

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN
UNTUK TRANSFORMASI DIGITAL LAYANAN KULINER DI
LEDOK SAMBI ECOPARK
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

SULTAN FAA'IZ FADLURROHMAN JAGADDHITA

21.11.3980

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN
UNTUK TRANSFORMASI DIGITAL LAYANAN KULINER DI
LEDOK SAMBI ECOPARK
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

SULTAN FAA'IZ FADLURROHMAN JAGADDHITA

21.11.3980

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN UNTUK
TRANSFORMASI DIGITAL LAYANAN KULINER DI LEDOK SAMBI
ECOPARK**

yang disusun dan diajukan oleh

Sultan Faa'iz Fadlurrohman Jagaddhita

21.11.3980

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal Kamis, 13 Maret 2025

Dosen Pembimbing,



Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.
NIK. 190302287

HALAMAN PENGESAHAN

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN UNTUK
TRANSFORMASI DIGITAL LAYANAN KULINER DI LEDOK SAMBI
ECOPARK**

yang disusun dan diajukan oleh

Sultan Faa'iz Fadlurrohman Jagaddhita

21.11.3980

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Maret 2025
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M. Kom.
NIK. 190302237

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Maret 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sultan Faa'iz Fadlurrohman Jagaddhita
NIM : 21.11.3980

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan Untuk Transformasi Digital Layanan Kuliner Di Ledok Sambi Ecopark

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 13 Maret 2025

Yang Menyatakan,




Sultan Faa'iz Fadlurrohman Jagaddhita

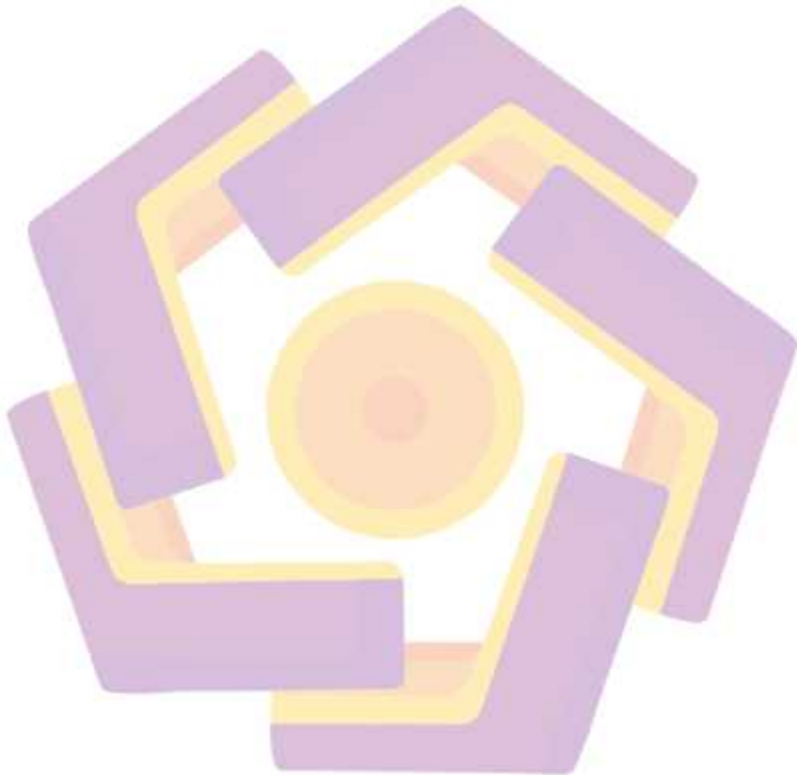
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas izinya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan untuk Transformasi Digital Layanan Kuliner di Ledok Sambi Ecopark."** Karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa hormat, serta tidak lupa saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Mama saya tercinta Agriani Yulia Primasari, yang selalu memberi dukungan berupa semangat, kasih sayang serta motivasi terhadap saya agar dapat selalu menjalani hidup dan memaknai setiap arti dalam perjalanan saya.
2. Terimakasih kepada Bapak Hery Purwanto, atas dukungan moral yang diberikan tiada henti hingga saya dapat selalu melangkah lebih jauh.
3. Terimakasih kepada Bapak Jatmiko Istaryanto, yang selalu memberi pelajaran untuk berdiri dikaki sendiri tanpa harus ditopang oleh siapapun hingga saya mampu untuk menjadi sekuat ini untuk berlari.
4. Kakak dan adik tercinta Annisa Intan Rahmasari, Adrian Adhya Hermanu dan Danang Parikesit Putra Sang Fajar, yang selalu memberi dukungan saat masa terpuruk maupun senang.
5. Untuk partner hidup saya serta bunga terakhir saya Dewi Hayyu Octafitriyani, yang selalu sabar dan setia menemani bagaimanapun angin yang menerpa.
6. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan tenaga serta waktu dan ilmu yang diberikan kepada saya.
7. Teman-teman Martonsky dan Ngisor Godhong yang selalu memberi motivasi serta semangat dalam setiap rintangan yang saya hadapi.
8. Binsar Dwi Jasuma selaku mentor dan teman saya yang selalu sabar serta memberikan segenap ilmu agar saya dapat menyelesaikan karya ini.

9. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk CV. Mata Angin Sadaya, khususnya Ledok Sambi Ecopark yang memberi izin serta dukungan untuk melakukan penelitian demi menyelesaikan karya ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan memperoleh balasan setimpal dan bermanfaat bagi kita semua.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan izin-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan untuk Transformasi Digital Layanan Kuliner di Ledok Sambal Ecopark."**

Karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan saya.
2. Bu Windha Mega Pradnya D, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika, yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat dalam perjalanan akademik saya.
3. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng, selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu yang sangat berharga bagi saya.
4. Ibu saya tercinta, Agriani Yulia Primasari, yang senantiasa memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, dan motivasi. Beliau telah mengajarkan saya untuk menjalani hidup dengan penuh makna dan memaknai setiap pengalaman dalam perjalanan saya.
5. Bapak Heri Purwanto, atas dukungan moral yang diberikan tanpa henti, yang telah memungkinkan saya untuk terus melangkah lebih jauh dalam mencapai tujuan saya.
6. Bapak Jatmiko Istaryanto, yang telah memberikan pelajaran berharga tentang kemandirian, sehingga saya mampu berdiri di kaki sendiri tanpa bergantung pada orang lain, dan menjadi sekuat ini untuk terus berlari.
7. Annisa Intan Rahmasari, Adrian Adhya Hermanu dan Danang Parikesit Putra Sang Fajar, selaku kakak dan adik saya. Saya sampaikan rasa

terima kasih yang mendalam atas dukungan yang selalu ada, baik di saat-saat sulit maupun saat-saat bahagia.

8. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada partner hidup saya, Dewi Hayyu Octafitriyani, yang selalu sabar dan setia menemani saya, tidak peduli seberapa besar tantangan yang harus dihadapi.
9. Terima kasih kepada teman-teman saya di Martonsky dan Ngisor Godhong, yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam menghadapi setiap rintangan yang saya hadapi.
10. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Binsar Dwi Jasuma, selaku mentor dan teman, yang selalu sabar dan memberikan segenap ilmu agar saya dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.
11. Dan yang terakhir, terimakasih yang sebesar-besarnya untuk CV.Mata Angin Sadaya, khususnya Ledok Sambi Ecopark yang memberi izin serta dukungan untuk melakukan penelitian demi menyelesaikan karya ini.

Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan serta dapat memberi kontribusi positif bagi Masyarakat.

Yogyakarta, 13 Maret 2025



Sultan Faaiz Fadlurrohman Jagaddhita

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	16

BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Objek Penelitian.....	25
3.2 Alur Penelitian	25
3.2.1 Identifikasi Masalah	28
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi	30
3.2.3 Desain Sistem Informasi.....	32
3.2.4 Alur Scrum.....	45
3.3 Alat dan Bahan.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Implementasi Database	55
4.2 Implementasi Agile Scrum	57
4.2.1 Sprint Pertama.....	57
4.2.2 Sprint Kedua.....	61
4.2.3 Sprint Ketiga.....	64
4.2.4 Sprint Keempat.....	69
4.2.5 Sprint Kelima.....	72
4.3 Black Box Testing	79
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
REFERENSI	83

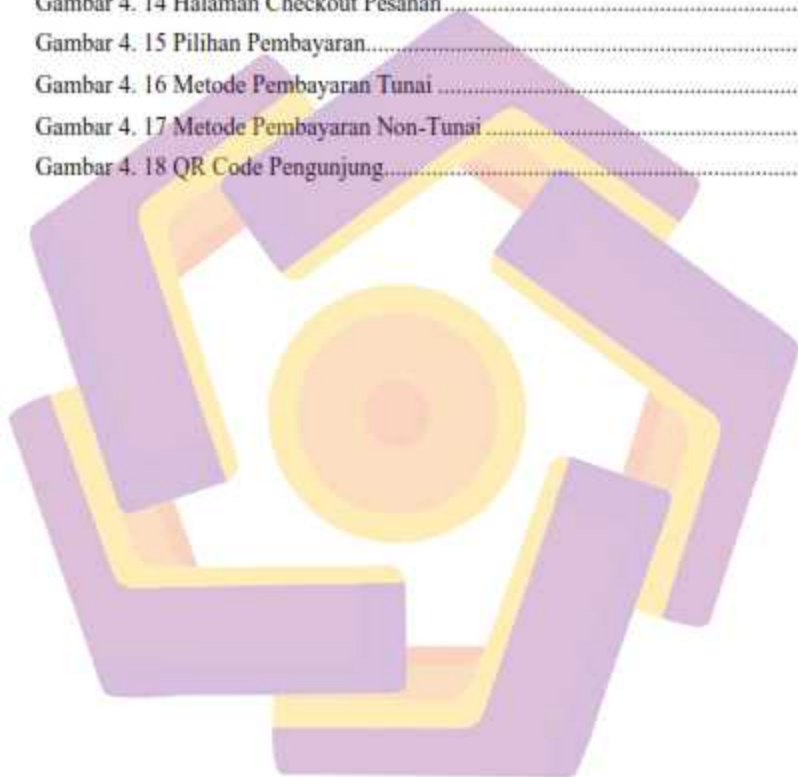
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	11
Tabel 3. 1 Ulasan Pengunjung	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional	30
Tabel 3. 3 Analisis Perangkat Keras	31
Tabel 3. 4 Analisis Perangkat Lunak	32
Tabel 3.5 Struktur <i>Dinning Tables</i>	33
Tabel 3. 6 Struktur Menu	33
Tabel 3. 7 Struktur Orders	34
Tabel 3. 8 Struktur Order Details	34
Tabel 3. 9 Struktur Payments	34
Tabel 3. 10 User Story	46
Tabel 3. 11 Sprint Planning	47
Tabel 3. 12 Blackbox Testing	52
Tabel 3. 13 Perangkat Lunak	54
Tabel 4. 1 Product Backlog Sprint Pertama	57
Tabel 4. 2 Deployment v1.0.0	61
Tabel 4. 3 Product Backlog Sprint Kedua	61
Tabel 4. 4 Deployment v1.1.0	64
Tabel 4. 5 Product Backlog Sprint Ketiga	65
Tabel 4. 6 Deployment v1.1.1	69
Tabel 4. 7 Product Backlog Sprint Keempat	69
Tabel 4. 8 Deployment v1.2.0	72
Tabel 4. 9 Product Backlog Sprint Kelima	72
Tabel 4. 10 Deployment v1.3.0	78
Tabel 4. 11 Black Box Testing Aplikasi	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Agile.....	17
Gambar 2.2 <i>QR Code</i>	21
Gambar 2. 3 Use Case Diagram.....	22
Gambar 2.4 Activity Diagram.....	22
Gambar 2. 5 Sequence Diagram	23
Gambar 2. 6 Class Diagram	23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	26
Gambar 3. 2 ERD Database Ledok Sambi Ecopark	32
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	35
Gambar 3. 4 Order Activity Diagram	36
Gambar 3. 5 Menu Management Activity Diagram	37
Gambar 3. 6 Dinning Tabel Management Activity Diagram.....	38
Gambar 3. 7 Payment Activity Diagram.....	39
Gambar 3. 8 Order Sequence Diagram.....	40
Gambar 3. 9 Menu Management Sequence Diagram	41
Gambar 3. 10 Dinning Table Sequence Diagram	41
Gambar 3. 11 Payment Activity Sequence Diagram	42
Gambar 3. 12 Class Diagram Sistem Pemesanan Makanan	42
Gambar 3. 13 Desain Antarmuka Dashboard	43
Gambar 3. 14 Desain Antarmuka Menu Pemesanan	44
Gambar 3. 15 Desain Antarmuka Menu Pembayaran.....	45
Gambar 4. 1 Implementasi Skema Database	55
Gambar 4. 2 Implementasi Migrasi	56
Gambar 4. 3 File Migrasi	57
Gambar 4. 4 Halaman login admin	59
Gambar 4. 5 Halaman Pengelolaan Menu	60
Gambar 4. 6 Halaman Pengelolaan Meja.....	62
Gambar 4. 7 Halaman Pengelolaan Pesanan.....	63
Gambar 4. 8 Halaman laporan penjualan.....	66

Gambar 4. 9 Halaman pemesanan manual.....	67
Gambar 4. 10 Halaman Pembayaran Pemesanan Manual	68
Gambar 4. 11 Halaman Kitchen Order	71
Gambar 4. 12 Halaman Kitchen Detail Order.....	71
Gambar 4. 13 Halaman Menu Pengunjung.....	74
Gambar 4. 14 Halaman Checkout Pesanan.....	75
Gambar 4. 15 Pilihan Pembayaran.....	76
Gambar 4. 16 Metode Pembayaran Tunai	77
Gambar 4. 17 Metode Pembayaran Non-Tunai	77
Gambar 4. 18 QR Code Pengunjung.....	78

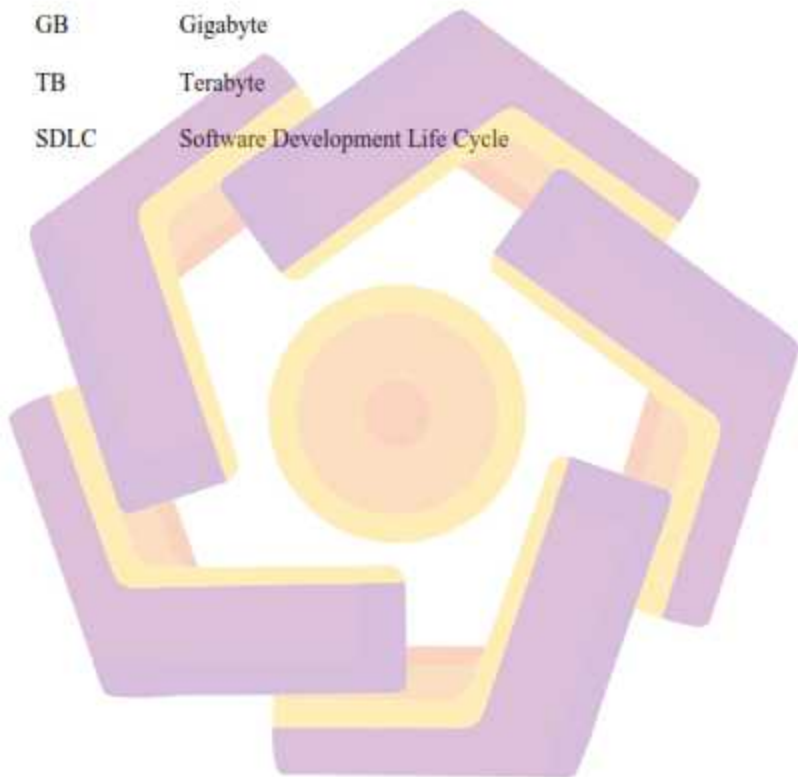


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

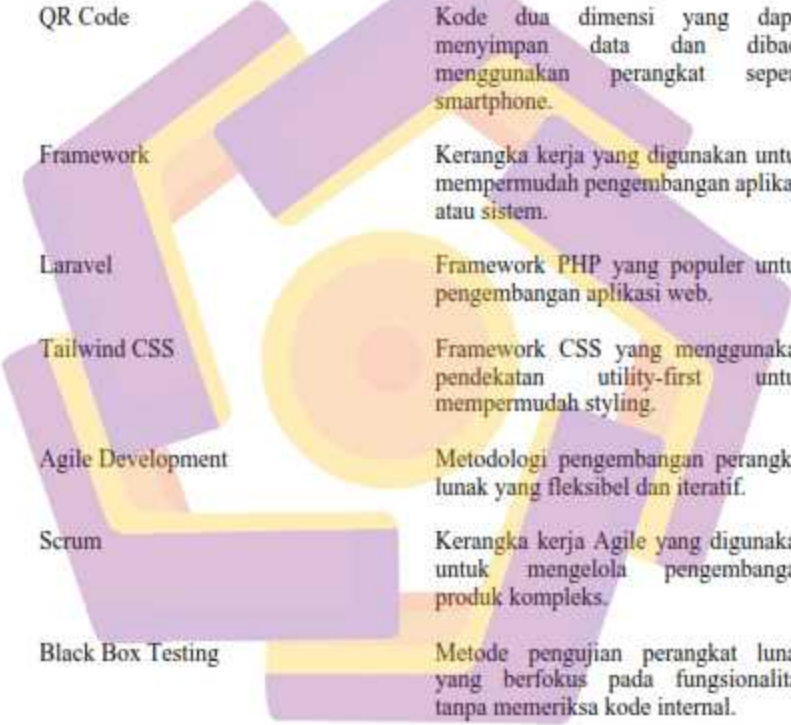


SDM	Sumber Daya Manusia
QR	Quick Response
MVC	Model-View-Controller
CSS	Cascading Style Sheets
HTML	Hypertext Markup Language
MIS	Management Information System
TPS	Transaction Processing System
DSS	Decision Support System
RAD	Rapid Application Development
SEM-PLS	Structural Equation Modeling - Partial Least Squares
PHP	Hypertext Preprocessor
CRUD	Create, Read, Update, Delete
MySQL	Sistem manajemen basis data relasional
UML	Unified Modeling Language
OOP	Object-Oriented Programming
ERD	Entity Relationship Diagram
VGA	Video Graphics Array
RAM	Random Access Memory
SSD	Solid State Drive
OS	Operating System
UI	User Interface

UX	User Experience
Qris	Quick Response Code Indonesian Standard
E-wallet	Dompot elektronik
GPU	Graphics Processing Unit
GB	Gigabyte
TB	Terabyte
SDLC	Software Development Life Cycle



DAFTAR ISTILAH

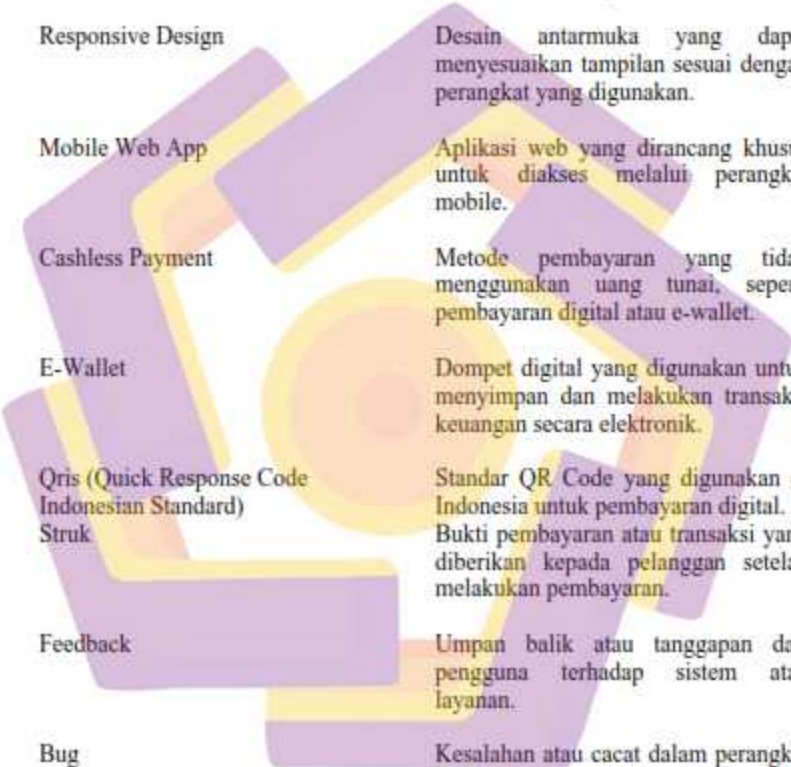


Digitalisasi	Proses mengubah media sederhana, seperti media cetak, menjadi bentuk digital.
Sistem Informasi	Sekumpulan komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk pengolahan data dan penyajian informasi.
QR Code	Kode dua dimensi yang dapat menyimpan data dan dibaca menggunakan perangkat seperti smartphone.
Framework	Kerangka kerja yang digunakan untuk mempermudah pengembangan aplikasi atau sistem.
Laravel	Framework PHP yang populer untuk pengembangan aplikasi web.
Tailwind CSS	Framework CSS yang menggunakan pendekatan utility-first untuk mempermudah styling.
Agile Development	Metodologi pengembangan perangkat lunak yang fleksibel dan iteratif.
Scrum	Kerangka kerja Agile yang digunakan untuk mengelola pengembangan produk kompleks.
Black Box Testing	Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas tanpa memeriksa kode internal.
Use Case Diagram	Diagram UML yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem.
Activity Diagram	Diagram UML yang menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja dalam sistem.



Sequence Diagram	Diagram UML yang menunjukkan urutan interaksi antar objek dalam sistem.
Class Diagram	Diagram UML yang menggambarkan struktur kelas dan hubungan antar objek dalam sistem.
Database	Kumpulan data yang terstruktur dan dapat diakses secara sistematis.
MySQL	Sistem manajemen basis data relasional yang menggunakan bahasa kueri struktural.
Model-View-Controller	Arsitektur perangkat lunak yang memisahkan aplikasi menjadi tiga komponen utama: model, view, dan controller.
Filament	Library untuk Laravel yang digunakan untuk membangun panel admin dengan cepat.
Software Development Life Cycle	Siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang mencakup tahapan perencanaan, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan.
Product Backlog	Daftar prioritas fitur dan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dalam metodologi Agile.
Sprint	Periode waktu tertentu dalam metodologi Scrum di mana tim bekerja untuk menyelesaikan tugas-tugas yang telah direncanakan.
Deployment	Proses penerapan atau peluncuran aplikasi ke lingkungan produksi.
Prototype	Versi awal atau model dari sistem yang digunakan untuk menguji konsep dan desain.

Wireframe	Gambaran awal tata letak antarmuka pengguna yang digunakan dalam perancangan sistem.
Payment Gateway	Layanan yang memfasilitasi pembayaran digital antara pembeli dan penjual.
User Story	Deskripsi singkat tentang fitur atau kebutuhan sistem dari perspektif pengguna.
CRUD (Create, Read, Update, Delete)	Operasi dasar yang dilakukan pada data dalam sistem informasi.
ERD (Entity Relationship Diagram)	Diagram yang menggambarkan hubungan antar entitas dalam basis data.
UML (Unified Modeling Language)	Bahasa pemodelan standar untuk visualisasi, spesifikasi, dan dokumentasi sistem perangkat lunak.
HTML (HyperText Markup Language)	Bahasa markup dasar untuk membuat halaman web.
CSS (Cascading Style Sheets)	Bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan dan gaya elemen HTML.
JavaScript	Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman web interaktif.
PHP (Hypertext Preprocessor)	Bahasa pemrograman server-side yang digunakan untuk pengembangan web.
API (Application Programming Interface)	Antarmuka yang memungkinkan komunikasi antara aplikasi atau sistem yang berbeda.
Migration	Proses pembuatan dan pengelolaan skema basis data dalam Laravel.
Authentication	Proses verifikasi identitas pengguna sebelum memberikan akses ke sistem.



Authorization	Proses pemberian hak akses kepada pengguna berdasarkan peran atau izin tertentu.
Dashboard	Antarmuka pengguna yang menampilkan informasi dan kontrol utama untuk mengelola sistem.
Responsive Design	Desain antarmuka yang dapat menyesuaikan tampilan sesuai dengan perangkat yang digunakan.
Mobile Web App	Aplikasi web yang dirancang khusus untuk diakses melalui perangkat mobile.
Cashless Payment	Metode pembayaran yang tidak menggunakan uang tunai, seperti pembayaran digital atau e-wallet.
E-Wallet	Dompet digital yang digunakan untuk menyimpan dan melakukan transaksi keuangan secara elektronik.
Qris (Quick Response Code Indonesian Standard) Struk	Standar QR Code yang digunakan di Indonesia untuk pembayaran digital. Bukti pembayaran atau transaksi yang diberikan kepada pelanggan setelah melakukan pembayaran.
Feedback	Umpan balik atau tanggapan dari pengguna terhadap sistem atau layanan.
Bug	Kesalahan atau cacat dalam perangkat lunak yang menyebabkan sistem tidak berfungsi sebagaimana mestinya.
Patch	Pembaruan atau perbaikan kecil yang diterapkan pada perangkat lunak untuk memperbaiki bug atau meningkatkan fungsionalitas.

Render	Proses menampilkan atau menghasilkan tampilan visual dari suatu aplikasi atau halaman web.
Optimization	Proses meningkatkan kinerja atau efisiensi sistem atau aplikasi.
Security	Aspek keamanan dalam sistem informasi yang melindungi data dan sistem dari ancaman atau serangan.
User Experience (UX)	Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau aplikasi.



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pemesanan makanan yang mendukung transformasi digital dalam layanan kuliner di Ledok Sambu Ecopark. Dalam konteks perkembangan teknologi informasi, aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pemesanan makanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi langsung dan analisis data dari ulasan pengguna, yang membantu dalam identifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur interaktif, sistem pembayaran yang beragam, dan antarmuka yang ramah pengguna, sehingga memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga mempercepat proses layanan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem informasi di sektor kuliner, serta menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi serupa di tempat lain. Transformasi digital yang diusung melalui aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing Ledok Sambu Ecopark dalam industri kuliner yang semakin kompetitif.

Kata kunci: Pengembangan Web, Kode QR, Sistem Informasi, Transformasi Digital.

ABSTRACT

This research aims to develop a food ordering application that supports digital transformation in culinary services at Ledok Sambi Ecopark. In the context of technological advancements, this application is designed to enhance the efficiency and effectiveness of the food ordering process while providing a better user experience. The research methodology employed includes direct observation and analysis of user reviews, which assist in identifying the functional and non-functional requirements of the system. The application is equipped with interactive features, diverse payment systems, and a user-friendly interface, facilitating visitors in placing orders. The implementation results indicate that this application not only improves operational efficiency but also accelerates service processes, which in turn can enhance customer satisfaction. Consequently, this research is expected to make a significant contribution to the development of information systems in the culinary sector and serve as a reference for the development of similar applications elsewhere. The digital transformation promoted through this application is anticipated to increase the competitiveness of Ledok Sambi Ecopark in the increasingly competitive culinary industry.

Keyword: Web Development, QR Code, Information System, Digital Transformation.