

Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Menu Pada Rumah Makan Rindu Alam Jambi Berbasis Android

Wahyu kurniawan¹, Ahmad Husein², Daniel Sintong Pardamean Simanjuntak^{3*}

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Kota Jambi, Indonesia

Email: ¹wahyukur02@gmail.com, ²hus543in@gmail.com, ³daniel.sintong.87@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: daniel.sintong.87@gmail.co

Abstrak– Rumah Makan Rindu Alam Jambi merupakan usaha kuliner yang didirikan oleh orang Minang (Padang). Beraneka ragam jenis makanan disajikan dalam rumah makan tersebut. Desa Handil Jaya, Kecamatan Jelutung, menjadi lokasi rumah makan ini. Namun, pemesanan makanan dilakukan secara tradisional. Sehingga memerlukan waktu untuk menunggu pesanan makanan dan minuman. Apa lagi sewaktu jam makan siang atau makan malam konsumen menjadi lama dalam memesan, sehingga perlu sebuah Perancangan Sistem Informasi Layanan Pemesanan Menu Berbasis Android di Rumah Rindu Alam Jambi, sistem yang dirancang dalam penelitian ini yaitu mempermudah pihak usaha rumah makan untuk mengelola data pemesanan makanan. Masalah-masalah tersebut antara lain mengidentifikasi, mencari informasi yang di dasarkan pada landasan teori, mengumpulkan data melalui metodologi observasi dan wawancara, dan menganalisis untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang ada di Rumah Rindu Alam Jambi. Pendekatan waterfall digunakan untuk pengembangan sistem, dan JAVA, MySQL, dan Microsoft Visio semuanya digunakan dalam implementasi penelitian. Membuat perancangan aplikasi ini dapat mempermudah pengolahan data pesanan makanan, minuman dan pembuatan laporan transaksi serta mempermudah dalam memesan makanan tanpa harus mengantri. Perancangan sistem ini terdapat dua, yaitu aplikasi berbasis web untuk melihat pesanan yang dimasukkan oleh pelayan dan kemudian di kelolah oleh admin atau kasir. Sistem kedua adalah aplikasi yang menggunakan gadget android dimana berguna untuk pelanggan memesan menu-menu rumah makan.

Kata Kunci: Kata Kunci: Perancangan, sistem, informasi, sistem informasi, Pelayanan Pemesanan Menu

Abstract– Rumah Rindu Alam Jambi is a culinary business founded by Minang people (Padang). Various types of food are served in the restaurant. Handil Jaya Village, Jelutung District, is the location of this restaurant. However, food ordering is done traditionally. So it takes time to wait for food and drink orders. What's more, during lunch or dinner, consumers take a long time to order, so we need an Android-Based Menu Ordering Service Information System Design at Rumah Rindu Alam Jambi, the system designed in this study is to make it easier for restaurant businesses to manage food ordering data. These problems include identifying, seeking information based on theoretical foundations, collecting data through observation and interview methodologies, and analyzing to find answers to problems that exist in Rumah Rindu Alam Jambi. The waterfall approach was used for system development, and JAVA, MySQL, and Microsoft Visio were all used in the research implementation. Making this application design can make it easier to process food, drink order data and make transaction reports and make it easier to order food without having to queue. There are two designs of this system, namely a web-based application to view orders entered by the waiter and then managed by the admin or cashier. The second system is an application that uses an android gadget which is useful for customers to order restaurant menus.

Keywords: Design, sistem, information, sistem information, Menu Order Service

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi pelayanan adalah proses atau perbuatan untuk melayani konsumen ketika terjadinya pemesanan menggunakan teknologi sistem informasi. Konsumen memesan, dan penjual menggunakan informasi ini untuk menghitung berapa banyak persediaan yang harus disimpan. Dengan kemajuan teknologi, tidak ada lagi batasan fasilitas, jarak, maupun waktu dalam melakukan pemesanan. Sistem informasi pemesanan yang canggih semakin didorong pada sektor bisnis sebagai sarana untuk bertahan dan berhasil dalam persaingan yang semakin ketat di industri perusahaan terkait. Ketika pembeli memesan, mereka mengirim sinyal kembali ke produsen bahwa mereka tertarik untuk membeli sesuatu [1]. Pemesanan adalah komunikasi secara lisan atau tertulis untuk memperoleh sesuatu untuk sesuai dengan keinginan [2]. suatu kegiatan atau metode meminta atau memesan sesuatu dari pihak ketiga. Pesanan dapat dibuat oleh pelanggan, dan pesanan membantu penjual mengetahui berapa banyak persediaan yang dia butuhkan [3].

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan pada sebuah usaha bernama Rumah makan Rindu Alam yang merupakan usaha kuliner yang didirikan oleh orang Minang (Padang). Beraneka ragam jenis makanan disajikan dalam rumah makan tersebut. Rumah makan Minang merupakan salah satu rumah makan favorit para warga dikarenakan selain cita rasa makanannya sendiri yang lezat, harga yang ditawarkan kepada khalayak umum juga sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Rumah makan ini beralamat Jalan H. Adam malik RT. 003 kelurahan handil jaya kecamatan jelutung. Rumah makan Rindu Alam memiliki beragam menu yang bisa dinikmati konsumen dengan harga yang terjangkau. Pada sistem berjalan saat ini proses pemesanan makanan dilakukan masih secara manual yaitu pelayan menemui konsumen satu persatu kemudian mencatat menggunakan kertas dan pena sebagai media mencatat pesanan konsumen sehingga terdapat beberapa kendala.

Kendala tersebut diantaranya yaitu saat konsumen melakukan pemesanan kerap kali terjadinya antrian yang mengharuskan konsumen untuk menunggu lama karena pelayan mencatat pesanan tidak hanya pada satu konsumen saja, memiliki beragam menu namun tidak informatif karena tidak menjelaskan secara detail makanan yang di tawarkan, serta proses transaksi dilakukan secara manual yaitu hanya menggunakan catatan sebagai media pengolahan datanya sehingga proses transaksi tersebut tidak tersip dengan baik.

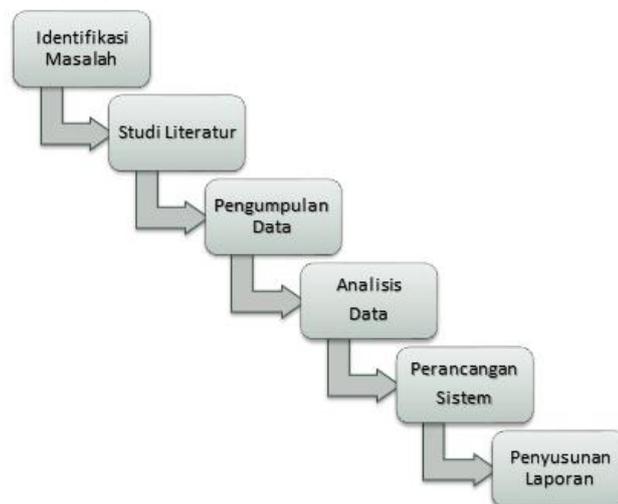
Berikut merupakan pendapat penelitian sejenis mengenai Aplikasi Pemesanan yaitu sebuah persamaan dengan penelitian yang terdapat dalam jurnal sitech yaitu telah menggunakan sistem informasi dengan memanfaatkan database MySQL untuk penyimpanan datanya sehingga mempermudah pihak usaha untuk mengelola data pemesanan makanan [4]. Begitu juga dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama mampu memberikan pelayanan secara online dengan memanfaatkan koneksi internet [5]. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan tablet yang diberikan ke pada customer untuk memesan [6]. Sistem informasi yang menggunakan cara pemesanan menu makanan dan minuman dengan sistem web ini bisa membantu dalam proses pemesanan, sesuai dengan hasil pengujian dengan pendekatan blackbox [7]. Penggunaan media *clientserver* pada *platform* android untuk rumah makan akan memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan [8].

Berdasarkan uraian dari pendahuluan diatas, maka penulis membuat penelitian dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Menu pada Rumah makan Rindu Alam Jambi Berbasis Android.”

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Untuk membantu dan memberikan gambaran penulis perlu panduan dan acuan dalam menyelesaikan penelitian ini, Tahapan membutuhkan kerangka kerja yang lebih menyeluruh dan berbeda. Langkah dan urutan yang harus dijalankan untuk menyelesaikan masalah ini akan diterapkan dalam kerangka kerja ini. Berikut adalah gambar kerangka penelitian yang digunakan :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan langkah dan tahap kerja penelitian ini dilihat di gambar diatas, maka penulis dapat bisa diuraikan pembahasan dari setiap tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Dalam hal ini tahap ini penulis melakukan pencarian, untuk menemukan dan mengumpulkan kebutuhan Rumah Makan Rindu Alam, yang disesuaikan dengan masalah yang dihadapi Rumah Makan Rindu Alam. Adapun masalah yang dihadapi sistem sedang berjalan saat ini proses pemesanan makanan dan minuman dilakukan masih secara manual yaitu saat konsumen melakukan pemesanan kerap kali terjadinya antrian yang mengharuskan konsumen untuk menunggu lama karena pelayan mendafta pesanan tidak hanya pada satu konsumen saja, memiliki beragam menu namun tidak informatif karena tidak menjelaskan secara detail makanan dan minuman yang di tawarkan.

2. Studi Literatur

Penulis melakukan tinjauan pustaka dengan melihat melalui berbagai bahan tertulis, termasuk buku dan majalah seperti perancangan, aplikasi, pemesanan, pelayanan, android, internet, basis data, UML, use case, Activity Diagram, Class Diagram, Flowchart Document, Android Studio, Java database connectivity, MySQL dan JAVA. Ini adalah tujuan penulis untuk menemukan semua literatur yang relevan tentang masalah Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pemesanan Berbasis Android. Sehingga

data yang dikumpulkan dari tinjauan pustaka ini dapat digunakan untuk mendukung argumen penelitian penulis saat ini. Hasil yang didapatkan penulis dalam tahapan ini yaitu semua landasan teori yang penulis tuangkan dalam laporan penelitian.

3. Pengumpulan data

Dalam penelitian, pengumpulan data adalah bagian penting dari keseluruhan proses. Prosedur analisis akan lebih menantang jika ada kesalahan dalam proses pengumpulan data. Akibatnya jika pengumpulan data tidak dilakukan dengan tepat, hasil dan kesimpulan akan membingungkan, untuk itu penulis menyelenggarakan kegiatan dalam proses pengumpulan data yang diawali dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi :

a. Pengamatan (*Observation*)

Pada observasi penulis bisa melakukannya secara langsung dalam proses pemesanan di Rumah Makan Rindu Alam dengan cara mengamati kinerja karyawan di Rumah Makan Rindu Alam dalam melayani customer yang melakukan pemesanan. Hasil yang didapatkan atas pengamatan yang dilakukan adalah data pendukung untuk pengambilan keputusan atas permasalahan yang dihadapi Rumah Makan Rindu Alam.

b. Wawancara (*Interview*)

Pendekatan penulis dalam mengumpulkan data, yang meliputi wawancara tatap muka dengan saudara perempuannya Fadia, seorang karyawan Restoran Rindu Alam, untuk mendapatkan informasi lisan dan deskripsi yang akurat dan untuk dimintai pertanggungjawaban atas kebenaran fakta yang berkaitan dengan subjek di tangan. diteliti. Wawancara dilakukan di Restoran Rindu Alam dengan orang-orang yang terpaut dengan cerita.

c. Dokumentasi

Dokumentasi perlu dilakukan untuk menyediakan berbagai macam arsip. Mencatat, mengambil foto, dan menggandakan berkas-berkas yang dibutuhkan dari Rumah Makan Rindu Alam sebagai salah satu metode pengumpulan barang bukti. Dokumentasi adalah kegiatan yang melibatkan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, dan penyebaran dokumen., adapun dokumen yang dimaksud yaitu daftar menu makanan beserta harga, daftar menu minuman beserta harga dan nota hasil transaksi. Hasil dari tahapan dokumentasi yang dilakukan penulis adalah dokumen lampiran berupa foto – foto data untuk merancang sistem dan dokumen yang nantinya akan penulis masukan pada daftar lampiran laporan penelitian. Dokumen tersebut berupa Surat keterangan penelitian, dan daftar wawancara.

4. Perancangan sistem

Untuk membuat tampilan menu ini, penulis harus terlebih dahulu membuat cetak biru atau struktur dasar. Saat ini menu tersebut telah diberikan bahasa pemrograman agar dapat bekerja, dengan harapan akan sesuai dengan desain menu aslinya.

5. Pembuatan Laporan

Pada titik ini, penulis merangkum temuan penelitian yang dilakukan ke dalam laporan tugas akhir, menguraikan tugas dan kegiatan yang diselesaikan dari titik di mana masalah diidentifikasi hingga tahap di mana solusi dibangun.

2.2 Database

Ada beberapa tabel dalam database, yang semuanya terhubung satu sama lain. Secara umum, database dapat dianggap sebagai kumpulan dari beberapa jenis data. Berbagai format multimedia dapat digunakan untuk menyimpan dan mengambil data. Ada beberapa jenis item data yang membentuk database, seperti formulir, tabel, gambar, laporan, dan kueri. [10]. Dalam konteks database, ini adalah sistem yang menyimpan dan memproses data. Setiap database memiliki API yang berbeda untuk membuat, mengakses, mengelola, mencari, dan menyalin data di dalamnya. Sistem Manajemen Basis Data Relasional (RDBMS)" dapat digunakan untuk menyimpan dan mengelola begitu banyak data [11].

a. Tabel Pemesanan

Untuk melacak pesanan, Anda memerlukan tabel pesanan. Bookings adalah nama yang diberikan ke tabel Orders di database. Tabel 1 menggambarkan desain tabel pesanan.

Tabel 1. Rancangan Tabel Pemesanan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pemesanan	varchar	50	id_pemesanan
tanggal	date	50	tanggal
id_pelayan	varchar	50	id_pelayan

total_bayar	int	50	total_bayar
lat	varchar	50	lat
lng	varchar	50	lng
alamat_pengiriman	varchar	100	alamat_pengiriman
status	varchar	100	status

b. Tabel Detail Pemesanan

Untuk melacak pesanan, Anda memerlukan tabel pesanan. Bookings adalah nama yang diberikan ke tabel Orders di database. Tabel 1 menggambarkan desain tabel pesanan.

Tabel 2. Rancangan Tabel Detail Pemesanan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_Detail pemesanan	varchar	50	id_Detail pemesanan
tanggal	date	-	tanggal
id_pelayan	varchar	50	id_pelayan
total_bayar	int	-	total_bayar
lat	varchar	50	lat
lng	varchar	50	lng
alamat_pengiriman	varchar	100	alamat_pengiriman
status	varchar	100	status

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

UML adalah sekumpulan diagram untuk pengembangan perangkat lunak berbasis objek yang sudah memiliki standar [12]. Pemodelan, analisis, dan desain dalam pemrograman berorientasi objek semuanya dimungkinkan oleh UML (Unified Modeling Language), yang telah banyak digunakan oleh industri [13].

3.1 Sistem yang sedang berjalan

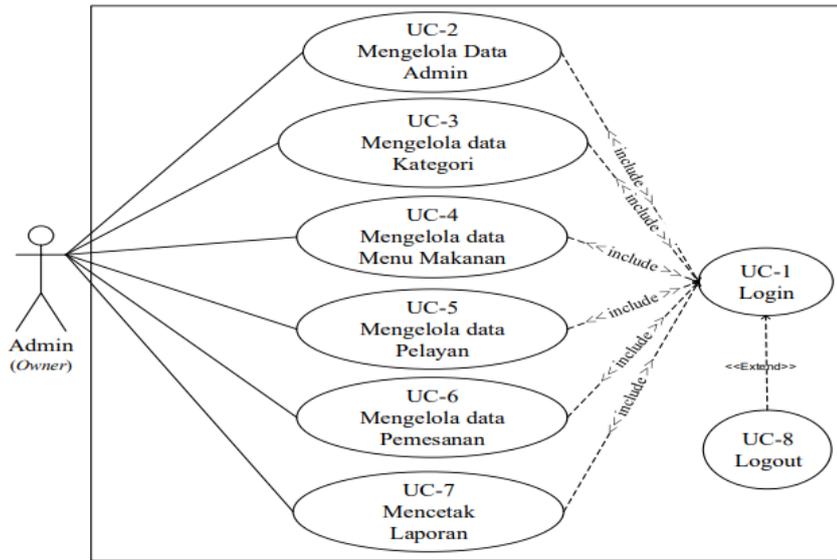
- a. Konsumen mengunjungi Rumah makan Rindu Alam Jambi dan duduk menunggu pelayan menawarkan hidangan yang akan disediakan
- b. Pelayan hidangkan menu makanan dan minuman, kemudian menata di meja konsumen
- c. Konsumen menyantap makanan yang telah di hidangkan
- d. Setelah selesai makan konsumen akan kembali informasikan pelayanan untuk cek
- e. Pelayan cek berdasarkan makanan yang telah di santap oleh konsumen, kemudian mencatat menggunakan kertas dan pena atau pensil
- f. Pelayan menginformasikan untuk melakukan pembayaran di kasir
- g. Kasir menerima catatan dari pelayan, melakukan perhitungan biaya.
- h. Selesai makan, konsumen kemudian menemui bagian kasir dengan menginformasikan nomor meja
- i. Kasir mengambil catatan pemesanan berdasarkan nomor meja kemudian menginformasikan biaya dan Konsumen melakukan pembayaran
- j. Kasir menerima pembayaran, kemudian mencetak bukti pembayaran dan diserahkan kepada konsumen. Kemudian membuat laporan untuk diserahkan kepada pimpinan.

3.1.1 Usecase

Sebagai langkah awal dalam melakukan pemodelan perangkat lunak berorientasi objek maka penulis melakukan pemodelan diagram use case. Diagram ini merupakan representasi dari perilaku (behavior) sistem informasi. Dengan satu atau bisa lebih dari satu aktor berinteraksi dengan sistem yang akan dibangun dalam sebuah use case. Ketika datang ke sistem informasi, use case digunakan untuk menentukan fungsionalitas apa yang tersedia dan siapa yang memiliki akses. [13].

a. *Use case* Diagram Untuk Admin

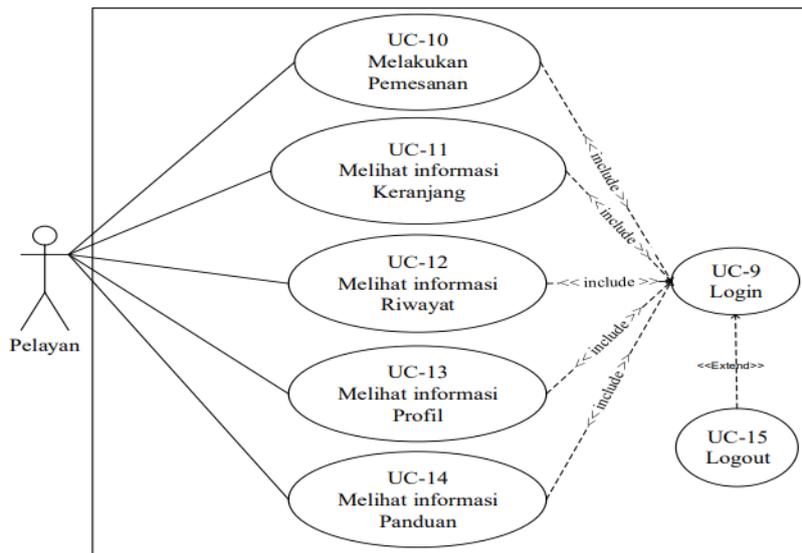
Pengembang sistem menggunakan diagram kasus penggunaan untuk menggambarkan interaksi sistem mereka dengan pengguna. Pertimbangan situasi Untuk lebih memahami bagaimana Admin dapat menggunakan sistem, kami akan menggambar diagram alur yang mirip dengan yang ada di gambar berikutnya :



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

b. Use case Diagram Pelayan

Diagram use case dan pengguna ditampilkan dalam use case diagram untuk menunjukkan bagaimana sistem akan digunakan. Pertimbangan situasi bagaimana pengguna dapat berinteraksi dan mengoperasikan sistem ini digambarkan dalam gambar diagram berikut :



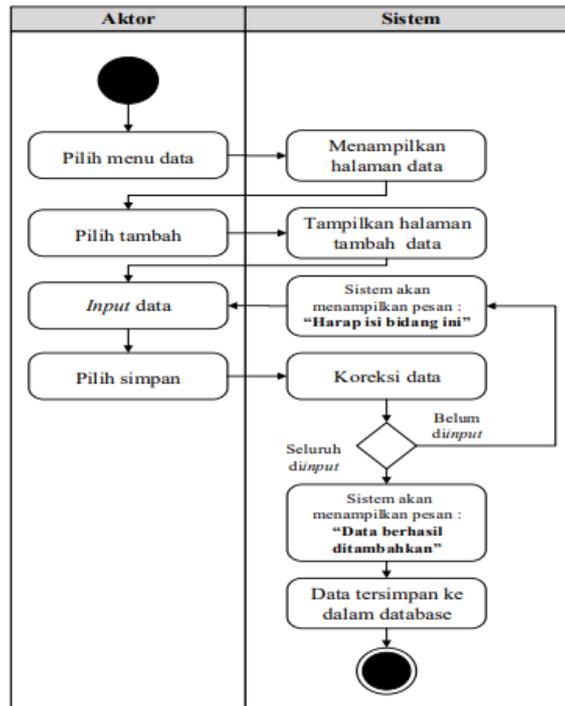
Gambar 3. Use Case Diagram Pelayan

3.1.2 Activity Diagram

Sejara setelah fase analitis, fase desain akan dimulai dengan diagram aktivitas [14]. Ini adalah diagram alur kerja yang menggambarkan setiap tindakan dan aliran berurutan dari aktivitas tersebut. Diagram aktivitas [15].

a. Activity Diagram Tambah

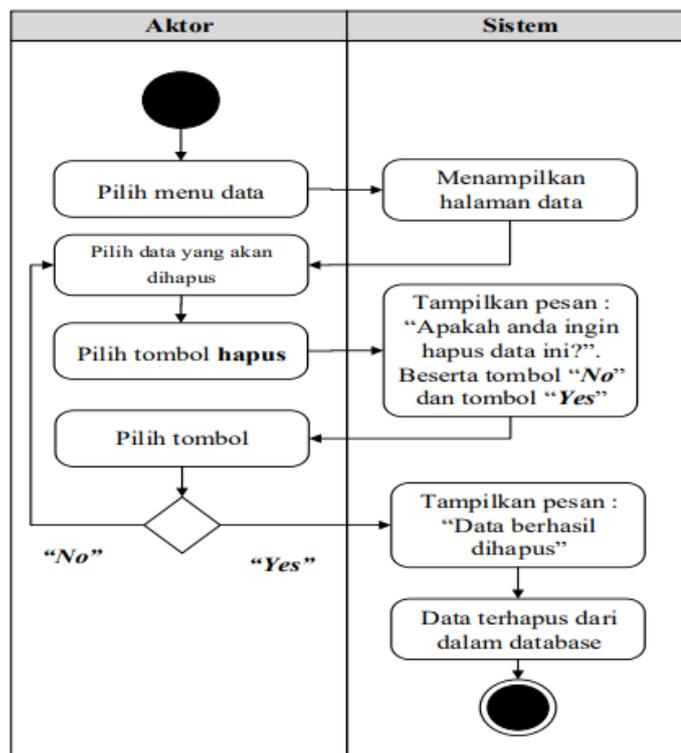
Berikut ini penulis gambarkan Activity diagram tambah yang menggambarkan antara aktor dan sistem sehingga bisa dilihat aliran aktivitas proses menambah data:



Gambar 4. Activity Diagram Tambah

b. Activity Diagram Hapus

Berikut merupakan gambar Activity diagram hapus yang menggambarkan aliran aktivitas untuk menghapus data:

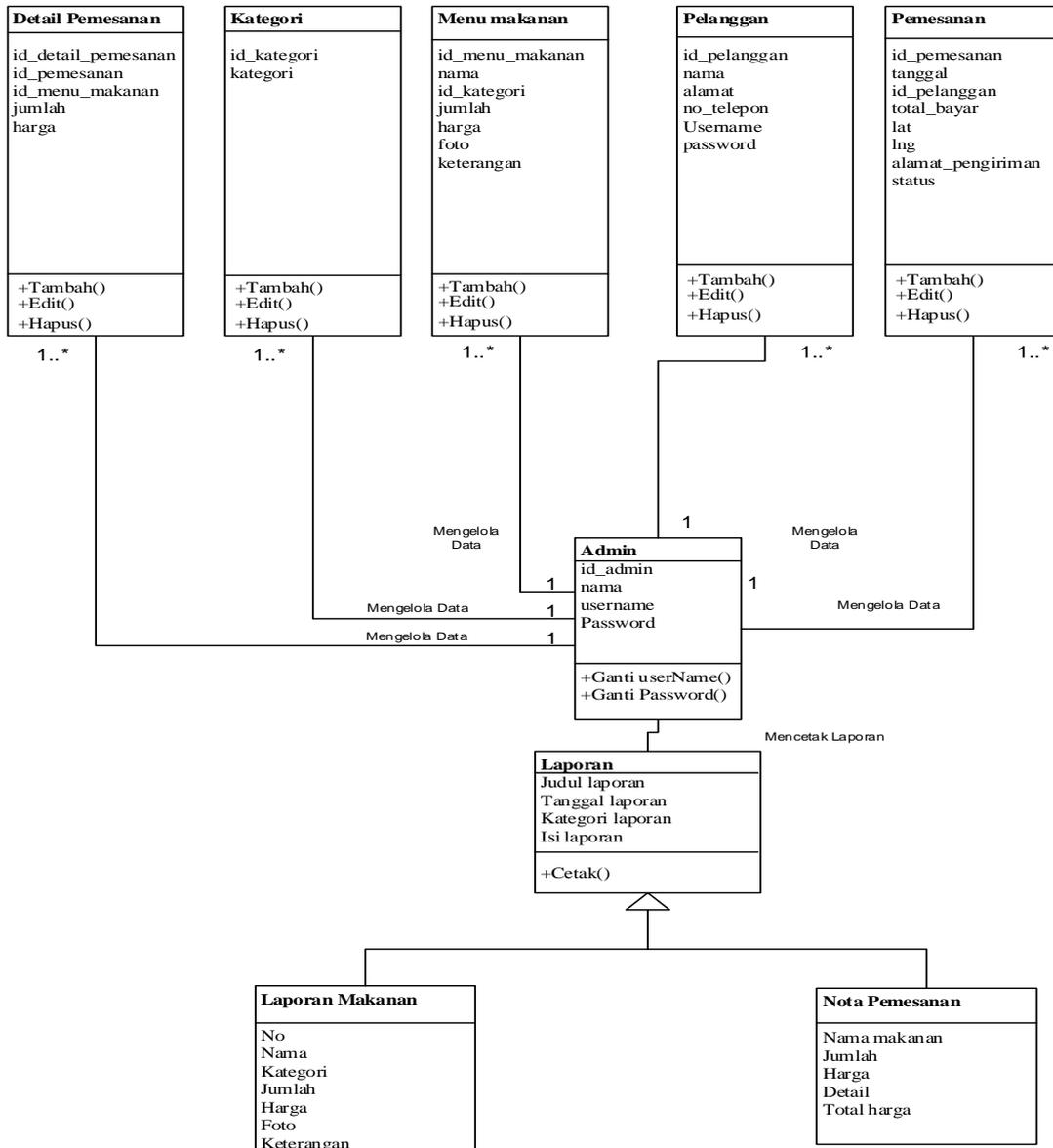


Gambar 5. Activity Diagram Hapus

3.1.3 Class Diagram

Diagram ini menunjukkan bagaimana kertas dan informasi lainnya bergerak melalui banyak departemen dan divisi organisasi. Bagan alir dokumen, formulir, atau kertas Laporan dan formulir, termasuk duplikatnya,

ditampilkan dalam bagan alir [17]. Diagram alir dokumen menampilkan pergerakan dokumen dan informasi dalam suatu organisasi. Perjalanan sebuah dokumen dari asal ke tujuan digambarkan dalam diagram alir ini.



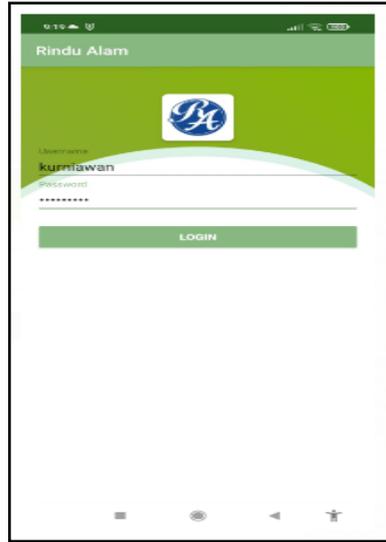
Gambar 6. Class Diagram

3.2 Implementasi

Desain atau terjemahan ke dalam tampilan hasil yang dapat dioperasikan dengan menggunakan bahasa komputer merupakan hasil dari desain yang telah dihasilkan sebelumnya, yang dikenal dengan implementasi program. Berikut ini adalah penjelasan tentang bagaimana program itu dijalankan, khususnya:

a. Tampilan fotm login

Jika ini adalah pertama kalinya pengguna menjalankan aplikasi, mereka akan melihat formulir login terlebih dahulu, diikuti oleh halaman menu login di browser mereka. Pengguna harus memasukkan Nama Pengguna dan Kata Sandi terlebih dahulu sebelum dapat melanjutkan. Halaman login berfungsi sebagai portal ke menu program.



Gambar 7. Tampilan Login

a. Tampilan Pemesanan Menu

Untuk membuat tampilan menu ini, penulis harus terlebih dahulu membuat cetak biru atau struktur dasar. Saat ini menu tersebut telah diberikan bahasa pemrograman agar dapat bekerja, dengan harapan akan sesuai dengan desain menu aslinya.



Gambar 8. Tampilan Pemesanan menu

4. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa dari perancangan dan pengujian aplikasi Pemesanan menu pada rumah makan Rindu Alam Kota Jambi, bisa ditarik kesimpulan dan saran mengenai Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Perancangan sistem ini terdapat dua, yaitu aplikasi berbasis web untuk melihat pesanan yang dimasukkan oleh pelayan dari aplikasi pemesanan pelanggan kemudian pada web yang di kelolah oleh admin. Dan sistem kedua adalah aplikasi yang menggunakan gadget android dimana berguna untuk pelanggan memesan menu-menu rumah makan dan dalam aplikasi android menampilkan semua data menu makanan dan menu minuman yang ada di rumah makan rindu alam.

2. Dengan perancangan dan analisis di aplikasi pemesanan berbasis web dan android ini, memungkinkan proses pengolahan data pemesanan makanan dan minuman dilakukan secara praktis dari perangkat nirkabel seperti android. Sehingga pelayan dapat melakukan transaksi tanpa harus mengantri di depan kasir restoran.
3. Dengan adanya perancangan aplikasi ini dapat mempercepat waktu serta mengurangi pemborosan tenaga untuk berdiri di depan kasir restoran yang akan menimbulkan kerumunan.

REFERENCES

- [1] O. Danny. "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Restoran Berbasis Android." *J. Respati*, Vol.15, No.3, pp. 1-11, 2020.
- [2] Rusdi Nur Dan Muhammad Arsyad Suyuti, *Perancangan Mesin Pemesanan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [3] R. Kresna. "Penerapan Sistem Manajemen Operasional Pelayanan Pemesanan Menu Makanan Dengan Waiting Line Method." *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, Vol.3, No.4, pp. 27-36, 2018.
- [4] Handayani, Tuti, I. Gunawan, dan R. Taufiq. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara)." *Jurnal Sitech: Sistem Informasi Dan Teknologi*, Vol.1, No.3, pp. 20-29, 2017.
- [5] R. S. Fitri, K. Rukun, And N. Dwiyani, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Penjualan Makanan Pada Toko Mujahidah Berbasis Android," *J. Vokasional Tek. Elektron. Inform.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 196–211, 2016.
- [6] Fatmawati. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang." *Jurnal Teknik Komputer*, Vol.5, No.3, pp. 3-11, 2016.
- [7] M. Melani, R. Hutabarat, And I. G. P. B. S. Mananda, "Prosedur Penanganan Pemesanan Makanan Paket Pada Pt. Panorama Tour And Travel Denpasar," Vol. 2, No. 2, Pp. 29–33, 2014.
- [8] H. M. Julianus Saeppl, Thomson Mary, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Mentawai Fast Kota Padang Berbasis Android," Vol. 6, No. 1, Pp. 9–18, 2019.
- [9] A. Sutojo, "Pengaruh Perilaku Terhadap Kualitas Layanan Konsumen Di Rumah Makan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu," *Mimb. J. Penelit. Sos. Dan Polit.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 8–19, 2014.
- [10] R. S. Wahyudin, I. Baihaqi, And D. S. Ardiantono, "Evaluasi Kualitas Layanan Pada Rumah Makan Surabaya Selatan," *J. Tek. Its*, Vol. 9, No. 1, Pp. 72–77, 2020.
- [11] W. D. Savitri, "Pengaruh Harga, Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Rm Dwi Jaya," *Ilmu Dan Ris. Manaj.*, Vol. 6, 2017.
- [12] E. U. Alfin Siddik Amrullah Buton, "Implementasi 'Pop Up Notification' Pada Sistem Antrian Online Di Rumah Makan Berbasis Android," *J. Teknol. Inf. Dan Multimed.*, Vol. 3, No. 4, Pp. 1–6, 2019.
- [13] Hidayah, A. N. Nur, dan H. Supriyono. "Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis Android." *Jurnal Insypro (Information System And Processing)*, Vol.5, No.5, pp. 11-21, 2019.
- [14] W. Hadion. "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya." *Js (Jurnal Sekolah)*, Vol.8, No.5, pp. 22-30, 2016.
- [15] Febriyansyah, Rendi, A. Bijaksana Putra Negara, And Novi Safriadi. "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Di Restoran Berbasis Android." *Justin (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, Vol.5, No.3, pp. 69-77, 2018.
- [16] Desrivawany, Anggun, D. Irfan, dan O. Oktoria. "Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasi Pemesanan Makanan Di Kafe Berbasis Android." *Voteteknika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, Vol.2, No.7, pp. 40-59, 2014.
- [17] B. Azis, P. Putra, E. P. Purnomo, And A. N. Kasiwi, "Transformasi Pelayanan Digital Berbasis Teknologi Komunikasi Dan Informasi Website Sebagai Perwujudan Kota Jogja," Vol. 5, No. 1, Pp. 24–29, 2020.