah, jurnal ilmiah, situs internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

## 2.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan yaitu SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Model *waterfall* sering juga disebut sekuensi linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut

dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut ini adalah tahapan metode *waterfall* dapat terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Model *Waterfall* [7]

Keterangan:

a. Analisis Kebutuhan (*Requirement*)

Melakukan analisis terhadap sistem pemesanan *billing*, menu makanan dan minuman di Gannet *Cybercafe* untuk menemukan permasalahan dan memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

b. Desain (*Design*)

Membuat desain aplikasi, arsitektur perangkat lunak, membuat representasi *user interface*, dan menggunakan pemodelan desain pengembangan sistem dengan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

c. Implementasi (*Implementation*)

Hasil dari tahap ini adalah pengkodean program Aplikasi *Mobile Gannet Cybercafe* Berbasis Android. Kode program ditulis menggunakan aplikasi *Android Studio* sebagai bahasa pemrograman *Kotlin* dan *MySQL* untuk *database*-nya.

d. Pengujian (*Verification*)

Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan dari segi logika dan fungsionalnya dan dapat berjalan sesuai kehendak, meliputi *input*, proses, dan *output*.

e. Perawatan (*Maintanance*)

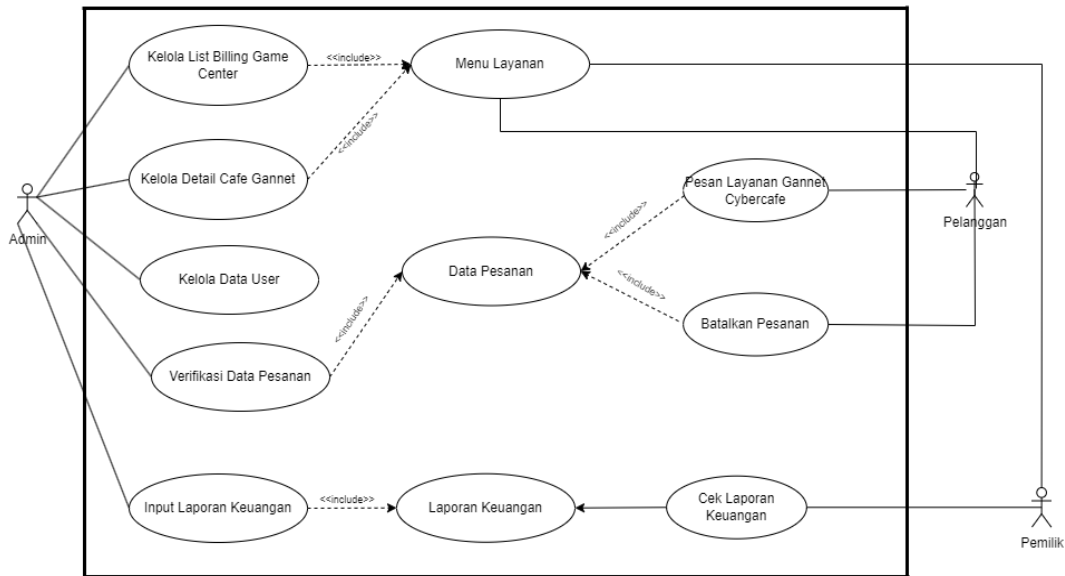
Perangkat Lunak yang sudah dibuat dan digunakan oleh pengguna akan mengalami perubahan sesuai kebutuhan. Perubahan tersebut dikarenakan aplikasi mengalami kesalahan dan harus menyesuaikan dengan lingkungan baru. Namun pada penelitian ini peneliti tidak sampai pada tahap perawatan (*maintanance*), karena pada tahap ini peneliti baru dapat melaksanakan proses ini apabila aplikasi digunakan secara berkelanjutan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### A. Perancangan Sistem

##### 1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan interaksi yang dilakukan oleh seorang aktor dalam menggunakan atau memanfaatkan sistem sistem yang akan dibuat[8]. Adapun use case diagram dapat dilihat pada Gambar 3.

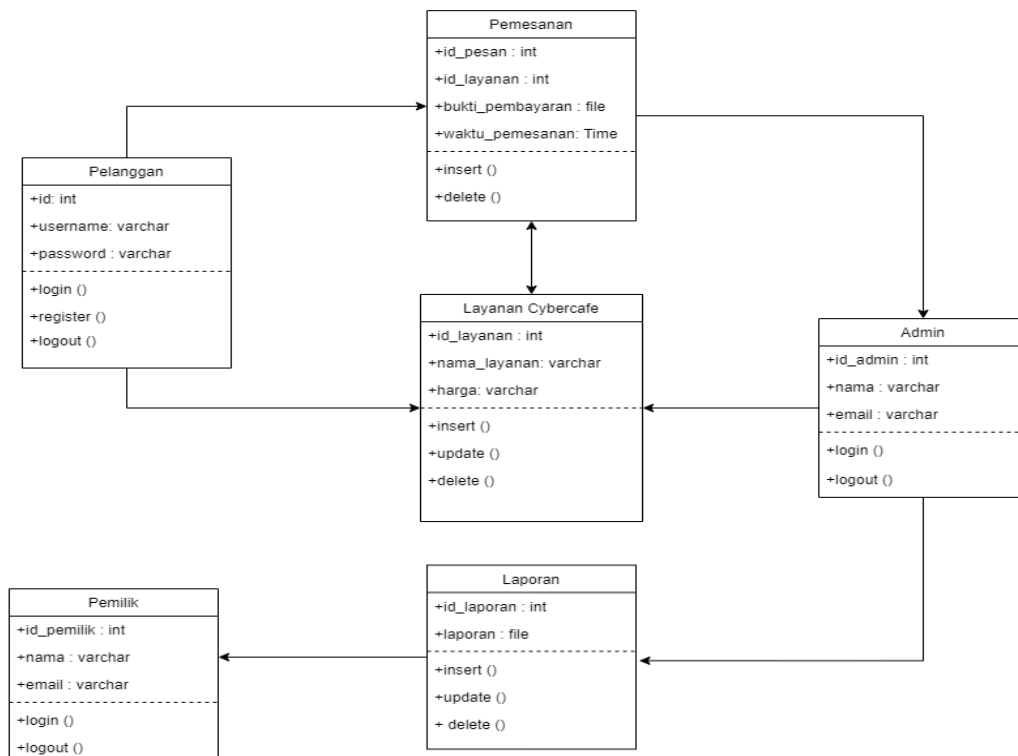


Gambar 3. Use Case Diagram

Penjelasan dari Gambar 3 yaitu Admin merupakan *actor 1* mempunyai hak akses keseluruhan data pada sistem aplikasi. Pelanggan merupakan *actor 2* yang harus login terlebih dahulu ke aplikasi, sehingga dapat melihat data *billing* dan menu *cafe*, selanjutnya klik menu makanan atau *billing* dan memesan komputer yang tersedia untuk melakukan pemesanan. Pemilik sebagai *actor 3* yang mempunyai hak akses laporan keuangan dan proses bisnis Gannet Cybercafe.

## 2. Class Diagram

*Class diagram* adalah diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antar satu sama lainnya[8]. Berikut adalah perancangan *Class Diagram* dari sistem yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.



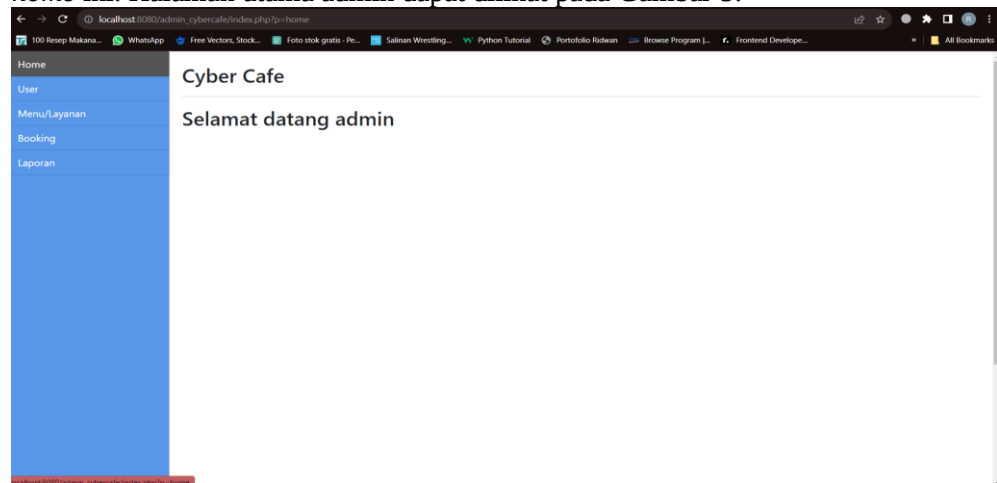
Gambar 4. Class Diagram

## B. Implementasi

### 1) Tampilan Halaman Admin

#### a. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin bertujuan untuk menampilkan tampilan pertama jika admin membuka aplikasi tersebut. Admin akan langsung diarahkan pada halaman *home* ini. Halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Utama Admin

#### b. Menu User

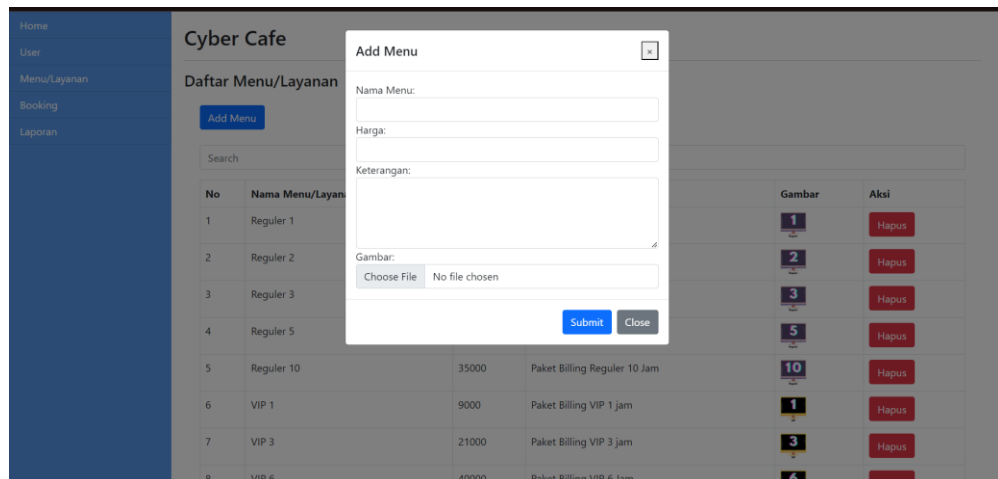
Menu *user* adalah menu yang menampilkan data *user* pengguna aplikasi Cybercafe. Pada menu User ini admin dapat melihat data user yang sudah mendaftarkan diri sebagai pelanggan tetap, pemilik atau pengelola di aplikasi cybercafe. Menu *user* dapat dilihat pada Gambar 6.

| No | Nama                  | Username     | Password    | Level     | Aksi  |
|----|-----------------------|--------------|-------------|-----------|-------|
| 1  | Ridwan                | ridwan       | 123         | admin     | Hapus |
| 2  | Cyber Cafe            | cybercafe    | 123         | pemilik   | Hapus |
| 3  | Vonny Lisafri Yolanda | vonny0521    | vonny123    | pelanggan | Hapus |
| 4  | Ujang                 | Ujang123     | ujang123    | pelanggan | Hapus |
| 5  | fadli                 | fadliek      | fadli12345  | pelanggan | Hapus |
| 6  | fadli                 | memew        | fadli12345  | pelanggan | Hapus |
| 7  | yusak                 | yusak        | bboysanji23 | pelanggan | Hapus |
| 8  | Alvin                 | sekiiryute12 | GWK2010487  | pelanggan | Hapus |

Gambar 6. Menu User

#### c. Menu Layanan

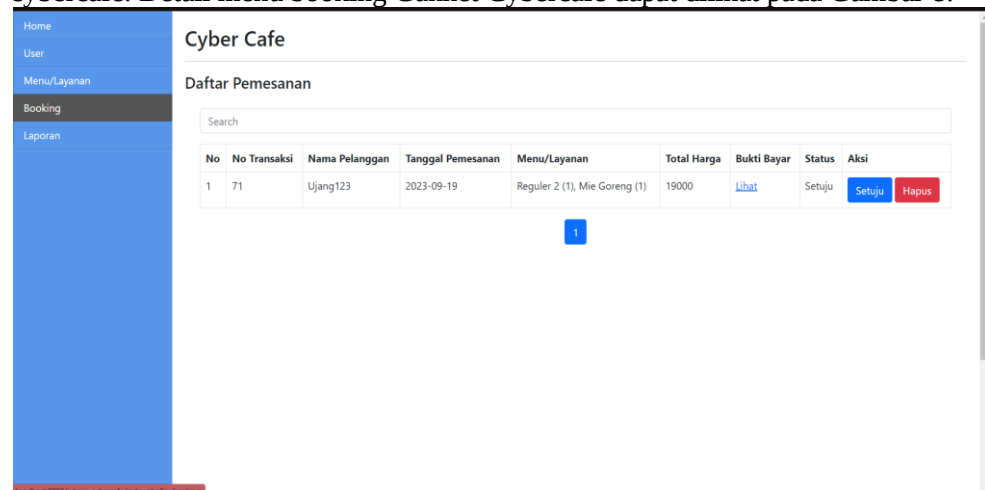
Menu layanan menampilkan data layanan dan menu café yang disediakan di Gannet cybercafe. Pada menu ini admin dapat melakukan input data menu dan layanan dengan deskripsi harga, keterangan dan gambar yang akan ditampilkan pada aplikasi cybercafe yang akan diakses oleh pelanggan dan pemilik/pengelola cybercafe. Untuk menu layanan cybercafe dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Menu Layanan Cafe

## d. Menu Booking

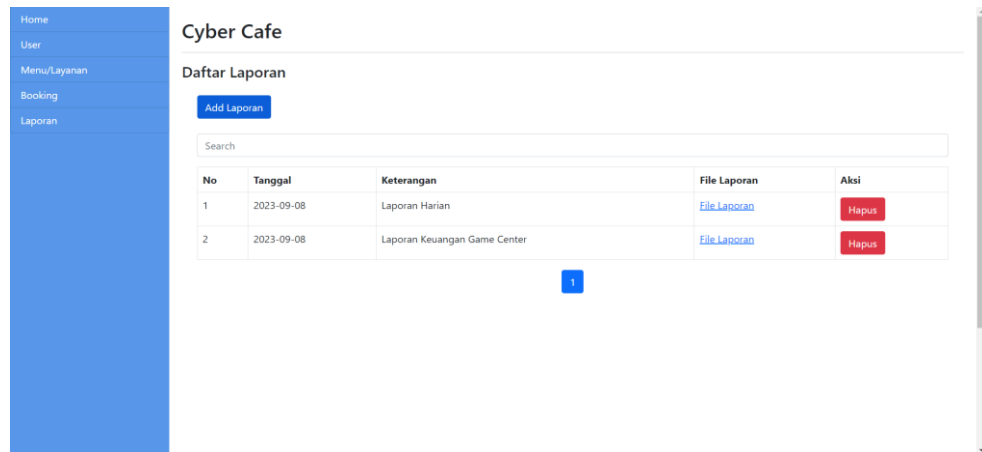
Menu Booking menampilkan data pemesanan layanan dan menu yang disediakan di Gannet Cybercafe. Pada menu ini admin dapat melakukan verifikasi pesanan dengan menyesuaikan ketersediaan layanan dan menu makanan yang tersedia pada Gannet Cybercafe. Apabila pesanan disetujui admin maka pemesan dapat melakukan pembayaran dengan mengupload bukti pembayaran ke aplikasi cybercafe. Detail menu booking Gannet Cybercafe dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Menu Booking

## e. Menu Laporan

Menu Laporan menampilkan data laporan yang diinputkan oleh admin untuk dilihat oleh pemilik/pengelola. Pada menu laporan ini admin melakukan input laporan berupa file pdf/gambar yang diambil dari aplikasi smart billing sebagai aplikasi manajemen cybercafe. Detail menu Laporan dapat dilihat pada Gambar 9.

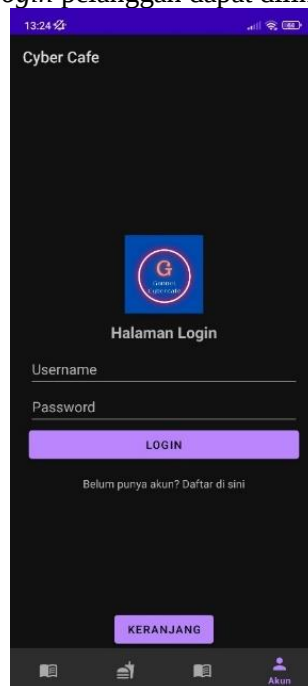


Gambar 9. Menu Laporan

## 2) Tampilan Halaman Pelanggan

### a. Menu *Login* Pelanggan

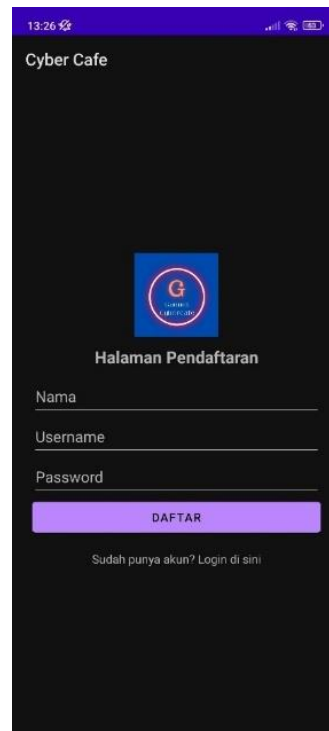
Halaman menu login merupakan halaman utama pada aplikasi yang digunakan oleh pelanggan untuk bisa mengakses fitur yang disediakan oleh aplikasi Gannet *Cybercafe*. Halaman menu *login* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Menu Login User

### b. Menu Registrasi Pelanggan

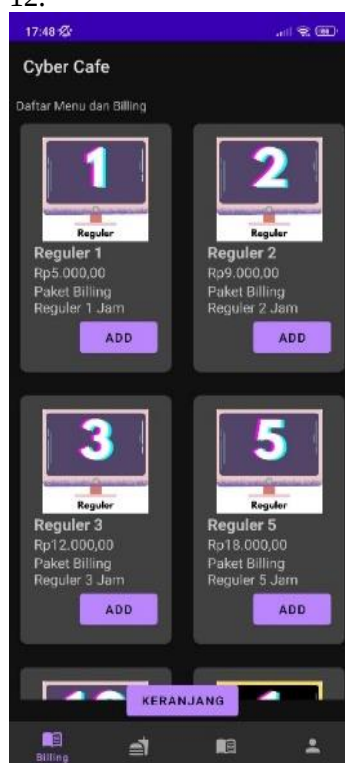
Halaman menu registrasi pelanggan merupakan halaman yang digunakan pelanggan yang belum memiliki akun pelanggan untuk melakukan registrasi agar dapat *login* dan mengakses fitur pada aplikasi Gannet *Cybercafe*. Tampilan halaman menu registrasi *user* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Menu Registrasi User

c. Menu Layanan *Billing* Pelanggan

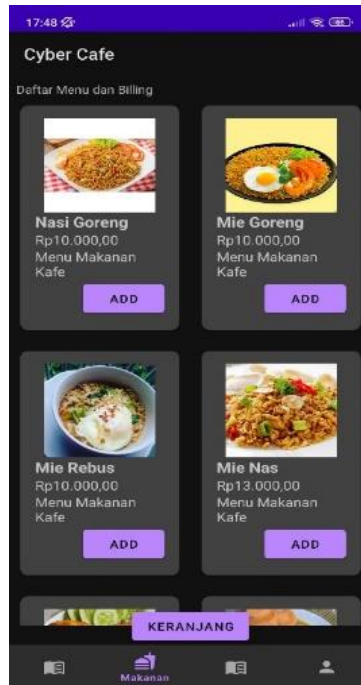
Halaman menu layanan pelanggan menampilkan *list* atau daftar layanan *cybercafe* yang sudah di-inputkan ke aplikasi oleh admin. Halaman ini dipergunakan oleh pelanggan untuk memilih layanan penyewaan komputer berupa *billing* dengan varian reguler dan VIP *billing*. Halaman menu layanan *cybercafe* dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Menu Layanan Pelanggan

d. Menu Layanan *Cafe* Pelanggan

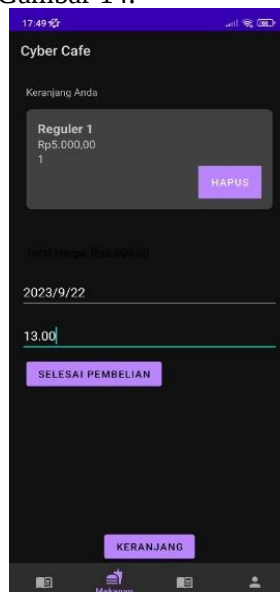
Halaman menu layanan pelanggan menampilkan list atau daftar menu makanan dan minuman *cybercafe* yang sudah *diinputkan* ke aplikasi oleh admin. Halaman ini dipergunakan oleh pelanggan untuk memilih menu makanan dan minuman dengan yang ingin dipesan. Halaman menu layanan *cybercafe* dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Menu Cafe Pelanggan

## e. Menu Keranjang Pelanggan

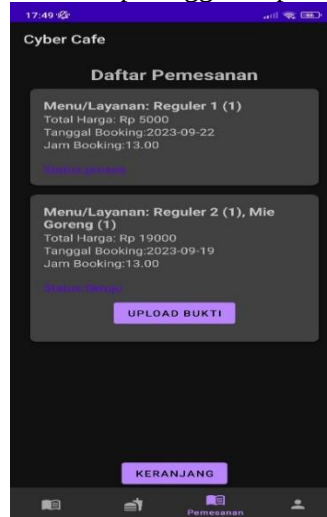
Halaman menu keranjang pelanggan menampilkan form pemesanan yang dipilih oleh pelanggan. Pada halaman ini pelanggan akan *menginputkan* data pemesanan berupa tanggal dan jam pemesanan yang diinginkan. Halaman menu keranjang dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Menu Keranjang Pelanggan

## f. Menu Pemesanan Pelanggan

Halaman menu pemesanan pelanggan menampilkan status pesanan dan riwayat pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan.. Pada halaman ini pelanggan akan meng-inputkan bukti pembayaran apabila pesanan disetujui oleh admin yang bertugas. Halaman menu pemesanan pelanggan dapat dilihat pada Gambar 15.



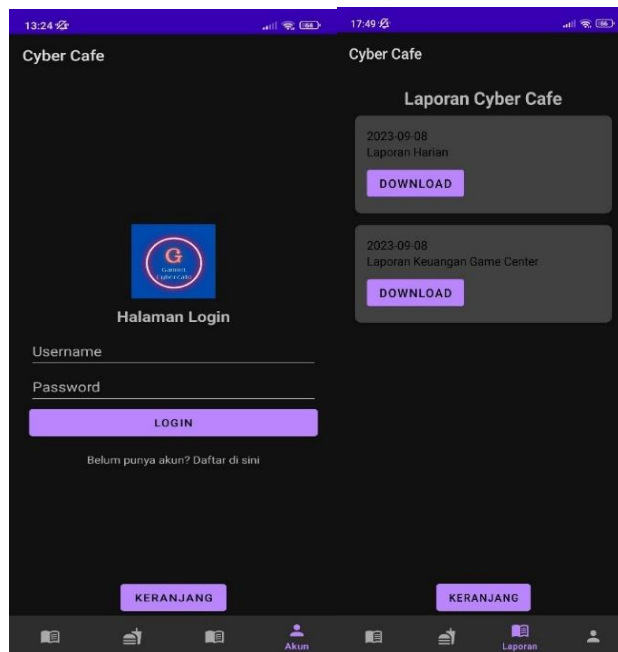
Gambar 15. Menu Pemesanan Pelanggan

## 3) Tampilan Halaman Pemilik atau Pengelola

a. Menu *Login* Pemilik/Pengelola

Halaman menu *login* merupakan halaman utama pada aplikasi yang digunakan oleh pemilik atau pengelola untuk bisa mengakses fitur yang disediakan oleh aplikasi Gannet Cybercafe. Halaman menu *login* pemilik atau pelanggan dapat dilihat pada Gambar 16.

Halaman ini dipergunakan oleh pengelola atau pemilik untuk melihat laporan bisnis cybercafe yang diinputkan oleh admin berupa file pdf/gambar dengan cara mendownload file tersebut. Menu laporan cybercafe dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 16. Menu Login Pemilik/Pengelola Menu Laporan Cybercafe

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pada Gannet *Cybercafe* adalah sudah menghasilkan sebuah Mobile Application Gannet *Cybercafe* yang berguna untuk menampilkan daftar layanan *cybercafe* berupa layanan *billing* dan menu *café*, menampilkan daftar layanan *cybercafe* berupa layanan *billing* dan menu *café*, informasi detail layanan dan fitur pemesanan pada Gannet *Cybercafe*, membantu operator dalam mengelola antrian pelanggan dalam menggunakan layanan *cybercafe*, mempermudah pemilik/pengelola mengakses informasi laporan usaha tanpa harus datang langsung ke tempat usaha.

##### B. Saran

Setelah merancang dan melakukan penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran agar *Mobile Application* Gannet *Cybercafe* Berbasis Android ini dapat digunakan dengan baik dan maksimal, antara lain:

1. Agar aplikasi Gannet *Cybercafe* berbasis Android ini dapat digunakan oleh lebih banyak *cybercafe*, maka dibutuhkan promosi dan pengembangan dari pihak *developer* aplikasi.
2. Untuk kedepannya aplikasi ini dapat disempurnakan dengan melibatkan lebih banyak pengguna dan fitur-fitur menarik yang perlu ditambahkan.
3. Diharapkan kepada pembaca yang akan mengembangkan aplikasi ini agar dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada Aplikasi Gannet *Cybercafe* berbasis android.
4. Peneliti juga menyarankan agar dilakukan *maintanance* pada sistem aplikasi ini agar dapat mengikuti perkembangan kebutuhan *user* dan berkelanjutan.

#### Daftar Pustaka

- [1] A. Maezar *et al.*, “Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web Dengan Menggunakan Agile Software Development,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 409–421, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.637.
- [2] G. Y. Swara and I. Warman, “Android-Based Travel Ticket Booking,” vol. 6, no. 1, pp. 235–245, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i1.815.
- [3] M. Hendriawan, T. Budiman, V. Yasin, and A. S. Rini, “Pengembangan Aplikasi E-Commerce Di PT.Putra Sumber Abadi Menggunakan Flutter,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 1, p. 69, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i1.371.
- [4] H. Akbar, C. R. Alfahrezi, N. Anwar, and M. B. Ulum, “Pengembangan Aplikasi Mobile Pemesanan Dan Ketersediaan Komputer Pada Internet Cafe Jr Net Berbasis Android,” *Pros. Semin. Nas. SISFOTEK*, pp. 208–215.
- [5] D. I. S. Saragih, R. Liza, and T. Diansyah, “Rancang Bangun Sistem E-Sport Cybercafe Finder Menggunakan Metode Lbs (Location Based Service) Berbasis Android,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 158, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.431.
- [6] M. Moshinsky, “Unified Modelling Language,” *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 2019.
- [7] Aceng Abdul Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [8] S. Julianto and S. Setiawan, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online,” *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, vol.3, no.2, pp.11–25, 2019.