JUTINDA
Jurnal Teknik Informatika Unanda

*Vol. 4 No. 2 November (2025)*
*p-ISSN : 2088-9642*
*e-ISSN : 2963-0843*
*https://ojs.unanda.ac.id/index.php/jutinda*

# Aplikasi Ma'balu *Online* Dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website*

Popy Yanti Pakan [1], Mukramin [2], Hisma Abduh [3]

[1]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
[2]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
[3]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
*E-mail: [1]popyyantipakan@gmail.com, [2]minkbutsi@gmail.com, [3]isma.syakirah@gmail.com*

***Abstrak***

*Aplikasi Ma'Balu Online merupakan solusi digital yang dirancang untuk memasarkan makanan khas Luwu berbasis website. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah interaksi antara penjual dan pembeli melalui fitur pengelolaan produk, pemesanan, dan konfirmasi transaksi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif serta metode perancangan berbasis Unfied Modeling Language (UML) dengan pengujian black box dan usability testing. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses perancangan dan implementasi sistem secara mendalam berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan pengguna. Pengujian black box dilakukan untuk memastikan setiap fungsi aplikasi berjalan sesuai rancangan, sedangkan pengujian usability melibatkan responden untuk menilai tingkat kelayakan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik dan memperoleh nilai kelayakan sebesar 83% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi pemasaran makanan khas Luwu melalui digitalisasi proses penjualan, mengurangi ketergantungan pada cara manual, dan mempermudah transaksi.*

***Kata kunci— Ma'Balu, pemasaran online, makanan khas Luwu, website, usability testing***.

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan kuliner tradisional dari berbagai daerah. Salah satu daerah yang memiliki kekayaan kuliner khas adalah Kota Palopo di Provinsi Sulawesi Selatan. Makanan khas seperti kapurung, dange, dan pacco merupakan warisan budaya kuliner yang tidak hanya mencerminkan identitas lokal, tetapi juga memiliki potensi ekonomi yang besar apabila dikelola dengan baik. Namun, makanan khas Luwu ini masih kurang dikenal secara luas, baik di tingkat nasional maupun internasional, akibat dari terbatasnya media promosi dan pemasaran yang digunakan oleh pelaku UMKM lokal (Kreatif 2021).

Namun, dalam beberapa tahun terakhir, pelaku usaha kuliner tradisional di Palopo menghadapi tantangan serius akibat dominasi restoran waralaba asing yang semakin menjamur di kota ini. Kehadiran gerai seperti KFC dan Pizza Hut telah menggeser preferensi konsumen, terutama generasi muda, yang cenderung memilih makanan cepat saji modern dibandingkan kuliner lokal . Fenomena ini tidak hanya mengancam keberlangsungan usaha kecil seperti Warung Lela, tetapi juga mengindikasikan pergeseran budaya konsumsi yang dapat mengikis eksistensi kuliner tradisional. Konsumen modern cenderung mengutamakan kenyamanan, kecepatan akses informasi, dan keamanan transaksi dalam proses pembelian, yang belum sepenuhnya mampu dipenuhi oleh pelaku usaha tradisional di Luwu (Tomahuw et al. 2021).

Selain itu, belum adanya platform khusus yang berfokus pada pemasaran makanan khas Luwu menyebabkan produk-produk tersebut sulit bersaing di pasar digital yang kompetitif. Warung lokal juga kesulitan membangun branding dan menjangkau konsumen di luar wilayah Luwu. Jika situasi ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan kuliner tradisional Luwu akan semakin terpinggirkan dan hanya dikenal secara terbatas di kalangan masyarakat lokal (Indef 2023).

Kondisi ini menjadi dasar perlunya pengembangan sebuah aplikasi berbasis *website* yang dinamakan "Ma'balu *Online*". Aplikasi ini diharapkan menjadi media pemasaran modern yang dapat membantu mempromosikan dan menjual makanan khas Luwu secara *online*. Selain sebagai *platform* e-*commerce*, Ma'balu *Online* juga dapat berfungsi sebagai sarana edukasi tentang

kuliner tradisional Luwu, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kebanggaan masyarakat terhadap kekayaan budaya local (Wandra 2020).

Warung Lela, warung lesehan asri, warung kapurung, warung kapurung Islamic *center*, dan warung makan okesihh merupakan pelaku usaha kuliner tradisional di Kota Palopo, menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi keberlangsungan usahanya. Adapun makanan yang dijual seperti kapurung, Lawa, Pacco, Parede Ikan, Dange. Selain dominasi restoran waralaba asing yang menggeser preferensi konsumen, terdapat beberapa permasalahan internal yang turut berkontribusi terhadap penurunan penjualan makanan khas Luwu di warung tersebut. Warung Lela, misalnya, belum memanfaatkan secara optimal media digital untuk promosi dan penjualan produknya. Serta Permasalahan yang dihadapi meliputi kurangnya pemanfaatan teknologi digital untuk promosi dan penjualan. Padahal, strategi pemasaran digital melalui *website* atau aplikasi berbasis web dapat menjadi solusi efektif untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan daya saing di tengah persaingan yang semakin ketat.

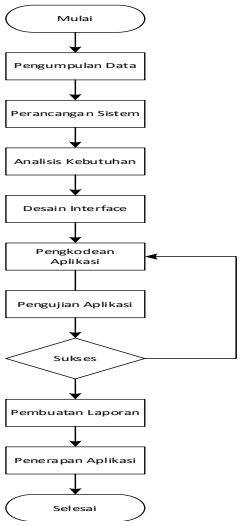
Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan aplikasi Ma'balu *Online* sebagai platform pemasaran makanan khas Luwu berbasis *website* menjadi relevan dan mendesak. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelaku usaha seperti Warung Lela dalam mempromosikan dan menjual produk mereka secara lebih efektif, sekaligus berkontribusi dalam pelestarian kuliner tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *website* sebagai media pemasaran makanan khas Luwu. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk teknologi informasi yang dapat diimplementasikan dan diuji langsung oleh pengguna. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami kebutuhan pengguna sekaligus mengukur efektivitas aplikasi yang dikembangkan.

### 2.1 Alur Penelitian

Diagram alir penelitian pada Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website*, dapat dilihat pada Gambar 1:




Gambar 1 Diagram Alir Penelitian

Gambar 1 diatas menjelaskan konsep bagaimana suatu variabel atau tahapan-tahapan yang dilakukan memiliki hubungan dengan variabel lainnya serta menjelaskan bagaimana faktor-faktor dalam tahapan-tahapan tersebut yang dibutuhkan didalam penelitian ini saling berhubungan untuk keberhasilan suatu penelitian yang baik.

a) Pengumpulan data dan informasi

Tahapan ini dilakukan dengan mencari data-data serta informasi yang berkaitan sesuai dengan judul penelitian yaitu Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website*. Oleh karena itu, sebelum penyusunan proposal ini dilakukan riset atau penelitian terlebih dahulu untuk menjaring data serta informasi terkait. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan proposal ini, antara lain wawancara, observasi, dan studi pustaka.

b) Perancangan Sistem *(System Engineering)*

Perancangan sistem sangat diperlukan karena perangkat lunak biasanya merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Pembuatan sebuah perangkat lunak dapat dimulai dengan melihat dan mencari apa yang dibutuhkan untuk Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website*.

c) Analisa Kebutuhan Software *(Software Requirement Analysis)*

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dilakukan di Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website* ini seperti kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak serta analisis kebutuhan yang lainnya

d) Perancangan *Interface (Design)*

Pada tahap ini, memulai perancangan yang dapat dimulai dari melihat fitur-fitur yang terdapat Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website* ini, seperti desain interface, desain sistem menggunakan UML dan desain interface, desain database dan desain data informasi.

e) Pengkodean (*Coding*)

Tahapan memulai pengkodean yang dapat dimulai dari melihat fitur-fitur yang terdapat pada Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website* nantinya. penulisan bahasa program atau implementasi dari tahapan design agar perangkat lunak tersebut dapat dijalankan oleh mesin.

f) Pengujian

Proses pengujian Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website* ini untuk mengetahui tingkat kesalahan yang ada pada sistem dan sudah berjalan atau tidak sesuai dengan yang di harapkan, serta pengujian interfacenya berjalan sesuai dengan kebutuhan user secara fungsionalitas input dan output sistem.

g) Implementasi

Proses implementasi Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website* ini untuk mengimplementasikan sistem ini di tempat penelitian agar dapat digunakan di oleh masyarakat dan Dinas terkait.

h) Pembuatan laporan

Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan proposal sampai pada proses pembuatan skripsi sebagai laporan tugas akhir.

**2.2 Teknik Analisis Data**

Pada pelnellitian digulnakan elmpat meltodel yang dijadikan selbagai cara pelngulmpullan data, yaitul :

a. Studi Literatur

Mencari dan meneliti sumber-sumber cetak dan elektronik, seperti e-book, jurnal, dan artikel yang sesuai dengan subjek atau konsep yang dipilih penulis merupakan proses melakukan studi pustaka. Untuk menemukan informasi pendukung, teknik, atau kasus-kasus yang sebanding dengan penelitian, diperlukan tinjauan pustaka (Mahendra et al., 2023).

b. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengamati langsung aktivitas warung-warung yang menjual makanan khas Luwu, terutama dalam hal proses produksi, promosi, dan penjualan produk. Observasi ini membantu peneliti memahami kondisi riil di lapangan serta mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pemasaran secara tradisional.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur maupun semi-terstruktur kepada warung-warung yang menjual makanan khas luwu dan calon pengguna aplikasi, dengan tujuan menggali kebutuhan, harapan, serta kendala yang mereka hadapi terkait pemasaran produk. Wawancara juga digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan tingkat pemahaman mereka terhadap teknologi informasi yang akan digunakan atau yang akan diterapkan.

d. Kuisioner

Kuesioner disebarkan kepada pengguna aplikasi (baik warung-warung maupun konsumen) setelah tahap uji coba, dengan jumlah responden sebanyak 35 orang. Instrumen ini berisi pertanyaan tertutup dan terbuka yang bertujuan mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi sistem informasi, kemudahan penggunaan, dan efektivitas fitur yang tersedia (Irawan & Neneng, 2021).

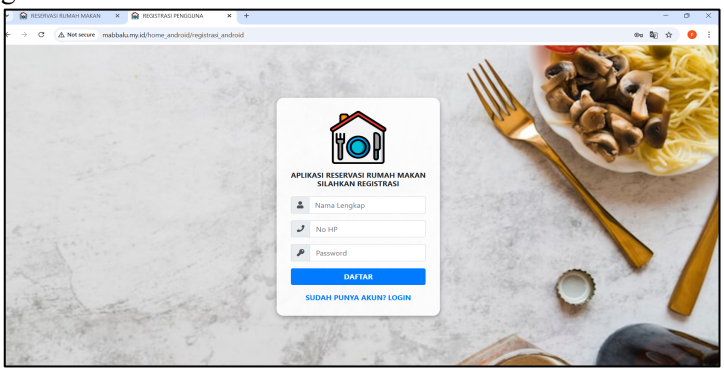
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Impelementasi

Hasil dari penelitian ini terdiri dari perancangan dan pembuatan aplikasi ma'balu *online* dalam memasarkan makanan khas Luwu berbasis *website* memiliki tampilan untuk pengguna customer, admin rumah makan dan admin aplikasi.

1. *Customer*

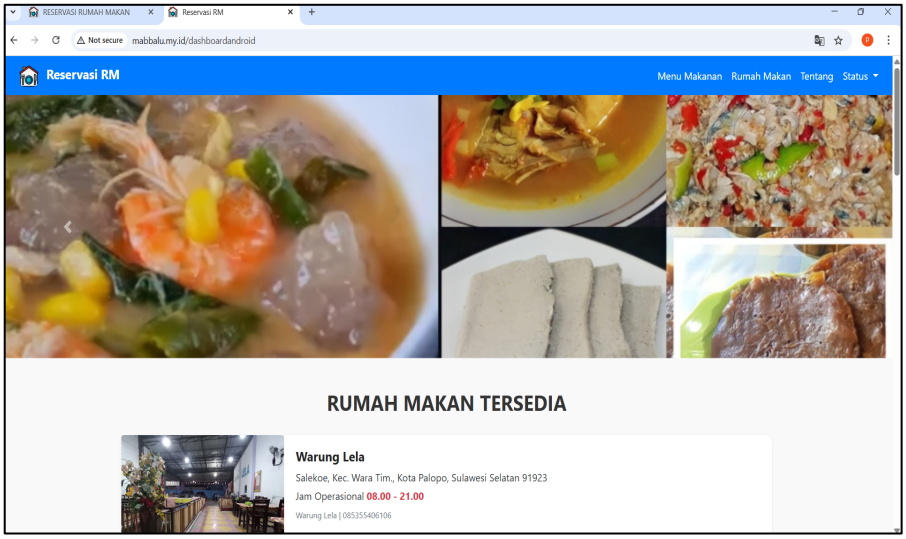
a. Tampilan Registrasi Customer




Gambar 2 halaman Registrasi *Customer*

Daftar customer merupakan tampilan untuk melakukan registrasi customer untuk reservasi.

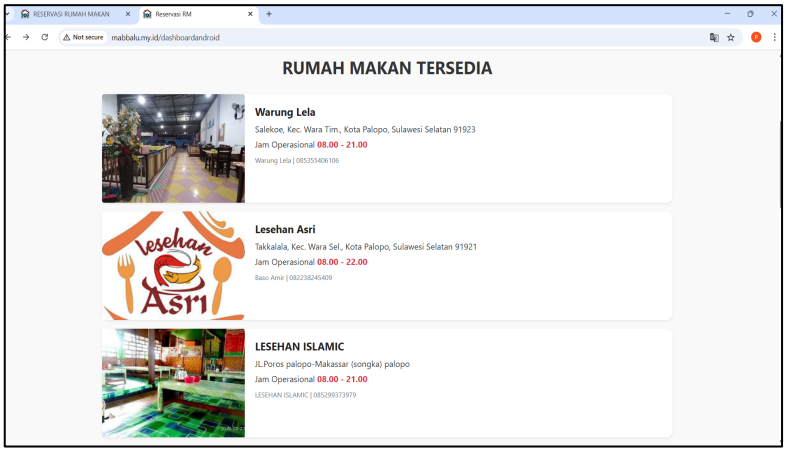
b. Tampilan Menu Utama




Gambar 4 halaman Menu Utama

Pada tampilan menu utama customer terdapat daftar menu aplikasi.

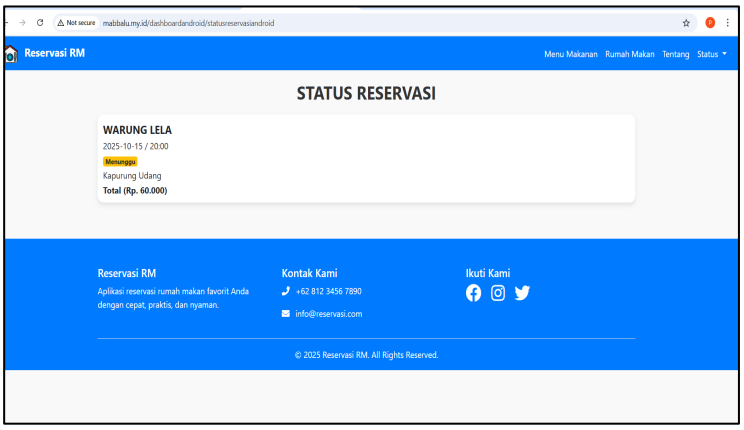
c. Tampilan Reservasi Rumah Makan




Gambar 5 halaman Reservasi Rumah Makan

Pada tampilam menu reservasi customer terdapat nama rumah makan.

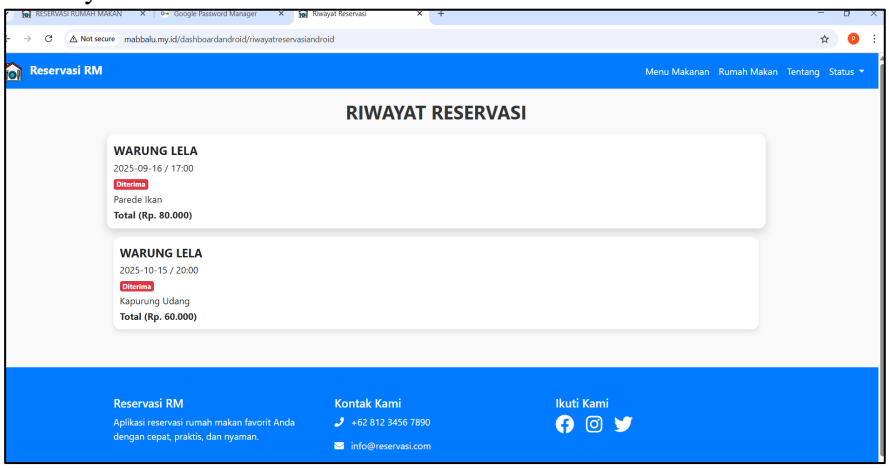
d. Tampilan Status Reservasi




Gambar 6 Halaman Status Reservasi

Pada tampilam menu reservasi *customer* terdapat nama rumah makan

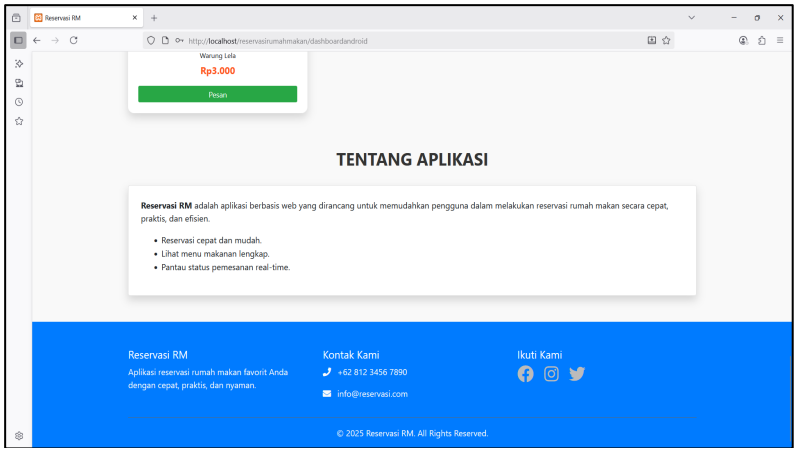
e. Tampilan Riwayat Reservasi




Gambar 7 Halaman Riwayat Reservasi

Tampilan halaman riwayat reservasi merupakan tampilan ketika *user* meliihat riwayat pemesanan.

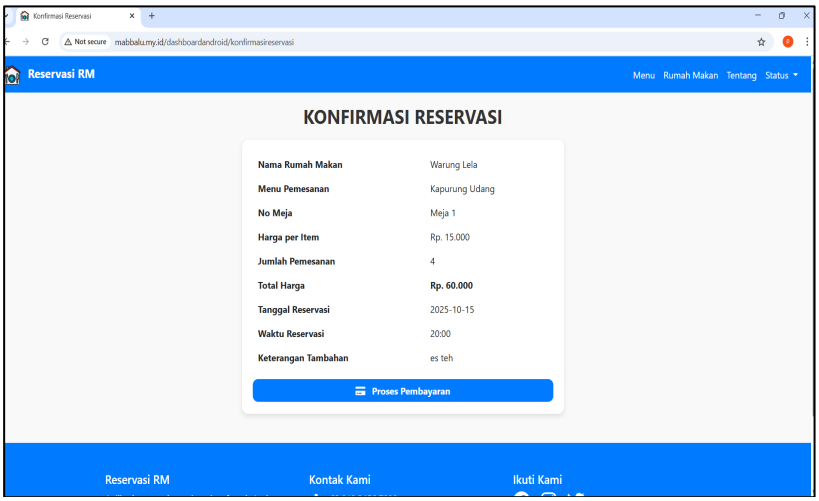
f. Tampilan Tentang




Gambar 8 Halaman Tampilan Tentang

Tampilan halaman tentang merupakan tampilan ketika user meliihat data tentang aplikasi.

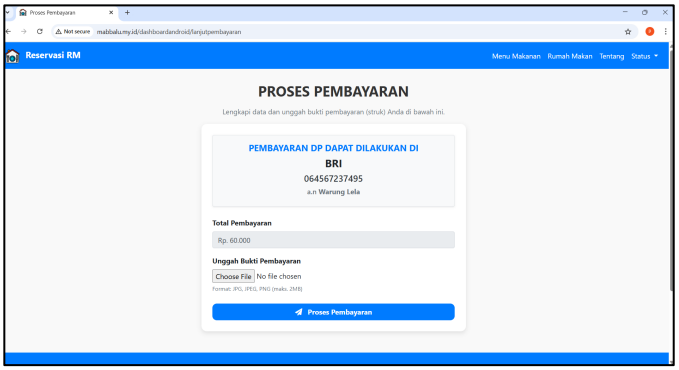
g. Tampilan Konfirmasi Reservasi




Gambar 9 Halaman Konfirmasi Reservasi

Tampilan halaman konfirmasi reservasi merupakan tampilan ketika user meliihat data detail pemesanan.

h. Tampilan Proses Pembayar

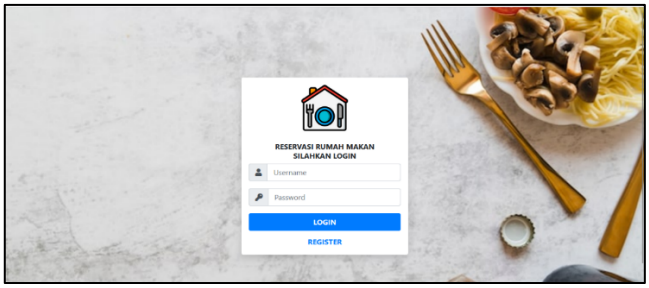



Gambar 10 Halaman Proses Pembayaran1

Tampilan halaman proses pembayaran merupakan tampilan ketika user melakukan upload bukti transfer.

2. *User interface* Admin Rumah Makan

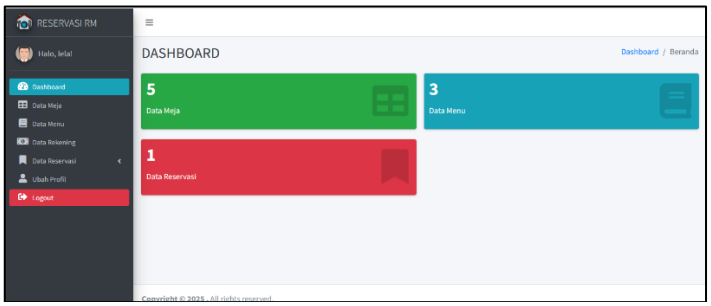
a. *Login*




Gambar 11 Tampilan *Login* admin

Tampilan halaman login admin rumah makan merupakan tampilan ketika admin login pada aplikasi.

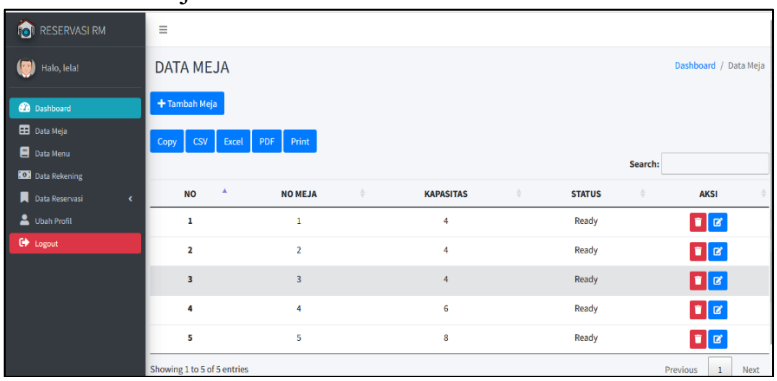
b. *Dashboard*




Gambar 12 halaman *dashboard*

Tampilan halaman dashboard merupakan tampilan ketika user halaman admin.

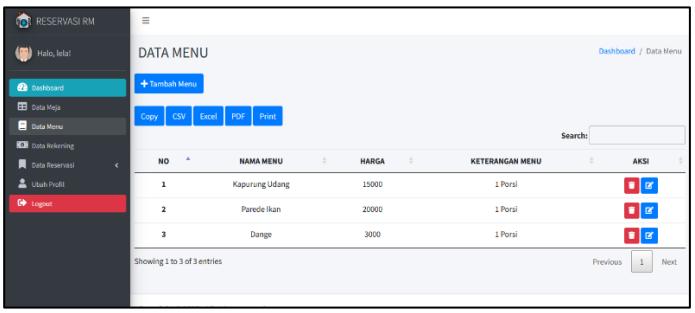
c. Tampilan Kelola Data Meja




Gambar 13 Tampilan Kelola Data Meja

Tampilan halaman kelola data meja merupakan tampilan ketika user mengelola data meja makan.

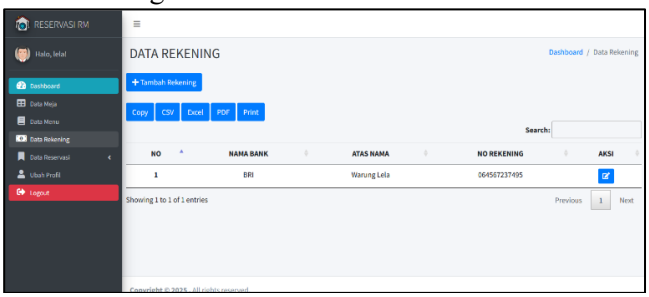
d. Tampilan Kelola Data Menu Makanan




Gambar 14 Kelola Data Menu Makanan

Tampilan halaman kelola data menu merupakan tampilan ketika user mengelola data menu makanan.

e. Tampilan Kelola Data Rekening




Gambar 15 Kelola Data Rekening

Tampilan halaman kelola data rekening merupakan tampilan ketika user mengelola data rekening.

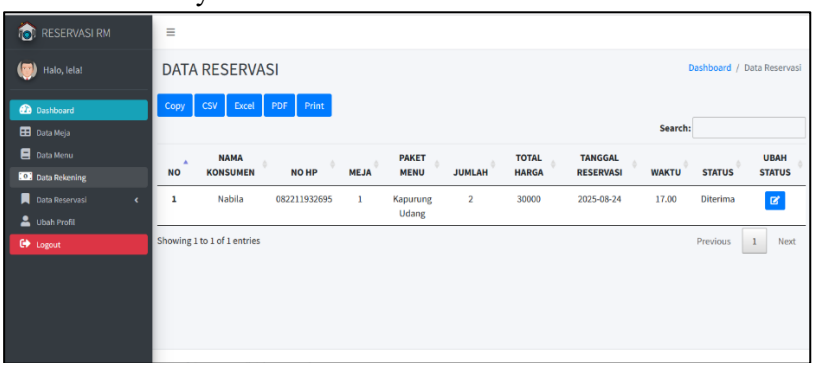
f. Tampilan Kelola Data Reservasi Masuk




Gambar 16 Kelola Data Reservasi Masuk

Tampilan halaman kelola data reservasi merupakan tampilan ketika user mengelola data reservasi masuk.

g. Tampilan Kelola Data Riwayat Reservasi




Gambar 17 Kelola Data Riwayat Reservasi

Tampilan halaman data riwayat reservasi merupakan tampilan ketika user meliihat data riwayat reservasi.

h. Tampilan Ubah Profil




Gambar 18 Kelola Data Riwayat Reservasi

Tampilan halaman ubah profil merupakan tampilan ketika user ubah data profil.

## 3.2 Pengujian

Setelah desain selesai, penulis menguji sistem yang dikembangkan. Pengujian sistem dalam proyek ini menggunakan pengujian *black box*, dan pendekatan kegunaan digunakan untuk pengujian *usability.*

### a. *Blackbox*

Tabel 1 Pengujian *blackbox.*

| No | Kasus Uji | *Input* | *Output* | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Regitrasi coustumer | Sistem memunculkan halaman registrasi | Berhasil tampil halaman registrasi | Berhasil |
| 2 | *Login* | Sistem memunculkan halaman *login* | Berhasil tampil halaman *login* | Berhasil |
| 3 | Menu Utama | Sistem memunculkan halaman menu utama | Berhasil tampil halaman menu utama | Berhasil |
| 4 | Menu Makanan | Sistem memunculkan halaman menu makanan | Berhasil tampil halaman menu makanan | Berhasil |
| 5 | Menu Status Pemesanan | Sistem memunculkan halaman menu status pemesanan | Berhasil tampil halaman menu status pemesanan | Berhasil |
| 6 | Menu Riwayat Reservasi | Sistem memunculkan halaman menu riwayat reservasi | Berhasil tampil halaman menu riwayat reservasi | Berhasil |
| 7 | Menu Tentang | Sistem memunculkan halaman menu tentang | Berhasil tampil halaman menu tentang | Berhasil |
| 8 | Klik menu *Dashbord* admin | Sistem memunculkan halaman *dashbord* | Berhasil memunculkan menu *dashboard* | Berhasil |
| 9 | Klik menu kelola rumah makan | Sitem memunculkan halaman kelola rumah makan | Berhasil tampil menu kelola rumah makan | Berhasil |
| 10 | Klik menu approval rumah makan | Sistem menampilkan halaman approval rumah makan | Berhasil memunculkan approval rumah makan | Berhasil |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | Klik menu kelola data meja | Sistem menampilkan halaman Kelola data meja | Berhasil tampil Kelola data meja | Berhasil |
| 12 | Klik menu kelola menu data makanan | Sistem memunculkan halaman l Kelola data menu makanan | Berhasil tampil halaman Kelola data menu makanan | Berhasil |
| 13 | Klik kelola menu data *customer* | Sistem kembali ke halaman kelola menu data *customer* | Berhasil tampil halaman kelola menu data *customer* | Berhasil |
| 14 | Klik kelola menu data reservasi masuk | Sistem memunculkan halaman kelola menu data reservasi masuk | Berhasil memunculkan halaman kelola menu data reservasi masuk | Berhasil |
| 15 | Klik kelola menu data status reservasi | Sistem memunculkan halaman kelola menu data riwayat reservasi | Berhasil memunculkan halaman kelola menu data status reservasi | Berhasil |
| 16 | Klik kelola menu data profil | Sistem memunculkan halaman kelola menu data profil | Berhasil memunculkan halaman kelola menu data profil | Berhasil |
| 17 | Klik kelola data pesanan reservasi | Sistem memunculkan halaman kelola menu data riwayat reservasi | Berhasil memunculkan halaman kelola menu data riwayat reservasi | Berhasil |
| 18 | Klik proses pembayaran | Sistem memunculkan halaman proses pembayaran | Berhasil memunculkan halaman kelola proses pembayaran | Berhasil |
| 19 | Klik unggah bukti pembayaran | Sistem memunculkan halaman unggah bukti pembayaran | Berhasil memunculkan halaman Kelola unggah bukti pembayaran | Berhasil |

**b. *Usability***

Tabel 2 Pengujian *usability*.

| Responden | Pertanyaan | | | | | | | | | | | | Skor | SM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | | |
| R1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 52 | 60 |
| R2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 52 | 60 |
| R3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 53 | 60 |
| R4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 53 | 60 |
| R5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R7 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R8 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R9 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R10 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R11 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R12 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R13 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R14 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R15 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R16 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R17 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R18 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R19 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R20 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R21 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R22 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R24 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R25 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R26 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R27 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R28 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R29 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R30 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R31 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R32 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R33 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R34 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| R35 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 60 |
| TOTAL | | | | | | | | | | | | | 1760 | 2100 |

Maka hasil yang didapatkan dari perhitungan total skor tersebut adalah:

$$Persentasi\ Kelayakan = \frac{1760}{2100}\ x\ 100\% \qquad (1)$$

$$=83\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan melalui teknik analisis data dan sesuai dengan tabel persentase interval maka aplikasi ini dapat dikategorikan pada interval persentase sangat layak dengan skor persentase 83%.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian Aplikasi Ma'Balu *Online* dalam Memasarkan Makanan Khas Luwu Berbasis *Website*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna yang terdiri dari customer, admin rumah makan, dan admin aplikasi sesuai dengan rancangan use case. Customer dapat melakukan registrasi, login, melihat menu makanan, memantau status pemesanan, mengakses riwayat pemesanan, serta informasi tentang aplikasi. Admin rumah makan difasilitasi untuk registrasi, login, mengelola data rumah

makan, data meja, data menu, data customer, data reservasi, melihat profil, serta melakukan logout. Sementara itu, admin aplikasi dapat melakukan approval rumah makan, mengelola data rumah makan, data meja, data menu, data customer, data reservasi, dan profil admin. Pengujian menggunakan metode black box menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya, sedangkan pengujian kelayakan menggunakan metode usability memperoleh persentase kelayakan sebesar 83%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dinilai dapat digunakan secara efektif untuk membantu proses pemasaran makanan khas Luwu serta meningkatkan efisiensi melalui digitalisasi alur pemesanan dan pengelolaan data.

## 5. SARAN

Berdasarkan keterbatasan penelitian dan hasil pengujian, maka saran untuk pengembangan aplikasi ini ke depannya adalah sebagai berikut:

a. Menambahkan fitur pembayaran *online* dengan integrasi metode pembayaran digital seperti e-wallet dan transfer bank aar transaksi lebih mudah dan aman.
b. Mengembangkan modul pengiriman otomatis yang terhubung dengan layanan ekspedisi untuk mempermudah proses pengiriman makanan ke pelanggan.
c. Menambahkan fitur integrasi antar rumah makan untuk meningkatkan kolaborasi dan distribusi produk, serta mempermudah pengelolaan stok makanan jika terjadi lonjakan permintaan.
d. Mengoptimalkan notifikasi real-time baik untuk pesanan masuk, status pengiriman, maupun konfirmasi pembayaran agar pengalaman pengguna semakin baik.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Indef. 2023. "Peran Platform Digital Terhadap Pengembangan UMKM Di Indonesia."

Irawan, A. A., & Neneng, N. (2021). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus Sma Fatahillah Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(2), 245–253. https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.620

Kreatif, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi. 2021. "Laporan Realisasi Kemenparekraf/Baparekraf Tahun Anggaran 2021."

Mahendra, Y. H., Baijuri, A., & Santoso, F. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Kependudukan Dan Pelayanan Masyarakat Desa Sopet Kec. Jangkar Kab. Situbondo. Journal Information System Development (ISD), 8(2), 87–91. https://doi.org/10.19166/isd.v8i2.647

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alphabet.

Wandra, Rendy. 2020. "Pengaruh Digital Marketing Terhadap Pendapatan UMKM Di Era Digital." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung