

Perancangan Sistem Pemesanan Menu dengan QR Code Berbasis Website Menggunakan Metode Agile (Studi Kasus: Kopi Dalu)

Hilyatis Sholihah^{1*}, Dimas Eko Prasetyo²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Jl. Raya Puspitpek No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail: Hilyatisholih@gmail.com¹, dosen02809@unpam.ac.id²

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU DENGAN QR CODE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS: KOPI DALU). Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor usaha untuk bertransformasi secara digital, termasuk di bidang kuliner. Kopi Dalu, sebagai salah satu pelaku usaha kedai kopi yang sedang berkembang, menghadapi tantangan dalam sistem pemesanan manual yang menyebabkan antrean panjang, kesalahan pencatatan pesanan, serta lambatnya proses pelayanan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sistem pemesanan produk berbasis website dengan integrasi QR Code. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara mandiri melalui perangkat seluler dengan memindai QR Code yang tersedia di meja, sehingga dapat mempercepat proses pemesanan dan meningkatkan efisiensi operasional. Pengembangan sistem menggunakan metode Agile yang bersifat iteratif dan fleksibel, memungkinkan penyesuaian sistem berdasarkan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas layanan, meminimalkan kesalahan pemesanan, serta mendukung pertumbuhan bisnis UMKM di era digital, khususnya pada studi kasus Kopi Dalu.
Kata kunci: Sistem Pemesanan, Website, QR Code, Agile, Kopi Dalu, UMKM.

ABSTRACT

DESIGN OF A WEBSITE-BASED MENU ORDERING SYSTEM WITH QR CODE USING THE AGILE METHOD (CASE STUDY: KOPI DALU). The rapid development of information technology has driven various business sectors to undergo digital transformation, including the culinary industry. Kopi Dalu, a growing coffee shop business, faces challenges in its manual ordering system, which often leads to long queues, order inaccuracies, and slow service processes. To address these issues, this study aims to design and develop a web-based ordering system integrated with QR Code. The system allows customers to place their orders independently through their mobile devices by scanning a QR code provided on each table, thus streamlining the ordering process and improving operational efficiency. The system is developed using the Agile methodology, which emphasizes iterative development and flexibility to accommodate evolving user needs. The results of this study are expected to provide an effective digital solution to enhance service quality, reduce order errors, and support the business growth of MSMEs in the digital era, with a case study focused on Kopi Dalu.
Keywords: Ordering System, Website, QR Code, Agile, Kopi Dalu, MSMEs.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah mengalami kemajuan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Pada awalnya, akses terhadap teknologi ini terbatas pada perusahaan besar dan instansi pemerintah. Namun,

seiring berjalannya waktu, teknologi informasi telah menyentuh berbagai sektor, termasuk pendidikan, kesehatan, industri kreatif, dan kuliner. Inovasi digital yang terus berkembang setiap tahun semakin memudahkan masyarakat dalam membangun dan mengelola bisnis di berbagai bidang, terutama di sektor kuliner. Kafe kini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menikmati makanan dan minuman, tetapi juga telah bertransformasi menjadi

ruang untuk bekerja, bersosialisasi, atau sekadar bersantai. Perubahan perilaku konsumen ini memberikan dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan bisnis kuliner, baik yang berskala kecil, menengah, maupun besar. Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan diri pada tantangan yang dihadapi oleh usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dalam menghadapi perubahan tersebut, dengan studi kasus pada Kopi Dalu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai strategi inovasi yang dapat diterapkan oleh UMKM untuk tetap kompetitif di era digital.

Kopi Dalu, sebagai pelaku usaha kedai kopi yang sedang berkembang, menghadapi tantangan dalam persaingan industri makanan dan minuman yang semakin ketat. Peningkatan popularitas Kopi Dalu sejalan dengan bertambahnya jumlah pelanggan, yang sayangnya memperburuk masalah operasional akibat sistem pemesanan manual. Pencatatan pesanan yang masih bergantung pada kertas sering kali menyebabkan antrean panjang, kesalahan pencatatan, dan lambatnya pemrosesan pesanan. Keterbatasan sistem manual ini menyulitkan pemantauan dan pengelolaan pesanan secara efektif. Akibatnya, waktu tunggu pelanggan menjadi lebih lama, yang mengurangi kepuasan, dan berpotensi menurunkan loyalitas serta citra Kopi Dalu.

Dalam menangani masalah tersebut, diperlukan solusi transformatif berupa sistem manajemen yang dapat mengotomatiskan alur pemesanan. Sistem ini diharapkan mampu mempercepat dan mengefisienkan proses pemesanan bagi pelanggan, meminimalkan waktu tunggu, serta mengurangi potensi kesalahan. Perancangan ini mengusulkan sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan QR Code berbasis website sebagai alternatif yang dapat mempermudah pemesanan makanan dan minuman di Kopi Dalu. Website sistem pemesanan dirancang responsif dengan tampilan mobile, karena pelanggan melakukan pemesanan dengan cara memindai barcode yang tersedia di meja untuk melakukan pemesanan langsung melalui perangkat seluler mereka, yang kemudian akan terhubung dengan website pemesanan di Kopi Dalu. Dengan demikian, pelanggan dapat langsung memesan makanan tanpa harus menunggu antrean. Fitur ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi secara signifikan.

Metode Agile dipilih dalam pengembangan sistem ini karena kemampuannya yang adaptif dan fleksibel dalam menanggapi perubahan kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan siklus iterasi yang singkat serta menerima umpan balik secara berkelanjutan, metode ini memungkinkan proses pengembangan menjadi lebih responsif terhadap perubahan kondisi bisnis. Setiap fitur yang dibangun dapat diuji dan disesuaikan secara rutin untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan operasional. Selain itu, Agile mendorong interaksi yang intens antara tim pengembang dan pemangku kepentingan, sehingga proses pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat. Melalui penerapan metode ini, sistem yang dihasilkan diharapkan tidak hanya unggul dari segi fungsi, tetapi juga mampu meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat alur bisnis, serta menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih optimal di Kopi Dalu.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk merancang sebuah sistem manajemen berbasis website dengan judul "PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU DENGAN QR CODE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS: KOPI DALU)." Sistem ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi waktu antre, serta memberikan pengalaman pelanggan yang lebih praktis dan terintegrasi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pemesanan di Kopi Dalu dapat berjalan lebih cepat, akurat, dan efektif, sehingga mampu mendukung perkembangan bisnis sekaligus meningkatkan kepuasan pelanggan secara menyeluruh.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sudah dideskripsikan pada latar belakang tersebut, berdasarkan observasi dan analisis awal, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh pengelola Kopi Dalu dalam mengelola pesanan, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan diantaranya yaitu:

- a. Proses pemesanan di Kopi Dalu masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam pencatatan dan pengelolaan pesanan. Hal ini dapat menyebabkan antrean panjang.
- b. Pencatatan pesanan yang masih dilakukan secara manual berpotensi menimbulkan kesalahan, seperti ketidaksesuaian antara

- pesanan pelanggan dan yang disiapkan oleh barista serta hilangnya data pesanan.
- c. Belum adanya sistem informasi yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna (user-centered), baik dari sisi pengunjung maupun pengelola.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi Kopi Dalu dalam proses operasionalnya, khususnya dalam sistem pemesanan. Untuk itu, penelitian ini akan berfokus pada beberapa rumusan masalah berikut:

- a. Bagaimana merancang sistem pemesanan berbasis website untuk meningkatkan efisiensi operasional di Kopi Dalu dan mengurangi antrean panjang akibat pencatatan manual?
- b. Bagaimana sistem pemesanan digital dapat meminimalkan kesalahan pencatatan pesanan, seperti ketidaksesuaian pesanan dan hilangnya data pesanan?
- c. Bagaimana metode Agile dapat diterapkan dalam proses perancangan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.4 Batasan Penelitian

Adapun Batasan penelitian yang merupakan dari ruang lingkup permasalahan yang ada terhadap website yang akan dirancang sehingga pembahasan tidak terlalu meluas dan penelitian ini lebih terfokus dan terarah, diantaranya sebagai berikut yaitu:

- a. Sistem yang dirancang hanya mencakup fitur pemesanan menu dan pengelolaan data menu. Sistem ini tidak mencakup fitur pengelolaan keuangan, manajemen stok, atau sistem keanggotaan pelanggan.
- b. Sistem dibangun berbasis *website* yang dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *mobile browser*.
- c. Penelitian hanya berfokus pada proses perancangan dan pembangunan sistem menggunakan metode *Agile*, tidak mencakup pengujian pengguna secara massal.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode Agile

Menurut Izza Assyafa & Setyo Budi [1]. *Agile Modelling* adalah pendekatan praktis yang digunakan dalam pemodelan dan dokumentasi sistem perangkat lunak. Metodologi ini berlandaskan pada serangkaian nilai, prinsip, dan praktik yang bertujuan untuk memodelkan perangkat lunak secara efisien dalam proses pengembangan proyek. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dari tahap perencanaan kebutuhan (*requirements*), perancangan sistem (*design*), pengembangan (*development*), pengujian (*testing*), hingga penerapan sistem (*deployment*).

3. Metode

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti mulai dari merumuskan masalah hingga menyimpulkan hasil, yang membentuk sebuah proses kerja yang teratur. Metode penelitian yang digunakan mencakup cara mengumpulkan data, cara mengembangkan perangkat lunak, serta cara menguji perangkat lunak.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data menggunakan sejumlah prosedur pengumpulan data, yakni:

- a. Studi Pustaka

Kegiatan pengumpulan data ini memanfaatkan sumber-sumber seperti perpustakaan, jurnal, prosiding, buku, maupun referensi lain sebagai landasan dalam menetapkan parameter, faktor, atau label yang digunakan dalam penelitian. Studi pustaka bertujuan untuk memperluas pemahaman dan memperoleh informasi yang relevan terkait objek yang sedang diteliti.

- b. Observasi

Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung alur dan proses pemesanan yang berlangsung di Kopi Dalu.

c. Wawancara

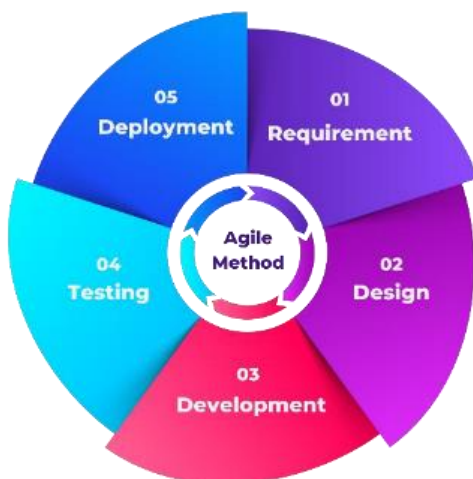
Pengumpulan data dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi yang tepat. Wawancara dilaksanakan secara tatap muka dengan pihak terkait, seperti pemilik Kopi Dalu dan karyawan, guna mendapatkan data yang diperlukan, termasuk permasalahan utama dalam proses pemesanan di Kopi Dalu.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data ini bersumber dari berbagai dokumen tertulis, seperti buku, peraturan, laporan rapat, notulen, catatan harian, dan lainnya. Peneliti memperoleh data melalui proses dokumentasi secara langsung terhadap poin-poin penting dari dokumen yang relevan untuk mendukung penelitian.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam merancang sistem pemesanan menu di Kopi Dalu, digunakan metode *Agile*. *Agile* adalah pendekatan pengembangan sistem yang bersifat iteratif dan bertahap, dengan fokus pada kolaborasi bersama pengguna, kemampuan beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan, serta menghasilkan produk yang cepat dan berkesinambungan. Metode ini dipilih karena dinilai paling tepat untuk menyesuaikan proses pengembangan dengan perubahan dan perkembangan kebutuhan operasional Kopi Dalu.



Gambar 1 Tahapan Metode *Agile*

Terdapat 5 tahapan dalam metode *Agile* seperti yang ditampilkan pada gambar yaitu:

a. perencanaan kebutuhan (*requirements*)

Tahap ini berfokus pada pemahaman bertahap terhadap kebutuhan pengguna melalui interaksi berkelanjutan guna memastikan setiap fitur yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada pemangku kepentingan untuk mendapatkan sebuah pondasi awal dalam pengembangan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

b. perancangan sistem (*design*)

Pada tahap perancangan, sistem dimodelkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dikumpulkan. Selain itu, struktur basis data juga dirancang untuk menggambarkan hubungan antar data secara jelas. Perancangan yang dilakukan mulai dari perancangan desain alur sistem, perancangan desain sistem basis data, dan perancangan desain antarmuka.

c. pengembangan (*development*)

merupakan proses menerapkan perancangan aplikasi ke dalam bentuk implementasi, termasuk pengkodean dan pengelolaan basis data. Pada tahap ini sistem database dan tampilan antarmuka terbentuk serta dapat terhubung pada berbagai proses.

d. pengujian (*testing*)

merupakan proses untuk memastikan bahwa suatu sistem telah dikembangkan sesuai dengan hasil analisis dan perancangan aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi fungsionalitas, keandalan, dan kinerja sistem guna memastikan bahwa setiap komponen bekerja sempurna. Pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan pengujian black box untuk mengetahui kualitas perangkat lunak yang telah dikembangkan. Pengujian ini memberikan beberapa skenario input dan output yang diharapkan. Selanjutnya, akan dilakukan uji validasi apakah input dan output yang dihasilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

e. penerapan sistem (deployment)

tahap di mana aplikasi mulai diterapkan kepada pengguna, disertai dengan pemeliharaan berkala untuk memastikan kestabilannya. Selain itu, tahap ini mencakup perbaikan dan evaluasi sistem guna mengidentifikasi serta mengatasi kendala yang muncul. Pengembangan aplikasi juga terus dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna agar sistem dapat berfungsi dengan optimal serta terus berkembang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

3.3 Analisa dan Perancangan

3.3.1 Analisa Sistem

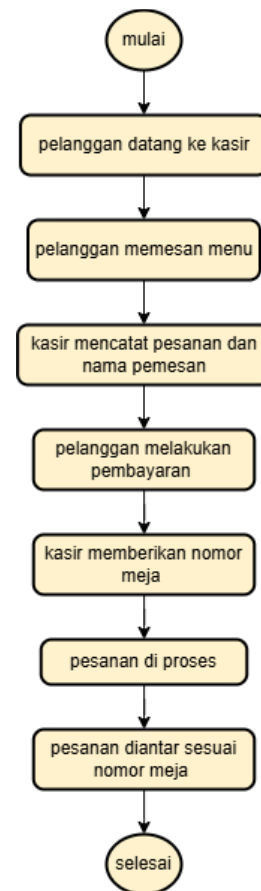
Analisa sistem merupakan proses memecah suatu sistem secara menyeluruh menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan maupun kendala yang ada. Tahap ini memiliki peran krusial karena kesalahan dalam analisis dapat berdampak pada tahap pengembangan selanjutnya. Melalui perancangan sistem baru, diharapkan kinerja sistem yang sudah ada dapat ditingkatkan.

Prosedur dalam merumuskan proyek sistem memiliki kesamaan dengan analisis sistem, namun lebih menitikberatkan pada perencanaan awal. Perbedaan mendasarnya terletak pada lingkup kegiatan yaitu analisis sistem dilakukan secara lebih mendalam dan komprehensif, sedangkan definisi proyek sistem bersifat lebih terstruktur dengan fokus pada detail perencanaannya. Secara garis besar, tujuan analisis sistem adalah memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi secara optimal dan sistem dapat berjalan dengan baik, sehingga potensi kesalahan dalam pengembangan sistem informasi dapat diminimalkan.

3.3.2 Analisa Sistem Berjalan

Sistem yang berjalan di Kopi Dalu masih tergolong sederhana. Pelanggan memesan makanan atau minuman langsung ke kasir, kemudian pesanan dicatat secara manual di kertas. Pelanggan kemudian melakukan transaksi pembayaran dan menunggu hingga pesanan diantarkan. Meskipun sistem ini cukup mudah dipahami dan diterapkan, pencatatan manual berisiko menyebabkan kesalahan dalam penulisan pesanan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan sistem untuk meningkatkan efisiensi operasional

dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan.



Gambar 2 Flowchart Sistem Berjalan

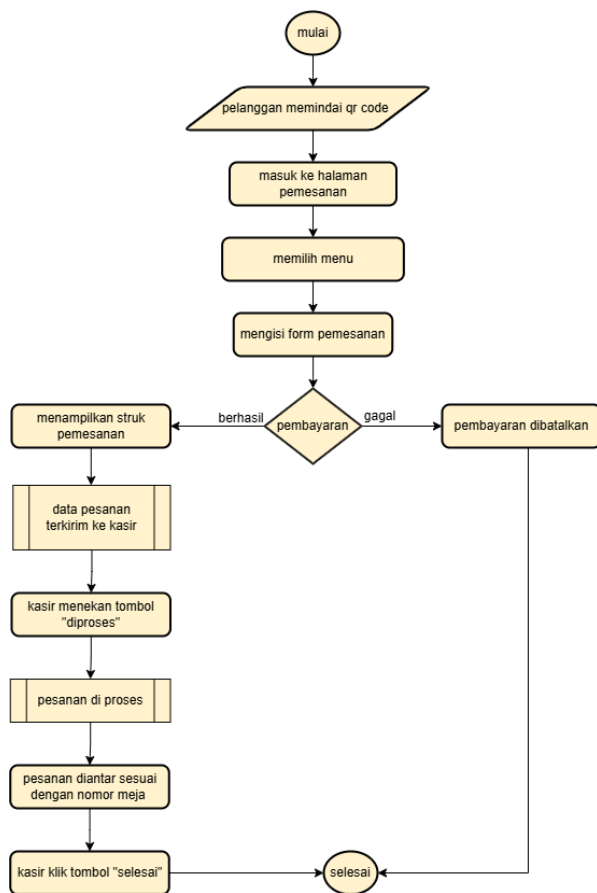
3.3.3 Analisa Sistem Usulan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap sistem pemesanan yang sedang berjalan di Kopi Dalu, dapat disimpulkan bahwa meskipun sistem manual saat ini memiliki keunggulan dari sisi kesederhanaan dan interaksi langsung dengan pelanggan, terdapat berbagai kendala yang memengaruhi efisiensi operasional dan kualitas layanan. Untuk itu, dirancang sebuah sistem pemesanan baru berbasis website yang terintegrasi dengan teknologi QR code.

Sistem yang diusulkan memungkinkan pelanggan untuk mengakses website pemesanan Kopi Dalu dengan memindai barcode yang tersedia di meja. Setelah barcode dipindai menggunakan smartphone, pelanggan akan diarahkan ke halaman pemesanan berbasis website, di mana mereka dapat memilih menu makanan atau minuman sesuai keinginan. Setelah memilih pesanan, pelanggan akan diarahkan ke halaman form pemesanan untuk mengisi nama pemesan, nomor meja dan catatan (jika ada) selanjutnya pelanggan akan diarahkan ke

halaman pembayaran, setelah pelanggan berhasil melakukan pembayaran sistem akan menampilkan halaman struk pemesanan. Dengan sistem ini, pemesanan menjadi lebih cepat dan praktis tanpa perlu antre lama di kasir.

Begitu pesanan dikonfirmasi, sistem akan secara otomatis mengirimkan data pesanan ke kasir. Kasir dapat melihat daftar pesanan yang masuk dan melakukan pengecekan pada detail pesanan sebelum memproses pesanan. Setelah melihat detail pesanan, kasir menekan tombol “Diproses”, yang menandakan bahwa pesanan telah diproses, setelah pesanan siap dan sudah diantar kasir akan mengubah status pesanan menjadi pesanan “Selesai”. Dengan penerapan sistem ini, Kopi Dalu dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan pencatatan, serta memberikan pengalaman pemesanan yang lebih modern dan praktis bagi pelanggan.

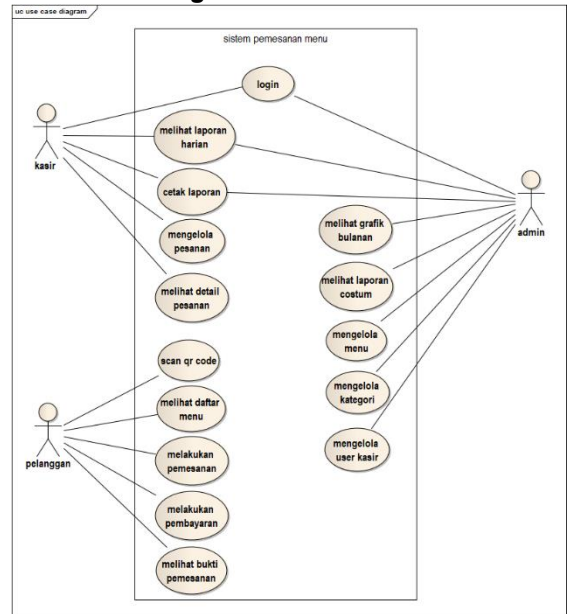


Gambar 3 Flowchart Sistem Usulan

3.3.4 Perancangan UML

Perancangan *UML*, atau *Unified Modeling Language*, adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan.

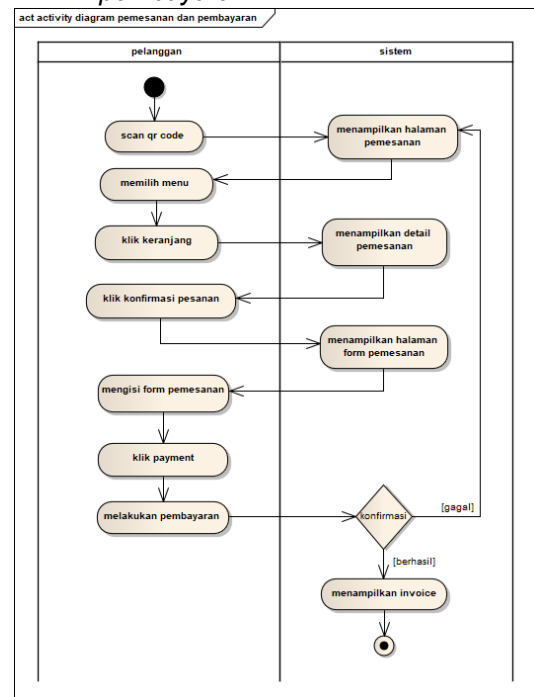
a. Use Case Diagram



Gambar 4 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

1. Activity Diagram Pemesanan dan pembayaran



Gambar 5 Activity Diagram Pemesanan dan pembayaran

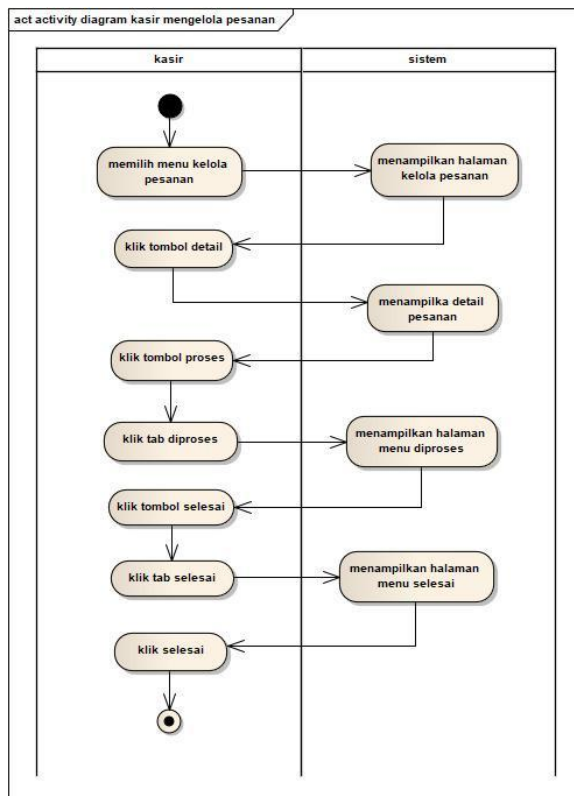
```

graph TD
    subgraph "kasir"
        Start(( )) --> BukaWeb[membuka web]
        BukaWeb --> MengisiForm[mengisi form login]
        MengisiForm --> KlikLogin[klik login]
        KlikLogin -- "[gagal]" --> MengisiForm
    end

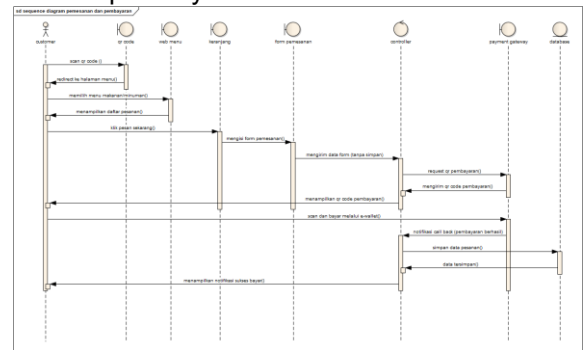
    subgraph "sistem"
        BukaWeb --> MenampilkanHalamanLogin[menampilkan halaman login]
        MenampilkanHalamanLogin --> MengisiForm
        KlikLogin --> Proses[proses]
        Proses --> Valid{valid?}
        Valid -- "[berhasil]" --> MenampilkanHalamanDashboard[menampilkan halaman dashboard]
        MenampilkanHalamanDashboard --> End((( )))
    end

```

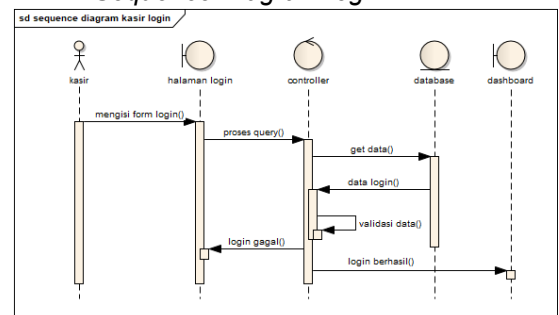
3. Activity Diagram mengelola pesanan



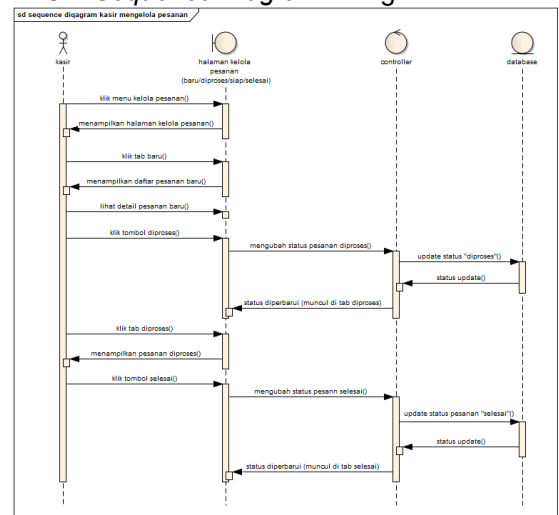
1. *Sequence Diagram* pemesanan dan pembayaran



2. Sequence Diagram login

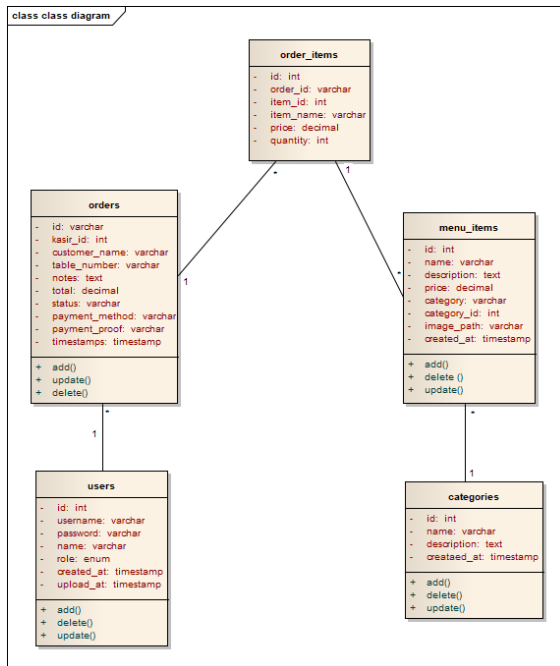


3. *Sequence Diagram* Mengelola Pesanan



d. Class Diagram

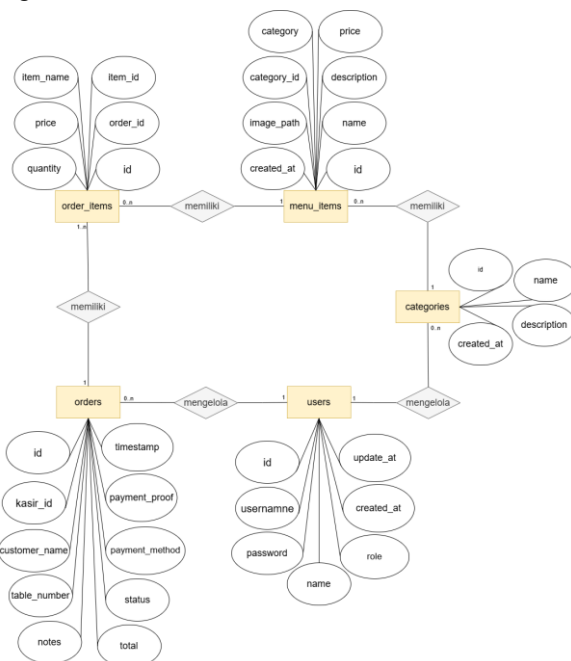
300 | Jurnal E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi ESIT Vol. XX No. 02 2025



Gambar 11 Class diagram

e. Perancangan Basis Data

Perancangan yang digunakan untuk merancang sistem ini menggunakan UML (Unified Modelling Language), yang merupakan pemodelan berorientasi objek. Diagram UML yang digunakan untuk perancangan ini adalah activity diagram, use case diagram, sequence diagram, dan class diagram.



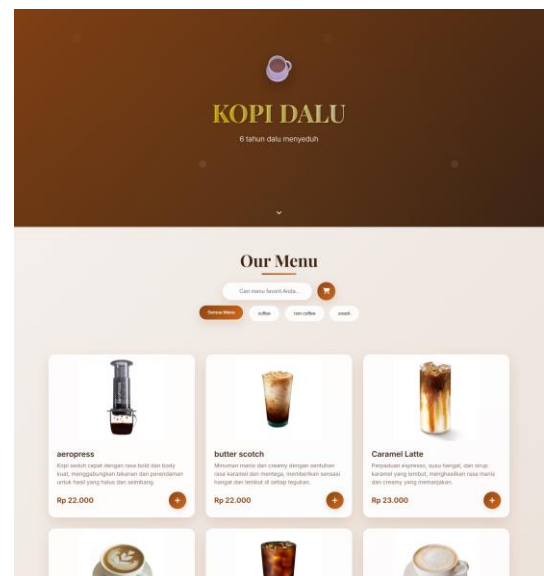
Gambar 12 Entity Relationship Diagram

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Implementasi sistem melibatkan serangkaian tahap di mana sistem dipersiapkan untuk beroperasi dalam nyata. Tujuan fungsi ini adalah untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sebelum program diimplementasi, perlu dipastikan bahwa program tersebut tidak memiliki kesalahan. Beberapa jenis kesalahan program yang mungkin terjadi adalah kesalahan penulisan bahasa, kesalahan selama proses, dan kesalahan dalam logika. Setelah program dibebaskan dari kesalahan, langkah selanjutnya adalah mengujinya menggunakan metode pengujian "black box" serta memberikan data untuk diproses.

a. Halaman menu



Gambar 13 Halaman menu

b. Halaman keranjang atau detail pesanan



Gambar 14 Halaman keranjang atau detail pesanan

c. Halaman Form Pemesanan

Gambar 15 Halaman Form Pemesanan

d. Halaman Bukti Pemesanan

Gambar 16 Halaman Bukti Pemesanan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi terintegrasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi operasional kedai kopi. Kesimpulan tersebut dirangkum sebagai berikut:

- Dengan diterapkannya Sistem Pemesanan Menu menggunakan QR code Scanning Berbasis Website Pada Kopi Dalu, proses pemesanan di Kopi Dalu kini berjalan lebih efisien dan terstruktur. Sistem ini mampu meminimalkan kesalahan pencatatan yang sebelumnya sering terjadi pada proses manual.
- Dengan menerapkan Sistem Pemesanan Menu menggunakan QR Code berbasis website memberikan pengalaman pemesanan yang lebih cepat, praktis, dan mandiri tanpa harus menunggu dilayani secara langsung

oleh kasir. Pelanggan juga dapat melihat detail pesanan dan total pembayaran secara langsung, sehingga meningkatkan transparansi dan kenyamanan saat melakukan transaksi.

- Sistem yang dibangun telah dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna, sehingga mampu memenuhi kebutuhan baik dari sisi pelanggan maupun pengelola. Pelanggan mendapatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna yang lebih baik, sementara pengelola memperoleh alat bantu dalam operasional yang lebih efektif dan efisien tanpa memerlukan pelatihan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurachman, M. T., Sakti, H. R. A., & Purwoko, D. S. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Pemesanan Online Pada Coffee Shop Commonroom.
- [2] Goo, M. G., & Wahidin, A. J. (2025). PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB PADA PT. TRIMUKTI WIRAPRATAMA.
- [3] Kusuma, R. A., & Andrianingsih, A. (2024). Penerapan Web Pemesanan Usaha Ketering Dapoer Bu Yunus Dengan Metode Agile. 13.
- [4] Putri, C. M., Dani, U., Mulyana, D. A., Putri, Y. T., Fajri, K., Maulana, R. A., & Hamzah, M. L. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web Menggunakan Agile Method.
- [5] Wang, B., & Lauro, M. D. (2024). Sistem Informasi Penjualan yang Terhubung dengan Barcode pada NextGen Cafe.
- [6] Yaqin, M. A., & Syafiih, M. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN ONLINE DENGAN QR CODE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL BERBASIS COLLABORATIVE FILTERING DI GERDU KAFFE PAITON PROBOLINGGO. Jurnal Advanced Research Informatika, 2(2), 31–41. <https://doi.org/10.24929/jars.v2i2.3435>
- [7] Ilhamsyah, R. R. (2024). PERANCANGAN APLIKASI MOBILE WEB PEMESANAN PADA ANGKRINGAN KANCA.