

# Aplikasi Pemesanan Paket Prasmanan Cafe Beach Utama Raya Berbasis Web

*Web-Based Application for the Main Raya Cafe Beach Buffet Package Ordering*

**Nofiana<sup>\*a,1</sup>, M. Syafiih<sup>b,2</sup>, Zainal Arifin<sup>c,3</sup>**

<sup>a,b,c</sup>Prodi Informatika, Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid,  
Karanganyar Paiton Probolinggo

e-mail: [nofiana663@gmail.com](mailto:nofiana663@gmail.com)<sup>\*1</sup>, [msyafii765@gmail.com](mailto:msyafii765@gmail.com)<sup>2</sup>, [zainal@unuja.ac.id](mailto:zainal@unuja.ac.id)<sup>3</sup>

---

## ABSTRAK

*Cafe Beach Utama Raya merupakan cafe yang sangat banyak diminati pengunjung. Hal ini dikarenakan Utama Raya memiliki view pantai yang indah serta makanan dan minuman yang lengkap dan menyediakan paket prasmanan untuk acara ulang tahun, meeting, pernikahan atau acara lainnya. Pemesanan paket prasmanan di Cafe Beach masih dilakukan dengan media chat (Whatsapp), atau memesan langsung dengan mendatangi Café Beach Utama Raya. Berdasarkan banyaknya menu tersebut sering terjadi permasalahan pada saat costumer melakukan pemesanan paket, maka petugas mengirimkan satu persatu foto-foto menu paket beserta foto atau video lokasi yang tersedia, dengan banyaknya paket prasmanan yang tersedia di Café beach Utama Raya mengakibatkan sering terjadi kesalahan saat mengirimkan menu paket prasmanan sehingga terjadi komplien dari costumer, dari kesalahan tersebut berimbas kepada perhitungan atau pembayaran. Model pengembangan sistem yang akan digunakan penelitian yaitu model prototype. Berdasarkan pembahasan yang sudah dilakukan, pertama telah dibuat aplikasi pemesanan paket prasmanan café beach utama raya yang memiliki responden baik dari supervisor café beach sendiri dan costumer. Untuk hasil pengujian pada supervisor dan costumer menghasilkan nilai responden tertinggi 96% memilih sangat baik pada pertanyaan 1,2 dan 4 sedangkan 92% menyatakan sangat baik untuk pertanyaan 3 dan Sehingga aplikasi pemesanan paket prasmanan café beach utama raya sangat baik digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.*

*Kata Kunci : Cafe Beach, prasmanan, prototype.*

## ABSTRACT

*Cafe Beach Utama Raya is a cafe that is very much in demand by visitors. This is because Utama Raya has a beautiful beach view as well as complete food and drinks and provides buffet packages for birthdays, meetings, weddings or other events. Ordering buffet packages at Cafe Beach is still done through media chat (Whatsapp), or ordering directly by visiting Café Beach Utama Raya. Based on the number of menus, problems often occur when the customer places an order for a package, the officer sends one by one photos of the package menu along with photos or videos of the available locations, with the many buffet packages available at Café beach Utama Raya resulting in frequent errors when sending menus. buffet package so that there is a complaint from the customer, from the error it affects the calculation or payment. The system development model that will be used in this research is a prototype model. Based on the discussion that has been carried out, first, an application for ordering the main beach cafe buffet package has been made which has respondents both from the supervisor of the cafe beach itself and the customer. For the results of testing on supervisors and customers, the highest respondent scores 96% chose very well on questions 1,2 and 4 while 92% stated very well for question 3 and so the application for ordering the main beach cafe buffet package was very good to use and further developed.*

*Keywords : Cafe Beach, buffet, prototype*

---

*Disubmit: 11 Agustus 2021*

*Info Artikel :  
Direview: 03 November 2021*

*Diterima : 10 Januari 2022*

*Copyright © 2022 – CSRID Journal. All rights reserved.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi modern ini yang semakin berkembang dimana hampir semua kebutuhan memerlukan penyelesaian yang *efektif*. Maka sudah sewajarnya jika teknologi informasi berkembang dengan pesat, sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap teknologi informasi. Maka dengan adanya teknologi informasi yang berkembang saat ini, semakin banyak media telekomunikasi yang dimanfaatkan untuk segala bidang baik bidang penjualan, perusahaan, bisnis dan lain sebagainya. Dengan adanya sebuah sistem informasi yang telah didesain dengan keperluan perusahaan, mampu memenuhi kebutuhan dalam melakukan pekerjaan. (Riki, 2018).

Penelitian ini dilakukan oleh (Nurlaila, 2019), Fakultas Teknik Informatika, Universitas Pamulang dengan judul penelitian “Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web” sistem proses pemesanan yang dilakukan menggunakan sambung telepon hal ini mengakibatkan terjadinya kesalahpahaman antar *customer* dan karyawan saat melakukan transaksi pemesanan, Penggunaan metode promosi media dengan menyebarkan brosur atau memasang spanduk masih terbatas pada tempat dan lokasi, dan tentunya belum dapat memaksimalkan pendapatan restoran, sehingga promosi secara digital harus dilakukan. Hasilnya Penggunaan aplikasi ini dapat membantu Restoran 1953 Indonesia dalam melakukan promosi digital dan dapat menangani proses pemesanan *customer* melalui fitur yang disediakan yaitu fitur reservasi menu dan reservasi tempat yang diinginkan tanpa harus mendatangi Restoran 1953.

Penelitian dilakukan oleh (Hidayat, 2017), Jurusan Manajemen Informatika, AMIK BSI Bekasi dengan judul penelitiannya “Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online” di era zaman yang semakin canggih dan semakin banyaknya pesaing penjualan jam tangan, disaat peneliti melakukan observasi banyaknya penjual jam tangan yang kurang mengerti mengenai penjualan secara elektronik sosial media atau internet. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk akhir yaitu penjual bisa mempromosikan barang-barang penjualannya melalui online dan mudah untuk *customer* mengetahui jam tangan apa saja yang *ready* tanpa harus langsung ke Toko.

Penelitian oleh (Komalasari & Seprina, 2018) Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Teknik Informasi, Universitas Bina Darma Palembang dengan judul penelitian “Penerapan E-Commerce Pada Toko Mawar Songket Palembang Berbasis Web” penelitian diatas menceritakan belum adanya aplikasi yang dapat membantu proses pendataan pada barang transaksi dan *stock* persediaan barang pada Toko Mawar Songket Palembang. Pendataan barang transaksi dan persediaan *stock* barang masih manual dimana proses pendataan menggunakan pembukuan. Penelitian ini menghasilkan sistem penerapan e-commerce pada toko mawar songket Palembang berbasis web yang di rancang menggunakan aplikasi *Macromedia MX 2004* dengan Bahasa PHP dan Mysql sebagai data basenya. Sistem ini dapat mempermudah dalam menarik pelanggan dan juga mengatur pendataan transaksi dan *stock* barang

Cv. Cahaya Utama atau sering di kenal dengan nama Utama Raya didirikan pada tahun 2005 oleh Bapak H. Taufik Balafif. Utama Raya adalah sebuah perusahaan swasta terletak di 2 km timur PLTU Paiton Probolinggo, dari arah timur jalan Raya Banyuglugur Kabupaten Situbondo Jawa Timur, SPBU Utama Raya mempunyai fasilitas lengkap meliputi (Hotel, *Cottage*, Villa, Supermarket, 80 Toilet VIP/umum, ATM, *Restauran*, Masjid, *Cafe Resto*, *Cafe Circle*, *Cafe Corner*, *Cafe Beach* dan *Watersport*). *Cafe Beach* Utama Raya merupakan *cafe* yang sangat banyak diminati pengunjung. Hal ini dikarenakan Utama Raya memiliki *view* pantai yang indah serta makanan dan minuman yang lengkap dan menyediakan paket prasmanan untuk acara ulang tahun, *meeting*, pernikahan atau acara lainnya.

Pemesanan paket prasmanan di *Cafe Beach* masih dilakukan dengan media chat (*Whatsapp*), atau memesan langsung dengan mendatangi *Café Beach* Utama Raya, sampai dengan saat ini *Café Beach* Utama Raya memiliki 12 paket dimana setiap paket memiliki jenis dan harga yang variatif. Berdasarkan banyaknya menu tersebut sering terjadi permasalahan pada saat *customer* melakukan pemesanan paket, maka petugas mengirimkan satu persatu foto-foto menu paket beserta foto atau video lokasi yang tersedia, dengan banyaknya paket prasmanan yang tersedia di *Café beach* Utama Raya mengakibatkan sering terjadi kesalahan saat mengirimkan menu paket prasmanan sehingga

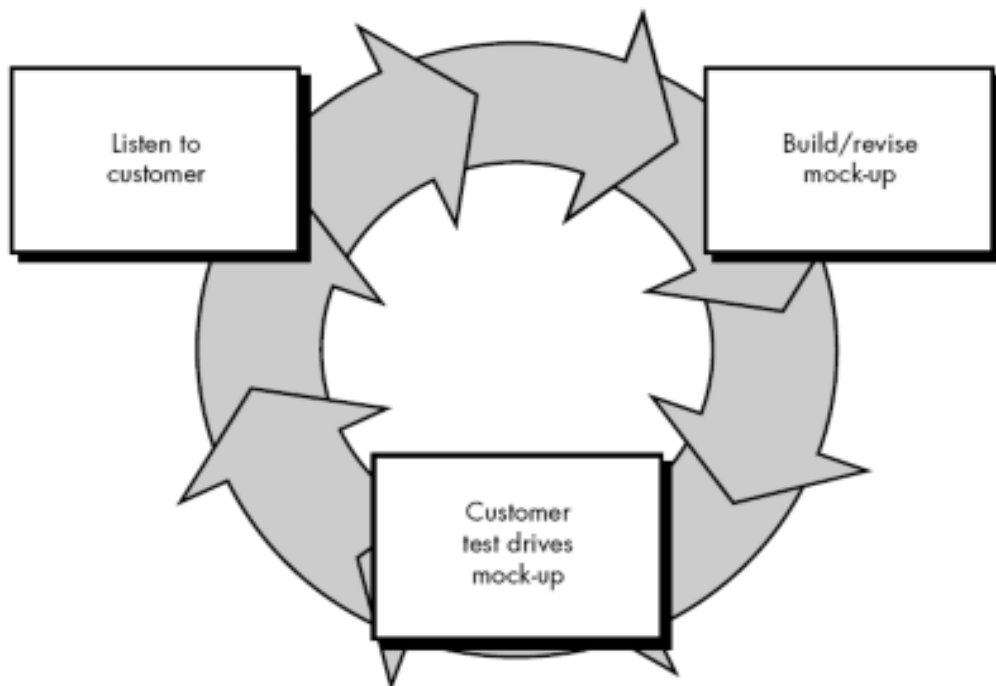
terjadi komplek dari *costumer*, dari kesalahan tersebut berimbas kepada perhitungan atau pembayaran. Selain itu kelemahan menggunakan (*whatsapp*) sering terjadi kehilangan data atau bukti transaksi pembayaran dan list pemesanan dari *costumer*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini mencoba untuk membuat aplikasi pemesanan paket prasmanan *Café Beach* Utama Raya berbasis web dan menggunakan *framework CodeIgniter*. Aplikasi ini nantinya akan memiliki beberapa fitur untuk *costumer* yaitu menampilkan menu-menu paket prasmanan dan transaksi saat pembayaran, sedangkan untuk fitur *supervisor* memiliki fitur dapat melakukan perubahan pada harga dan foto menu paket serta dapat menampilkan siapa saja yang telah melakukan pemesanan.

Penggunaan *framework CodeIgniter* menurut Bertha Sidik dalam jurnal (Dewi et al., 2016) yaitu pengguna *library* yang *ready to use* mempermudah pengembangan dalam membuat aplikasi tanpa menulis *script* berulang-ulang.

## 2. METODE PENELITIAN

Model pengembangan sistem yang akan digunakan penelitian yaitu model *prototype*. Model pengembangan *prototype* yang merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan informasi pengguna secara cepat.



Gambar 1. Proses Pengembangan *Prototipe*  
Sumber : (Widiyanto, 2018)

### A. *Listen to Customer* (Mendengarkan Kebutuhan Pelanggan)

Pada tahap ini penelitian akan mendengarkan kebutuhan pengguna dan mengumpulkan data-data atau informasi yang menunjang pada kesuksesan penelitian.

#### a. Observasi

Tahap ini dilakukan dengan cara observasi langsung di lapangan untuk mempelajari kejadian-kejadian yang terjadi dan melakukan pencatatan pada saat terjadinya proses pemesanan di *Café Beach* Utama Raya.

### B. *Build/revise-mock up* (Membangun tampilan antarmuka)

Pada tahap ini pengembang membuat rancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna mulai dari *mock-up* atau desain antarmuka serta alur dari sistem yang akan dibuat. Dalam penelitian ini pembuatan *mock-up* menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockups 3*. Kemudian pada penulisan *code* program menggunakan aplikasi *Visual Code Studio* dengan *framework CodeIgniter PHP* dan *MySQL* sebagai basis data menggunakan aplikasi *XAMPP*.

### C. *Customer test drivers mock-up* (Pelanggan melakukan uji coba desain)

Pada tahap ini bisa dikatakan final dalam proses pembuatan sistem, pengujian pada penelitian ini akan difokuskan untuk meminimalisir terjadinya *error* serta memastikan apakah output yang dihasilkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna dan apabila masih tidak sesuai perlu adanya revisi atau perbaikan dan kemudian di uji coba (*testing*) kembali, metode pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* yang merupakan perangkat lunak yang berfokus kepada output dan input.

#### a. Pengujian internal (*Black Box Testing*)

Pada tahap Pengujian ini pengujian hanya melakukan mengevaluasi tampilan luarnya (*Interface*), tanpa harus memeriksa kode programnya

#### b. Pengujian Eksternal

Pada tahap pengujian ini yang akan dilakukan dengan instansi yang bersangkutan atau tempat penelitian menguji program, pengujian ini melibatkan beberapa responden yaitu *supervisor* dan beberapa tamu atau pengunjung yang sedang berada di *Café Beach* Utama Raya.

### D. *Implementasi*

Pada tahap ini aplikasi sudah bisa digunakan oleh *supervisor café beach utama raya* secara keseluruhan sesuai dengan alur sistem yang diinginkan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara di *Cafe Beach* Utama Raya yaitu:

### A. *Listen to Customer* (Mendengarkan Kebutuhan Pelanggan)

#### a. Observasi

Observasi dilakukan di pada tanggal 07 maret 2021 yaitu mengamati proses pemesanan paket prasmanan dan mengetahui bagaimana cara untuk pencatatan yang dilakukan oleh *supervisor* saat terjadinya transaksi pemesanan paket prasmanan, pencatatan transaksi pemesanan masih menggunakan media kertas dan bol poin untuk pencatatanya, sehingga sangat rentan untuk terjadi kehilang berkas pemesanan.

Observasi yang ke dua dilakukan pada tanggal 26 april 2021 hari senin yaitu mengamati bagaimana cara *costumer* dalam melakukan sistem pembayaran yang dilakukan, pembayaran yang berjalan saat ini menggunakan tiga cara pertama yaitu pembayaran bisa dilakukan dengan cara mentransfer via bank, kedua pembayaran bisa dilakukan dengan cara menggunakan via esd kredit card dan cara teakhir pembayaran bisa menggunakan uang cash.

Observasi yang ke tiga pada tanggal 02 mei 2021 pada hari minggu yaitu mengamati pada saat penerimaan pesan lewat media sosial (*whatsapp*), setelah *supervisor* menerima transaksi pemesanan dan melakukan pencatatan menu maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu mengkonfirmasi ke bagian dapur untuk mempersiapkan pesanan.

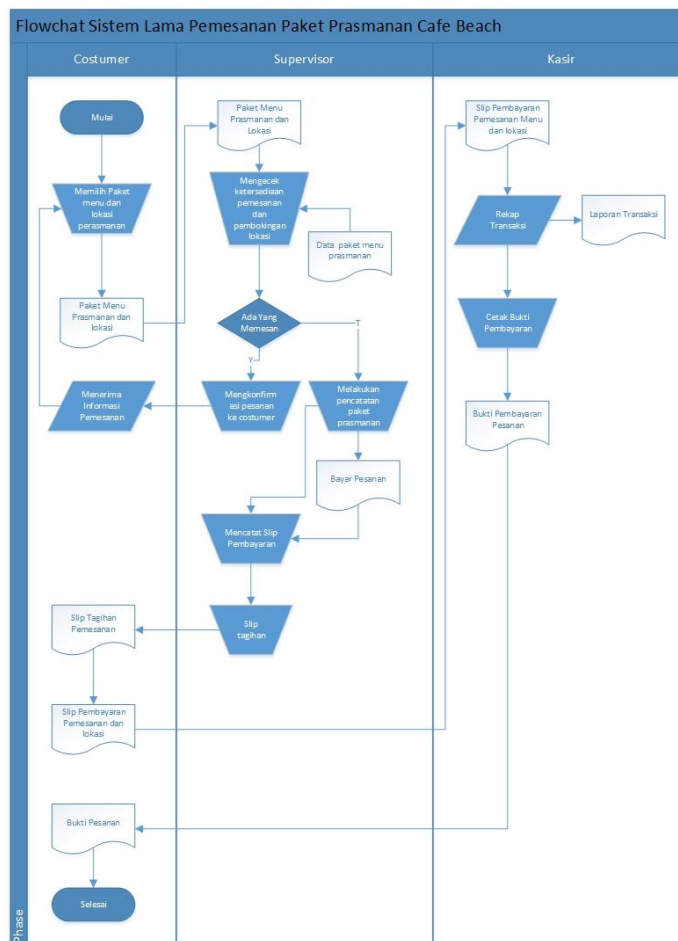
B. Pemaparan Hasil Analisis Dan Desain

Setelah pengumpulan data, tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengembangan sistem, pada penelitian ini menggunakan model *prototype*. Dengan urutan langkah-langkahnya yang di mulai dari, *Listen to Customer* (Mendengarkan kebutuhan pengguna), *Build/revise-mock up* (Membangun tampilan antarmuka), *Customer test drives mock-up* (pelanggan melakukan uji coba desain). Analisis kebutuhan dibagi menjadi 2 bagian yaitu analisis sistem lama dan analisis sistem baru.

a. Analisis Sistem Baru

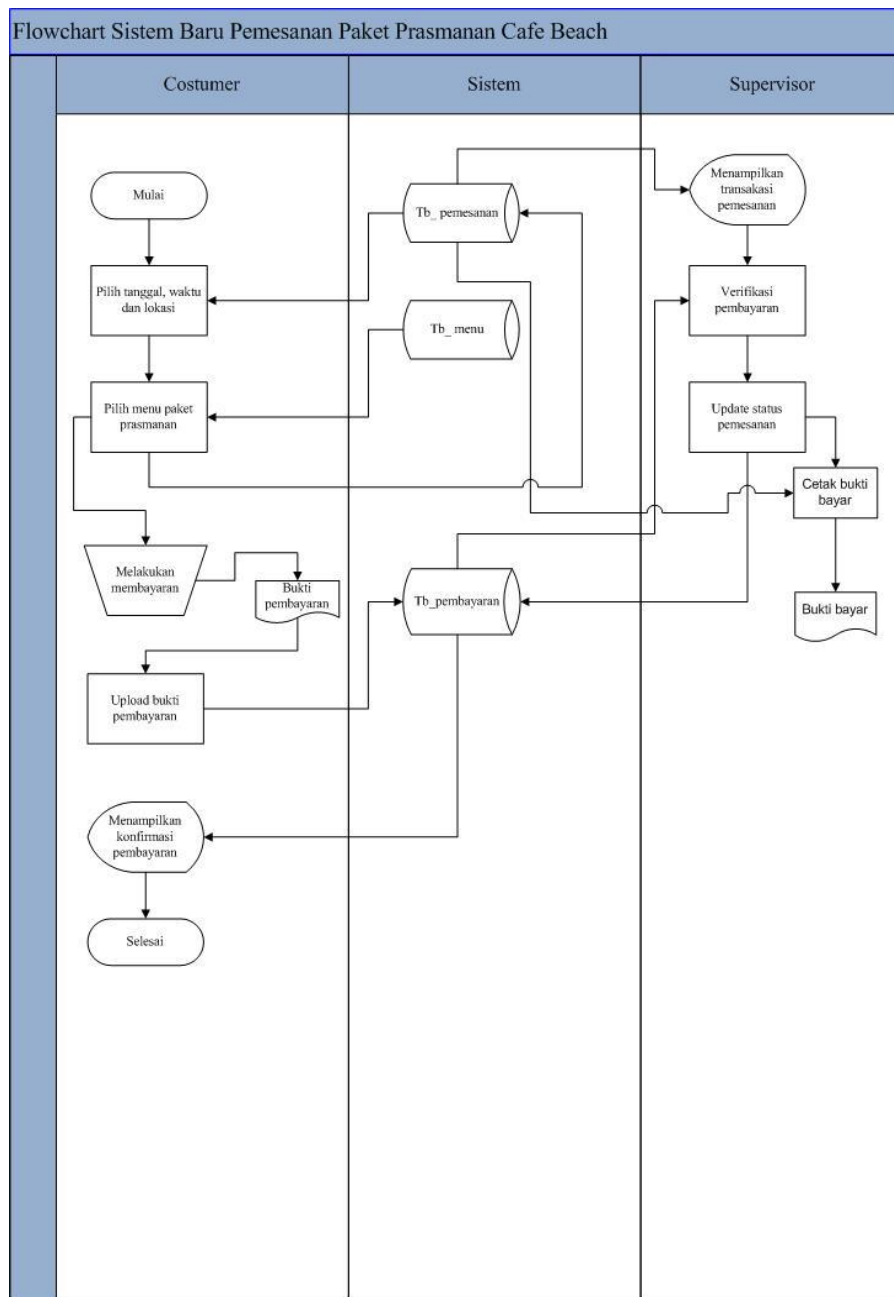
Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi langkah selanjutnya yaitu perlu adanya pembaharuan modern untuk mengatasi permasalahan di atas. Dengan adanya sistem aplikasi pemesanan melalui website diharapkan mempermudah customer dalam menentukan pemilihan paket prasmanannya tanpa harus bertanya terlebih dahulu kepada supervisor untuk ketersediaan stock paket. Sehingga membantu mempercepat dalam ber-transaksi pemesanan paket

1. Flowchart Sistem Lama



Gambar 2. Flowchart Lama

## 2. Flowchart Sistem Baru



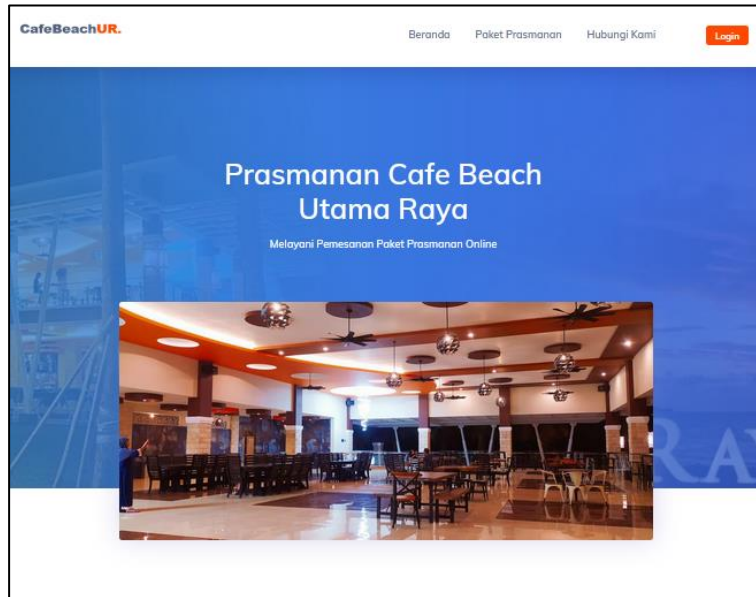
Gambar 3. Flowchart Sistem Baru

### C. Implementasi

Implementasi merupakan tahapan setelah melakukan analisis dan perancangan sistem pada siklus rekayasa perangkat lunak dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sehingga dapat di ketahui apakah program atau aplikasi atau sistem yang telah di buat benar-benar dapat menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan yang di inginkan. Program harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan-kesalahan sebelum program diterapkan atau diimplementasikan.

a. Halaman home

Halaman pertama yang disuguhkan saat pertama kali tampil, terdapat beberapa menu dan menampilkan kondisi Cafe Beach UR.



Gambar 4. Halaman Home

b. Halaman login costumer

Setiap kali costumer untuk melakukan transaksi di haruskan login terlebih dahulu, melakukan pengisian NIK dan password untuk melakukan login.

Gambar 5. Halaman Login Customer

c. Halaman daftar customer

Pada halaman daftar pengguna harus memasukan NIK, nama, jenis kelamin, no hp, alamat, email, password dan file swab foto.

Gambar 6. Halaman Daftar Customer

#### d. Halaman transaksi

Pada halaman ini menampilkan paket apa saja yang sudah customer pesan dan pengisian data yaitu tanggal reservasi, jam, lokasi, catata

No	Nama Paket	Harga Per Paket	Jumlah Orang	Aksi
1	PAKET 1	Rp. 100.000	4	Hapus

**Total Pembayaran : Rp. 400.000**

Tanggal Reservasi  
mm / dd / yyyy

Dari Jam (Contoh : 10:00:00)      Sampai Jam (Contoh : 12:00:00)  
Masukan Jam\*      Masukan Jam\*

Lokasi  
Lantai 2

Catatan  
Masukan Catatan

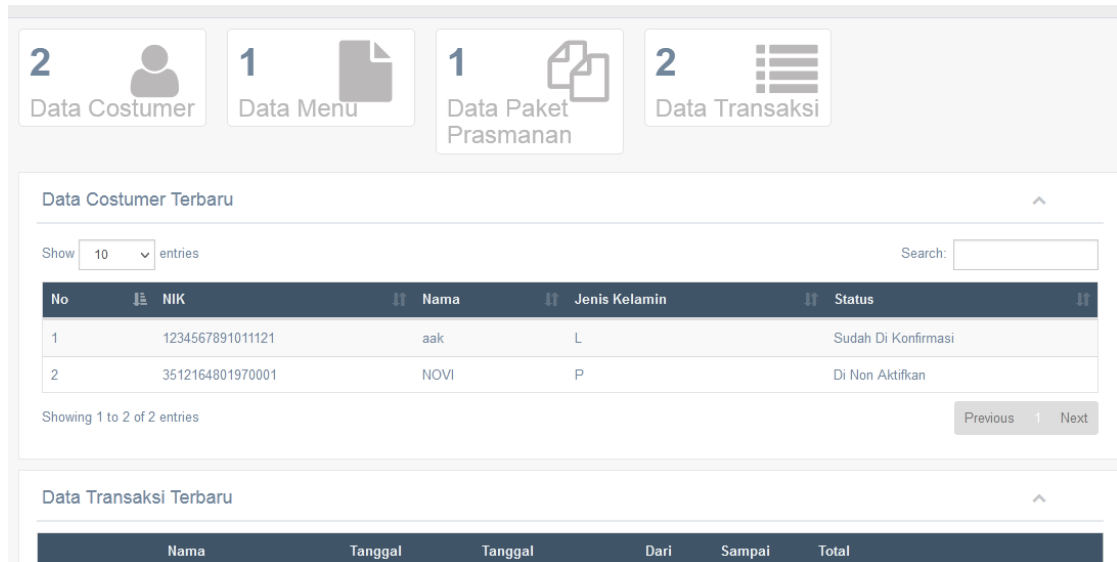
**LAKUKAN PEMBAYARAN**

Gambar 7. Halaman Transaksi



e. Halaman home supervisor

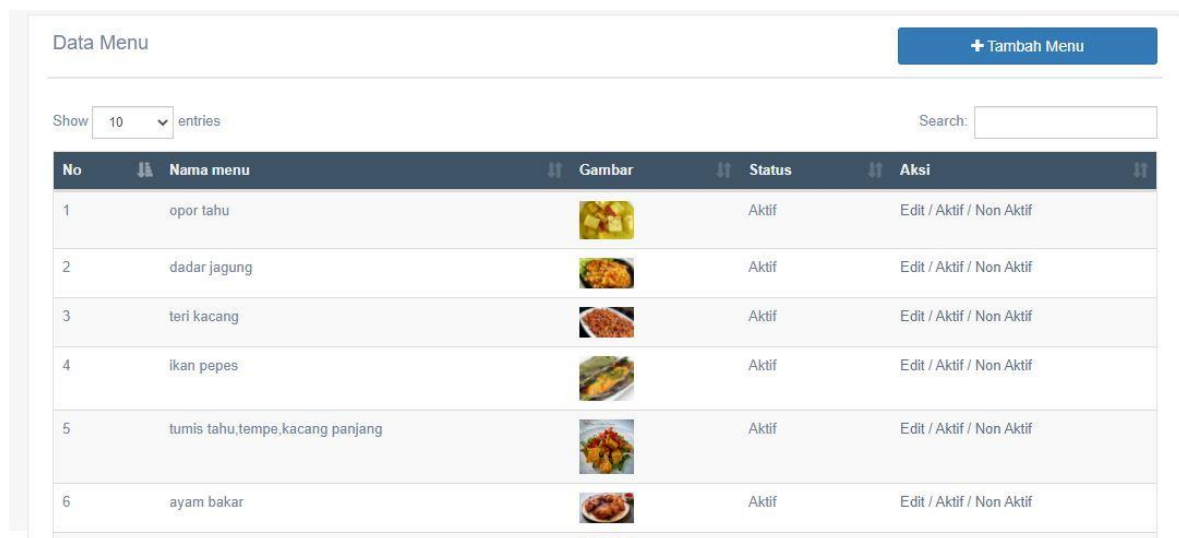
Setelah melakukan login serta mengisi username dan password dengan benar, maka aplikasi akan muncul halaman home dari menu administrator untuk mengelola data dan transaksi.



Gambar 8. Halaman Home Supervisor

f. Halaman menu

Pada tampilan form menu ini terdapat tombol tambah dan edit yang berfungsi untuk menambah mengelola data menu serta tombol aktif/non aktif berfungsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan menu.



Gambar 9. Halaman Menu

g. Halaman paket prasmanan

menggambarkan tampilan form paket prasmanan. Pada tampilan form supervisor ini terdapat tombol tambah dan edit yang berfungsi untuk mengolah data paket prasmanan dan tombol aktif/non aktif berfungsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan supervisor.

Data Paket Prasmanan + Tambah Paket Prasmanan

Show  entries Search:

No	Nama paket	Harga	Gambar	Status	Aksi
1	PAKET 5 complit	85.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu
2	PAKET 5 tanpa bakso	75.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu
3	PAKET 4 complit	85.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu
4	PAKET 4 tanpa bakso	75.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu
5	PAKET 3 complit	85.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu
6	PAKET 3 tanpa bakso	75.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu
7	PAKET 2 complit	85.000		Aktif	Edit / Aktif / Non Aktif / Tambah Menu

Gambar 10. Halaman Paket Prasmanan

#### D. Hasil Uji

Proses pengujian ini digunakan sebagai dasar dalam menetapkan produk perlu di revisi atau tidak. Keputusan merevisi produk hendaknya disertai dengan pembenaran bahwa setelah direvisi produk itu akan menjadi lebih efektif, efisien, atau menarik yaitu dengan cara pengujian sistem dan pemeliharaan program.

##### a. Pengujian Eksternal

Pada tahap pengujian ini yang akan dilakukan dengan instansi yang bersangkutan atau tempat penelitian menguji program. Sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut:

Table 1. Pengujian Eksternal

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SB	B	CB	TB	STB
1	Apakah aplikasi ini mempermudah dalam melakukan transaksi pemesanan ?	8	2	0	0	0
2	Apakah sistem ini mudah dipahami oleh pengguna ?	8	2	0	0	0
3	Apakah fitur-fitur ini menarik dan sesuai dengan kebutuhan ?	7	2	1	0	0
4	Apakah sistem ini sangat layak untuk digunakan ?	8	2	0	0	0
5	Apakah tidak ada kendala pada atau error pada saat mengoperasikan aplikasi ini ?	7	3	0	0	0

Seperti yang sudah peneliti paparkan bagian pengujian eksternal, berikut hasil perhitungan dari pengujian Keterangan Bobot Dan Nilai Setiap Skala

Table 2 keterangan dan bobot nilai

No	Keterangan	Bobot Nilai
1	SB = Sangat Baik	5
2	B = Baik	4
3	CB = Cukup Baik	3
4	TB = Tidak Baik	2
5	STB = Sangat Tidak Baik	1

Nilai I (Rentang Jarak) dan Interpretasi Persen

$$I = 100 / \text{jumlah likert}$$

$$I = 100 / 5 = 20$$

Jadi, nilai interval jarak yaitu 0% (terendah) hingga 100% (tertinggi) sebanyak 20.

Tabel 3. Presentase Skor Interval

No	Keterangan	Nilai Presentase
1	STB = Sangat Tidak Baik	0% - 19,99 %
2	TB = Tidak Baik	20 % - 39,99 %
3	CB = Cukup Baik	40% - 59,99 %
4	B = Baik	60% - 79,99 %
5	SB = Sangat Baik	80% - 100%

Dari pengujian eksternal dengan menggunakan perhitungan skala likert dapat disimpulkan untuk persentase tertinggi terdapat pada pertanyaan ke 1,2 dan 4 yaitu 96% (Sangat baik) dan persentasi terendah terdapat pada pertanyaan ke 3 yaitu 92% (sangat baik). Dan dari ke 10 responden tersebut rata2 memilih kategori Sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang sudah dilakukan maka didapatlah beberapa kesimpulan yang bisa ditarik pada permasalahan di Café beach utama raya ini, pertama telah dibuat aplikasi pemesanan paket prasmanan café beach utama raya yang memiliki responden baik dari supervisor café beach sendiri dan costumer, selanjutnya aplikasi yang dihasilkan dapat mempermudah supervisor dalam memonitoring pemesanan paket prasmanan, dan juga mempermudah dalam mengetahui hasil laporan pendapatan café beach, selain bisa mengetahui pendapatan atau laba, aplikasi ini juga mempermudah supervisor dengan costumer dalam bertransaksi pemesanan paket prasmanan tanpa melalui proses manual dengan mengirim foto-foto paket prasmanan dan pencatatan manual. Untuk hasil pengujian pada supervisor dan costumer menghasilkan nilai responden tertinggi 96% memilih sangat baik pada pertanyaan 1,2 dan 4 sedangkan 92% menyatakan sangat baik untuk pertanyaan 3. Sehingga aplikasi pemesanan paket prasmanan café beach utama raya sangat baik digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

Dalam pembuatan aplikasi pemesanan paket prasmanan café beach utama raya ini tentunya sistem yang dibangun oleh pengembang tidak sepenuhnya sempurna, sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut, Adapun saran yang dari pengembang menyarankan.

1. Pada sistem ini bisa digabungkan jadi satu dengan pemesanana hotel yang ada di utama raya

2. Aplikasi ini bisa di kembangkan dengan menambah fitur pemesanan game-game water sport yang disediakan di café beach utama raya
3. Dengan perkembangan teknologi yang akan semakin maju, aplikasi pemesanan berbasis web ini bisa di kembangkan lebih lanjut ke android ataupun Ios.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada pihak – pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan jurnal ini, dan juga kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama ini.

### REFERENSI

- [1] Dewi, S., Harlanu, M., & Ananta, H. (2016). Sistem Informasi Pariwisata di Kecamatan Gunungpati Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter dan Bootstrap. *Edu Komputika Journal*, 3(2), 18–18. <https://doi.org/10.15294/edukomputika>
- [2] Hidayat, R. (2017). Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP. *Jurnal Teknik Komputer*, III(2), 90–96.
- [3] Komalasari, D., & Seprina, I. (2018). Penerapan E-Commerce Pada Toko Mawar Songket Palembang Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(01), 56–62. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i01.31>
- [4] Nurlaila, F. (2019). Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i1.2585>
- [5] Riki, R. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA HI GADGET STORE. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen)*, 6(1), 13–23.
- [6] Widiyanto, W. W. (2018). Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Informa Politeknik Indonusa Surakarta ISSN*, 4(1), 34–40.