ABSTRAK

Restoran merupakan jenis bisnis yang memiliki fungsi untuk menyediakan makanan dan minuman kepada pelanggan yang bertujuan untuk memulihkan kondisi yang kurang baik menjadi kondisi yang lebih baik pada suatu tempat. Seiring dengan berkembangnya bisnis retsoran, kini restoran tidak hanya menyajikan makanan dan minuman yang enak dan unik, tetapi juga memberikan fasilitas yang menarik dan nyaman untuk para pelanggan. Fasilitas tersebut juga termasuk pada sistem pelayanan yang diberikan restoran. Pada sistem pelayanan yang berjalan di restoran krakatau terdapat suatu kekurangan. Kekurangan tersebut yaitu dalam hal pelayanan dan penggunaan waktu dan data kurang digunakan secara efektif. Hal tersebut berpengaruh pada kesuksesan restoran.

Metode pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah metode berorientasi objek, alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan menggunakan notasi uml. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem penulis menggunakan model *prototype*. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem adalah dengan menggunakan netbeans, xampp, dan ireport.

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah dengan dibangunnya Sistem Informasi Pengelolaan Transaksi Pemesanan. Dengan sistem yang terkomputerisasi maka data dapat diolah menjadi informasi yang lebih berguna untuk semua tahapan yang ada pada sistem pelayan di Restoran Krakatau.

Kata kunci: Aplikasi Restoran, Pelayanan, Pemesanan, Pembayaran, *Prototype*, Uml