

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEBSITE (STUDY KASUS: MIE ACEH ATA KANA)

Erwin Fiktoria^{1,*}, Rizky Fauzi²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspitek No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail: erwинфiktoria6721@gmail.com¹, dosen02810@unpam.ac.id²

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEBSITE (STUDY KASUS: MIE ACEH ATA KANA) Berbagai teknologi informasi yang digunakan untuk keperluan pekerjaan, salah satunya adalah aplikasi berbasis website. Mie Aceh Ata Kana merupakan perusahaan yang bergerak di sektor kuliner sejak tahun 2009. Dalam menjalankan proses bisnisnya, perusahaan ini sering menghadapi tantangan dalam mengelola pemesanan, di mana sistem pemesanan yang masih manual menyebabkan kesalahan dalam pencatatan, laporan penjualan yang tidak efisien, serta kurangnya transparansi bagi pelanggan terkait status pesanan mereka. Selain itu, perusahaan menyadari pentingnya mengikuti perkembangan teknologi dan digitalisasi dalam bisnis untuk tetap bersaing dan membuka peluang pasar baru secara online. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merancang sistem informasi pemesanan makanan berbasis website dengan pendekatan metode *agile scrum*, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka dan struktur database, pengembangan menggunakan *agile scrum*, pengujian, serta iterasi. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan makanan berbasis website yang dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan dan mampu menghasilkan laporan penjualan harian dan bulanan secara otomatis dan akurat, sebagai bahan evaluasi. Dengan demikian, sistem yang dihasilkan dapat beroperasi secara efektif, meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses pemesanan makanan, memberikan dampak positif bagi pelanggan, serta meningkatkan penjualan bagi Mie Aceh Ata Kana.

Kata kunci: Pemesanan, laporan penjualan, website, sistem informasi, *agile scrum*

ABSTRACT

FOOD ORDERING INFORMATION SYSTEM DESIGN USING WEBSITE-BASED AGILE METHOD (CASE STUDY: MIE ACEH ATA KANA)

Various information technologies are used for business purposes, one of which is website-based applications. Mie Aceh Ata Kana has been operating in the culinary sector since 2009. In carrying out its business processes, the company often faces challenges in managing orders. The manual ordering system leads to errors in recording, inefficient sales reports, and a lack of transparency regarding the status of their orders for customers. Furthermore, the company recognizes the importance of keeping up with technological developments and digitalization in business to remain competitive and open up new market opportunities online. To address these challenges, researchers designed a website-based food ordering information system using the *agile scrum* method, which includes user needs analysis, interface and database structure design, *agile scrum* development, testing, and iteration. The result of this research is a website-based food ordering information system that simplifies customer ordering and automatically generates accurate daily and monthly sales reports for evaluation. Thus, the resulting system can operate effectively, improve efficiency and accuracy in the food ordering process, positively impact customers, and increase sales for Mie Aceh Ata Kana.

Keywords: Ordering, sales reports, website, information systems, *agile scrum*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, semakin banyak bisnis kuliner yang beralih ke platform daring untuk memudahkan pelanggan dalam memesan makanan. Namun, sistem pemesanan makanan daring masih menghadapi berbagai tantangan, seperti respons sistem yang lambat dan kurangnya integrasi dengan teknologi lain. Bisnis daring semakin populer dan diadopsi oleh berbagai jenis bisnis, termasuk yang bergerak di sektor makanan. Sistem pemesanan yang tidak terintegrasi dengan baik dapat menyebabkan kesalahan dalam penerimaan dan penjadwalan pesanan, yang pada akhirnya dapat menyebabkan ketidakpuasan pelanggan dan merusak reputasi bisnis (Tulak & Fiodinggo, 2023).

Salah satu bisnis kuliner yang membutuhkan sistem informasi pemesanan makanan berbasis website adalah Mie Aceh Ata Kana, yang telah beroperasi sejak tahun 2009 di daerah Jombang, Tangerang Selatan. Mie Aceh Ata Kana ini menawarkan beragam menu, seperti mie seafood Aceh, mie goreng seafood, dan nasi goreng seafood dan masih banyak lagi. Mie Aceh Ata Kana menghadapi tantangan dalam mengelola pesanan pelanggan, terutama pada jam sibuk, yang sering menyebabkan kesalahan pencatatan dan perbedaan antara pesanan yang diterima dan pesanan yang dilakukan. Saat ini, Mie Aceh Ata Kana melayani pelanggan secara langsung dan mencatat pesanan secara manual menggunakan buku pesanan, yang dapat menyebabkan kebingungan jika pelanggan memesan lebih dari satu hidangan, terutama ketika jumlah pelanggan banyak. Data pesanan juga tidak terorganisir dengan baik, dan tanda terima pesanan tidak dicetak. Selain itu, belum tersedianya laporan penjualan yang terstruktur menyulitkan pihak manajemen dalam memantau kinerja usaha dan membuat keputusan berbasis data yang tepat. Di sisi lain Mie Aceh Ata Kana belum memiliki sistem informasi pemesanan makanan berbasis website, yang mengakibatkan antrian pelanggan yang lebih panjang selama periode puncak.

Menyadari tantangan ini, peneliti memutuskan untuk merancang sistem informasi pemesanan makanan berbasis website menggunakan metode *agile scrum*, yang memungkinkan pengembangan perangkat lunak yang cepat bahkan ketika kebutuhan berubah dengan cepat. Diharapkan pembuatan sistem informasi pemesanan makanan berbasis website ini

akan menjadi solusi yang tepat bagi Mie Aceh Ata Kana dalam meningkatkan kualitas layanan,

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pemesanan makanan di Mie Aceh Ata Kana masih dilakukan secara manual menggunakan buku pesanan.
- b. Mie Aceh Ata Kana belum memiliki sistem yang dapat menyusun laporan penjualan harian, mingguan dan bulanan secara otomatis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan makanan yang ter sistematis untuk Mie Aceh Ata Kana?
- b. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat menghasilkan laporan penjualan harian, mingguan dan bulanan secara otomatis untuk Mie Aceh Ata Kana?

1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan,

beberapa batasan masalah ditetapkan sebagai berikut :

- a. Metode penelitian ini menggunakan *agile scrum*
- b. Penelitian ini tidak akan membahas pengembangan aplikasi untuk platform lain seperti IOS atau aplikasi berbasis Android.
- c. Program aplikasi berbasis website ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman php dengan database mysql.
- d. Sistem pembayaran hanya akan menggunakan cash dan transfer.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- a. Merancang dan mengembangkan sistem informasi pemesanan makanan yang terkomputerisasi untuk Mie Aceh Ata Kana.
- b. Membangun sistem informasi yang dapat secara otomatis menyusun dan menampilkan

laporan penjualan harian, mingguan dan bulanan pada Mie Aceh Ata Kana.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Penulis

Dari penelitian ini penulis dapat menerapkan sistem *website* untuk memberikan informasi tentang pemesanan makanan. Dan menambah pengetahuan tentang proses pemesanan dan penjualan di mie Aceh Ata Kana Tangerang Selatan. serta mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah nyata menggunakan pendekatan teknologi.

b. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Memberikan solusi teknologi berupa sistem informasi yang dapat membantu dalam proses pencatatan pesanan, pengelolaan data penjualan, dan penyusunan laporan secara otomatis.

c. Manfaat Bagi Universitas Pamulang

penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding antara ilmu yang dipelajari dibangku kuliah, khususnya sarjana Sistem Informasi dengan kondisi yang terjadi secara langsung pada saat ini di Universitas. Dapat menambah literatur akademik dan memberikan informasi sebagai referensi untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut.

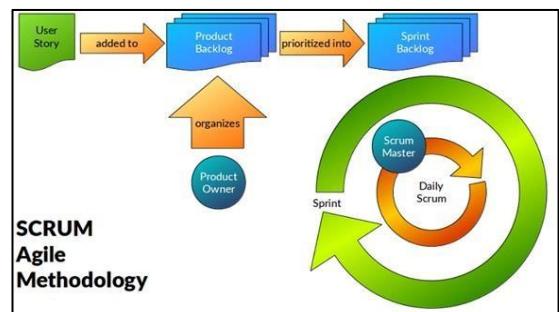
2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode Agile Scrum

Penelitian yang dilakukan oleh (Afiksih, 2022) tentang "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan". Dari hasil penelitian tersebut, Merancang dan membangun aplikasi pemesanan makanan berbasis *web* yang memudahkan karyawan PT. Pegadaian Kanwil I Medan dalam melakukan pemesanan makanan secara praktis dan efisien. Dalam perancangan aplikasi pemesanan makanan berbasis *web* ini, digunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) dengan tahapan-tahapan sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian.

Menurut (Putra & Tanaem, 2022) Pendekatan untuk pengembangan perangkat lunak yang cepat karena persyaratan berubah

dalam waktu yang relatif singkat merupakan pengertian *Agile*. Pendekatan ini juga populer saat ini karena memberikan fleksibilitas terhadap pengembang ketika melakukan proses pengembangan.



Gambar 1 Metode Agile Scrum

3. METODE

3.1 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Metode Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung berbagai aktifitas dan kegiatan yang dilakukan terhadap objek penelitian yang dilakukan pada Mie Aceh Ata Kana.

b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan tanya jawab langsung kepada pihak terkait mengenai permasalahan yang ada. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan pemilik Mie Aceh Ata Kana.

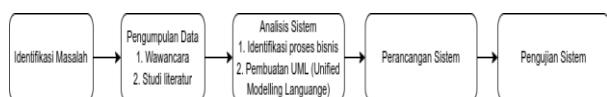
c. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara mencari sumber-sumber terpercaya yaitu, sumber-sumber tertulis berupa jurnal-jurnal dan sumber data lainnya. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan drngan acara membaca, mempelajari, dan mencatat hal-hal yng berhubungan dengan masalah yang sangat dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam proses pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan metode *Agile Scrum*. *Agile* meru-

pakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang cepat, sementara *Scrum* merupakan pendekatan rekayasa perangkat lunak yang menyerapkan prinsip-prinsip *agile* dan mengandalkan tim untuk mencapai hasil akhir. Menurut *Schwaber & Sutherland*, *Scrum* adalah kerangka kerja yang mampu memecahkan masalah kompleks yang terus berubah dan dianggap mampu menghasilkan produk berkualitas tinggi secara kreatif dan produktif sesuai keinginan pengguna. Tahapan proses penelitian menggunakan metode *Scrum* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 Metode Scrum

Identifikasi masalah dilakukan untuk memahami isu-isu yang muncul dalam kegiatan bisnis di Mie Aceh Ata Kana. Penelitian ini melibatkan dua langkah pengumpulan data. Pertama, wawancara dilakukan dengan karyawan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan sistem. Kedua, peneliti meninjau literatur untuk mengembangkan topik yang dibahas.

Setelah pengumpulan data, analisis dilakukan untuk merancang sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Hasil analisis kemudian dilanjutkan dengan perancangan sistem menggunakan metode *Agile Scrum*. Setelah proses perancangan sistem selesai, sistem diuji menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memvalidasi fungsionalitas yang telah dikembangkan.

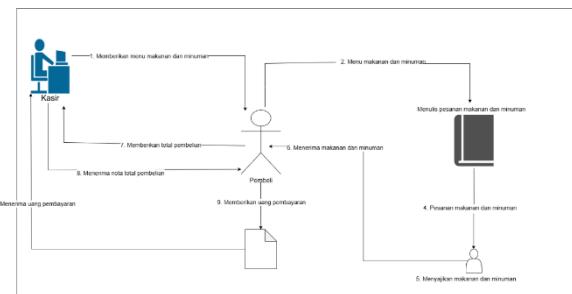
3.1 Analisa Dan Perancangan

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

Dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan, diharapkan dapat mengidentifikasi kebutuhan yang telah terpenuhi oleh sistem yang ada dan bagaimana mengatasi kebutuhan yang belum terpenuhi untuk implementasi pada tahap perancangan sistem.

Analisis sistem yang ada di Mie Aceh Ata Kana masih sederhana, yaitu pelanggan memesan makanan dengan menuliskannya di selembar kertas khusus. Kertas pesanan tersebut kemudian diserahkan kepada kasir agar menu dapat segera diproses oleh dapur. Dalam hal ini, data pesanan makanan belum terhubung dengan basis data, sehingga menyulitkan penghitungan total penjualan.

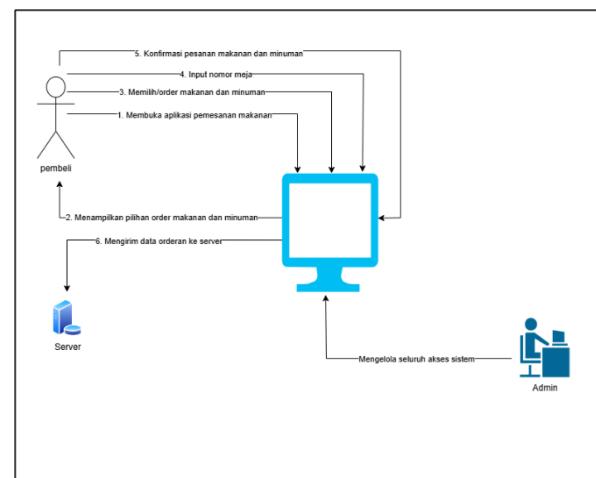
Oleh karena itu, Mie Aceh Ata Kana membutuhkan suatu alat untuk mengembangkan bisnisnya dengan menyederhanakan transaksi penjualan melalui sistem informasi pemesanan makanan yang akan dirancang. Berikut adalah diagram aktivitas untuk sistem yang sedang berjalan.



Gambar 3 Diagram Analisa Sistem Berjalan

3.1.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan

Diagram aktivitas ini menggambarkan analisa sistem yang diusulkan untuk proses pemesanan makanan di Mie Aceh Ata Kana.

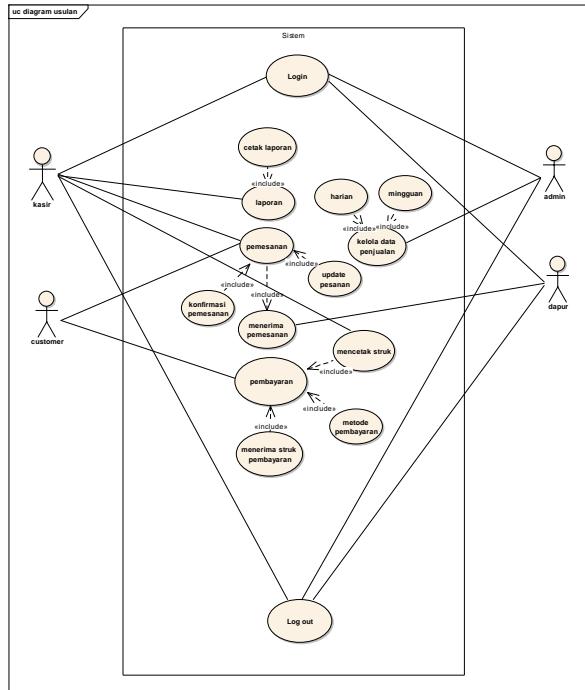


Gambar 4 Analisa Sistem Usulan

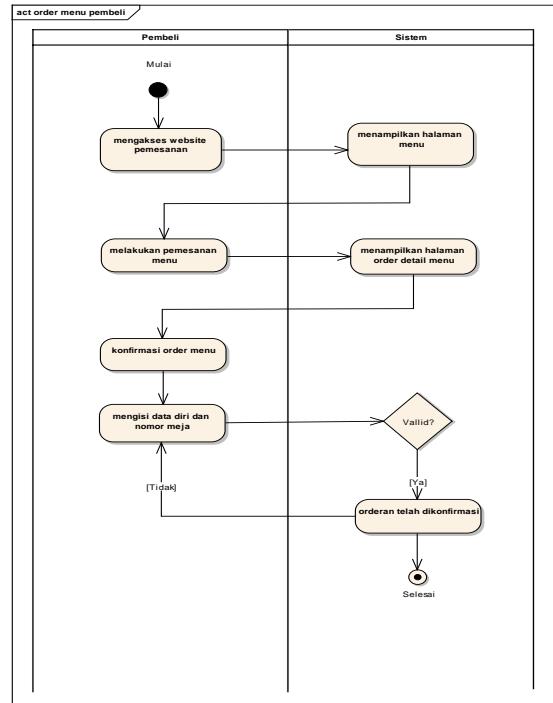
3.2 Perancangan UML

Perancangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), sebuah metode pemodelan berorientasi objek. Diagram UML yang digunakan dalam perancangan ini meliputi *activity diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

a. Use Case Diagram



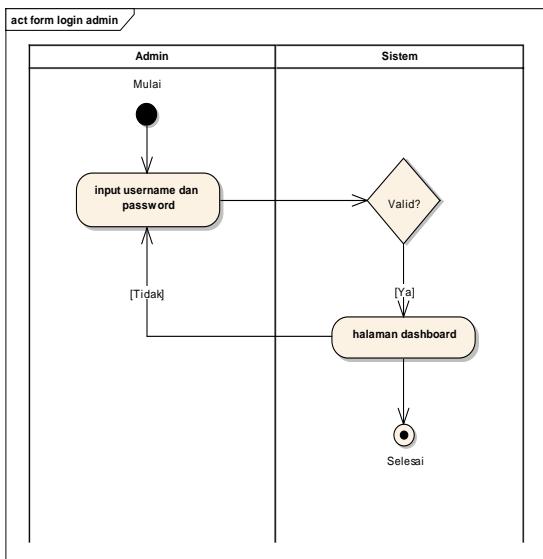
Gambar 5 Use Case Diagram Usulan



Gambar 7 Activity Diagram Order Menu Pembeli

b. Activity Diagram

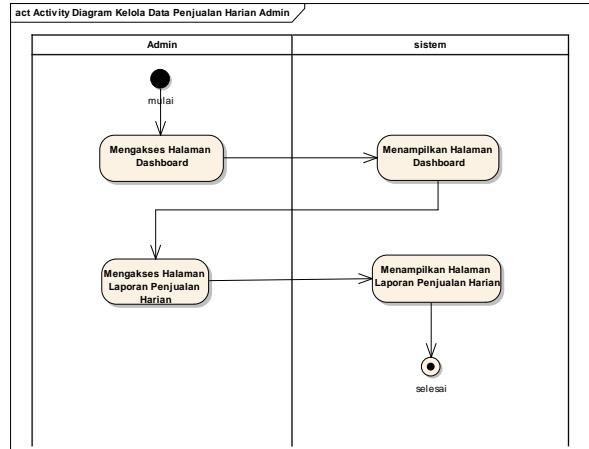
1. Activity Diagram Form Login



Gambar 6 Activity Diagram Form Login

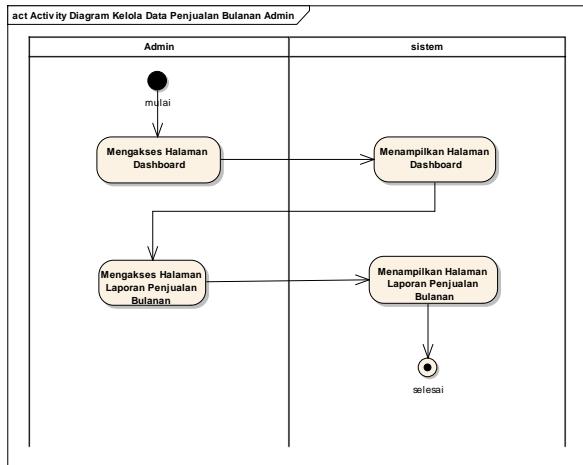
2. Activity Diagram Order Menu Pembeli

3. Activity Diagram Kelola Data Penjualan Harian



Gambar 8 Activity Diagram Kelola Data Penjualan Harian

4. Activity Diagram Kelola Data Penjualan Bulanan

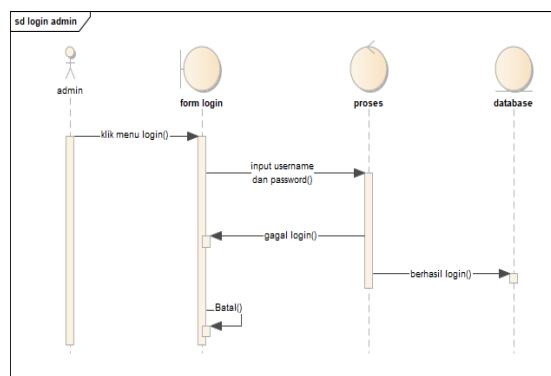


Gambar 9 Activity Diagram Kelola Data Penjualan Bulanan

c. Sequence Diagram

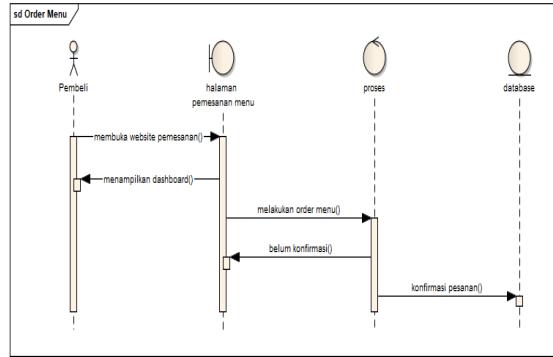
Sequence diagram adalah representasi visual yang menunjukkan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menggambarkan langkah-langkah yang terjadi saat pengguna berinteraksi dengan website pemesanan makanan. Berikut adalah struktur sequence diagram untuk sistem pemesanan Mie Aceh Ata Kana:

1. Sequence Diagram Form Login



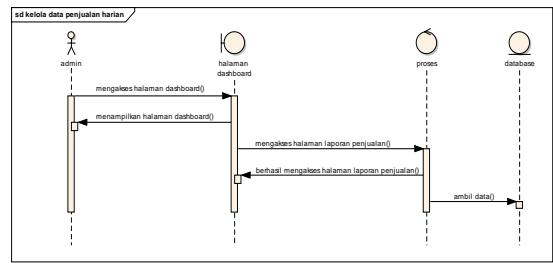
Gambar 10 Activity Diagram Form Login

2. Sequence Diagram Order Menu Pembeli



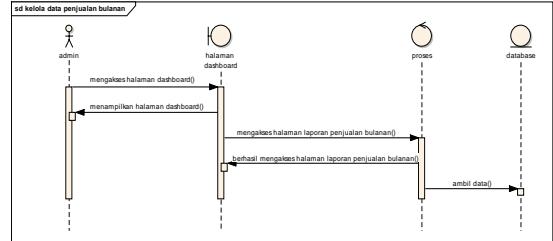
Gambar 11 Sequence Diagram Order Menu Pembeli

3. Sequence Diagram Kelola Data Penjualan Harian



Gambar 12 Sequence Diagram Kelola Data Penjualan Harian

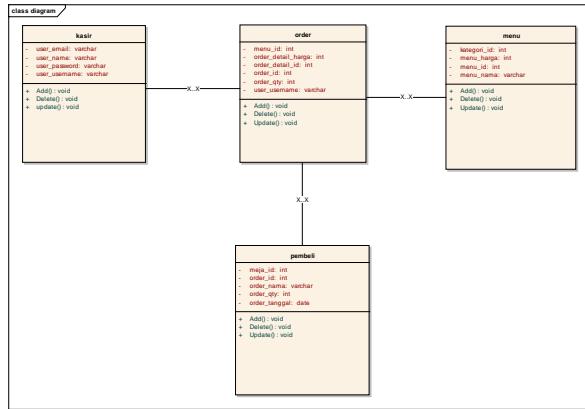
4. Sequence Diagram Kelola Data Penjualan bulanan



Gambar 13 Sequence Diagram Kelola Data Penjualan Bulanan

d. Class Diagram

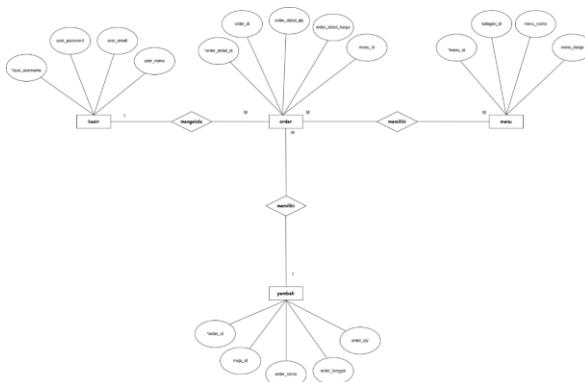
Class diagram adalah menggambarkan struktur dan hubungan antara kelas-kelas dalam suatu sistem berbasis objek. Diagram ini menyajikan gambaran tentang entitas-entitas yang berperan dalam sistem, serta atribut dan metode yang dimiliki.



Gambar 14 Class Diagram

e. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses pengorganisasian kumpulan data yang tersimpan dalam komputer secara sistematis. Fungsi perancangan basis data adalah menyimpan data yang telah diolah untuk menghasilkan sistem informasi yang efektif.

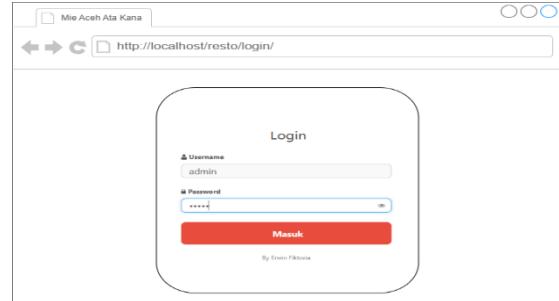


Gambar 15 ERD Diagram

3.4 Perancangan User Interface

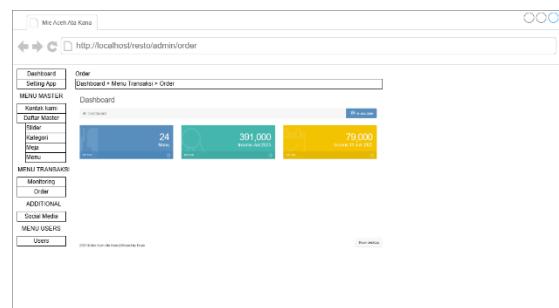
Perancangan *user interface* (UI) adalah proses merancang tampilan visual dan interaksi antara pengguna dan sistem. Desain UI yang baik berfokus pada elemen-elemen seperti tata letak, warna, tipografi, dan navigasi untuk memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif.

a. Halaman Login



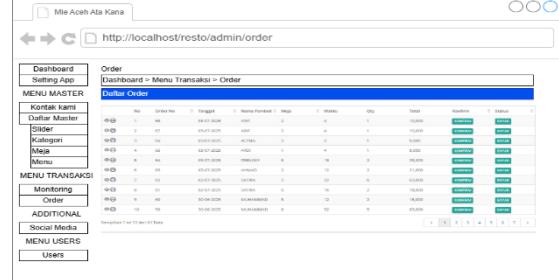
Gambar 16 Halaman Login

b. Halaman Dashboard



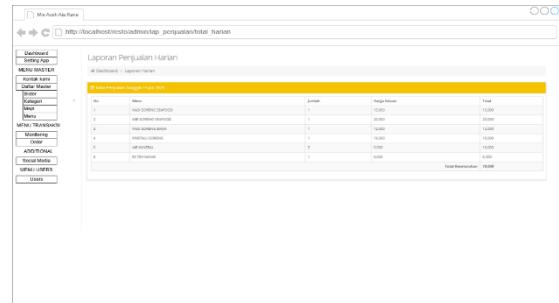
Gambar 17 Halaman Dashboard

c. Halaman Kelola Data Penjualan



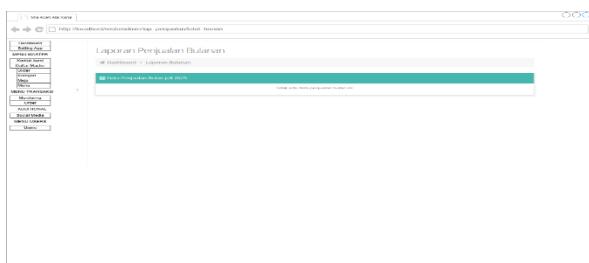
Gambar 18 Halaman Kelola Data Penjualan

d. Halaman Laporan Penjualan Harian



Gambar 19 Halaman Laporan Penjualan Harian

e. Halaman Laporan Penjualan Bulanan



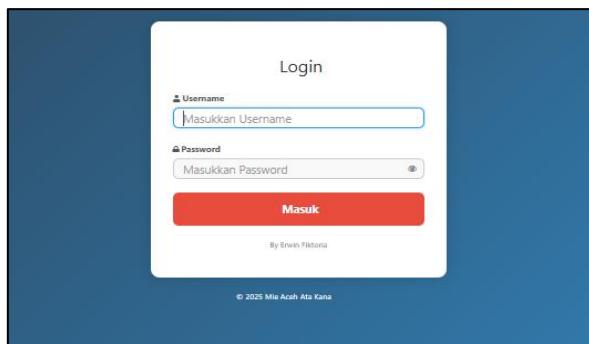
Gambar 20 Halaman Laporan Penjualan Bulanan

4 IMPLEMENTASI APLIKASI

4.1 Implementasi

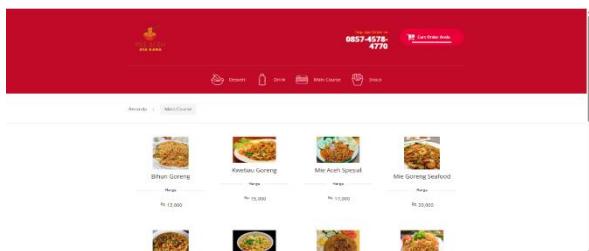
Pada bagian ini, kita akan membahas tahap di mana sistem dioperasikan dalam kondisi nyata. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun benar-benar memenuhi tujuan yang diharapkan. Berikut adalah penjelasan mengenai implementasi perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna aplikasi program.

a. Halaman Login



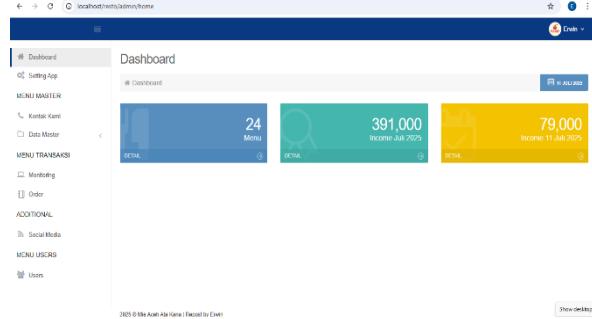
Gambar 21 Halaman Login

b. Halaman Order Menu Pembeli



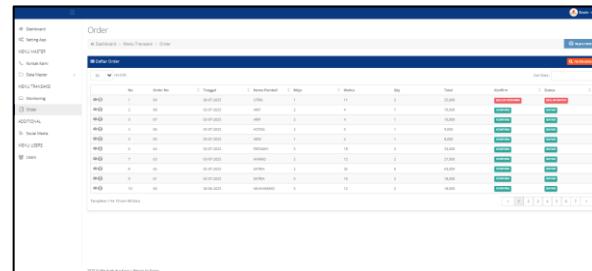
Gambar 22 Halaman Order Menu Pembeli

c. Halaman Dashboard



Gambar 23 Halaman Dashboard

d. Halaman Kelola Data Penjualan



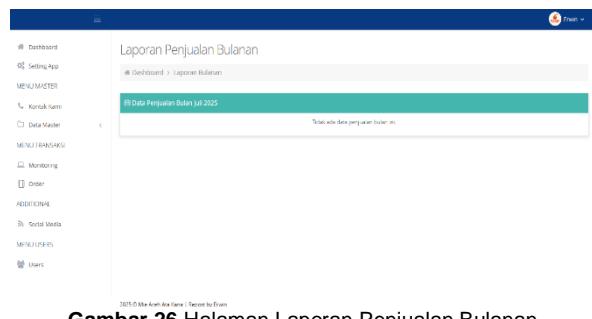
Gambar 24 Halaman Kelola Data Penjualan

e. Halaman Laporan Penjualan Harian



Gambar 25 Halaman Laporan Penjualan Harian

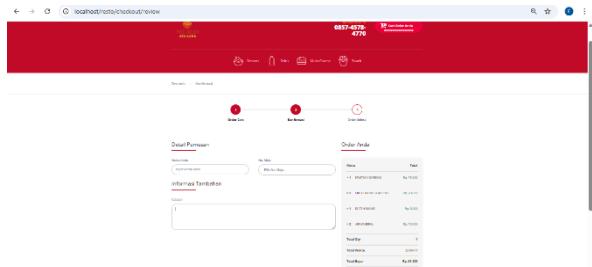
f. Halaman Laporan Penjualan Bulanan



Gambar 26 Halaman Laporan Penjualan Bulanan

5.2 Saran

g. Halaman Checkout Order Pembeli



Gambar 27 Halaman Checkout Order Pembeli

Adapupun saran dalam penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Sistem informasi pemesanan makanan berbasis *website* ini dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan.
- b. Sistem yang dirancang tidak hanya memfasilitasi proses pemesanan yang lebih mudah dan cepat, tetapi juga menyediakan fitur-fitur penting seperti laporan penjualan harian, mingguan, dan bulanan secara otomatis dan akurat. Hal ini memungkinkan manajemen untuk melakukan evaluasi kinerja secara real-time dan mengambil keputusan yang lebih baik berdasarkan data yang tersedia.
- c. Dengan pendekatan *Agile*, tim pengembang dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan dan umpan balik dari pengguna, sehingga menghasilkan sistem yang lebih responsif dan sesuai dengan harapan pelanggan.
- d. perancangan sistem informasi pemesanan makanan ini merupakan langkah strategis yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar, serta dapat menjadi model bagi usaha kuliner lainnya dalam mengoptimalkan layanan mereka.

- a. Integrasi dengan **sistem** kasir POS atau aplikasi *delivery* pihak ketiga seperti Gojek/Grab akan memberikan nilai tambah dan jangkauan layanan lebih luas.
- b. Diperlukan pelatihan singkat untuk admin dan kasir agar mereka mampu mengoperasikan sistem dengan optimal, terutama saat update sistem dilakukan.
- c. Aplikasi ini adalah aplikasi berbasis *website*. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi berbasis iOS dan Android, sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan lebih mudah melalui perangkat *mobile* mereka.
- d. Diskon ulang tahun, Minta pelanggan untuk mendaftar dan memasukkan tanggal lahir mereka saat membuat akun di *website*. Ini akan memungkinkan anda untuk mengingat dan merayakan ulang tahun mereka.
- e. Diskon Khusus, tawarkan diskon khusus, misalnya 20% untuk semua pesanan yang dilakukan pada hari ulang tahun pelanggan. Ini bisa menjadi insentif yang menarik untuk memesan makanan dari Mie Aceh Ata Kana.
- f. promosi melalui Media Sosial, gunakan platform seperti Instagram, Facebook, dan Tik-Tok untuk memposting foto menarik dari menu makanan dan buat konten interaktif seperti kuis atau giveaway untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.
- g. Kolaborasi dengan Influencer, ajak influencer lokal untuk mencoba dan mereview makanan, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas atau buat konten video yang menunjukkan proses pemesanan dan pengalaman pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Afiifah, K. ', Fira Azzahra, Z., Anggoro, A. D., Redaksi, D., Akhir, R., & Online, D. (n.d.). Universitas Negeri Jakarta; Jl. Rawamangun Muka Raya No.11 RW.14 Rawamangun. *JURNAL INTECH*, 3(1), 8–11.

- [2]. Afiksih, M. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (CoSIE)*, 01(2), 66–77. <https://doi.org/10.55537/cosie.v1i2.61>
- [3]. Ali, A. S., Andryana, S., & Sholihat, I. D. (2023). Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Menggunakan QR-CODE dan Linear Search Berbasis Web. *Smatika Jurnal*, 13(02), 187–198. <https://doi.org/10.32664/smatika.v13i02.896>
- [4]. Gulo, V. B., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development. *Jurnal Riset Komputer*, 10(1), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i1.5633>
- [5]. Handoko Agustin, Y., Latifah, A., & Nugraha, A. F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir pada Kafe Restorasi Kopi Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 302–312. <https://doi.org/10.33364/algoritma.v.18-1.947>
- [6]. Jaclyn Tjuarsa, Jusin, J., Ade Maulana, & Jefri Junifer Pangaribuan. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web pada Rumah Makan Mie Hokkien Akheng. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 104–110. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v3i1.1758>
- [7]. Kondang, P. K., & Gudiato, C. (2024). Perancangan Sistem Pesan Antar Makanan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: RM. Simpang Raya Bengkayang) (Designing a Web-Based Food Delivery System Using the Waterfall Method (Case Study: RM.Simpang Raya Bengkayang)). *Agustus*, 3(2), 2962–5998.
- [8]. Kus Mahesa, O. (2021). Application Design; Application Of Fast Train Ticket Jakarta-Bandung; Application Of Elderly And Pregnant Mother Special Ticket Booking; Mobile Web-Based Application. *Juli-Desember*, 2(2), 14–26.
- [9]. Moi, P., Tute, K. J., & Bhae, B. Y. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web (Studi Kasus Rumah Makan Mie Ayam Bakso Solo). *Jurnal JUPITER*, 15(1), 277–286.
- [10]. Noor Hisyam, M. D., Tri Listyorini, & Endang Supriyati. (2022). Purwarupa Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Menggunakan Qr-Code Berbasis Web.

JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital, 1(1), 47–59. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v1i1.321>