

## REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN PADA ELEU RESTO & CAFE BERBASIS ANDROID

Doni Kurleansya<sup>1\*</sup>, Devi Udariansyah<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Darma, Sumatera Selatan, Indonesia

E-mail: donikurleansya<sup>1</sup>@gmail.com, devi.udariansyah<sup>2</sup>@binadarma.ac.id

### Abstract

*Café is a business that is quite promising, because interest is quite high, especially among young people. Cafés are not only a place for young people to hang out to enjoy coffee, but cafés are also a place for many people to spend their time, starting from doing work activities or just chatting casually with friends or family. This research was conducted at Café Eleu Resto, which aims to build an Android-based ordering application which is a development of the previous application which was only a web-based application which still cannot streamline the food ordering process as a whole, namely when a customer comes and wants to make an order for a waiter or Waiters still have to input it into the application first, meaning customers cannot order directly from the customer's cellphone or smartphone. So this can also make work less efficient. The method used in this research is Mobile-D. According to Abrahamsson et al. (2004) Mobile-D Methodology is an Agile (fast) development approach. The Mobile-D approach is based on Extreme Programming (development practices), Crystal methodologies (scalability methods), and Rational Unified Process (life cycle coverage). With the development of this Android-based ordering application, it will help simplify the process of ordering food and drinks at Café Eleu Resto. Waiters no longer need to input customer orders, the customer simply selects the menu in the application then clicks on the order and the order will automatically be displayed on the ordering dashboard. So it will shorten time.*

*Keywords: Café Eleu Resto, Ordering, Android, Mobile-D*

### Abstrak

*Café merupakan sebuah bisnis yang cukup menjanjikan, dikarenakan peminatnya cukup tinggi terutama dikalangan anak muda. Café bukan hanya menjadi tempat tongkrongan anak muda saja untuk menikmati kopi, akan tetapi Café juga menjadi tempat bagi banyak orang dalam menghabiskan waktunya, mulai dari melakukan kegiatan kerja maupun sekedar mengobrol santai bersama teman atau keluarga. Penelitian ini dilakukan pada Café Eleu Resto, yang bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan berbasis *android* yang merupakan pengembangan aplikasi sebelumnya yang merupakan aplikasi berbasis web saja yang masih belum bisa mengefisienkan proses pemesanan makanan secara menyeluruh, yaitu ketika ada pelanggan yang datang dan ingin melakukan pemesanan pelayan atau waiters masih harus menginputkan dulu di aplikasi, artinya customer tidak bisa memesan langsung dari handphone atau smartphone customer tersebut. Sehingga hal ini juga bisa membuat pekerjaan kurang efisien. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Mobile-D*. Menurut Abrahamsson dkk. (2004) *Mobile-D Methodology* merupakan pendekatan pengembangan Agile (tangkas/cepat). Pendekatan *Mobile-D* didasarkan pada *Extreme Programming* (praktek pembangunan), *Crystal methodologies* (metode skalabilitas), dan *Rational Unified Process* (cakupan siklus hidup). Dengan adanya pengembangan aplikasi pemesanan berbasis *android* ini akan membantu*

mempermudah proses pemesanan makanan dan minuman pada *Café Eleu Resto*. Pelayan (Waiters) tidak perlu lagi menginputkan pesanan customer, cukup customer memilih menu pada aplikasi kemudian mengklik pesan dan secara otomatis pesanan akan ditampilkan pada *dashboard* pemesanan. Sehingga akan mempersingkat waktu.

**Kata Kunci :** *Café Eleu Resto*, Pemesanan, *Android*, *Mobile-D*

## 1. Pendahuluan

*Café* merupakan sebuah bisnis yang cukup menjanjikan, dikarenakan peminatnya cukup tinggi terutama dikalangan anak muda. *Café* bukan hanya menjadi tempat tongkrongan anak muda saja untuk menikmati kopi, akan tetapi *Café* juga menjadi tempat bagi banyak orang dalam menghabiskan waktunya, mulai dari melakukan kegiatan kerja maupun sekedar mengobrol santai bersama teman atau keluarga. Menurut (Fahira et al., 2023) *café* bukan hanya tempat menikmati kopi tetapi menjadi tempat yang nyaman untuk mengobrol, menyelesaikan pekerjaan, dan lainnya. *Café* memberikan nuansa yang berbeda dari jenis bisnis kuliner lainnya, *café* menyajikan desain dan suasana yang menarik bagi pengunjung, sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung. Menurut (Adler & Dika, 2022) Untuk mendukung percepatan pertumbuhan bisnis diperlukan sebuah teknologi, sehingga proses manajemen *café* menjadi lebih efisien.

Penerapan teknologi dalam bisnis *café* telah menjadi suatu keharusan di era digital seperti saat ini, salah satu aspek teknologi yang sangat berdampak adalah proses pemesanan menu makanan dan minuman (Arista & Firmansyah, 2022). Penggunaan perangkat lunak dalam mengelola stok makanan dan minuman yang tersedia, juga sangat membantu dalam mengoptimalkan persediaan bahan baku dan produk jadi secara *real-time*, sehingga menghindari kekurangan atau kelebihan stok yang tidak diinginkan. Selain itu data transaksi yang tersimpan diaplikasi dapat menjadi bahan untuk dianalisis, mulai dari menu yang paling banyak di pesan, waktu atau paling ramai pelanggan, dapat menjadi bahan evaluasi dan strategi dalam percepatan pertumbuhan bisnis, serta untuk membantu *café* dalam menyusun promosi yang tepat, mengembangkan menu baru, dan meningkatkan kualitas layanan.

*Café Eleu Resto* merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang kuliner yang berlokasi di kota Palembang, Sumatera Selatan. Menawarkan ragam pilihan makanan dan minuman, *café eleu resto* ini telah menjadi salah satu destinasi favorit bagi warga lokal maupun wisatawan yang mengunjungi kota Palembang. Dibuka pertama kali pada tahun 2019 dengan nama "*Unsilen*", namun pada tanggal 19 Desember 2021, *café* ini memutuskan untuk mengganti namanya menjadi "*Café Eleu Resto*". Pemilihan nama "*Eleu*" sendiri bukan tanpa alasan. Kata "*Eleu*" berasal dari bahasa Hawaii yang memiliki arti "aktif". Konsep ini mencerminkan komitmen *café eleu resto* untuk selalu berinovasi, dinamis, dan tetap relevan di tengah persaingan bisnis kuliner yang semakin ketat. Dengan semangat "aktif" ini, *Café Eleu Resto* berusaha untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan, menyajikan menu yang berkualitas dan beragam, serta menciptakan pengalaman kuliner yang tak terlupakan bagi setiap pelanggannya.

Proses pemesanan menu makanan dan minuman di *Café Eleu Resto* masih menggunakan cara konvensional yang memerlukan interaksi langsung antara pelanggan, kasir, dan dapur. Saat pelanggan datang untuk melakukan pemesanan, informasi pesannya akan dicatat secara manual oleh kasir. Kemudian, kasir akan mengirim catatan pesanan tersebut ke dapur untuk diteruskan kepada koki atau pembuat makanan dan minuman. Proses ini membutuhkan waktu ekstra dan rentan terhadap kesalahan atau ketidaktepatan dalam mencatat pesanan. Setiap transaksi yang terjadi dicatat secara manual di buku besar oleh tim kasir. Meskipun ini merupakan cara tradisional yang telah digunakan selama bertahun-tahun, namun metode ini seringkali memakan waktu yang cukup lama dan memerlukan upaya ekstra dalam pengolahan data. Hal ini juga menimbulkan masalah lain bagi pemilik *café*, yaitu kesulitan dalam melakukan rekapitulasi transaksi. Selain itu, penggunaan buku catatan fisik juga meningkatkan risiko kerusakan dokumen atau kehilangan data. Kehilangan data rekap transaksi dapat berdampak negatif pada kegiatan bisnis dan menyulitkan pemilik *café* dalam membuat keputusan strategis berdasarkan data yang akurat.

Untuk menunjang proses pemesanan menu makanan dan minuman menjadi lebih efisien, penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android. Dengan adanya aplikasi pemesanan berbasis *android* ini akan membantu mempermudah proses pemesanan makanan dan minuman pada *café eleu resto*. Kasir tidak perlu lagi mencatat secara manual dan memberikan catatan pesanan ke dapur, cukup kasir memilih menu pada aplikasi kemudian mengklik pesan dan secara otomatis pesanan akan ditampilkan pada *dashboard* koki. Sehingga akan mempersingkat waktu, selain itu akan mempermudah pemilik *café* dalam melakukan rekap transaksi sebagai bahan evaluasi dan strategi bisnis ke depannya. Adapun judul penelitian yang penulis lakukan yaitu "*Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Eleu Resto & Cafe Berbasis Android*".

## **2. Metodologi**

### **2.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif, metode kualitatif deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti suatu objek secara menyeluruh, yang berdasarkan fakta-fakta yang benar terjadi dan berdasarkan data-data yang akurat sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Pada penerapan metode kualitatif deskriptif penulis melakukan tiga tahapan kerja, sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan**

Pada tahapan perencanaan ini, penulis menyusun tahap kerja yang akan penulis lakukan. Mulai dari fokus penelitian apa yang akan diangkat, data apa saja yang akan dikumpulkan, bagaimana proses pengumpulan datanya, dan bagaimana proses pengolahan data atau informasi yang didapat dari lapangan nantinya. Dengan tersusunnya tahap kerja yang baik, akan mempermudah tahapan selanjutnya.

#### **b. Pengumpulan data**

Dalam melakukan pengumpulan data dari objek penelitian, penulis menggunakan dua tahapan kerja, sebagai berikut:

1. Observasi

Pada tahapan observasi ini penulis melakukan pengamatan secara langsung pada *cafe eleu* resto, pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pemesanan menu makanan dan minuman yang sedang berlangsung di *cafe eleu* resto.

2. Wawancara

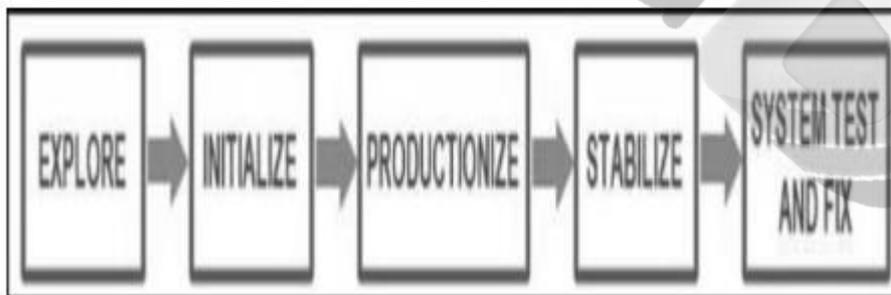
Selanjutnya tahapan wawancara, pada tahapan ini penulis melakukan wawancara secara langsung pada pemilik *cafe eleu* resto. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara jelas dan akurat langsung dari pemiliknya bagaimana proses pemesanan menu makanan dan minuman yang sedang berlangsung.

c. Kesimpulan

Setelah mendapat informasi yang akurat, benar, dan nyata sesuai dengan apa yang benar-benar terjadi dilapangan, maka penulis melakukan penarikan kesimpulan dari apa yang didapat berdasarkan pada tahapan pengumpulan data. Kesimpulan yang akan diambil yaitu sistem seperti apa yang dibutuhkan untuk menunjang proses pemesanan, bagaimana proses merancang dan membangunnya, dan apa saja yang diperlukan untuk membangun sistem tersebut.

### 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang dan membangun sistem pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* pada *Eleu Café Resto*, penulis menggunakan Mobile-D Methodology. Mobile-D adalah metode pengembangan yang dikhususkan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak berbasis mobile. Mobile-D memiliki urutan pekerjaan yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Urutan Pekerjaan pada Mobile-D

Dari gambar 3 Mobile-D jelas metodologi yang paling rinci untuk tujuan tersebut, memiliki spesifikasi yang komprehensif untuk setiap fase dan tahap, dan untuk tugas-tugas yang terkait (Spataru, 2010). Metode pengembangan aplikasi Mobile-D (Abrahamsson, 2004) terdiri dari tahapan berikut:

- 1) Explore, merencanakan dan menyusun proyek yang akan dikerjakan. Tahap ini meletakkan isu-isu dasar pengembangan sistem, antara lain arsitektur produk, proses pengembangan dan lingkungan pengembangan.
- 2) Initialize, menyiapkan dan memverifikasi semua isu-isu kritis dalam pengembangan yang menentukan keberhasilan proyek. Diakhir tahap ini diharapkan semua sumber daya telah siap untuk memulai membangun sistem.
- 3) Productionize, mengimplementasikan semua kebutuhan fungsional pada produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara iterative dan bertingkat.

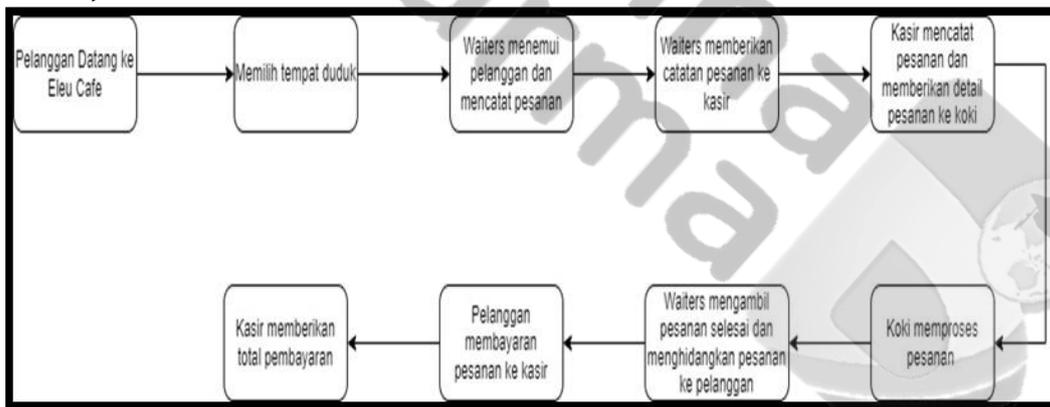
- 4) Stabilize, mengintegrasikan sub sistem yang telah dibangun menjadi satu kesatuan produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara iterative dan bertingkat. pengembangan secara iterative dan bertingkat.
- 1 5) System test and fix, menguji dan melakukan perbaikan sistem. Hasil dari pengujian akan menjadi umpan balik bagi tim pengembang untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan sistem.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Analisis Dan Perancangan

##### a. Analisis Sistem Berjalan

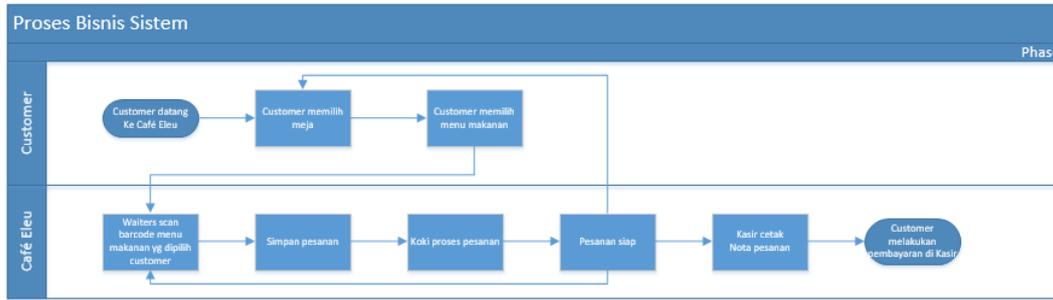
Proses pemesanan menu makanan dan minuman di Café Eleu Resto masih menggunakan cara konvensional yang memerlukan interaksi langsung antara pelanggan, waiters, kasir, dan dapur. Prosedur pemesanan dimulai dengan pelanggan yang datang ke resto, memilih tempat duduk, dan waiters yang kemudian menemui pelanggan untuk mencatat pesanan. Catatan pesanan tersebut diserahkan kepada kasir, yang mencatat pesanan dan memberikan detailnya kepada koki. Koki kemudian memproses dan memasak pesanan tersebut. Setelah selesai, pesanan diambil oleh waiters dan dihidangkan di meja pelanggan. Setelah menyantap makanan dan minuman, pelanggan membayar pesanan kepada kasir. Berikut adalah rancangan proses bisnis yang sedang berjalan:



Gambar 1 Analisis Sistem Berjalan

##### b. Analisis Sistem Yang Diajukan

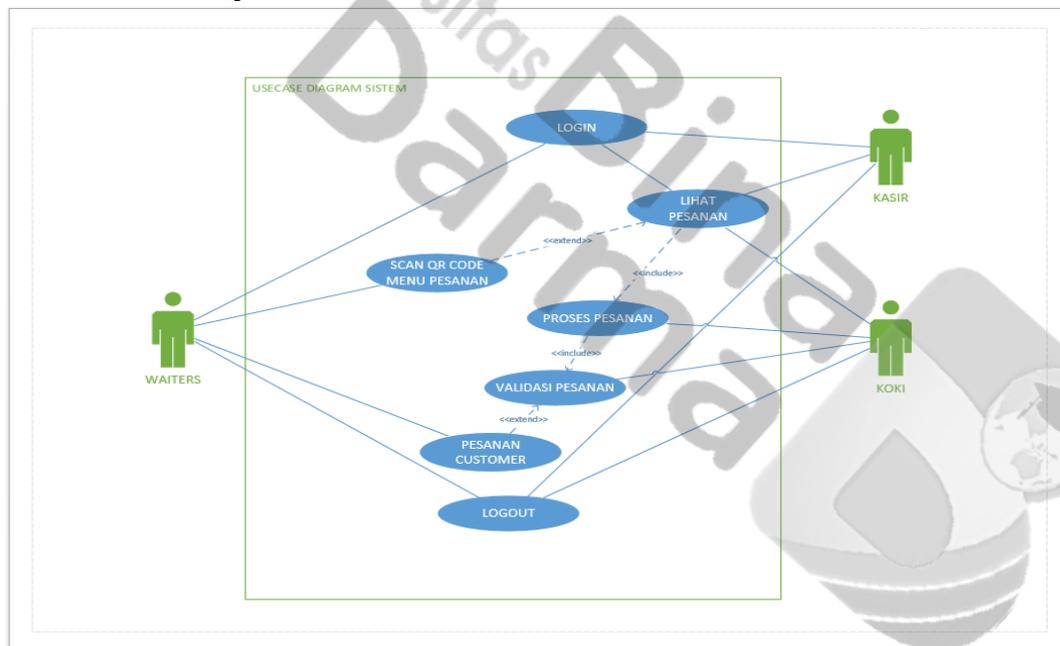
untuk menunjang proses pemesanan menu makanan dan minuman menjadi lebih efektif, penulis membangun sistem pemesanan menu makanan dan minuman berbasis website. Dengan proses pemesanan yang lebih ringkas, sehingga mempersingkat waktu yaitu pelanggan datang ke eleu café dan memilih tempat duduk. Lalu waiters menemui pelanggan dan mencatat pada sistem, pesanan otomatis masuk ke dashboard admin dan kasir. Koki mengkonfirmasi dan memproses pesanan. Waiters memeriksa status pesanan dan mengambil pesanan, kemudian menghidangkan pesanan. Pelanggan membayar pesanan ke kasir, selesai. Berikut rancangan sistem yang penulis ajukan :



**Gambar 2** Analisis Sistem Yang Diajukan

c. Rancangan *use case* diagram

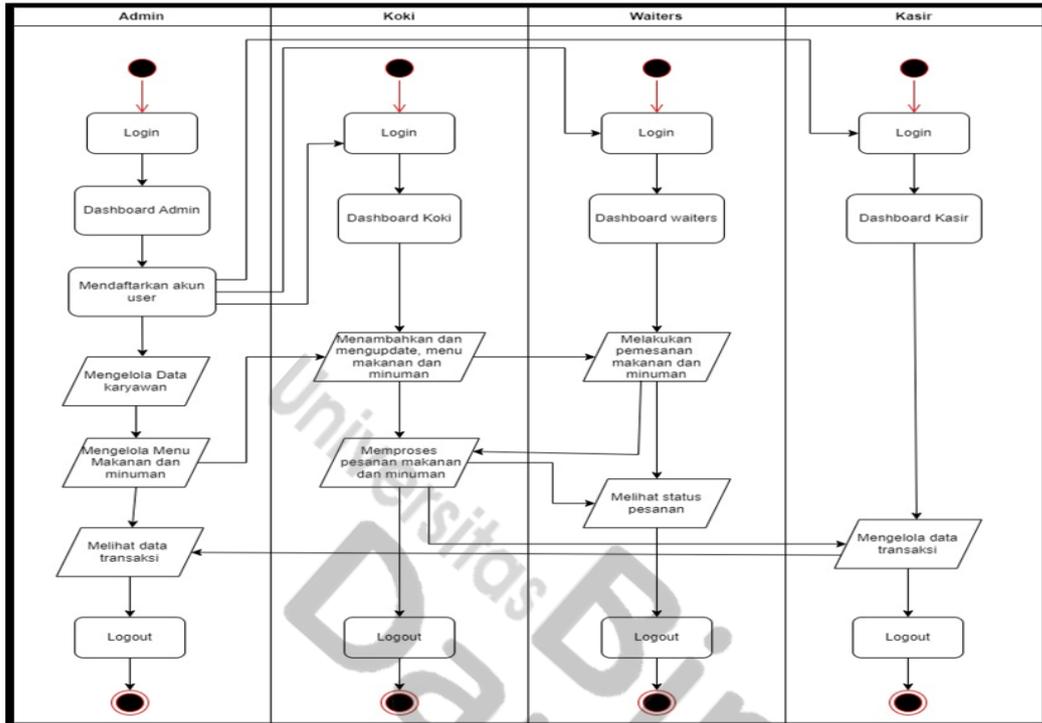
Rancangan *use case* diagram adalah representasi visual yang menjelaskan apa saja yang bisa dilakukan oleh *user* atau pengguna terhadap sistem, berikut merupakan rancangan *use case* diagram dari sistem pemesanan menu makanan dan minuman pada Cafe Eleu Resto.



**Gambar 3** Rancangan Use Case

d. Rancangan *activity* diagram

Rancangan *activity* diagram adalah representasi visual yang menjelaskan bagaimana interaksi antara pengguna dengan sistem. Berikut merupakan rancangan *activity* diagram dari sistem pemesanan menu makanan dan minuman pada Cafe Eleu Resto.

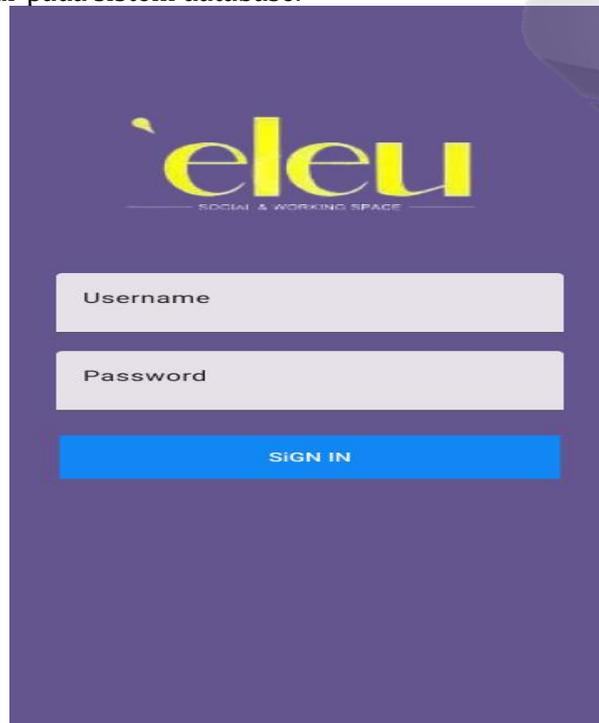


Gambar 4 Activity Diagram

### 3.2 Tampilan Hasil Pengembangan Sistem

#### a. Halaman Login

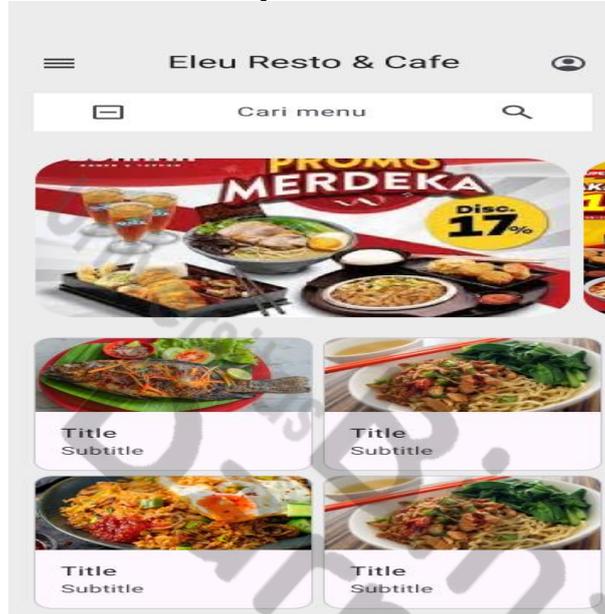
Berikut merupakan tampilan dari halaman *login*, halaman *login* digunakan oleh pengguna admin, kasir, dan koki untuk masuk ke halaman masing-masing. Sistem akan mendeteksi sesuai dengan level pengguna dan akan diarahkan ke halaman masing-masing pengguna. Pengguna *login* menggunakan akun yang sudah terdaftar pada sistem database.



Gambar 5 Halaman Login

b. Halaman Menu Makanan Waiters

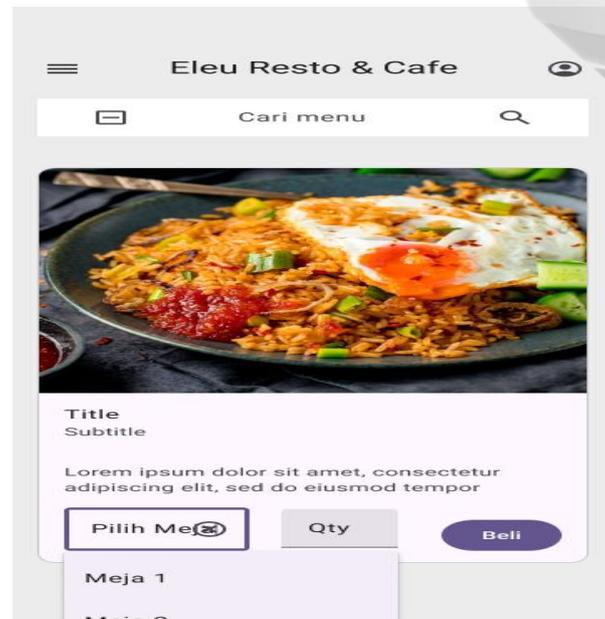
Halaman menu makanan waiters merupakan halaman yang menampilkan menu-menu makanan, pada menu makanan ini ditampilkan foto menu, harga, jumlah tersedia, dan *button* untuk pesan.



**Gambar 6** Halaman Menu Makanan Waiters

c. Halaman Menu Minuman Waiters

Halaman menu makanan waiters merupakan halaman yang menampilkan menu-menu makanan, pada menu makanan ini ditampilkan foto menu, harga, jumlah tersedia, dan *button* untuk pesan.



**Gambar 7** Halaman Menu Minuman Waiters

d. Halaman *Form* Tambah Pesanan Waiters

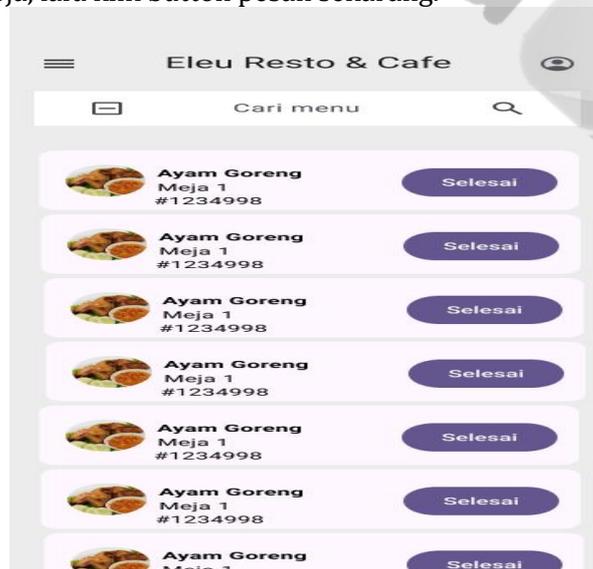
Halaman form tambah pesanan ini akan tampil ketika pengguna waiters button tambah pada menu makanan dan minuman, untuk nama makanan dan harga akan terisi secara otomatis. Waiters cukup mengisi jumlah pesanan dan keterangan .



**Gambar 8** Halaman Form Tambah Pesanan

e. Halaman Keranjang Waiters

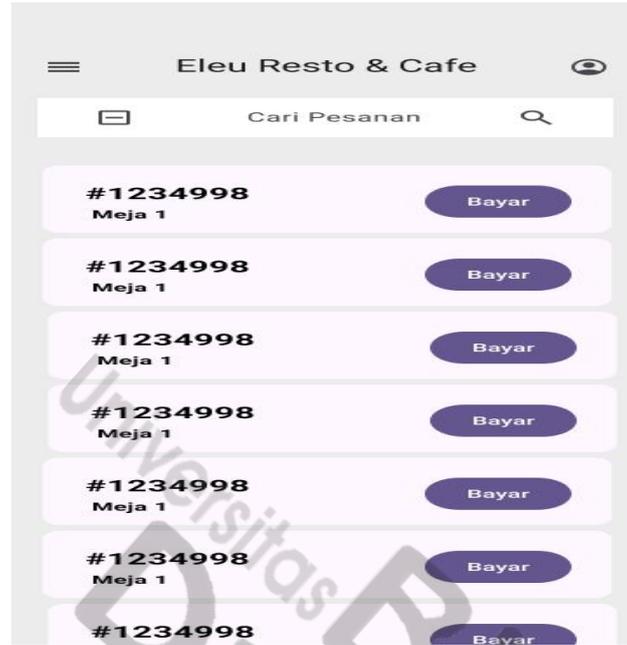
Halaman keranjang merupakan halaman yang menampung pesanan yang ditambahkan oleh waiters, selanjutnya waiters cukup mengisi nama customer dan nomor meja, lalu klik button pesan sekarang.



**Gambar 9** Halaman Keranjang Waiters

f. Halaman Pesanan Waiters

Halaman pesanan pada halaman waiters merupakan halaman yang menampilkan seluruh pesanan customer, pada halaman ini waiters dapat memantau status pesanan customer. Status pesanan customer dikelola oleh koki, secara default ketika pesanan dimulai status akan menjadi diproses.



**Gambar 10** Halaman Pesanan Waiters

### 3.3 Pengujian Sistem

Setelah berhasil membangun sistem pemesanan menu makanan dan minuman pada eleu café, penulis melakukan pengujian sistem. Yang bertujuan untuk memastikan bahwa program berjalan dengan baik sesuai kebutuhan. Dalam melakukan pengujian penulis menggunakan metode pengujian *black-box testing*, sebagai berikut:

a. *Testing Login*

**Tabel 1** Testing Login

No	Skenario	Pengujian	Diharapkan	Hasil	Status
1	Email dan kata sandi kosong, lalu klik button login	Email: kosong Kata sandi: kosong	Sistem menolak dan kembali menampilkan form login	Sesuai harapan	valid
2	Email ada dan kata sandi kosong lalu klik button login	Email: ada Kata sandi: kosong	Sistem menolak dan kembali menampilkan form login	Sesuai harapan	valid
3	Email kosong dan kata sandi ada lalu klik button login	Email: kosong Kata sandi: ada	Sistem menolak dan kembali menampilkan form login	Sesuai harapan	valid
4	Mengisi email dan password yang benar lalu klik login	Email : ada dan benar Password : ada dan benar	Sistem menampilkan halaman dashboard	Sesuai harapan	valid

b. *Testing* Tambah Menu

**Tabel 2** *Testing* Tambah Menu

No	Pengujian	Test Case	diharapkan	Hasil	Status
1	Tambah menu (data ada yang kosong) kemudian klik button tambah	Area : ada yang kosong	Sistem akan menolak dan tetap pada halaman form tambah menu	Sesuai harapan	valid
2	Tambah menu (data terisi semua) kemudian klik button tambah	Area : semua kolom terisi data	Sistem sukses menyimpan data	Sesuai harapan	valid
3	Klik Fitur ubah menu ( data yang ditambah diubah) kemudian klik button ubah	Area : kolom diubah sesuai yang dimasukan	Sistem sukses Mengubah data	Sesuai harapan	valid
4	Klik fitur hapus menu, untuk menghapus menu berdasarkan pilihan data yang ingin dihapus,	Area : ya atau tidak	sistem akan menghapus data	Sesuai harapan	valid
5	Mencari menu berdasarkan nama menu	Area : pencarian sesuai	Sistem akan menampilkan data yang dicari	Sesuai harapan	valid
6	Mencari data tidak sesuai kata kunci	Area : pencarian tidak sesuai	Sistem akan menampilkan pesan data kosong	Sesuai harapan	valid

c. *Testing* Tambah Pesanan

**Tabel 3** Testing Tambah Pesanan

No	Pengujian	Test Case	diharapkan	Hasil	Status
1	Tambah pesanan (Memilih sesuai menu yang diinginkan) kemudian klik button tambah	Area : memilih menu	Sistem akan menampilkan form tambah pesanan	Sesuai harapan	valid
2	Tambah pesanan (data ada yang kosong) kemudian klik button tambah pesanan	Area : area ada yang kosong	Sistem menolak tetap pada halaman form tambah pesanan	Sesuai harapan	valid
3	Tambah pesanan (form terisi semua dan benar) kemudian klik button tambah pesanan	Area : terisi semua dan benar	Pesanan sukses ditambahkan ke keranjang dan sistem akan menampilkan pesan “ pesanan berhasil ditambahkan	Sesuai harapan	valid

d. *Testing* Transaksi

**Tabel 4** Testing Ttransaksi

No	Pengujian	Test Case	diharapkan	Hasil	Status
1	Tambah transaksi pesanan (data ada yang kosong) kemudian klik button pesan sekarang	Area : area ada yang kosong	Sistem menolak tetap pada halaman keranjang	Sesuai harapan	valid
2	Tambah transaksi pesanan (form terisi semua dan benar) kemudian klik button pesan sekarang	Area : terisi semua dan benar	Transaksi berhasil ditambahkan dan sistem akan menampilkan pesan “ transaksi berhasil ditambahkan”	Sesuai harapan	valid

#### 4. Kesimpulan

Proses pemesanan menu makanan dan minuman di *Café Eleu Resto* masih menggunakan cara konvensional yang memerlukan interaksi langsung antara pelanggan, kasir, dan dapur. Saat pelanggan datang untuk melakukan pemesanan, informasi pesannya akan dicatat secara manual oleh kasir. Kemudian, kasir akan mengirim catatan pesanan tersebut ke dapur untuk diteruskan kepada koki atau pembuat makanan dan minuman. Proses ini membutuhkan waktu ekstra dan rentan terhadap kesalahan atau ketidaktepatan dalam mencatat pesanan. Setiap transaksi yang terjadi dicatat secara manual di buku besar oleh tim kasir

Untuk menunjang proses pemesanan menu makanan dan minuman menjadi lebih efisien, penulis melakukan penelitian pada *café eleu resto*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis website. Penelitian yang penulis lakukan yaitu selama empat bulan, dari bulan maret sampai dengan bulan juni 2024, berikut kesimpulan dari penelitian yang penulis lakukan:

- a. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah sistem pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *website*.
- b. Sistem informasi mempunyai empat user yang memiliki akses yang berbeda-beda, yaitu admin, kasir, koki, dan waiters. Admin selaku pengendali dari sistem ini, untuk pemesanan menu makanan dan minuman dilakukan oleh waiters dan kasir, sedang proses konfirmasi status pesanan dilakukan oleh koki.
- c. Sistem pemesanan menu makanan dan minuman ini sudah dilakukan pengujian, dengan black-box testing. Pengujian mulai dari pengguna login pemesanan makanan, sampai dengan logout dari sistem.
- d. Dengan adanya sistem pemesanan menu makanan dan minuman pada *eleu café resto*, membantu mempermudah proses pemesanan dan mempersingkat waktu.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat simpulkan bahwa penelitian yang penulis lakukan pada *café elue resto toko* berhasil penulis lakukan.

#### 5 Daftar Pustaka

- [1] Adler, J., & Dika, R. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Web Sebagai Penentu Nilai Menu Terbaik. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 20(1), 33-43. <https://doi.org/10.34010/miu.v20i1.7712>
- [2] Arista, A., & Firmansyah, B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Web (Studi Kasus: Cafeteria Ibi-K57). *Junif (Jurnal Nasional Informatika)*, 3(1), 36-41.
- [3] Astuti, W., Gunawan, R. D., Informasi, S., Indonesia, U. T., Indonesia, U. T., Ayam, O., & Web, B. (2024). *Rancangan Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Dan Pembayaran Untuk Makan Ditempat Berbasis Digital. 1*, 52-58.
- [4] Fahira, I., Suwita, J., & Suseno, B. (2023). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Pada Cafe Xyz Dengan Qr-Code Berbasis Web. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v11i1.237>
- [5] Saeful Malik, D., & Zein, A. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programing Di Toko Surya Gemilang. *51 | Jurnal Ilmu Komputer JIK*, V(01), 51-56.