

## INTISARI

Perkembangan teknologi yang pesat, terutama dalam aplikasi mobile, telah menciptakan kebutuhan bagi pelaku usaha kuliner untuk mengadopsi sistem yang lebih efisien dalam proses transaksi. Rumah Makan Ayam Prothol masih menggunakan metode manual yang berpotensi menimbulkan ketidakakuratan data dan ketidakefisienan. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai aplikasi *Point of Sale* (POS), masih terdapat kekurangan dalam penerapan metode pengembangan perangkat lunak yang melibatkan pengguna secara langsung, seperti metode *prototyping*, dalam konteks usaha kuliner kecil dan menengah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi EPOS berbasis Android dengan menerapkan metode *prototyping* untuk meningkatkan efisiensi operasional di Rumah Makan Ayam Prothol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototyping*, yang melibatkan komunikasi dengan pengguna untuk memahami kebutuhan, perencanaan cepat, pemodelan desain, pembuatan prototipe, serta pengujian dan umpan balik.

Aplikasi EPOS yang dikembangkan berhasil mempermudah proses transaksi, memungkinkan pencatatan penjualan secara *real-time*, dan memberikan laporan keuangan yang akurat. Pengujian aplikasi menunjukkan tingkat keberhasilan fungsionalitas mencapai 100% dalam skenario pengujian yang dilakukan.

Penerapan aplikasi EPOS berbasis Android dengan metode *prototyping* di Rumah Makan Ayam Prothol terbukti efektif dalam meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data transaksi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem serupa di usaha kuliner lainnya.

Kata kunci: Aplikasi EPOS, Android, Metode *Prototyping*, Transaksi Digital, Rumah Makan Ayam Prothol, Efisiensi Operasional.

## **ABSTRACT**

*The rapid development of technology, especially in mobile applications, has created a need for culinary business actors to adopt more efficient systems in the transaction process. Rumah Makan Ayam Prothol still uses manual methods that have the potential to cause data inaccuracies and inefficiencies. Although many studies have been conducted on Point of Sale (POS) applications, there is still a lack of implementation of software development methods that directly involve users, such as the prototyping method, in the context of small and medium culinary businesses. This study aims to design and build an Android-based EPOS application by applying the prototyping method to improve operational efficiency at Rumah Makan Ayam Prothol. The method used in this research is the prototyping method, which involves communication with users to understand needs, quick planning, design modeling, prototype development, as well as testing and feedback. The developed EPOS application successfully simplifies the transaction process, allows for real-time sales recording, and provides accurate financial reports. Application testing shows a functionality success rate of 100% in the testing scenarios conducted. The implementation of the Android-based EPOS application using the prototyping method at Rumah Makan Ayam Prothol has proven effective in improving operational efficiency and transaction data accuracy. This research is expected to serve as a reference for the development of similar systems in other culinary businesses.*

*Keywords: EPOS Application, Android, Prototyping Method, Digital Transactions, Rumah Makan Ayam Prothol, Operational Efficiency.*