

## SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA WARKOP PAK DE BERBASIS WEB

<sup>1</sup>Muhammad Jibril, <sup>2</sup>Muhammad Amin, <sup>3</sup>Zulrahmadi

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

<sup>2,3</sup>Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

<sup>1,2,3</sup>Jl. Provinsi Parit 1 Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir

Email: [jibril.unisi@gmail.com](mailto:jibril.unisi@gmail.com), [ma618152@gmail.com](mailto:ma618152@gmail.com), [zulrahmadi@gmail.com](mailto:zulrahmadi@gmail.com)

### ABSTRAK

Warkop adalah tempat yang mudah dijumpai hampir di seluruh wilayah, mulai dari warung kopi tradisional sampai warung kopi modern sekelas Starbucks. Kebiasaan minum kopi dan menghabiskan waktu di warung kopi sambil menikmati berbagai fasilitas yang tersedia seakan telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat dari berbagai kalangan. Warkop pak de yang berlokasi di Tembilah Kota Jl. Stadion Beringin tempat. Warkop pak de ini menyediakan berbagai menu makanan dan minuman, selain itu warkop pak de ini salah satu tempat untuk berkumpul baik dengan teman atau bahkan para pekerja dan bermain lacak, main game, ngobrol, perbincangan segala hal, dan lain sebagainya. Warkop pak ini yang berlokasi di Jl. Stadion Beringin masih mengunakan cara pekerjaan yang manual. Sehingga sistem pelayanan pada Warkop Pak De masih mengalami permasalahan yaitu ketika pembeli sudah memutuskan menu yang ingin di pesan pembeli harus menunggu lama kedatangan pelayan untuk mencatat pesanan atau mengambil daftar pesanan yang tertulis yang sering terjadi disaat ramai pelanggan, terjadinya double order atau redundansi, ketidak urutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota pemesanan yang sering terjadi disaat ramai pelanggan dan di saat pemesanan yang banyak terkadang mengalami kesalahan pengantaran makanan di meja. Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasi dari kesalahan yang ada pada warkop pak de ini, perlu dikembangkan suatu aplikasi berbasis web untuk memudahkan dalam proses pekerjaan pada warkop pak de, khususnya dalam pemesanan, dan pelayanan. Dengan adanya suatu aplikasi berbasis web ini dapat melakukan terjadinya kesalahan yang sering terjadi pada warkop pak de tersebut. Sehingga pengerjaan manual yang rentan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan adanya “Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pada Warkop Pak De Berbasis Web”. Hasil dari rancang bangun sistem pemesanan pada warkop pak de berbasis web tersebut dapat melakukan pemesanan menu yang menggunakan aplikasi berbasis web di masing-masing meja dan pelanggan dapat mengakses aplikasi berbasis web sehingga dapat menarik minat para pelanggan untuk mengunjungi warkop pak de tersebut. Bagi pemilik usaha dapat meningkatkan operasional sistem pemesanan secara terkomputerisasi dan untuk pelanggan dapat mempermudah proses pemesanan makanan dengan web tersebut, juga memberikan pengalaman baru bagi pelanggan atas pelayanan yang mereka peroleh.

**Kata Kunci: Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Berbasis Website**

### ABSTRACT

Warkop is a place that is easy to find in almost all areas, from traditional coffee shops to modern coffee shops like Starbucks. The habit of drinking coffee and spending time in coffee shops while enjoying the various facilities available seems to have become a lifestyle for people from all walks of life. Warkop Pak de located in Tembilah City Jl. Banyan Stadium venue. This Warkop Pak De provides a variety of food and drink menus, besides that Warkop Pak De is a place to gather either with friends or even workers and play track, play games, chat, talk about all kinds of things, and so on. This warkop pack is located on Jl. Banyan Stadium still uses manual work methods. So that the service system at Warkop Pak De is still experiencing problems, namely when the buyer has decided on the menu he wants to order, the buyer has to wait a long time for the arrival of the waiter to

record orders or take a written order list which often occurs when there are many customers, double orders or redundancies, out of order. orders from customers due to the accumulation of order notes which often occurs when there are many customers and when ordering a lot of them sometimes experience food delivery errors at the table. Based on these problems, to overcome the errors that exist in Pak De Warkop, it is necessary to develop a web-based application to facilitate the work process on Pak De Warkop, especially in ordering and service. With the existence of a web-based application, it is possible to make mistakes that often occur in the Warkop Pak de. So that manual work that is prone to errors and is less efficient can be reduced by the "Design of a Web-Based Service Information System at Warkop Pak De". The results of the design of the ordering system at the web-based warkoppak de can make menu orders using a web-based application at each table and customers can access web-based applications so that they can attract customers to visit the warkoppak de. For business owners, it can improve the operation of a computerized ordering system and for customers it can simplify the process of ordering food with the web, as well as provide a new experience for customers for the services they get.

**Keywords: Website-Based Service Application Information System**

## 1. PENDAHULUAN

Rancang bangun merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari rancang bangun adalah untuk memberi gambaran yang jelas serta lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga dapat dengan mudah digunakan. Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem tersebut dapat di implementasikan[1].

System (Sistem) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu[2].

Informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah transaksi perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Untuk menghasilkan kebijaksanaan dan keputusan yang baik diperlukan pengolahan data menjadi informasi yang relevan dengan masalah perusahaan yang sedang dihadapi. Dengan demikian data itu merupakan bahan mentah yang harus diproses lebih dahulu baru kemudian dapat digunakan[3].

Warkop adalah tempat yang mudah dijumpai hampir di seluruh wilayah, mulai dari warung kopi tradisional sampai warung kopi modern sekelas Starbucks. Kebiasaan minum kopi dan menghabiskan waktu di warung kopi sambil menikmati berbagai fasilitas yang tersedia seakan telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat dari berbagai kalangan. Warung kopi tidak hanya menyediakan makanan dan minuman dengan cita rasa yang nikmat, namun juga berbagai fasilitas seperti free Wi-Fi, TV satelit, layar lebar untuk menonton pertandingan sepak bola dunia, ruang pertemuan, live music dan lain sebagainya. Masyarakat menjadikan warung kopi sebagai tempat yang nyaman untuk melakukan berbagai aktivitas selain ngopi seperti mengerjakan tugas kelompok, rapat organisasi, reuni dan lain-lain. Fenomena ini makin mempertegas makna ngopi dalam tradisi masyarakat bahwa ngopi atau aktivitas minum kopi merupakan media interaksi antar masyarakat dari berbagai kalangan. Kebiasaan sebagian masyarakat tersebut dalam mengisi waktu luang dengan minum kopi di warung kopi menjadikan kegiatan tersebut sekarang sebagai salah satu gaya hidup[4].

Warkop pak de yang berlokasi di Tembilah Kota Jl. Stadion Beringin. Tempat Warkop pak de ini menyediakan berbagai menu makanan dan minuman, selain itu warkop pak de ini salah satu

tempat untuk berkumpul baik dengan teman atau bahkan para pekerja dan bermain lacak, main game, ngobrol, perbincangan segala hal, dan lain sebagainya. Warkop pak ini yang berlokasi di Jl. Stadion Beringin masih mengunakan cara pekerjaan yang manual. Sehingga sistem pelayanan pada Warkop Pak De masih mengalami permasalahan yaitu ketika pembeli sudah memutuskan menu yang ingin di pesan pembeli harus menunggu lama kedatangan pelayan untuk mencatat pesanan atau mengambil daftar pesanan yang tertulis yang sering terjadi disaat ramai pelanggan, terjadinya double order atau redudansi, ketidak urutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota pemesanan yang sering terjadi disaat ramai pelanggan dan di saat pemesanan yang banyak terkadang mengalami kesalahan pengantaran makanan di meja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasi dari kesalahan yang ada pada warkop pak de ini, perlu dikembangkan suatu aplikasi berbasis web untuk memudahkan dalam proses pekerjaan pada warkop pak de, khususnya dalam pemesanan, dan pelayanan. Dengan adanya suatu aplikasi berbasis web ini dapat melakukan terjadinya kesalahan yang sering terjadi pada warkop pak de tersebut. Sehingga pengerjaan manual yang rentan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan adanya “Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pada Warkop Pak De Berbasis Web”.

Pada penelitian ini terdapat beberapa jurnal yang berhubungan dengan permasalahannya, (1) yang berjudul “Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Café Mams Corner Menggunakan Jaringan Internet” jurnal ini menghasilkan sebuah aplikasi Sistem pemesanan menu berbasis web dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah pelanggan melihat menu-menu yang ditawarkan dan dapat menghindari kesalahan pencatatan manual[5]. (2) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga)” jurnal tersebut menghasilkan sebuah aplikasi Point Of Sales (POS) berbasis Android di Warkop Vape Salatiga guna mempermudah pengguna dalam melakukan proses transaksi[6]. (3) yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Di Warkop Central 77 Sungailiat Berbasis Android” jurnal ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis Android di Warkop Vape Salatiga guna mempermudah pengguna dalam melakukan proses transaksi[7]. (4) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Café Surabiku” jurnali ini menghasilkan aplikasi rancang bangun aplikasi pemesanan berbasis web ini dapat mempermudah antara pihak pembeli dan pihak petugas. Sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya pemesanan makanan dan minuman melalui Web yang sudah disediakan. Hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Serta dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat[8]. (5) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Nirwana Café” jurnal ini menghasilkan sebuah aplikasi sistem pemesanan yang berbasiskan Website yang dilengkapi dengan fitur-fitur seperti tambah menu, edit menu, hapus menu, cek data order, cek data pembeli, cetak, dan pemesanan makanan oleh konsumen[9]. (6) yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Stok Barang Pada Toko Martix Komputer” jurnal ini menghasilkan system informasi inventori barang agar dalam melakukan kegiatan sehari-hari dapat berjalan lancar. Dengan adanya komputerisasi, maka pengolahan data pemasukan, persediaan dan pengeluaran barang, serta perhitungan jumlah barang yang sudah dikeluarkan dapat lebih cepat dan kemungkinan terjadi kesalahan sangat kecil sekali, waktu yang dibutuhkan juga semakin efisien[10]. (7) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi E-Modul Pada SMPN 1 Tempuling” jurnal ini menghasilkan aplikasi yang dapat membantu mengoptimalkan pelayanan kepada anggota dan data dapat disimpan dalam waktu yang lebih lama[11].

Dari kelima penelitian ini, hasil dari rancang bangun sistem pemesanan pada warkop pak de berbasis web tersebut dapat melakukan pemesanan menu yang menggunakan aplikasi berbasis web di masing-masing meja dan pelanggan dapat mengakses aplikasi berbasis web sehingga dapat menarik minat para pelanggan untuk mengunjungi warkop pak de tersebut. Bagi pemilik usaha dapat meningkatkan operasional sistem pemesanan secara terkomputerisasi dan

untuk pelanggan dapat mempermudah proses pemesanan makanan dengan web tersebut, juga memberikan pengalaman baru bagi pelanggan atas pelayanan yang mereka peroleh.

**2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat website yang bersifat server-side scripting. PHP bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac Os. Selain Apache, PHP juga mendukung beberapa web server lain, seperti Microsoft ISS, Caudium, dan PWS. PHP dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis. Sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP adalah MYSQL[12].

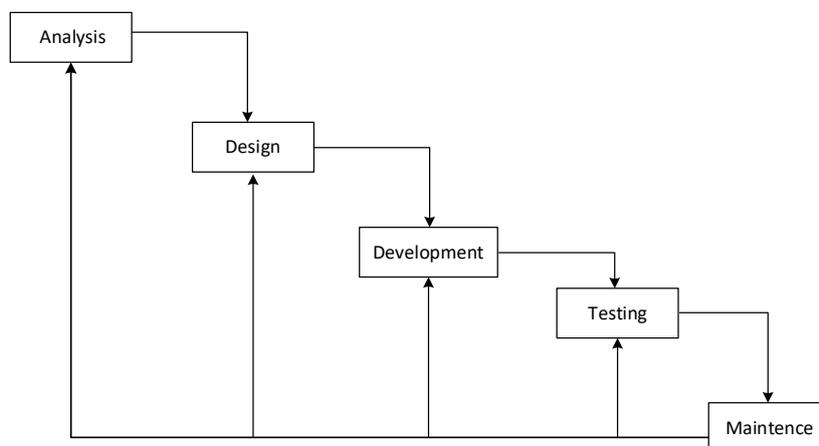
MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat populer, hal ini disebabkan karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya[13]

Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet[14].

Unified Modeling Language (UML) yang berorientasi objek, dipilih sebagai metode sebagai alat untuk analisis awal kegiatan ini. Pemilihan UML, sebagai pemodelan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi dinilai memiliki kelebihan tersendiri, yaitu UML lebih fleksibel, mudah dipahami, dan lebih mudah dalam perluasan dan uji sistem[15].

**3 METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan waterfall. Metode waterfall (air terjun) adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak dan membuat perangkat lunak seperti aplikasi berbasis website atau berbasis android. Model waterfall ini mengusulkan suatu pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial mulai dari tingkat kemajuan system pada requirement analisis, desain, Development, testing dan maintenance. Kelebihan menggunakan metode air terjun (waterfall) adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses pengembangan model fase one by one, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi.



**Gambar 1. Metode Waterfall**

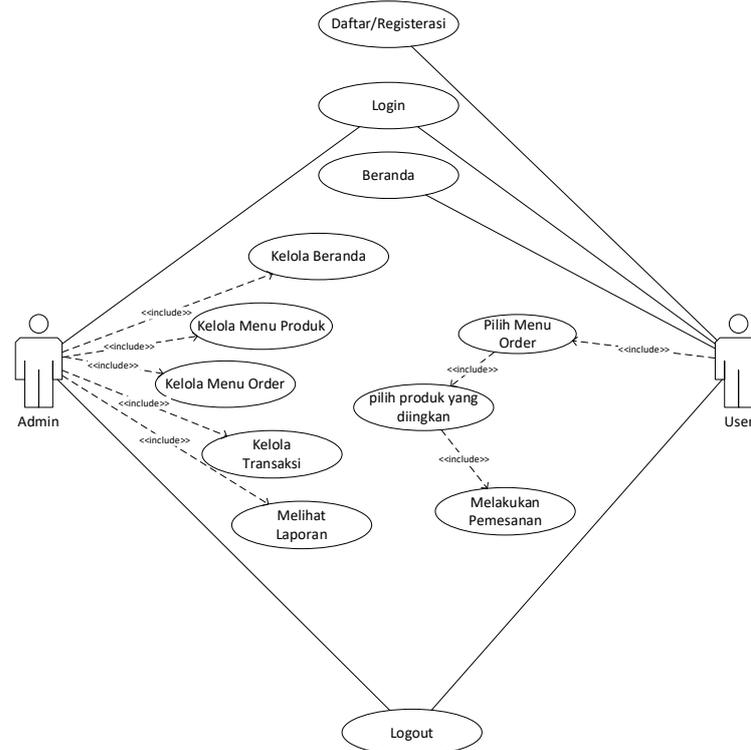
**4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Use Case Diagram yang diusulkan**

Use case Diagram adalah bagian penting dalam tahapan awal pengembangan system informasi. Berfungsi untuk memvisualkan interaksi antara actor dengan system informasi.

Menjabarkan bagaimana actor menggunakan sistem yang dibuat dalam mencapai tujuan tertentu dengan berbagai rangkaian tindakan yang ada di dalam sistem.

Use case diagram yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 2:

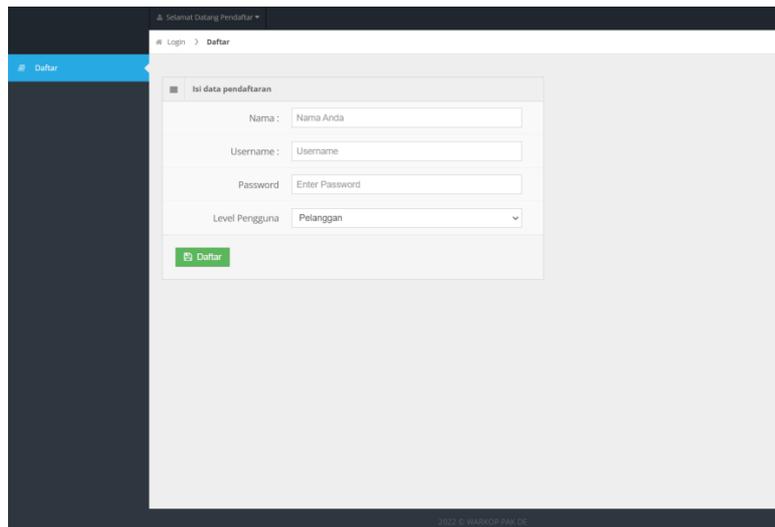


Gambar 2. Use Case Diagram yang Diusulkan

## Manual program

### Tampilan Halaman Daftar

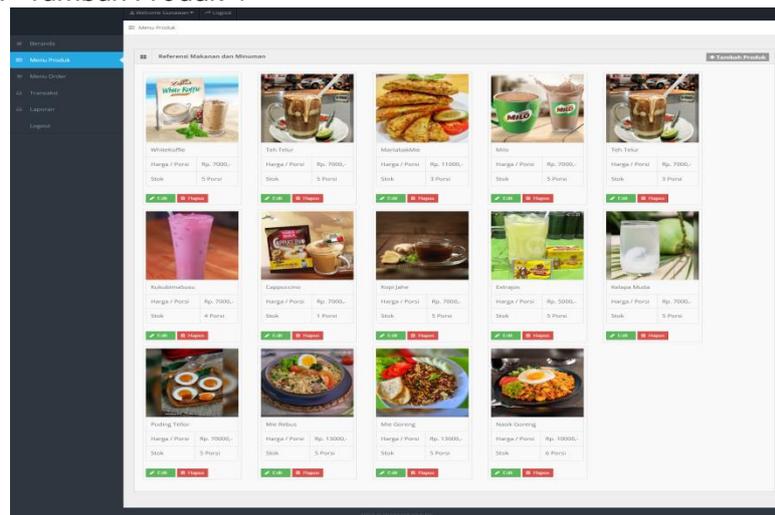
Tampilan halaman daftar adalah tampilan halaman form yang berisi perintah penginputan data-data user untuk mendapatkan hak akses masuk kedalam sistem dan melakukan pembelian. Pada form ini user yang belum memiliki username dan password dapat melakukan pendaftaran sehingga dapat masuk kedalam sistem. Kemudian sistem akan menyimpan data user yang telah dimasukkan dan memperbolehkan user untuk menggunakan username dan password yang telah tersimpan didalam sistem.



Gambar 3. Tampilan Halaman Daftar

Tampilan Halaman Menu Produk

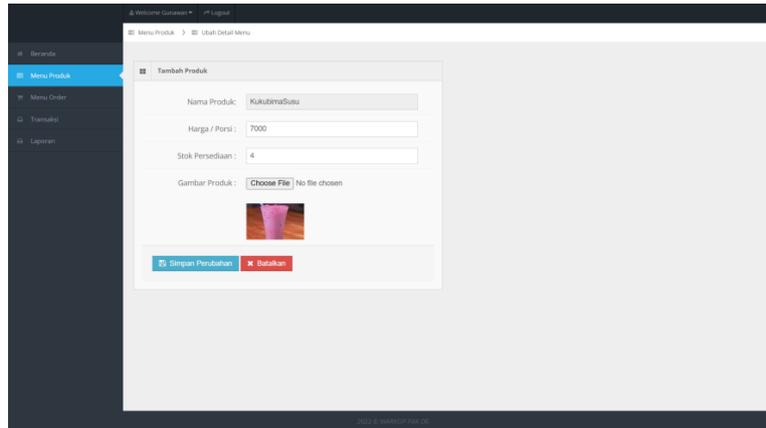
Tampilan halaman menu produk adalah tampilan form untuk melakukan proses pengolahan data produk oleh admin didalam sistem seperti penambahan data produk, edit data produk dan hapus data produk. Untuk melakukan pengubahan data produk yang telah dimasukkan sebelumnya dapat dilakukan dengan menekan tombol edit pada data yang ingin diubah dan untuk menghapus data produk dilakukan dengan menekan tombol hapus pada data produk yang diinginkan, admin juga dapat menghapus data produk, kemudian sistem akan otomatis menghapus data di database dan untuk melakukan tambah produk dapat dilakukan dengan menekan tombol “Tambah Produk”.



Gambar4. Tampilan Menu Produk

Tampilan Halaman Edit Produk

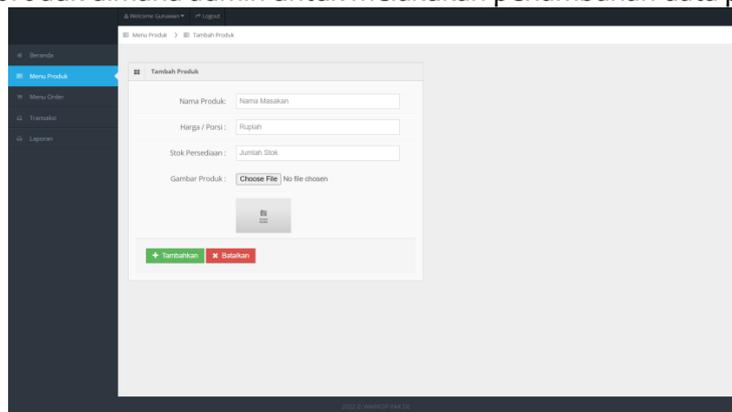
Tampilan halaman edit produk dimana admin untuk melakukan edit produk seperti menambah stok barang, mengedit harag dan merubah gambar produk.



Gambar 5. Edit Produk

Tampilan Halaman Tambah Produk

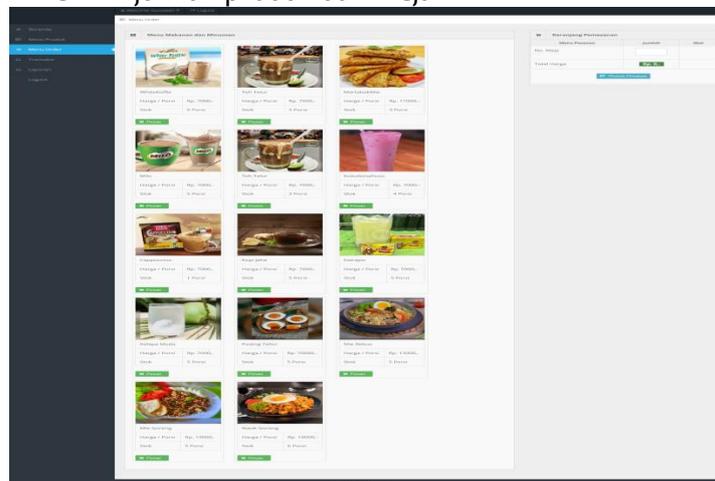
Tampilan tambah produk dimana admin untuk melakukan penambahan data produk.



Gambar 6. Tampilan Tambah Produk

Tampilan Halaman Menu Order

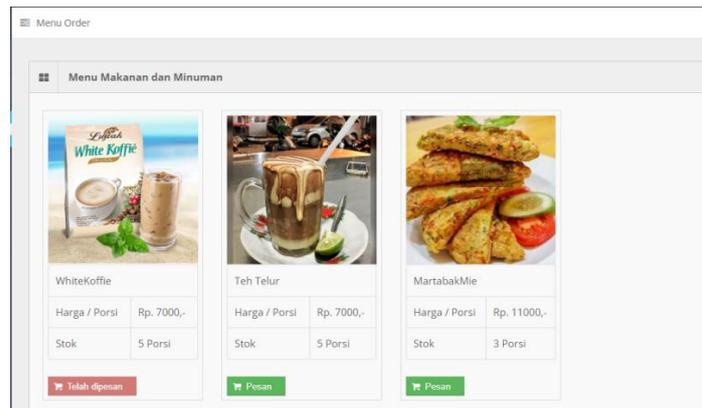
Tampilan halaman menu orde adalah tampilan dimana user melakukan order dengan cara memilih menu produk yang ingin dibeli, klik pesan kemudian sistem akan menyimpan pesanan di halaman keranjang, kemudian memilih jumlah produk dan meja.



Gambar 7. Tampilan Menu Order

Tampilan User Melakukan Pesan Produk

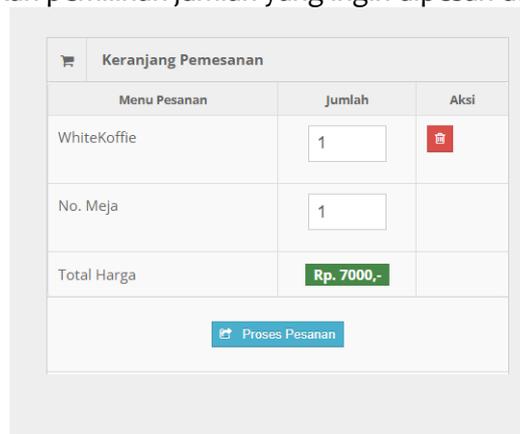
Tampilan ini dimana user untuk melihat data produk dan melakukan pemesanan.



Gambar8. Tampilan Proses User Pesan Produk

Tampilan Halaman Keranjang Pemesanan

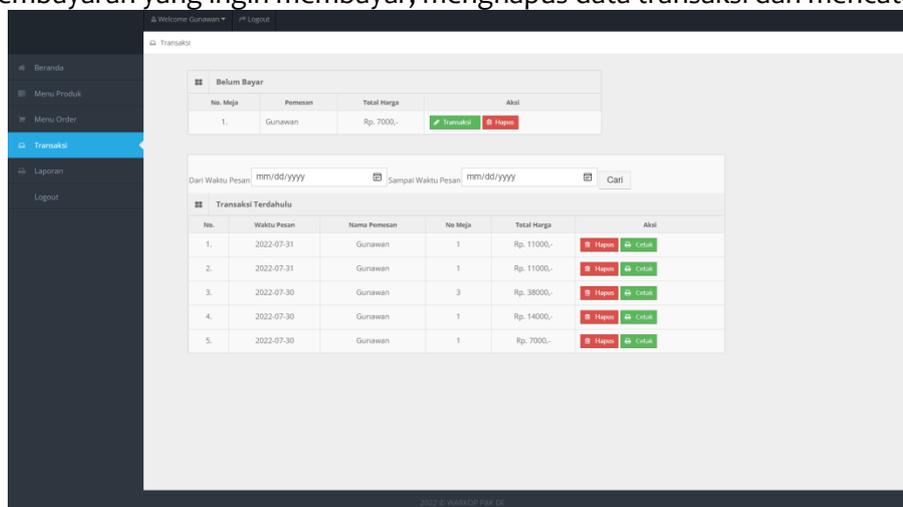
Tampilan ini dimana setelah user melakukan pesan makan akan diarahkan keranjang pemesan, dimana user untuk melakukan pemilihan jumlah yang ingin dipesan dan memilih no meja.



Gambar 9. Tampilan Keranjang Pemesanan

Tampilan Halaman Transaksi

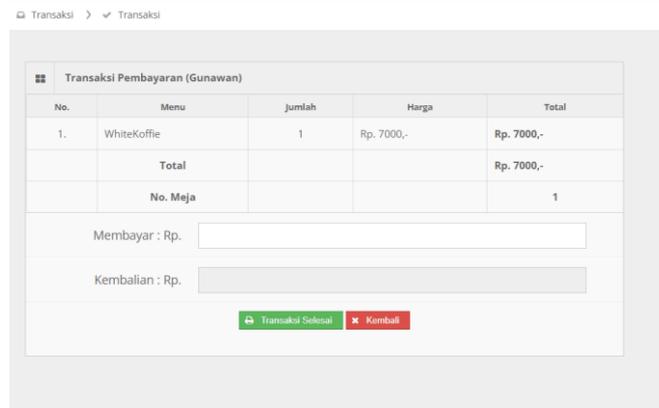
Tampilan halaman ini, admin dapat melihat daftar pelanggan yang belum melakukan pembayaran dan dapat melihat pembayaran terdahulu. Halaman ini admin juga dapat melakukan input Transaksi pembayaran yang ingin membayar, menghapus data transaksi dan mencetak transaksi.



Gambar 30. Tampilan Halaman Transaksi

Tampilan Transaksi Pembayaran

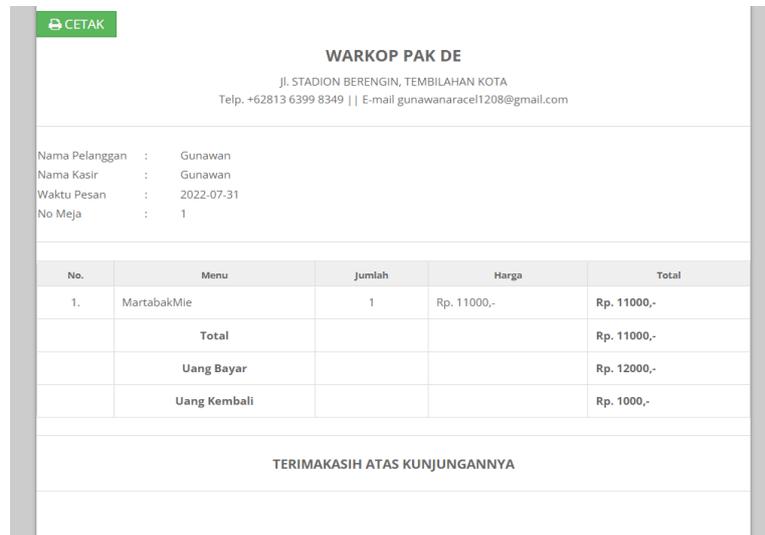
Tampilan ini dimana admin untuk melakukan proses pembayaran dengan mengklik tombol transaksi mengisi data yang ingin dibayar dan menekan tombol transaksi selesai.



Gambar 11. Tampilan Transaksi Pembayaran

Tampilan Cetak Transaksi

Tampilan halaman ini adalah admin melakukan cetak transaksi yang sudah melakukan pembayaran.



Gambar 12, Tampilan Cetak Transaksi

Tampilan Laporan

Halaman ini admin dapat melihat data laporan hari ini yang berisi nama produk, sisa stok produk, jumlah terjual, dan total pemasukan uang.

No	Nama Menu	Sisa Stok	Jumlah Terjual	Harga	Total Menukan
1.	Nasi Goreng	6	1	Rp. 10000,-	Rp. 10000,-
2.	Mie Goreng	5	0	Rp. 13000,-	Rp. 0,-
3.	Mie Rebus	5	0	Rp. 13000,-	Rp. 0,-
4.	Puding Teller	5	0	Rp. 7000,-	Rp. 0,-
5.	Kelapa Muda	5	0	Rp. 7000,-	Rp. 0,-
6.	EsTropis	5	0	Rp. 5000,-	Rp. 0,-
7.	Kopi Jahe	5	0	Rp. 7000,-	Rp. 0,-
8.	Cappuccino	1	4	Rp. 7000,-	Rp. 28000,-
9.	KukubamaSusu	4	1	Rp. 7000,-	Rp. 7000,-
10.	Teh Telur	3	2	Rp. 7000,-	Rp. 14000,-
11.	Milo	5	0	Rp. 7000,-	Rp. 0,-
12.	MartabakMie	3	2	Rp. 11000,-	Rp. 22000,-
13.	Teh Telur	5	0	Rp. 7000,-	Rp. 0,-
14.	WhiskKoffie	4	1	Rp. 7000,-	Rp. 7000,-

Uang Masuk  
Rp. 88000,-

Gambar 13. Tampilan Laporan

## 5 KESIMPULAN DAN SARAN

1. Dengan adanya aplikasi ini warkop pak de dapat mengatasi ketika pembeli tidak lagi menunggu lama kedatangan pelayan untuk mencatat yang ingin di pesan atau mengambil catatan pesanan.
2. Dengan adanya aplikasi ini warkop pak de dapat mengatasi terjadinya ketidak urutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota pemesanan.
3. Dengan adanya aplikasi ini warkop pak de dapat mengatasi kesalahan pengantaran menu yang telah dipesan oleh pembeli.

Adapun saran untuk membuat aplikasi ini menjadi lebih baik kedepannya yaitu:

1. Menambahkan fitur validasi untuk user, dimana user ketika mendaftar admin harus memvalidasi data user tersebut agar user bisa masuk kehalaman web.
2. Dalam pembuatan website ini masih banyak kekurangan diantaranya belum adanya proses pembayaran menggunakan sistem transfer dan user tidak dapat mengetahui status/waktu pengantaran pesanan makanan.
3. Agar dapat memperbaharui baik itu dari segi menu makanan dan minuman, maupun dari sistem operasi yang digunakan pada sistem .

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, And W. Kurnia. (2021). “Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood),” *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, Vol. 2, No. 3, Pp. 136–147,[Online]. Available: [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtsi)
- [2] G. Farell, H. K. Saputra, And I. Novid. (2018). “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat (Studi Kasus Fakultas Teknik Unp),” *J. Teknol. Inf. Dan Pendidik.*, Vol. 11, No. 2, Pp. 56–62.
- [3] P. E. S. Dan L. S. Sudjiman. (2018). “Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan Paul Eduard Sudjiman Dan Lorina Siregar Sudjiman Computer Based Management Information System,” *J. Teika*, Vol. 8, Pp. 55–67,[Online]. Available: [Https://Jurnal.Unai.Edu/Index.Php/Teika/Article/View/2327](https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2327)
- [4] L. Annisa. (2019). “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelianwarung Kopi Cak Wang Jember,” No. 2017008307, P. 131 Halaman.
- [5] Afifudin. (2019). “Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan & Minuman Berbasis Web Pada Kafe Mams Corner Menggunakan Jaringan Intranet,” Vol. 1, No. 2, Pp. 17–21.

- [6] R. Y. Pratama. (2021). “Perancangan Aplikasi Point Of Sales (Pos) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga),” *JatISI (Jurnal Tek. Inform. Dan Sist. Informasi)*, Vol. 8, No. 4, Pp. 1923–1938. Doi: 10.35957/JatISI.V8i4.1218.
- [7] C. M. Samsudin. (2020). “Aplikasi Pemesanan Di Warkop Central 77 Sungailiat Berbasis Android,” *Konstr. Pemberitaan Stigma Anti-China Pada Kasus Covid-19 Di Kompas.Com*, Vol. 68, No. 1, Pp. 1–12, [Online]. Available: [Http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Ndteint.2014.07.001%0a](http://dx.doi.org/10.1016/J.Ndteint.2014.07.001%0a).
- [8] Hadijah, S., Usman, & Yunita, F. (2020). Web Based Boat Ticket Sales Information System : Web Based Boat Ticket Sales Information System . *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(3), 115-122. [Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V2i3.1113](https://doi.org/10.32520/Jupel.V2i3.1113)
- [9] Z. R. Saputra, A. N. Oktavia, And L. S. Ramdhani. (2019). "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabika." *Jati (Jurnal Teknologi Dan Informasi)*, Vol. 9, No. 1, Pp. 66-77. [Https://Doi.Org/10.34010/Jati.V9i1.1378](https://doi.org/10.34010/Jati.V9i1.1378).
- [10]H. (2021). “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Nirwana Caffé (Studi Kasus : Nirwana Caffé Sawah Gede).
- [11] Tarmizi, D., & Ridha, M. R. (2021). Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Persebaran Fasilitas Pelayanan Kesehatan Di Kota Tembilahan. *Jurnal Perangkat Lunak*, 3(3), 111-123. [Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V3i3.1703](https://doi.org/10.32520/Jupel.V3i3.1703)
- [12]M. Jibril And M. Amin. (2022). "Pengembangan Sistem Informasi Stok Barang Pada Toko Matrix Komputer." *Jurnal Perangkat Lunak*, Vol. 4, No. 2, Pp. 50-58. [Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V4i2.1993](https://doi.org/10.32520/Jupel.V4i2.1993).
- [13]Ridha, M. R., & Mahdalina. (2019). Sistem Informasi Pemasaran Hasil Kerajinan Anyaman Gelas Rumah Tangga . *Jurnal Perangkat Lunak*, 1(1), 50-59. [Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V1i1.783](https://doi.org/10.32520/Jupel.V1i1.783)
- [14]M. Jibril, M. Amin And R. Permana. (2022). "Rancang Bangun Aplikasi E-Modul Pada Smpn 1 Tempuling" *Juti-Unisi (Jurnal Teknik Industri Unisi)*, Vol. 6, No. 2, Pp. 5-9. [Https://Doi.Org/10.32520/Juti.V6i2.2225](https://doi.org/10.32520/Juti.V6i2.2225).
- [15]Novendri. (2019). “Pengertian Web,” *Lentera Dumai*, Vol. 10, No. 2, Pp. 46–57.
- [16]J. Winanjar And D. Susanti.(2021). “Rancangan Bangunan Sistem Informasi Administrasi Desa Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql,” *Pros. Semin. Nas. Apl. Sains Teknol.*, Pp. 97–105.
- [17]Khathab, M., & Rasyid Ridha, M. (2020). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Indah Travel Berbasis Web. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(2), 63-71. [Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V2i2.1100](https://doi.org/10.32520/Jupel.V2i2.1100)
- [18]A. Christian, S. Hesinto, And A. Agustina. (2018). “Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap ( Studi Kasus Smp Negeri 6 Prabumulih ),” *J. Sisfokom (Sistem Inf. Dan Komputer)*, Vol. 7, No. 1, Pp. 22–27, Doi: 10.32736/Sisfokom.V7i1.278.
- [19]Sofyan, & Usman. (2019). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Toko Stephen Sports. *Jurnal Perangkat Lunak*, 1(1), 11-21. [Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V1i1.779](https://doi.org/10.32520/Jupel.V1i1.779)
- [20] M. D. Kartika and Y. Priyadi. (2020). “Pengembangan Sistem Penjualan Menggunakan UML dan Proses Bisnis E-Commerce Pada TB.Purnama Banjarnegara,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 480–497. doi: 10.35957/jatisi.v7i3.416.