

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi point of sales berbasis website, "Reztopia POS," yang ditujukan untuk memperbaiki manajemen pemesanan di kantin Universitas Telkom. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem pemesanan, sistem pembayaran, dan sistem penerimaan pesanan yang terintegrasi dalam aplikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Scrum dan data dikumpulkan melalui Usability Testing (UT), Black box testing, dan User Acceptance Testing (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pemesanan berhasil dirancang untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melihat menu, melakukan pemesanan, dan memilih tenant dengan mudah dan cepat. Sistem pembayaran terintegrasi juga berhasil diimplementasikan dengan baik. Terakhir, sistem penerimaan pesanan telah dirancang dan dapat membantu tenant dalam menerima pesanan dengan efisiensi tinggi dan mengurangi kesalahan dalam pencatatan dan penandaan pesanan. Secara keseluruhan, aplikasi ini telah meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi dalam proses pemesanan dan pembayaran di kantin Universitas Telkom.

Kata Kunci: Point of Sales, Kantin Universitas Telkom, Metode Scrum, Manajemen Pemesanan