

Perancangan Proses Bisnis Pemesanan Pada Kedai Kopi Menggunakan Simulasi BPMN

Dahlia Widhyaestoeti¹, Reza Zainul Ichwan², Fitria Rachmawati³, Zulkarnaen Noor Syarif⁴, Jejen Jaenudin⁵

¹ Fakultas Teknik dan Sains, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ibn Khaldun, Bogor Indonesia
Email: ¹dahlia@uika-bogor.ac.id, ²rezaichwan14@uika-bogor.ac.id, ³fitria@uika-bogor.ac.id, ⁴zulkarnaen.ns@uika-bogor.ac.id, ⁵zen@uika-bogor.ac.id

Email Penulis Korespondensi: dahlia@uika-bogor.ac.id

Submitted :
17 Agustus 2025

Revision :
30 Agustus 2025

Accepted:
25 September 2025

Published:
30 September 2025

Abstrak—Meningkatnya penikmat kopi terlihat dari jumlah kedai kopi di Kota Bogor yang terus bertambah, diperlukan sebuah inovasi gagasan proses bisnis baru untuk meningkatkan daya saing pada era digital saat ini. Kedai kopi saat ini masih belum memiliki aplikasi yang mampu membuat membuat pelanggan merasa dilayani dengan cepat. Simulasi proses bisnis dari pemilihan teknologi QR Code untuk permasalahan pemilihan menu pada proses pemesanan agar menjadi efektif, menggunakan aplikasi BIZAGI Modeler. Hasil dari simulasi BPMN menggunakan BIZAGI Modeler yang dimulai dengan identifikasi aktifitas proses pemesanan dalam bentuk diagram BPMN, analisis waktu dan analisis sumber daya. Dengan asumsi 50 pelanggan perhari dihasilkan rata-rata 14 menit untuk menyelesaikan proses pemesanan setiap pelanggan dan dibutuhkan sekitar Rp. 156.800,- per hari untuk membayar 5 orang pegawai.

Kata Kunci: Proses Bisnis; Pemesanan; BPMN; Simulasi; Bizagi

Abstract— The increasing number of coffee lovers is evident from the growing number of coffee shops in Bogor City. To maintain competitiveness in today's digital era, innovative business process ideas are needed. Coffee shops currently lack an application that is able to make customers feel served quickly. Business process simulation of the selection of QR Code technology for the problem of selecting a menu in the ordering process to be effective, using the BIZAGI Modeler application. The results of the BPMN simulation using BIZAGI Modeler, which begins with the identification of ordering process activities in the form of BPMN diagrams, time analysis and resource analysis. Assuming 50 customers per day, an average of 14 minutes is required to complete the ordering process for each customer, and it takes around Rp. 156,800 per day to pay 5 employees.

Keywords: Business Process; Ordering; BPMN; Simulation; Bizagi;

1. PENDAHULUAN

Belanda membawa masuk kopi ke Indonesia tahun 1696, benih kopi mulai ditanam di Kedawung sampai Sukabumi, dan tahun 1711 panen kopi pertama dengan skala besar di Cianjur, kedai kopi pertama di Indonesia berdiri di Batavia tahun 1878, sampai dengan tahun 2023 meningkatnya jumlah Coffee shop di Indonesia mampu meraup nilai penjualan sekitar 2,1 miliar dolar AS [1]. Pemesanan menurut kbbsi.web.id dari dasar kata Pesan yang memiliki arti proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Cara memesan di Coffe shop biasanya memiliki prosedur sendiri yaitu pesan pada pramusaji atau pemesanan via barcode [2]. Pertumbuhan kedai kopi (coffee shop) di Kota Bogor semakin meningkat mulai dari 50 kedai di tahun 2016 sampai 150 kedai tahun 2018 [3]. Tahun 2024 Kota Bogor memiliki 500 kedai kopi menurut data calon walikota Bogor [4].

Proses pemesanan di kedai kopi milik Ferry Fadli masih dilakukan secara konvensional melalui interaksi langsung antara penjual dan pelanggan. Produk yang ditawarkan berupa makanan dan minuman olahan seperti pancong, kentang goreng, mie nyemek, es jeruk, dan kopi racik. Dalam kegiatan operasional harian, pelanggan datang langsung ke outlet untuk memesan, lalu pesanan akan dicatat secara manual oleh penjual. Meskipun penjual aktif menggunakan media sosial seperti TikTok, Instagram, dan Facebook sebagai sarana promosi, interaksi pemesanan tetap tidak melibatkan media digital. Kedai juga melayani pesanan melalui platform daring seperti GoFood dan ShopeeFood. Proses bisnis menurut Dumas yaitu usaha yang dilakukan dalam memberikan layanan/produk kepada pelanggan, kualitas layanan dan efisiensi layanan dapat mengungguli organisasi lain yang serupa [5]. Menurut Mahendrawathi [6] dalam bukunya menyatakan definisi manajemen proses bisnis adalah sebuah disiplin yang melibatkan berbagai kombinasi dari identifikasi, penemuan, analisis, perancangan ulang (re-design), implementasi, kontrol, pengukuran dan optimasi aliran aktivitas bisnis dengan cara yang mendukung tujuan organisasi dengan melibatkan karyawan, pelanggan dan mitra. Analisis dan pemodelan proses bisnis dibutuhkan untuk pemahaman dan perbaikan proses bisnis dalam organisasi, dalam penelitian Maulana [7] metodologi untuk melakukan analisis berdasarkan pendekatan dibagi menjadi 3 yaitu BPI, BPM dan BPR, serta penggunaan *Business Process Modeling Notation* (BPMN) sebagai standar untuk menggambarkan proses bisnis.

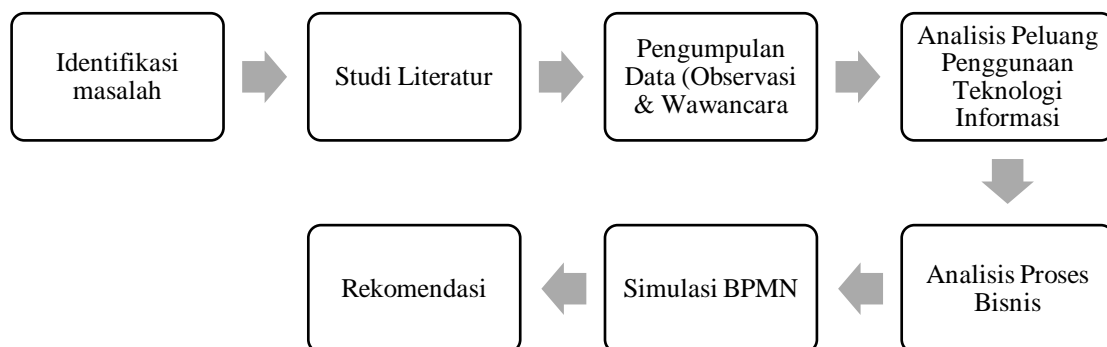
Perangkat lunak pemodelan proses bisnis Bizagi Modeler memungkinkan organisasi membuat dan mendokumentasikan proses bisnis guna mengidentifikasi peluang perbaikan. Setelah melakukan analisis serta memodelkan proses bisnis yang sedang berjalan dengan aplikasi Bizagi Modeler untuk menguji validitas

pemodelan, maka diperoleh rekomendasi perbaikan dari hasil simulasi menunjukkan adanya peningkatan waktu dalam pelaksanaan proses bisnis [8]. Hasil simulasi BPMN adalah waktu untuk berbagai proses bisnis dengan menggambarkan detail proses bisnis utama di perusahaan [9]. Meningkatkan daya saing perusahaan diperlukan rekomendasi dari hasil simulasi pemodelan yang menunjukkan perbandingan durasi waktu proses bisnis saat ini dengan proses bisnis rekomendasi [10]. Penggunaan aplikasi berbasis web untuk proses pemesanan, diharapkan mampu meningkatkan penjualan, pemasaran dan kinerja organisasi [11]. Sebagai alternatif dalam proses pemesanan menu dan mengurangi waktu, penerapan QR Code dengan metode pengujian *First Come First Served* (FCFS), pelanggan memiliki prioritas untuk dilayani terlebih dahulu [12]. Pemanfaatan teknologi QR-Code untuk memindai menggunakan smartphone android untuk menampilkan menu makanan dan minuman pada web, dapat membantu tugas pramusaji dalam melayani pembeli, serta dapat mengetahui jumlah pembeli maupun jumlah pesanan perhari dari hasil laporan [13]. Proses pemesanan dengan antrean panjang akibat pencatatan manual, potensi kesalahan input pesanan, serta keterlambatan dalam notifikasi dan pengelolaan pesanan yang masuk dari aplikasi online pada kedai kopi milik Ferry Fadli yang dapat berdampak pada efisiensi pelayanan dan pengalaman pelanggan secara keseluruhan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat simulasi BPMN menggunakan aplikasi BIZAGI Modeler untuk menghasilkan rekomendasi proses bisnis baru untuk meningkatkan daya saing pada kedai kopi serupa di wilayah sekitar Kota Bogor.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penerapan BPMN untuk perancangan proses bisnis, digambarkan bentuk alur pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap penelitian

2.2 Identifikasi Masalah

Memahami proses bisnis saat ini pada kedai kopi dan melihat situasi proses pemesanan kopi untuk merumuskan permasalahan. Rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana perancangan proses bisnis pemesanan dengan membuat simulasi BPMN untuk rekomendasi untuk meningkatkan daya saing bisnis serupa di wilayah yang sama.

2.3 Studi Literatur

Melakukan pengumpulan jurnal penelitian yang sesuai untuk dijadikan referensi. Referensi membuat tabel identifikasi resiko pada permasalahan proses bisnis untuk mendapatkan gambaran permasalahan di kedai kopi [8]. Proses simulasi BPMN untuk mendapatkan hasil waktu proses dan penggunaan sumber daya sebagai bahan analisis [10].

2.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung di kedai kopi untuk mendapatkan proses bisnis yang sedang berjalan. Wawancara dilakukan pada pemilik kedai kopi untuk mengetahui proses bisnis pemesanan dan permasalahan yang dihadapi. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi proses pemesanan pada kedai kopi pada penjualan secara langsung dan menggunakan media penjualan online.

2.5 Analisis Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi

Tahap ini mencari referensi pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan daya saing bisnis serupa. Mengumpulkan referensi kemudian membuat analisis peluang dan potensi pemanfaatan teknologi informasi untuk proses pemesanan. Menurut Suharso dan Yudhistira [14], teknologi informasi dapat digunakan untuk

meningkatkan produktivitas dan mengurangi kesalahan manusia dalam kegiatan bisnis yang masih dilakukan secara manual di dalam perusahaan.

2.6 Analisis Proses Bisnis

Melakukan analisis proses bisnis baru hasil dari analisis peluang pemanfaatan teknologi informasi. Pada tahap ini membuat dan mengidentifikasi diagram BPMN dengan aplikasi BIZAGI Modeler.

2.7 Simulasi BPMN

Tahap ini melakukan simulasi diagram proses bisnis yang sudah dibuat pada tahap analisis proses bisnis. Dimulai dengan proses validasi, analisis waktu dan kebutuhan sumber daya. Proses simulasi BPMN menggunakan aplikasi BIZAGI Modeler.

2.8 Rekomendasi

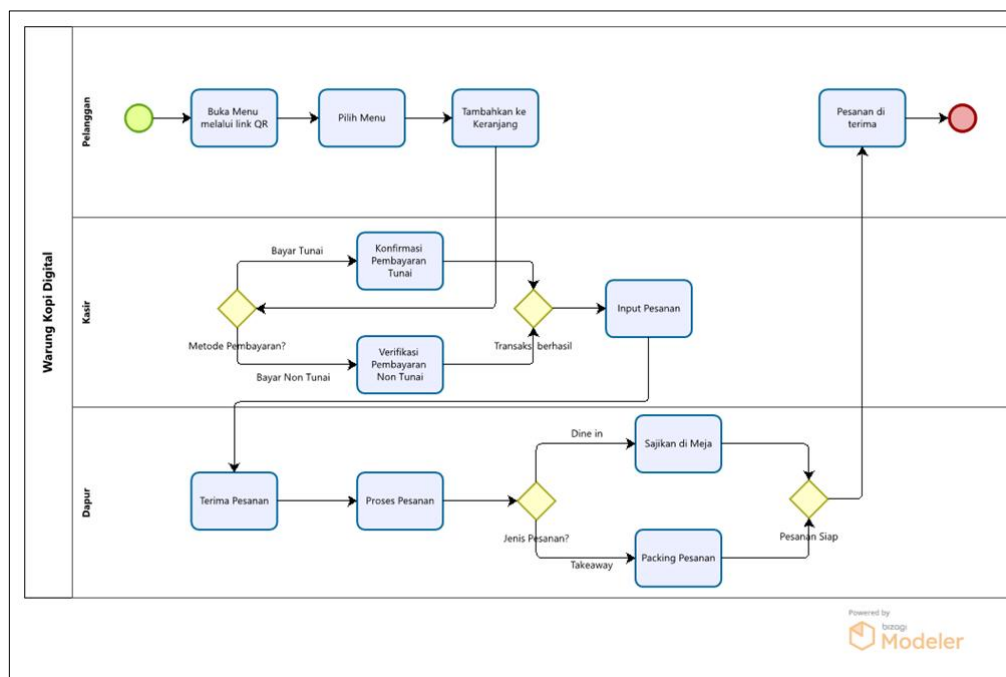
Hasil dari proses simulasi BPMN analisis waktu dan sumber daya menjadi bahan rekomendasi untuk pemilik kedai kopi dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan daya saing bisnis serupa. Menurut Nurhidayat dkk [10], setelah mengidentifikasi masalah dalam proses bisnis, beberapa rekomendasi diajukan untuk meningkatkan proses, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Business Process Management Notation (BPMN) merupakan standar notasi grafis digunakan untuk pemodelan proses yang memberikan konsistensi dan memastikan pemahaman proses di antara para pemangku kepentingan maupun lintas organisasi, BPMN menggunakan symbol dasar untuk memvisualisasikan proses bisnis yang terdiri dari 4 kategori *flow objects*, *connecting objects*, *swimlanes*, dan *artifacts* [15].

3.1 Analisis Proses Bisnis

Memodelkan proses dilakukan dengan membuat diagram BPMN dengan aplikasi BIZAGI Modeler, yang dimulai dengan gambar *Pool* kosong. Melakukan identifikasi *Swimlane* diperlukan untuk mengetahui *Pool* sebagai entitas bisnis dan lane yang merupakan representasi beberapa aktor yang terlibat dalam aktivitas atau task dalam sebuah *Pool* [16]. Gambar 2, diagram pemesanan kopi setelah melakukan analisis peluang pemanfaatan teknologi, pemilik memilih menggunakan menu digital pada saat pelanggan melakukan pemesanan. Pembayaran non tunai juga menjadi solusi untuk meminimalkan antrian di kasir.



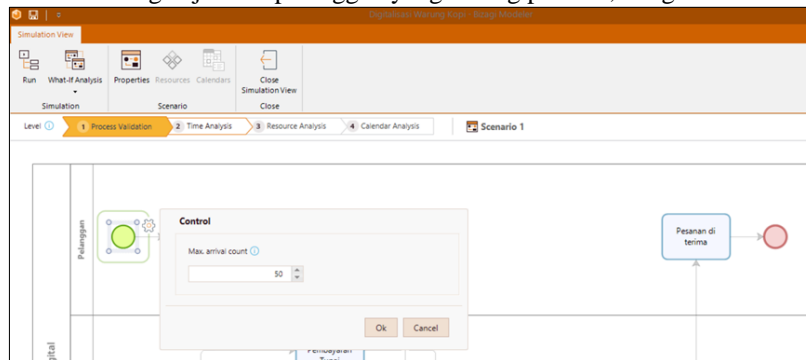
Gambar 2. Diagram BPMN Pemesanan Kopi

3.2 Tahap Simulasi

Tiga tahap yang dilakukan pada Simulasi BPMN adalah validasi, analisis waktu, dan analisis sumber daya. Fitur *Simulation View* pada BIZAGI Modeler untuk melakukan simulasi.

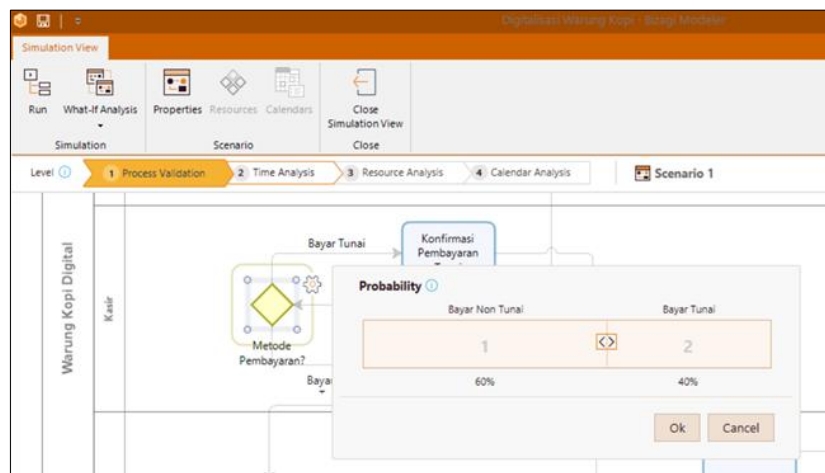
3.2.1 Proses Validasi (Validation Process)

Tujuan proses validasi adalah untuk menentukan apakah proses bisnis efisien dan bebas dari hambatan. Pada proses validasi ini, *start* dan *gateway* akan berwarna terang, karena perlu memasukkan data [17]. Pada gambar 3, simbol *start* diisi dengan jumlah pelanggan yang datang per hari, dengan asumsi 50 pelanggan.



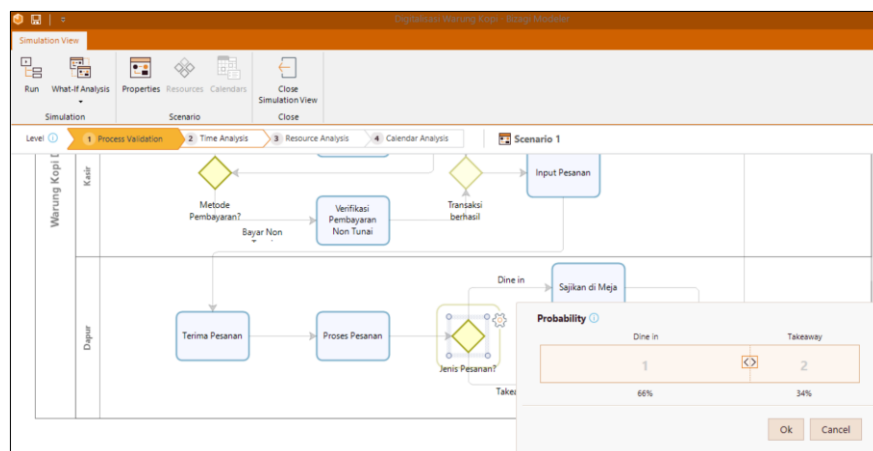
Gambar 3. Isi data pada *start event*

Ada dua *Gateway* yang menyala yaitu Metode Pembayaran dan Jenis Pesanan. Gambar 4, isi data pada gateway Metode Pembayaran di geser untuk menentukan asumsi distribusi pilihan, 60% pelanggan membayar non tunai dan 40% pelanggan membayar tunai.



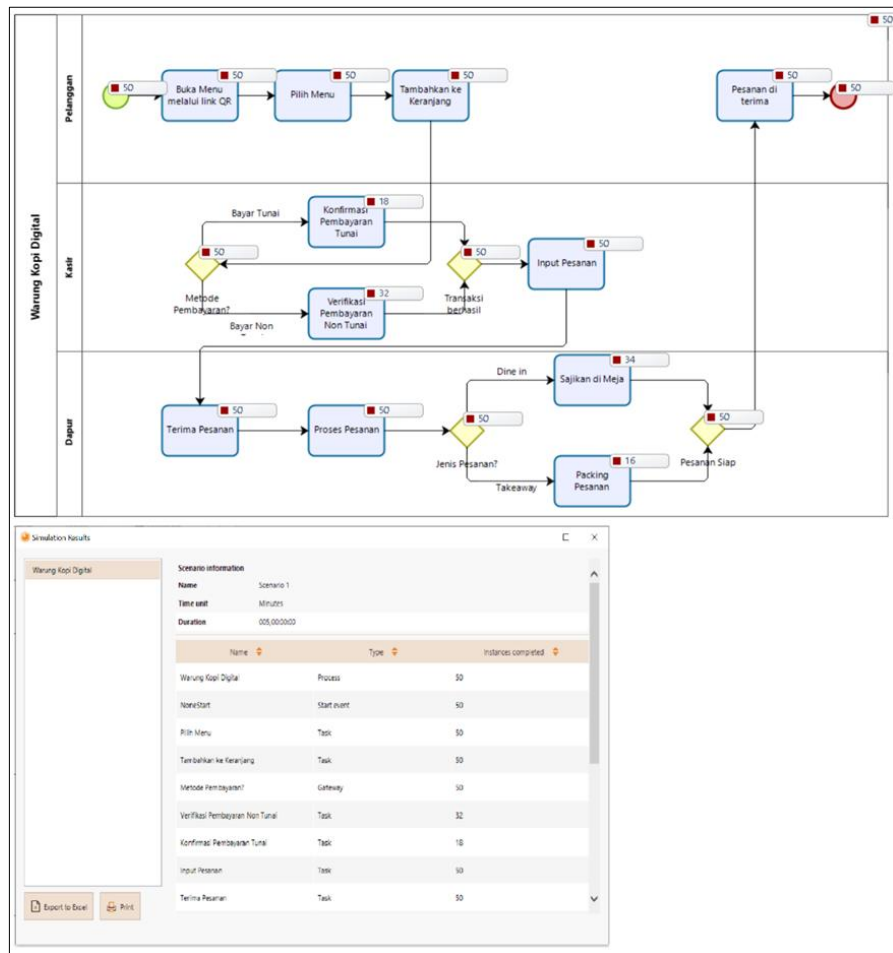
Gambar 4. Isi data pada *Gateway: Metode Pembayaran*

Distribusi data pada gambar 5, simbol gateway Jenis Pesanan yaitu dengan asumsi 66% makan di tempat (*Dine in*) dan 34% pesanan berjenis dibawa (*Take Away*).



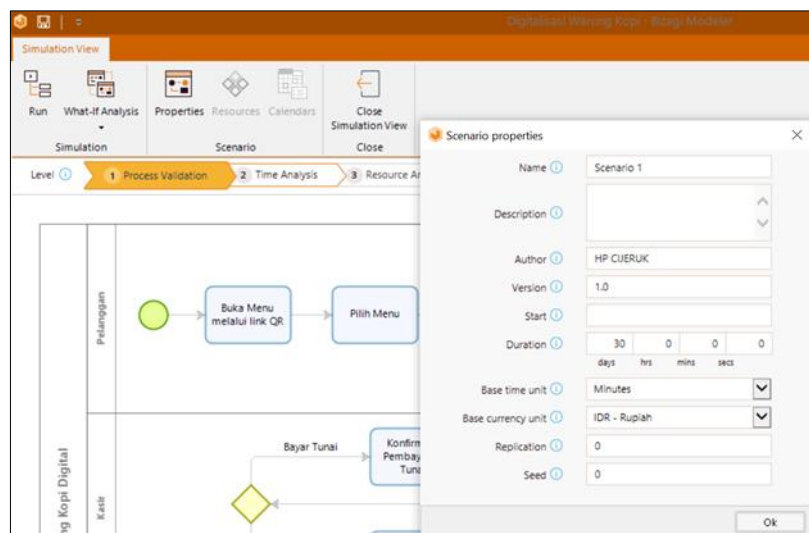
Gambar 5. Isi data pada *Gateway: Jenis Pesanan*

Hasil simulasi *Process Validation* pada gambar 6, dimulai dengan fitur *Start* dan *Results* untuk menampilkan hasil tiap *Task* dan *Gateway*. *Simulation Result* tercapai tingkat efisiensi nya (input sama dengan output) maka proses dinyatakan berhasil, fitur ini menampilkan scenario yang dibuat dengan hasil tiap tipe menghasilkan *Instance Completed*.



Gambar 6. Process Validation Result

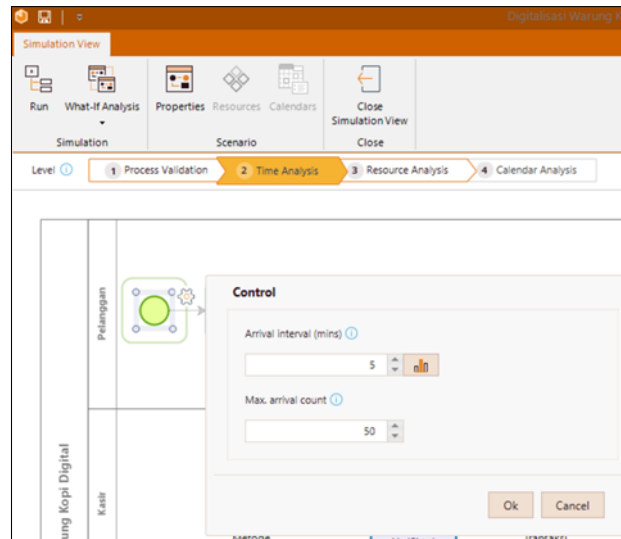
Sebelum tahap time analysis, pilih fitur Properties untuk menentukan durasi aktivitas yang akan di analisis, gambar 7 isi durasi 30 hari (kedai kopi buka setiap hari).



Gambar 7. Seting Scenario Properties

3.2.2 Analisis Waktu (Time Analysis)

Pada *time analysis* semua activity berwarna terang, dibutuhkan mengisi data dari setiap *activity* tersebut. Mengisi setiap aktivitas dengan durasi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Gambar 8 pada tahap proses validasi diasumsikan jumlah pelanggan yang datang 50 per hari, pada start event ada tambahan fitur interval, untuk menentukan kedatangan pelanggan di asumsikan setiap 5 menit.



Gambar 8. Isi data arrival interval

Tabel 1 dibuat untuk menentukan estimasi waktu yang dibutuhkan dari semua aktivitas, kolom waktu ditentukan dengan satuan waktu (hari, jam, menit, detik).

Tabel 1. Waktu proses aktivitas

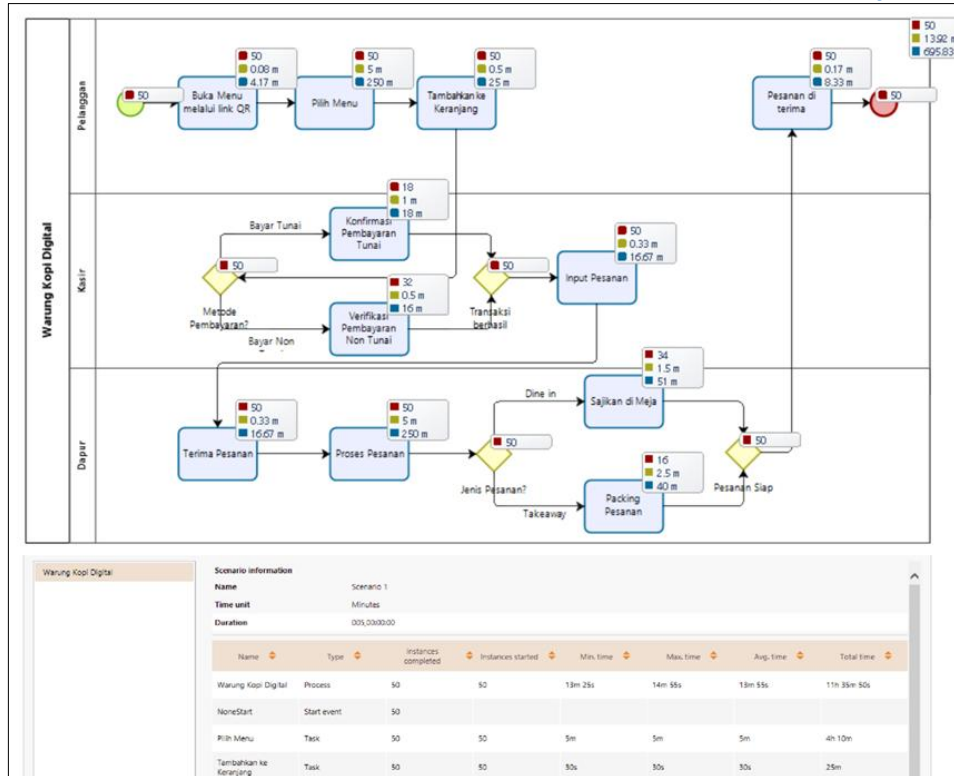
Aktivitas	Waktu yang dibutuhkan
Buka Menu melalui link QR	5 detik
Pilih Menu	5 menit
Tambahkan ke keranjang	30 detik
Konfirmasi bayar tunai	1 menit
Verifikasi bayar non tunai	30 detik
Input pesanan	20 detik
Proses pesanan	5 menit
Sajikan di meja	1 menit 30 detik
Pecking pesanan	2 menit 30 detik
Pesanan di terima	10 detik

Aktivitas diisi dengan estimasi waktu yang dibutuhkan, gambar 9 cara mengisi tiap task dengan memilih simbol jam pada task.



Gambar 9. Isi waktu pada task

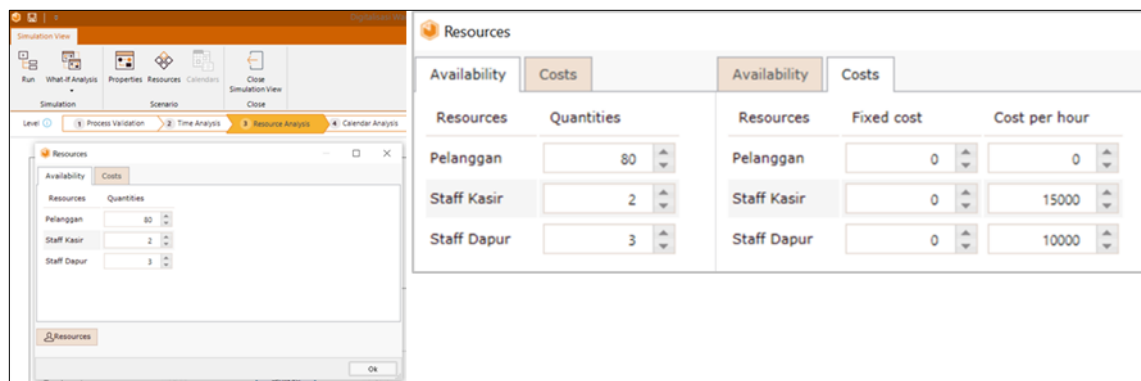
Berdasarkan hasil simulasi gambar 10, waktu rata-rata penyelesaian satu transaksi adalah sekitar 13 menit 55 detik. Aktivitas yang paling memakan waktu adalah proses pemilihan menu (5 menit) dan pemrosesan pesanan di dapur (5 menit). Dari 50 transaksi, 32 menggunakan pembayaran non-tunai dan 18 tunai, dengan waktu verifikasi masing-masing 30 detik dan 1 menit. Pesanan dine-in disajikan dalam 1 menit 30 detik (34 pesanan), sementara takeaway dipacking selama 2 menit 30 detik (16 pesanan). Tahap awal (buka menu & pilih) dan akhir (pesanan diterima) berlangsung cukup cepat. Secara keseluruhan, proses berjalan efisien, namun optimalisasi pada pemilihan menu dan dapur bisa lebih mempercepat layanan.



Gambar 10. Hasil Simulasi Time Analysis

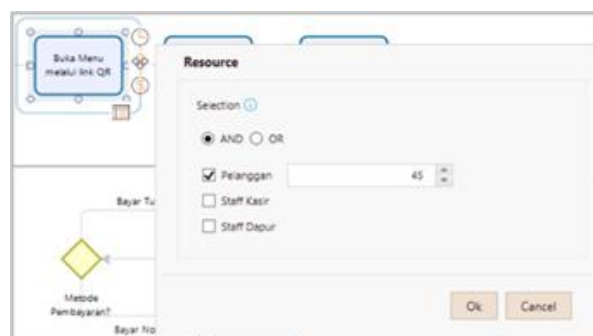
3.2.3 Proses Resource Analysis

Menentukan *Resources* yang dimiliki kedai kopi, gambar 11 mengisi fitur *Availability* dengan jumlah sumber daya yang dimiliki dan asumsikan gaji untuk tiap sumber daya pada fitur *Cost*.



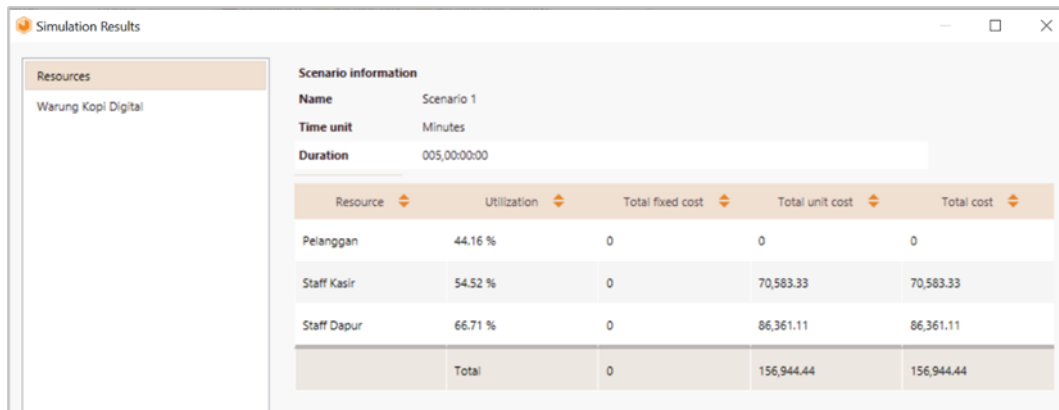
Gambar 11. Menentukan Availability dan Cost pada tahap Resource Analysis

Gambar 12, mengisi tiap task dengan jumlah sumber daya yang di tentukan, tiap task bisa berisi satu atau lebih sumber daya.



Gambar 12. Isi jumlah sumber daya pada tiap task

Hasil simulasi gambar 13 yang dilakukan dengan 50 pelanggan per hari, datang tiap 5 menit selama 12 jam operasional. Setiap aktivitas memiliki estimasi waktu, seperti verifikasi pembayaran 1 menit, input pesanan 20 detik, dan pemrosesan pesanan 5 menit. Staf kasir dan dapur dialokasikan sesuai tugasnya melalui fitur Assign Resource. Hasil simulasi menunjukkan pemanfaatan staf: pelanggan 44,16%, kasir 54,52%, dan dapur 66,71%, menandakan efisiensi kerja cukup seimbang. Biaya dihitung berdasarkan gaji per jam: Rp15.000 untuk kasir dan Rp10.000 untuk dapur. Total biaya tenaga kerja harian masing-masing Rp70.000 dan Rp86.000.



The screenshot shows a 'Simulation Results' window with a 'Resources' sidebar and a main table. The table displays utilization, fixed costs, unit costs, and total costs for different resources.

Resource	Utilization	Total fixed cost	Total unit cost	Total cost
Pelanggan	44.16 %	0	0	0
Staff Kasir	54.52 %	0	70,583.33	70,583.33
Staff Dapur	66.71 %	0	86,361.11	86,361.11
Total		0	156,944.44	156,944.44

Gambar 13, Hasil Resource Analysis

3.3 Rekomendasi

Hasil simulasi proses bisnis dengan aplikasi BIZAGI Modeler untuk pemanfaatan teknologi menu digital untuk proses pemesanan yang dipilih pemilik kedai kopi, yaitu:

Pemanfaatan menu digital untuk proses pemesanan memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan efisiensi waktu pelanggan saat memesan, meminimalkan penggunaan kertas untuk menyajikan menu yang biasanya cepat rusak, terlihat lebih modern mengikuti trend digitalisasi. Hasil *Time Analysis* proses pemesanan pada kedai kopi untuk 50 pelanggan perhari, yaitu dibutuhkan rata-rata 14 menit untuk setiap pesanan pelanggan. Biaya yang dikeluarkan oleh pemilik kedai kopi perhari untuk membayar gaji untuk kasir sebesar Rp. 70.500,- dan staff dapur sebesar Rp. 86.300,-.

4. KESIMPULAN

Simulasi BPMN menggunakan aplikasi BIZAGI Modeler dimulai setelah melakukan analisis pemanfaatan teknologi informasi, pemilik memilih aplikasi pemesanan menu digital dengan teknologi QR Code, sehingga permasalahan antrean, kesalahan input pesanan dan keterlambatan dapat diatasi. Rekomendasi hasil analisis berupa *time analysis* berupa waktu proses pemesanan dan *resource analysis* yaitu biaya yang dikeluarkan oleh pemilik perhari dengan asumsi 50 pelanggan datang perhari. Diharapkan proses bisnis yang baru ini dapat meningkatkan daya saing untuk bisnis serupa di Kota Bogor.

Saran untuk Pengembangan berikutnya yaitu pemanfaatan aplikasi web yang di integrasikan dengan menu pemesanan, untuk menampilkan jumlah pelanggan sampai stok bahan penjualan pada kedai kopi.

REFERENCES

- [1] M. Irfan, "Perkembangan Coffee Shop di Indonesia," 2023. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/12/15/terus-bertambah-begini-sejarah-perkembangan-coffee-shop-di-indonesia> (accessed Jun. 07, 2025).
- [2] Danang, "First Timer? Ini Cara Memesan Makanan di Cafe Biar Gak Canggung," *Nibble*, 2022. <https://www.nibble.id/cara-memesan-makanan-di-cafe/> (accessed Jun. 07, 2025).
- [3] D. Kusumayanti, G. Christie G. B., and M. Mulyana, "Pengaruh Promosi Penjualan Dan Kualitas Layanan Terhadap Loyalitas Konsumen Fanatic Coffee Bogor," *J. Ilm. Manaj. Kesatuan*, vol. 9, no. 3, pp. 683–692, 2023, doi: 10.37641/jimkes.v9i3.2063.
- [4] K. W, "Dukung Bisnis Kopi di Bogor, Bakal Calon Wali Kota Dedie A Rachim Dorong Bisa Tembus Nasional." <https://disway.id/read/794696/dukung-bisnis-kopi-di-bogor-bakal-calon-wali-kota-dedie-a-rachim-dorong-bisa-tembus-nasional> (accessed Jun. 30, 2025).
- [5] M. Dumas, M. La Rosa, J. Mendling, and H. A. Reijers, *FUNDAMENTAL OF BUSINESS PROCESS MANAGEMENT*, 2nd ed. Jerman: Springer, 2018.
- [6] M. ER, *BUSINESS PROCESS MANAGEMENT - Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018.
- [7] Y. M. Maulana, "Tinjauan Naratif: Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis sebagai Perbaikan Proses Bisnis pada Organisasi," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–16, 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.9038.

- [8] A. L. Hananto, E. Rosalina, A. Hananto, and B. Huda, "Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis Katering pada UMKM Menggunakan BPMN," *Intern. (Information Syst. Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 8–17, 2024, doi: 10.32627/internal.v7i1.938.
- [9] M. F. Ramadhan, H. Aryadita, and B. T. Hanggara, "Fakultas Ilmu Komputer Pemodelan Proses Bisnis dengan Business Process Modelling Notation Pada Menara Wisata Tour & Travel Umrah," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 2548–964, 2017, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] A. Nurhidayat, E. Suhendar, and D. Indrajaya, "Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis Penyewaan Alat di PT. Putrajaya Sukses Makmur ARTICLE INFORMATION ABSTRAK," vol. 7, no. 1, pp. 43–51, 2025.
- [11] I. Riski Monika, Jasmir, and W. Riyadi, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Advertising Pada PT. Mahakarya Advertising Jaya Abadi Berbasis Web," *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 374–383, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.744.
- [12] N. Charunnisa and J. A. Razaq, "Penerapan Qr Code Untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Di Kusuma Kopi Semarang," *J. Elektron. Dan Komput.*, vol. 16, no. 2, pp. 255–261, 2023.
- [13] M. D. Noor Hisyam, Tri Listyorini, and Endang Supriyati, "Purwarupa Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Menggunakan Qr-Code Berbasis Web," *JUMINTAL J. Manaj. Inform. dan Bisnis Digit.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–59, 2022, doi: 10.55123/jumintal.v1i1.321.
- [14] B. Yudhistira and W. Suharso, "Rekayasa Ulang Proses Pengembalian Produk Pada CV. Berkah Menggunakan Notasi BPMN".
- [15] BIZAGI, "Business process modeling with Bizagi." <https://www.bizagi.com/en/business-process-modeling> (accessed Jun. 30, 2025).
- [16] M. Yusuf, M. K. Sophan, and B. D. Satoto, *BUKU AJAR ANALISA PROSES BISNIS*, I. Malang, Indonesia: Media Nusa Creative, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=sww-EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=analisis+pool+pemodelan+proses+bisnis&ots=vP1PGV8qV1&sig=OmkqbstFm4NB1_-VhkEdccfJL6s&redir_esc=y#v=onepage&q=analisis pool pemodelan proses bisnis&f=false
- [17] R. S. Wahono, Indonesia. *Business Process Development: Simulation (Bagian 3 dari Tahapan Pengembangan Proses Bisnis)*, (2023). [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=EazgMMGsJnA>