

Perancangan Sistem Pemesanan dan Pembayaran Pada MD Cafe Berbasis Web

Web-Based Ordering and Payment System Design for MD Cafe

Fadri Dewantara^{a,1}, Nita Sari Sembiring^{b,2}

^aJurusan Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama, Medan, 20241, Indonesia
fadri190401@gmail.com¹, nita.sembiring86@gmail.com²

ABSTRAK

Indrapura, Sumatera Utara, Indonesia. MD Cafe menawarkan berbagai macam menu makanan dan minuman yang beragam mulai dari harga terendah hingga harga tertinggi. Permasalahan yang ada pada MD Cafe adalah tidak adanya website untuk melakukan pemesanan dan pembayaran secara digital. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini pada website, pelanggan semakin mudah dalam melakukan pembayaran digital dan dapat mengetahui jika ingin memesan/booking tempat tnpa harus datang ke resto. Dengan adanya website ini pelanggan tidak perlu harus menunggu antrian dan datang ke cafe hanya dengan melihat dan membuka website pelanggan sudah bisa tau dan bisa melakukan pemesanan baik makanan, minuman serta tempat. Website ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dan database MySQL. Tujuan dibuatnya sistem ini adalah untuk mempermudah dan mempercepat proses pemesanan dan pembayaran tempat serta makanan dan minuman di MD Cafe, serta untuk membantu meringankan pekerjaan MD Cafe dalam hal administrasi. MD Cafe merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang makanan dan minuman yang berbasis di Kota

Kata Kunci : Pemesanan, Pembayaran, Website

ABSTRACT

MD Cafe is a business engaged in the food and beverage industry located in Indrapura City, North Sumatra, Indonesia. MD Cafe offers a variety of food and drink menus ranging from the lowest to the highest prices. The challenge faced by MD Cafe is the absence of a website for digital ordering and payment. By leveraging the current technological advancements in websites, customers can easily make digital payments and place orders or book a table without having to visit the restaurant in person. With the introduction of this website, customers no longer need to wait in queues or physically visit the cafe. By simply accessing the website, customers can browse the menu, place orders for food and drinks, as well as reserve a table. The website is developed using the Hypertext Preprocessor (PHP) programming language and MySQL database. The purpose of implementing this system is to facilitate and expedite the process of ordering and payment for both the venue and the food and beverages at MD Cafe. Additionally, it aims to assist in streamlining the administrative tasks for MD Cafe.

Keywords: Ordering, Payment, Website.

Info Artikel :

Disubmit: 10 Januari 2023

Direview: 18 Februari 2023

Diterima : 19 Maret 2023

Copyright © 2023 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, dunia telah berinovasi dengan data, khususnya computer sedang berkembang dengan sangat pesat. Seiring dengan adanya teknologi informasi yang semakin berperan penting dalam dunia kerja dan bisnis, komputer kini sudah menjadi kebutuhan manusia untuk menjalankan berbagai tugas. Mengingat tingkat teknologi komputer saat ini, bisnis harus meningkatkan layanan yang mereka berikan kepada klien untuk memfasilitasi layanan mereka. Banyak pemilik usaha yang percaya bahwa pemasaran bukanlah persoalan sulit yang memerlukan komputerisasi karena pesanan masih bisa ditangani secara manual. Cafe, sering juga disebut kedai kopi, kedai kopi, atau cafe, adalah tempat berkumpulnya orang-orang untuk minum kopi atau minuman hangat lainnya. Cafe mirip dengan bar atau restoran, namun tidak sama dengan cafeteria. Salah satu cara cafe mempermudah pelanggan adalah dengan menyiapkan sistem pemesanan dan pembayaran online. Cara ini umumnya dapat diakses melalui aplikasi seluler atau situs resmi warnet. Pelanggan dapat memesan makanan dan minuman melalui aplikasi atau situs web, dan melakukan pembayaran secara langsung melalui metode

pembayaran yang telah disediakan. MD *Cafe* adalah salah satu *cafe* yang memiliki tempat yang bagus dan selalu ramai pembeli dan pelanggan. MD *Cafe* memiliki banyak menu makanan dan minuman. Dikarenakan hampir setiap hari banyak pelanggan/pembeli yang datang, pihak MD *Cafe* membutuhkan sistem pemesanan serta pembayaran secara *online*. Agar pelanggan/pembeli dapat memesan dan membayar makanan dari rumah melalui web aplikasi. Dengan adanya sistem ini pelanggan/pembeli juga bisa merasakan menu makanan dan minuman yang ada di MD *Cafe* tersebut tanpa harus keluar rumah karena *cafe* sudah menyediakan fitur *delivery*. Dalam membantu peningkatan sistem Pembayaran dan Pemesanan pada MD *Cafe* perlu adanya sistem pemesanan dan pembayaran secara digital. Dengan mengumpulkan semua menu makanan dan minuman pada *cafe* tersebut yang kemudian di susun dan di input kedalam sebuah web. Menurut penelitian oleh Islama Ilahiyyah yaitu merancang Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis *Web Mobile*. Islama Ilahiyyah menggunakan metode berbasis *android/mobile* untuk memesan makanan dan minuman. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah *cafe* dalam mengelola sistem pemesanan. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode berbasis *web* untuk memesan makanan dan minuman, yang bertujuan untuk pelanggan agar bisa memesan secara *online* melalui *website* tanpa harus datang ke *cafe*. [1]

Penelitian yang telah dilakukan oleh Abdul Karim Syahputra dan Edi Kurniawan [2] yang berjudul Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan Ud. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototype. Manfaat dari penelitian ini adalah agar pembayaran pada Ud. Azka Gemilang bisa dilakukan dengan sistem digitalisasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode berbasis web aplikasi.

Selanjutnya, dilakukan sebuah penelitian oleh Aan Maryanto dan Chandra Kesuma [3] yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto. Masalah dalam penelitian ini timbul karena sering terjadi miss komunikasi antara pelanggan dan pelayan dalam melakukan pemesanan baik minuman maupun makanan. Oleh karena itu, guna meminimisir kejadian tersebut dibuatlah sistem digital berbasis web guna mempermudah proses pembelian pada Rumah Makan Gazebo. Metode *waterfall* yang digunakan dalam penelitian ini dengan berbasis *web*. Manfaat dari penelitian ini adalah agar pelanggan dapat memesan makanan dan minuman hanya melalui *website* tanpa harus datang ke tempat.

Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Darsiti dan Darin Haerofifah [4] yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web”, Aplikasi makanna berbasis web ini dibuat dengan tujuan memudahkan pemesanan menu, transaksi, dan meminimalisir interaksi fisik. Teknik berorientasi objek akan digunakan, dan alat pengembangan sistem adalah Unified Modeling Language (UML).

Selanjutnya, penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan Ud. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototype” yang telah dilakukan oleh Abdul Karim Syahputra dan Edi Kurniawan [5]. Aplikasi berbasis desktop sedang diterapkan di Ud Printing untuk mengelola data pesanan dan pembayaran. Azka Gemilang menggunakan software Visual Studio 2010

Selanjutnya, penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto” yang diteliti oleh Aan Maryanto dan Chandra Kesuma [6]. Dasar permasalahan dilakukannya penelitian ini karena pencatatan pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto masuk lakukan secara manual sehingga mengakibatkan seringnya terjadi masalah dalam pencatatan makanan atau minuman yang telah dipesankan, pelaporan, dan lambatnya mencari data-data yang dibutuhkan karena memakan waktu yang cukup Panjang

Menurut Farida Nurlaila [7] penelitian pada Restoran 1953 Indonesia yaitu “Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web”. Karena prosedur pemesanan dilakukan melalui telepon, terkadang terjadi kesalahpahaman antara konsumen dan pekerja restoran. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka perlu dikembangkan suatu sistem informasi

pemesanan makanan yang dapat membantu pelaku usaha dalam upaya pemasaran digital agar restoran Indonesia tahun 1953 lebih dikenal masyarakat

Menurut Menurut Sukisno dan Winda Frantika Wuni [8] Perancangan merupakan langkah dalam proses perencanaan untuk mentransformasikan sistem lama menjadi sistem baru yang memenuhi tuntutan pengguna atau user.

Menurut Darmawan [9] Pemesanan atau Booking merupakan sebuah tata cara untuk sebuah proses, atau memesan sesuatu sesuai kebutuhan.

Menurut Maulidi [10] Pengertian *Cafe* merupakan wadah bagi seseorang yang mempunyai waktu luang untuk melepas penat dan berkunjung sambil memesan minuman dan makanan. Bistro adalah sejenis *cafe* yang berfokus pada lingkungan santai, hiburan dan kenyamanan pengunjung yang bertekad memberikan tempat duduk yang indah dan terbatas.

Menurut Kristy [11] Situs web atau website adalah kumpulan halaman-halaman yang saling berhubungan yang mungkin juga berisi rekaman gambar, rekaman, atau berbagai jenis informasi. Sebuah situs difasilitasi pada sebuah web server dan dapat diakses melalui alamat web/URL melalui web atau lingkungan (LAN). Internet, yang diringkas sebagai WWW, mengacu pada bermacam-macam situs yang tersedia di web.

Menurut Mulyana, Wahana [12] Basis data yang digunakan dapat menampung penyimpanan dalam jumlah besar dan beberapa pengguna secara bersamaan.

Menurut Ryfan Aditya [13] PHP adalah singkatan dari Recursive Hypertext Processor. PHP adalah skrip sisi server, artinya dijalankan secara eksklusif di komputer server. Hasil/output akhir PHP berupa HTML. Tag PHP dimulai dengan `?php` dan diakhiri dengan `?>`.

Menurut Astria Furman [14] Secara teori, server akan berfungsi jika klien melakukan permintaan. Dalam situasi ini, klien mengirimkan permintaan ke server melalui kode PHP. Sistem operasi PHP dimulai dengan permintaan yang dibuat oleh browser dari situs online. Berdasarkan URL atau alamat situs di organisasi web, program akan menemukan server web, memilih halaman yang tepat, dan mengirimkan semua data yang diperlukan oleh server web. Server web kemudian akan mencari catatan yang disebutkan dan menampilkannya dalam program. Program yang mendapatkan data dengan cepat menafsirkan dan menampilkan kode HTML.

Menurut Khana Wijaya [15] MySQL merupakan pemrograman RDBMS (information base server) yang dapat mengawasi kumpulan data dengan cepat, menyimpan banyak informasi, dapat diakses oleh beberapa grup (multi-client), dan menjalankan proses secara bersamaan atau simultan (multi-string).

2. METODE

A. Pengumpulan Data

Penulis menggunakan prosedur pengumpulan data berikut untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini:

1) Penelitian lapangan (*Field Research*)

Sistem pengumpulan data dengan penelitian lapangan ini dengan pengumpulan informasi yang dilakukan secara langsung di tempat objek penelitian .

Beberapa metodologi yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Metode Pengamatan (*Observation Research*)

Peneliti mengamati langsung sistem yang bekerja di MD Cafe. Pendekatan ini digunakan untuk mengumpulkan data, yang berfungsi sebagai sumber informasi untuk tahap selanjutnya dalam perancangan sistem informasi.

b. Metode Wawancara (*Interview Research*)

- Peneliti mengumpulkan data atau informasi dengan cara mewawancarai pemilik MD Cafe dan siapapun yang terlibat dalam proses pemesanan dan pembelian di MD Cafe.
- 2) Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)
 Peneliti melakukan menganalisa buku-buku ilmiah serta jurnal terkait untuk memperoleh data data yang dapat menunjang penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri makanan dan minuman adalah MD Cafe yang berlokasi di Kota Indrapura, Sumatera Utara, Indonesia. Harga berbagai makanan dan minuman yang dijual di MD Cafe berkisar dari yang paling murah hingga yang paling mahal. Disamping menjual makanan dan minuman MD Cafe juga memiliki tempat usaha yang bagus yang bisa disewakan/di *booking* yang dapat dipesan secara terpisah. Sistem pemesanan yang digunakan masih mengharuskan pelanggan datang langsung ke MD Cafe. Selain mengurangi efisiensi, hal ini dapat menyebabkan masalah ketika keadaan *cafe* sedang ramai atau bagi pelanggan yang ingin memesan tanpa harus keluar rumah.

B. UML

Kerangka pemrograman yang terhubung ke objek dikenali dan dijelaskan menggunakan aturan tampilan *Unified Modeling Language (UML)*. Karena memberikan bahasa demonstrasi visual yang memberdayakan desainer untuk mengkarakterisasi visi mereka dengan cara standar, UML mungkin merupakan aset paling integral dalam pembuatan kerangka kerja berbasis objek. Tugas utama UML adalah sebagai organisasi dalam menyampaikan berbagai fitur kerangka kerja melalui serangkaian komponen grafis yang dapat digabungkan.

Unified Modeling Language (UML) biasa digunakan untuk :

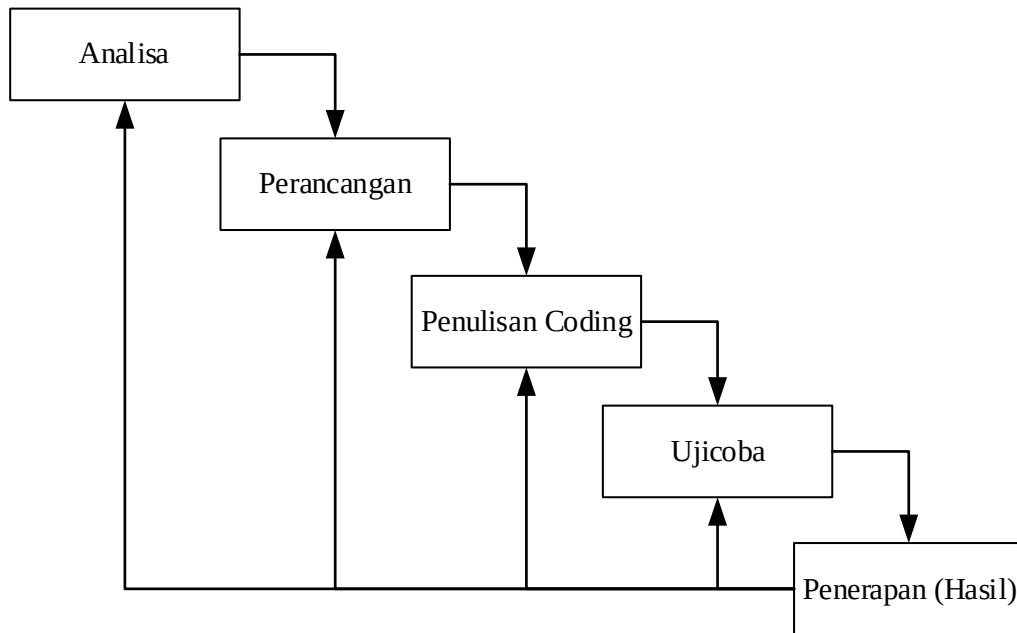
- a. Jelaskan batasan sistem dan fungsi umum dalam kasus penggunaan dan aktor.
- b. Menjelaskan proses bisnis umum melalui penggunaan diagram interaksi.
- c. Menunjukkan struktur statis sistem melalui diagram kelas.
- d. Membuat model perilaku sistem melalui diagram transisi state yang menggambarkan sifat dan kebiasaan sistem.
- e. Menyajikan implementasi fisik sistem lewat diagram komponen dan deployment.
- f. Mengembangkan dan memperluas fungsionalitas melalui penggunaan stereotipe.

Pemodelan dengan *Unified Modeling Language (UML)* adalah teknik berbasis visual yang berorientasi objek. Daripada berfokus secara eksklusif pada definisi data dan model proses, seperti biasa dalam teknik pengembangan tradisional, pendekatan ini menekankan pada desain struktur statis dan model sistem dinamis. Untuk pemodelan sistem, UML menyediakan banyak jenis diagram yang disusun dalam lima sudut pandang. Salah satu analoginya adalah seperangkat rencana yang digunakan untuk membangun sebuah rumah. Kita dapat menggunakan pemodelan UML untuk mendefinisikan secara mendalam dan grafis bagaimana berbagai komponen dalam sistem berinteraksi satu sama lain

Pengaturan konfigurasi kerangka kerja sangat penting saat mengembangkan kerangka kerja. Pencipta dengan tegas menyarankan penggunaan model UML, khususnya *Use Case Diagrams*. *Use Case Diagrams* membantu dalam memahami prasyarat dan highlight yang harus diterapkan pada kerangka yang akan dikerjakan dengan menggambarkan hubungan antara penghibur (klien atau elemen luar) dan kerangka.

C. Metode *Waterfall*

Pendekatan *Waterfall* mencakup model dasar biasa dengan aliran kerangka lurus (berturut-turut), mengalir ke bawah seperti kaskade. Hasil dari setiap tahap diisi sebagai kontribusi untuk tahap berikutnya. Model ini diperoleh dari berbagai strategi perancangan yang memberikan metodologi yang lebih jelas dan masuk akal dalam penyampaian pemrograman komputer, seperti yang ditunjukkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram uml

Keterangan :

a. Analisis Kebutuhan

Metode paling umum dalam menganalisis permintaan perbaikan kerangka kerja yang berbeda telah digunakan dalam tahap penting ini. Sebuah aplikasi internet dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySql akan dibuat sebagai bagian dari penelitian ini.

b. Model Sistem

Pada tahap ini akan dibuat desain alur kerja menggunakan Microsoft Visio 2019 dan diagram UML seperti Usecase Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram. Balsamic Mockup akan digunakan untuk membuat desain tampilan aplikasi.

c. Pembuatan Sistem

Prosedur ini akan mencakup persyaratan penting untuk membangun aplikasi berbasis web, seperti domain, hosting server, dan alat seperti Sublime Text dan MySQL. Pengetahuan tahap sebelumnya tentang permintaan pengguna akan digunakan sebagai penekanan utama pada desain sistem oleh peneliti.

d. Pengujian

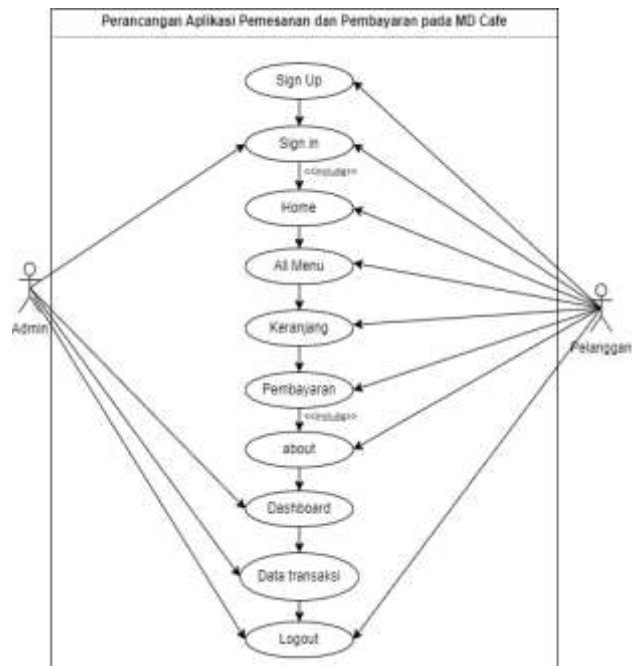
Pada titik ini, pengujian akan dilakukan pada modul yang sudah selesai. Metode pengujian akan mencakup pengujian BlackBox pada setiap pengujian yang dilakukan di setiap menu, serta jawaban dari obrolan umum.

e. Penerapan

Pada titik ini, program telah dianggap selesai dan dapat digunakan sejalan dengan logika yang dikembangkan sepanjang langkah penulisan kode.

D. Use Case Diagram

UseCase adalah teknik yang digunakan dalam perbaikan sistem untuk memenuhi kebutuhan utilitarian struktur. Ungkapan "Use Case" mengacu pada hubungan yang ada antara pelaku dan sistem. Kasus Pemanfaatan digambarkan melalui tahapan-tahapan yang signifikan seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Use Case Diagram* Perancangan Aplikasi Pemesanan dan Pembayaran Pada MD Cafe Berbasis Web.

Simbol-simbol yang digunakan dalam diagram use case ditampilkan pada Tabel 1:

Tabel 1. Simbol Use Case

Gambar	Keterangan	Deskripsi
	Use case	adalah gambaran visual kegunaan kerangka ketika suatu bagian dikaitkan dengan penghibur, yang sering dikomunikasikan dengan kata tindakan di awal nama kasus penggunaan.
	Aktor	Entitas atau sistem lain yang menyebabkan fungsi sistem yang sedang dipertimbangkan terpicu. Untuk mengenali aktor-aktor, diperlukan pemahaman tentang pembagian kerja sistem yang direncanakan dan tanggung jawab yang terkait dengan peran-perannya.
	Asosiasi	Garis tanpa tanda hubung yang menentukan siapa atau apa yang dengan jelas mengakui kerja sama tersebut tanpa menguraikan aliran informasi berfungsi sebagai ilustrasi hubungan antara pelaku dan kasus penggunaan.
	Asosiasi	Penggunaan panah terbuka untuk mewakili interaksi antara aktor dan kasus penggunaan menunjukkan bahwa aktor terlibat secara pasif dengan sistem tanpa meminta tindakan eksplisit.
	Include	Merupakan keadaan dimana suatu use case berisi use case yang lain (diperlukan) atau dipanggil oleh use case yang lain. Memanggil fungsi program dari dalam use case lain, misalnya.
	Extend	Merupakan perluasan dari kasus pemanfaatan lain dengan asumsi bahwa syarat atau ketentuan tertentu terpenuhi

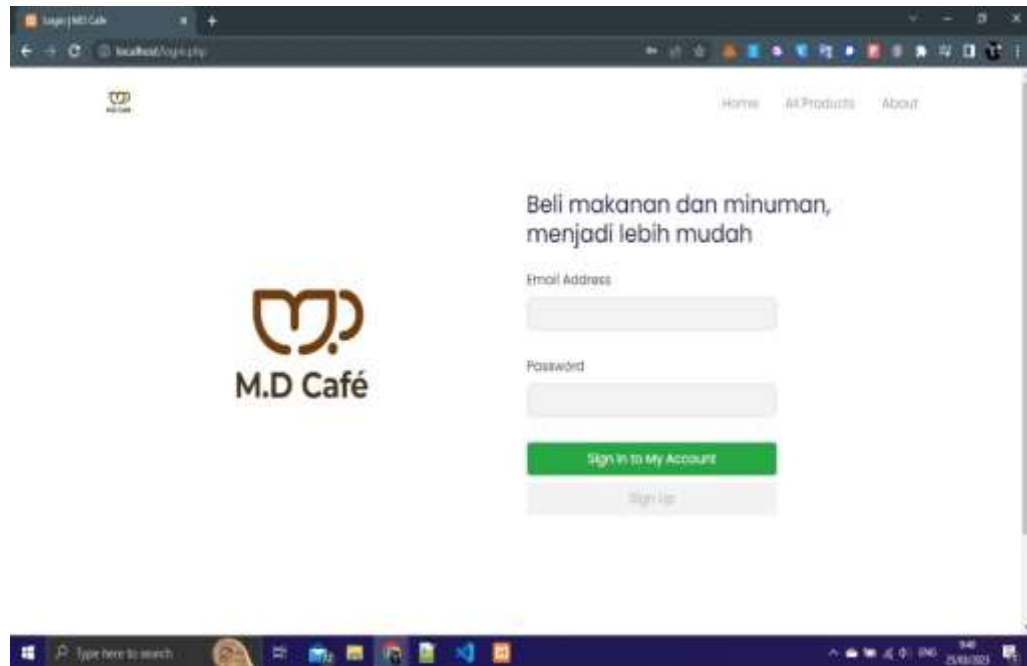
(Sumber : Ade Hendini, 2018)

E. Tampilan Hasil

Berikut ini gambaran hasil pembuatan aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis web di MD Cafe. Tampilannya memiliki dua sisi: tampilan admin dan tampilan klien. seperti yang dapat dilihat di bawah ini:

1) Tampilan *Form Login*

Tampilan *login* pada aplikasi ini adalah halaman yang muncul pada saat *costumer* dan *admin* yang ingin melakukan *login*. Kolom isian *username* dan *password* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan *Form Login*

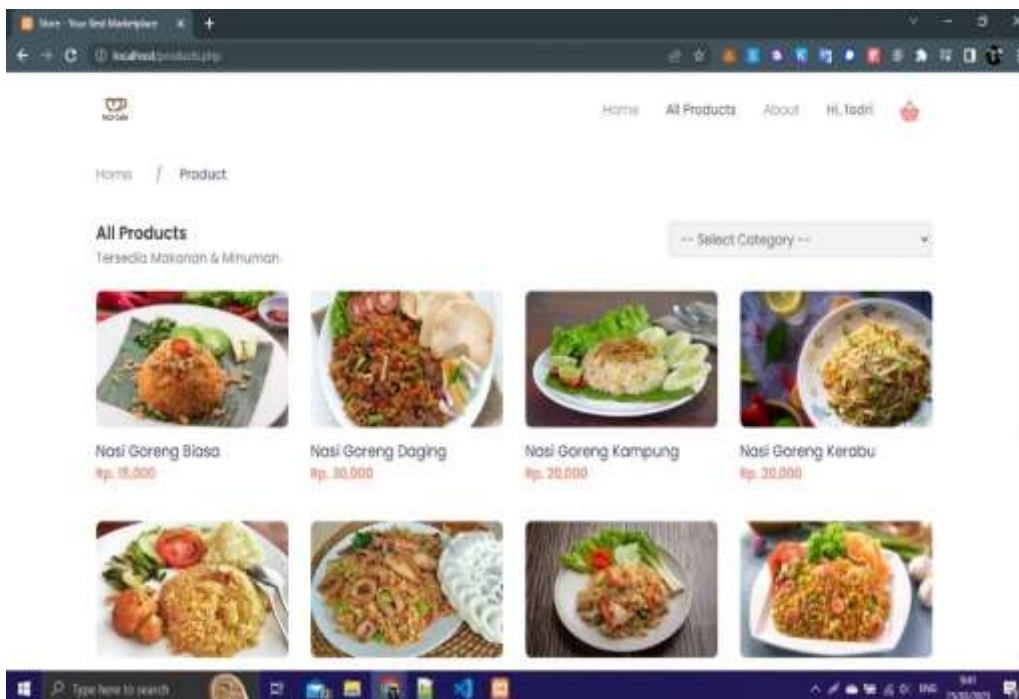
2) Tampilan *Form Registrasi*

Tampilan registrasi pada aplikasi ini adalah halaman yang muncul pada saat *costumer* ingin mendaftar pada *website MD Cafe* dapat dilihat pada gambar 4.

Gambar 4. Tampilan *form* registrasi

3) Tampilan Menu

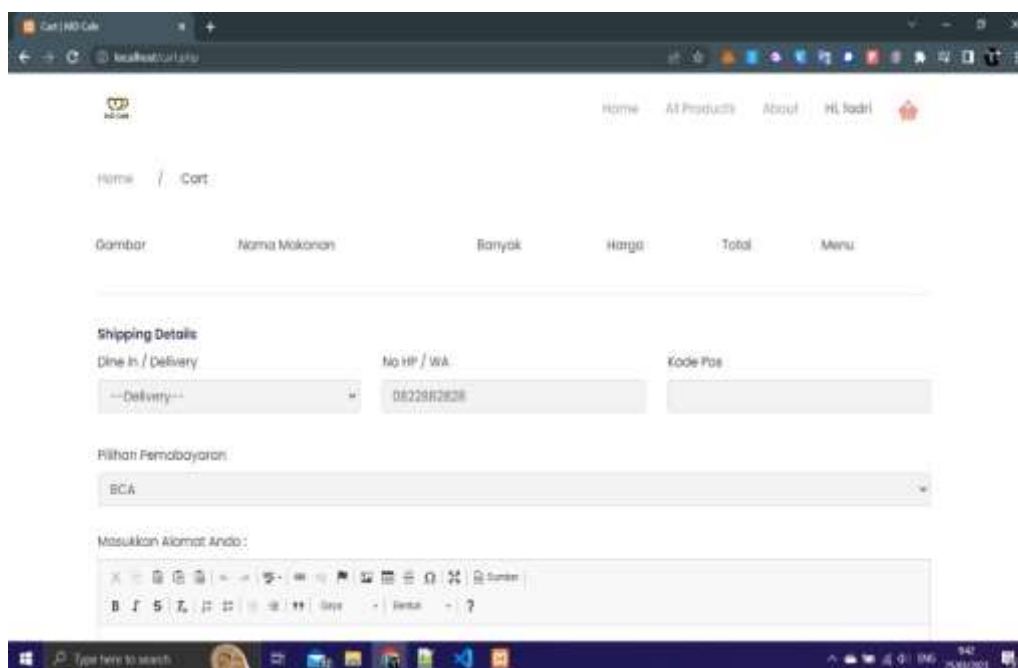
Tampilan menu pada aplikasi ini adalah tampilan pada saat *costumer* ingin melihat dan memesan menu makanan dan minuman pada web MD Cafe dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu

4) Tampilan Keranjang

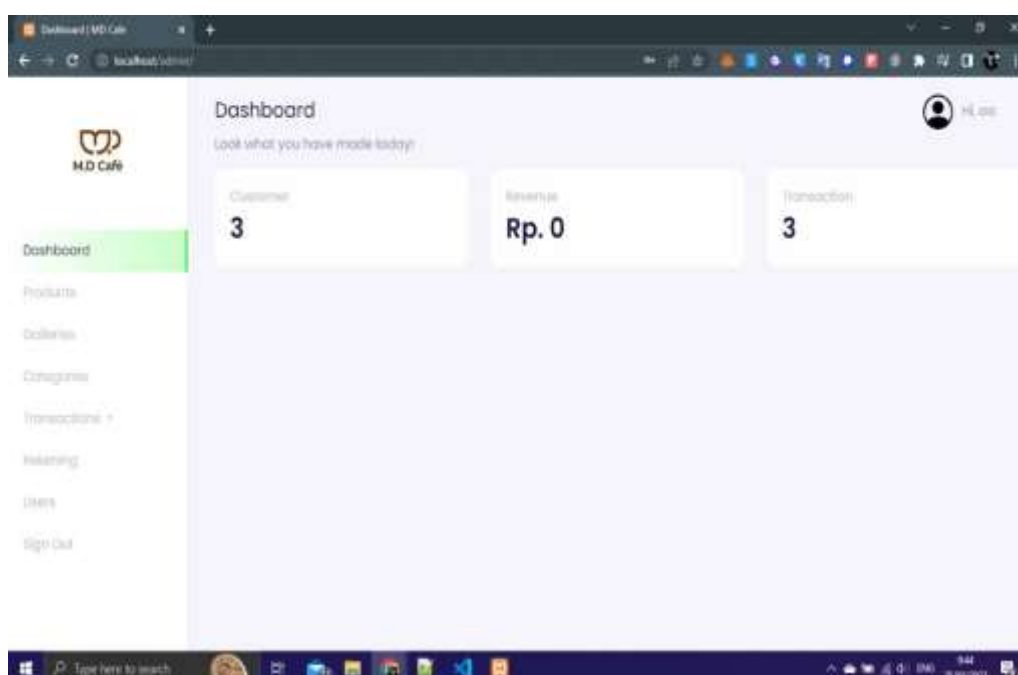
Tampilan keranjang pada aplikasi ini adalah untuk menampilkan pemesanan dan metode pembayaran yang akan dipilih oleh *costumer* dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Keranjang

5) Tampilan *Dashboard* Admin

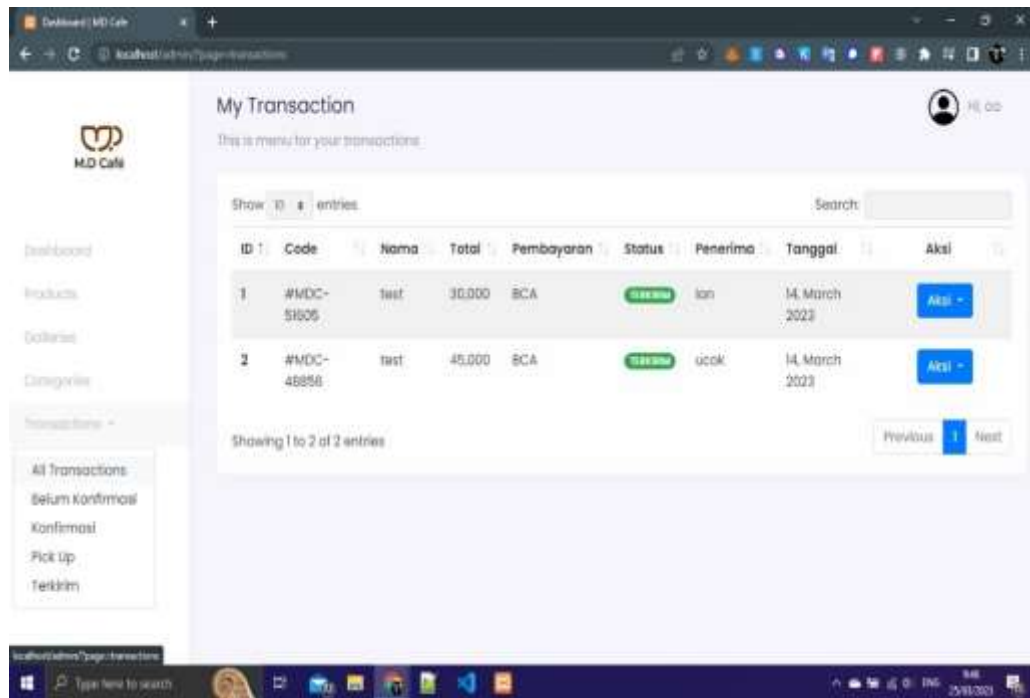
Tampilan *dashboard* admin pada aplikasi ini adalah menampilkan halaman yang berisi total jumlah pemesanan *costumer* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan *Dashboard* admin

6) Tampilan Semua Transaksi

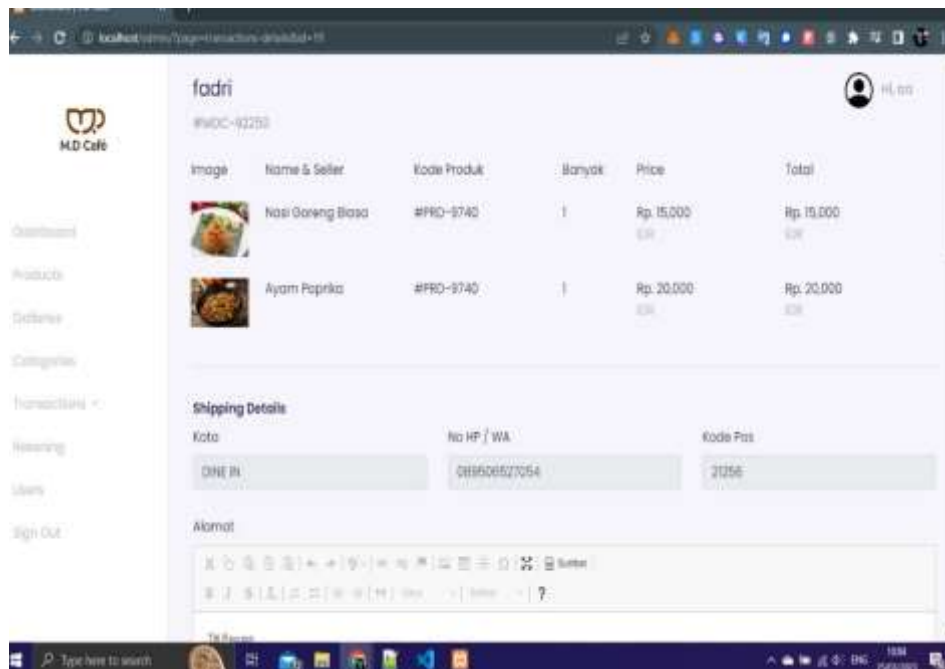
Tampilan semua transaksi admin pada aplikasi ini adalah menampilkan seluruh transaksi *costumer* baik yang masih di proses maupun sudah sukses dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Semua Transaksi

7) Tampilan Aksi Lihat Pesanan

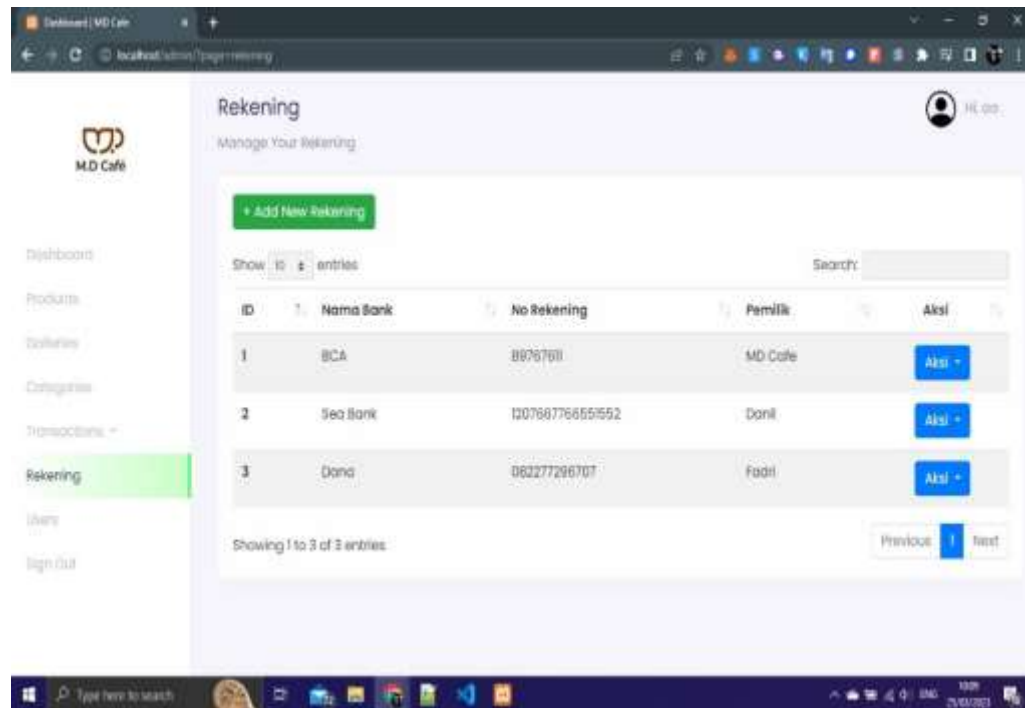
Tampilan aksi lihat pesanan admin pada aplikasi ini adalah menampilkan transaksi yang sudah memesan tapi belum terkonfirmasi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Aksi Lihat Pesanan

8) Tampilan Rekening

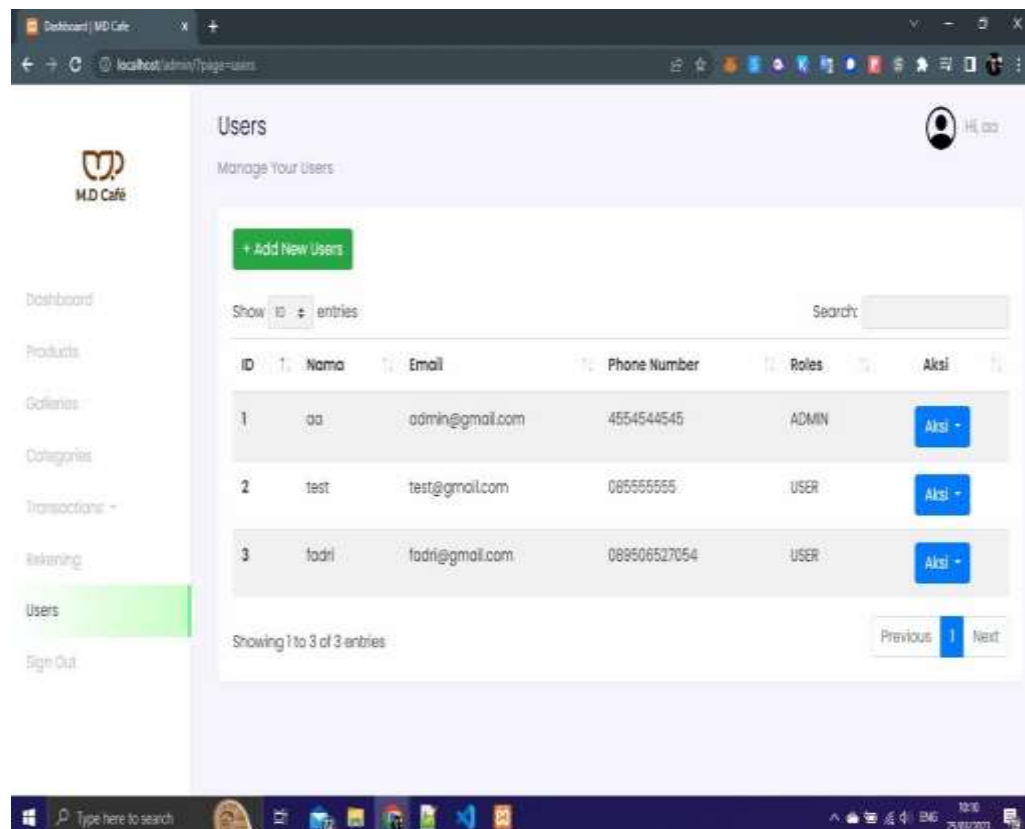
Tampilan aksi lihat pesanan admin pada aplikasi ini adalah menampilkan transaksi yang sudah memesan tapi belum terkonfirmasi dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Rekening

9) Tampilan User

Tampilan *user* pada aplikasi ini adalah menampilkan total *costumer* yang sudah mendaftar pada *website MD Cafe* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan User

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan membuat perancangan aplikasi pemesanan dan pembayaran pada MD Cafe berbasis web ini aplikasi yang dibangun memberikan kemudahan dan meningkatkan efektifitas MD Cafe dalam menjual berbagai makanan dan minuman yang ditawarkan serta sebagai sarana promosi. Sistem pemesanan serta pembayaran dapat dilakukan dengan mudah oleh *costumer* tanpa harus datang ke *cafe* secara langsung. Dan *costumer* hanya tinggal duduk di rumah dan makanan bisa diantar kerumah. Proses pencatatan administrasi pemesanan dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem yang diakses oleh admin dengan informasi yang lengkap mulai dari jasa yang dipesan, produk vendor yang dipesan dan status pesanan meliputi status pembayaran, tanggal acara dan konfirmasi pesanan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini pencipta mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Potensi Utama yang telah memberikan pintu terbuka dan membantu pencipta dalam menyelesaikan karya logis ini. Pencipta percaya bahwa kerja logis dapat diambil informasi bermanfaat.

REFERENSI

- [1] Islama Ilahiyyah, et al. (2018). "Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile." 16(4). 507-516.
- [2] Darsiti dan Darin Haerofifah. (2022). "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web." 39 (2). Abdul Karim Syahputra dan Edi Kurniawan. (2018). "Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan Ud. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototipe." 9(1). 1-8
- [3] Aan Maryanto dan Chandra Kesuma (2017). "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto." 2(2). 88-95.
- [4] Farida Nurlaila (2019). "Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web." 5(2). 231-247.
- [5] Selli Mariko. 2019. "Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus", Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 6, No.1.
- [6] Nuraida Batubara, et al. 2021. "Perancangan Aplikasi Elearning Berbasis Web Di SMP Negeri 1 Saipar Dolok Hole", Journal Of SEMNASTEK UISU 2021.
- [7] Dewi, A. P., dkk. (2021). "Pelatihan Membaca Gambar Teknik Untuk Tim Sales Dan Produksi Pada PT. ISTW Jakarta." Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI). 1(5). 249–257.
- [8] Enterprise, Jubilee. 2017. "Otodidak Pemrograman Database dengan Visual Basic", PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [9] Omni Alfina. (2019). "Sistem Informasi Mobile Assistant Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Fakultas Komputer Universitas Potensi Utama Berbasis Android". JITEKH, Vol7, No1
- [10] Lahmudin Sipahutar, C. A. (2022). "Perancangan Aplikasi E-Commerce Fashion Pria Dengan Menggunakan Berbasis Android." IT Journal, Vol. 10 No. 1.
- [11] Nugraha, A. A., dkk. (2020). "Aplikasi Simulasi Try Out Ujian Nasional Pada Jurusan Multimedia Berbasis Android Pada SMKN 1 Kuala Tungkal." Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika. 2(2). 137-147.

- [12] Oktaviani, N., & Sauda, S. (2019). "Pemodelan dan Implementasi Aplikasi Mobile Umrah Guide Menggunakan Unified Modeling Language." *Jurnal Sains dan Informatika*. 5(2). 177–186.
- [13] Purba, J. A. N., dkk. (2019). "Implementasi Algoritma Paillier Cryptosystem Pengamanan Citra Digital Pada Aplikasi Chat." *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*. 3(1). 299-306.
- [14] Purwanti, D., dkk. (2019). "Implementasi Kebijakan Penerimaan Peserta Didik Baru Berdasarkan Sistem Zonasi Di Kota Bandung." *Jurnal GOVERNANSI*. 5(1). 12-23.
- [15] Adrian Syahputra. (2022). "Algoritma Selection Sort" "Implementasi Algoritma Selection Sort Untuk Pengurutan Nilai Ipk Mahasiswa Universitas Potensi Utama Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK) Vol.6, No. 2,
- [16] Adil Setiawan. (2022). "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Jasa Kerja Online Berbasis Android". *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT)*. Volume: 3 Issue 2.
- [17] Labuan Nababan. (2021). "Penerapan Microsoft Access Dalam Pembuatan Aplikasi Data Pasien Pada Klinik Pratama Bertha Medan", *Publidimas*, Vol. 1 No. 2
- [18] Atmaja, N. S. (2022). "Implementasi Metode Levensthein Distance Dan Cosine Similarity Untuk Deteksi Kemiripan Gambar." *Riau Journal of Computer Science* 8(2). 85-93.
- [19] Fifin Sonata, Vina Winda Sari. 2019. "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer", *Jurnal Komika*, Vol. 8, No. 1.