



Artikel

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Web

Hendry Senjaya¹, Amat Basri²

^{1,2}Universitas Buddhi Dharma, Sistem Informasi, Banten, Indonesia

SUBMISSION TRACK

Received: Jan 22, 2023

Final Revision: March 12, 2023

Available Online: March 24, 2023

KEYWORD

Sistem Informasi, Pemesanan Menu, Restoran, Website

KORESPONDENSI

Phone: 0895423476373

E-mail: hendryvixx@gmail.com

A B S T R A K

Secara umum tempat makan atau restoran adalah salah satu tempat yang biasa digunakan orang memesan dan membeli berbagai makanan dan minuman. Biasanya restoran mengalami masalah dalam menyajikan pesanan makanan dan minuman untuk pelanggan, serta pelanggan yang menunggu antriannya yang terlalu lama, sehingga kenyamanannya terganggu bagi pengunjung restoran tersebut. Memberikan pelayanan yang baik adalah strategi bisnis untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, untuk meningkatkan jumlah pengunjung maka segi dalam pelayanan ini harus lebih ditingkatkan dan diperhatikan. Pada dasarnya manusia menginginkan sesuatu hal yang dapat dikerjakan dengan mudah, begitu juga dengan kemudahan memesan menu oleh pelanggan, menjadi efektif dan tidak ingin menunggu antrian yang terlalu lama. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam menjawab kebutuhan pelanggan tersebut agar lebih praktis dan cepat dalam memesan menu di restoran, maka dibutuhkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *web* ini bertujuan agar memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan melalui sistem tersebut dan untuk pihak restoran memudahkan mengelola transaksi-transaksi penjualan. Dalam mengembangkan sistem aplikasi ini menggunakan metode Waterfall dan *framework* Bootstrap dengan pemrograman PHP serta MySQL sebagai databasenya. Dan untuk pengujian sistem ini menggunakan *Black Box Testing*. Dengan adanya sistem aplikasi ini maka dapat memudahkan proses pemesanan pada restoran atau tempat makan menjadi lebih mudah dan efektif.

PENGANTAR

Dalam perkembangan jaman sekarang ini dalam penggunaan teknologi, Kegiatan bisnis

telah banyak menggunakan teknologi informasi, pemanfaatan teknologi untuk bisnis di bidang kuliner diantaranya adalah model pemesanan menu melalui *website*.

Bisnis di bidang kuliner seperti *cafe*, restoran, dan pujasera. Restoran di berbagai wilayah saling bersaing untuk memikat pelanggan, banyak sekali strategi-strategi yang dikembangkan oleh restoran untuk menjaga loyalitas pelanggan, dan memenangkan persaingan. Memberikan kualitas pelayanan yang baik adalah strategi yang paling berdampak untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, untuk menaikkan jumlah pelanggan maka segi dalam pelayanan ini harus lebih ditingkatkan dan diperhatikan.

Pada sistem pemesanan di restoran pada umumnya, masih dilakukan secara manual dalam mencatat pesanan pelanggan oleh pelayan, dengan banyaknya antrian pelanggan yang datang setiap harinya, maka pelayan restoran pun kesulitan untuk melayani dan merekap data-data penjualannya. Permasalahan utama pada restoran mengenai proses pemesanan yang kurang terotomatisasi secara sistem, dimana pelanggan harus menunggu pelayan memberikan buku menu, serta pelayan harus mencatat pesanan pelanggan dengan benar, banyak restoran yang hanya memberikan nama-nama menu makanan saja dan harga, tanpa adanya tampilan makanan tersebut seperti apa, pelanggan pun tidak dapat melihat total harga pesanan sebelum nota diberikan oleh pelayan yang biasanya diberikan diakhir. Untuk mengatasi permasalahan diatas dalam menjawab kebutuhan pelanggan agar lebih praktis dan cepat dalam pemesanan makanan dan minuman di restoran. Dengan menggunakan kemajuan teknologi yang sudah sangat berkembang, maka restoran membutuhkan sebuah aplikasi *web* yang mampu untuk menyajikan menu-menu yang akan dipesan oleh pelanggan serta dapat melihat tampilan menu yang tersedia di restoran, dan juga akan mengelola transaksi-transaksi penjualan di restoran tersebut.

I. METODE

1.1. Metode Waterfall

Metode Waterfall ialah salah satu model untuk pengembangan sistem *software* yang memungkinkan pengguna dan *developer*

untuk melakukan komunikasi satu sama lain untuk memenuhi persyaratan sistem (Rosa & M. Shalahuddin, 2016). Metode yang satu ini digunakan oleh perancang sistem karena sangat membantu untuk mendefinisikan suatu kebutuhan sistem secara detail sesuai keinginan pelanggan. Tujuan dari penggunaan metode Waterfall adalah untuk mendapatkan informasi yang detail tentang sistem yang sedang dibuat sehingga dapat dievaluasi kembali. Informasi yang dikumpulkan dan dievaluasi akan digunakan sebagai dasar untuk membangun sistem yang menjadi masalah utama dari tugas akhir ini. Jika sistem ini nantinya memenuhi kebutuhan pelanggan.

Metode Waterfall memiliki beberapa tahapan. Di bawah ini adalah penjelasan rinci dari setiap tahap metode Waterfall:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
Artinya, analisis kebutuhan *user*. Selama tahap pertama ini dilakukan pengumpulan persyaratan penuh dilakukan. Pengumpulan diperoleh melalui wawancara dan observasi. Kemudian, analisis kebutuhan yang diperoleh untuk menghasilkan data yang harus diperlukan oleh *software* yang akan dibuat.

b. Desain Sistem
Berikut adalah desain sistem. Desain berdasarkan data yang diperoleh dari komunikasi pada tahap analisis kebutuhan.

c. Pembuatan Program
Artinya, membangun sistem berdasarkan hasil fase sebelumnya dan dapat digunakan oleh pengguna nanti.

d. Pengujian Sistem
Dengan kata lain, pada fase ini sistem yang dibuat diintegrasikan dan diuji untuk menguji apakah sistem bekerja dengan baik dan sesuai dengan tujuan.

e. Pendukung atau Pemeliharaan

Ini ialah tahap akhir pemeliharaan yang mencakup seluruh proses instalasi sistem dan juga repairing *software* jika ditemukannya

kesalahan/bug yang belum terdeteksi selama tahap pengujian.

1.2. Bootstrap

Bootstrap ialah bagian dari kerangka kerja bahasa CSS yang dikhususkan dipakai untuk membangun laman *web front-end*. Kerangka kerja ini awalnya bernama *Twitter Blueprint Framework* bootstrap ini biasanya digunakan oleh pihak *developer* agar dengan mudah dan cepat dalam pengembangan websitenya. Bootstrap sendiri ini terdiri dari banyak file, dan file di dalam framework ini terdapat dari beberapa kumpulan kode CSS dan juga *javascript* dalam bentuk kelas (Pranaya & Hendra, 2019).

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang menyediakan kumpulan komponen antarmuka *web* dasar yang dirancang untuk digunakan bersama. Bootstrap didasarkan pada teknologi HTML dan CSS yang memungkinkan Anda membuat tata letak halaman, tabel, tombol, formulir, navigasi, dan komponen lain di situs *web*, kemudian memanggil fungsi CSS (kelas) dalam file HTML yang ditentukan (Ibnu Sa'ad. Muhammad, 2020).

Berdasarkan informasi menurut para ahli, bisa disimpulkan bahwa Bootstrap ialah kerangka kerja yang dikhususkan dipakai untuk membangun laman *web front-end*. Bootstrap juga berguna dalam pengembangan banyak fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi maupun halaman *web*, diantaranya tipografi, tombol, navigasi, dan komponen lainnya.

1.3. Black Box Testing

Pengujian *Black Box*, biasanya disebut juga dengan pengujian fungsional, karena menguji pada fungsionalitas *software*, serta menguji inputan berupa *check box*, *radio button* atau *combo dropdown* (Budiarto Hadiprakoso, 2020).

Black Box Testing ini dilakukan untuk memverifikasi *input* dan *output software* tanpa pemeriksaan lebih lanjut dari program internal. Tes uji ini berfokus pada persyaratan fungsionalitas *software*. Dengan demikian,

pengujian *Black Box* ini memungkinkan *developer* melakukan serangkaian input yang sepenuhnya mengeksploitasi semua persyaratan fungsionalitas *software*. (Subakti, 2022).

Berdasarkan informasi menurut para ahli, bisa disimpulkan bahwa *Black Box Testing* ialah salah satu metode untuk pengujian sistem yang fokusnya untuk pengujian fungsional *software* untuk memperlihatkan bahwa semua fungsi dapat beroperasi.

II. HASIL

Pengujian sistem untuk penelitian ini menggunakan pengujian *Black Box*. Metode ini menjalankan tes khusus dimana semua fungsi sistem duji untuk mengetahui keberhasilannya/validasinya. Seperti fungsi di halaman *login*, daftar, pesan menu, *edit* menu, tambah menu, dan transaksi pesanan. Pada pengujian *Black Box* pada penelitian ini akan menggunakan 15 variabel pengujianya diantaranya adalah:

- a. Pengujian *login user*
- b. Pengujian daftar akun *user*
- c. Pengujian halaman *dashboard*
- d. Pengujian *dashboard* informasi restoran
- e. Pengujian daftar menu
- f. Pengujian harga menu
- g. Pengujian tambah menu
- h. Pengujian *edit* menu
- i. Pengujian foto menu
- j. Pengujian menu *favorite*
- k. Pengujian keranjang pesanan
- l. Pengujian total pesanan
- m. Pengujian *logout*
- n. Pengujian cetak nota
- o. Pengujian daftar data *user*
- p. Pengujian daftar transaksi pesanan

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box*

No	Menu/Fungsi	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Login	User mengisi Email dan password yang benar	Menampilkan form login dan masuk ke sistem	Berhasil
2	Daftar Akun	User memilih <i>button</i> daftar akun lalu mengisi nama lengkap, email, dan password	Menampilkan form daftar akun <i>user</i>	Berhasil
3	Halaman Dashboard	User mengisi form login lalu akan masuk ke bagian dashboard	Menampilkan halaman dashboard	Berhasil
4	Informasi Restoran	User berhasil masuk dashboard	Menampilkan informasi restoran di dashboard	Berhasil
5	Daftar Menu	Admin dan pelanggan masuk tab pesan menu	Menampilkan daftar menu makanan dan minuman	Berhasil
6	Harga Menu	Admin dan pelanggan masuk tab pesan menu	Menampilkan harga menu	Berhasil
7	Tambah Menu	Admin masuk tab <i>edit</i> menu dan pilih <i>button</i> tambah menu	Menambahka n varian menu	Berhasil
8	Edit Menu	Admin masuk tab <i>edit</i> menu dan pilih <i>button</i> edit di menu	Menampilkan halaman <i>edit</i> menu	Berhasil
9	Foto Menu	Admin dan pelanggan masuk tab pesan menu	Menampilkan foto menu	Berhasil
10	Menu Favorite	Admin akan memilih menu untuk jadi favorite	Menampilkan tanda love di menu pelanggan	Berhasil
11	Keranjang Pesanan	Admin dan pelanggan masuk tab pesan menu dan memilih menu yang akan dipesan	Menampilkan menu yang ditambahkan pelanggan	Berhasil
12	Total Pesanan	Admin dan pelanggan setelah memilih menu	Menampilkan total pesanan yang di keranjang pesanan	Berhasil

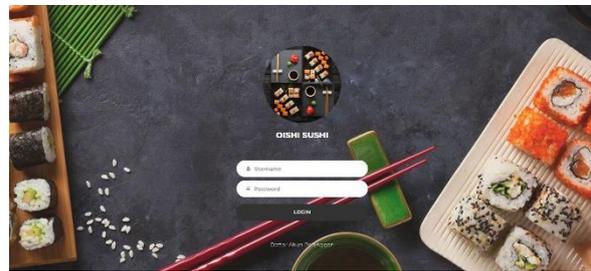
13	Logout	User pilih <i>button</i> <i>logout</i>	Berhasil melakukan <i>logout</i>	Berhasil
14	Cetak Nota	Admin dan <i>owner</i> masuk tab daftar transaksi dan pilih <i>button</i> cetak di bagian transaksi selesai	Menampilkan nota penjualan	Berhasil
15	Daftar Data User	<i>Owner</i> masuk tab <i>dashboard</i>	Menampilkan daftar-daftar akun <i>user</i> di dalam sistem	Berhasil
16	Daftar Transaksi	Admin dan <i>owner</i> masuk tab daftar transaksi	Menampilkan daftar transaksi pemesanan	Berhasil

Berdasarkan hasil *Black Box Testing* yang telah diterapkan, dapat diketahui bahwa sistem tersebut sudah memenuhi syarat fungsional, secara fungsional sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan.

III. PEMBAHASAN

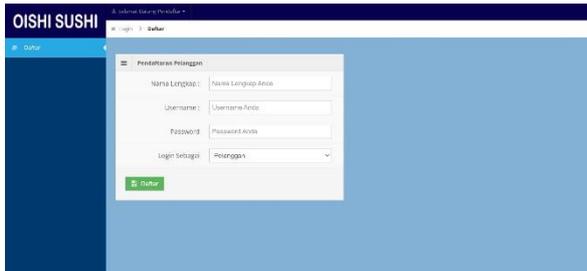
3.1. Tampilan Program

Berikut tampilan *login user*, dalam form *login user* ini bisa diakses sebagai kasir, *waiter*, dapur, dan pelanggan. Jika *username* atau *password invalid*, maka *user* tidak dapat berhasil masuk ke dalam sistem.



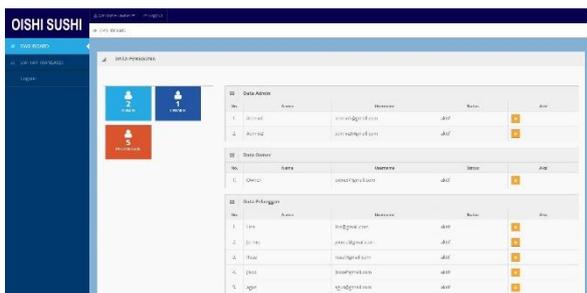
Gambar 1. Tampilan Form Login User

Berikut tampilan daftar akun, form ini digunakan untuk mendaftarkan *user* sebelum *login*, setelah berhasil mendaftarkan akun maka akan bisa *login* menggunakan akun yang sudah didaftarkan tersebut.



Gambar 2. Tampilan Daftar Akun

Berikut tampilan *dashboard owner*, bagian *dashboard* ini digunakan *owner* untuk mengelola daftar-daftar akun *user* di dalam sistem, dapat diaktifkan, nonaktifkan, dan dihapus setiap akun yang sudah terdaftar.



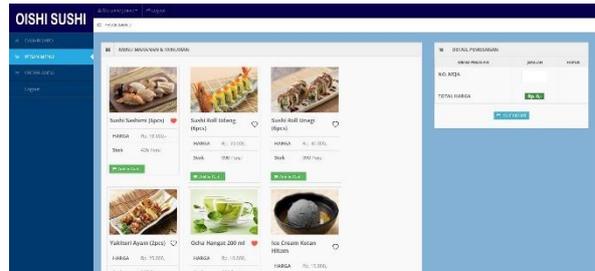
Gambar 3. Tampilan Dashboard Owner

Berikut tampilan *dashboard* pelanggan, setelah pelanggan berhasil *login*, maka otomatis langsung akses ke bagian *dashboard* ini. Didalam *dashboard* ini terdapat informasi mengenai restoran seperti lokasi, email, no. telepon, dan jam buka restoran.



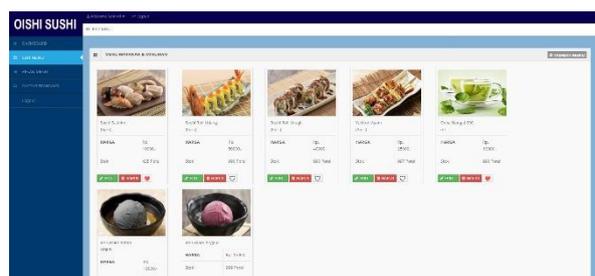
Gambar 4. Tampilan Dashboard Pelanggan

Berikut tampilan daftar menu pelanggan, dalam form ini pelanggan dapat memilih menu makanan dan minuman yang tersedia, lalu dibagian kanan adalah rincian pemesanan makanan yang sudah dipilih pelanggan.



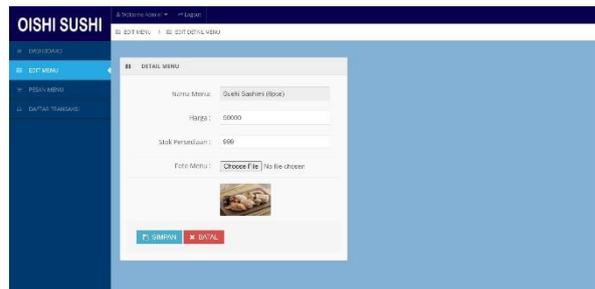
Gambar 5. Tampilan Daftar Menu Pelanggan

Berikut ini tampilan daftar menu *admin*, yang dapat masuk ke menu ini adalah *user admin*, *admin* dapat mengelola menu restoran tersebut seperti menambahkan menu, mengubah menu, dan menghapus menu.



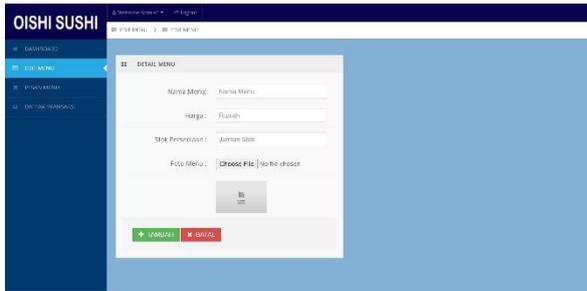
Gambar 6. Tampilan Daftar Menu Admin

Berikut tampilan *edit* menu, form ini dipakai untuk mengubah menu makanan dan minuman seperti harga, stok dan foto.



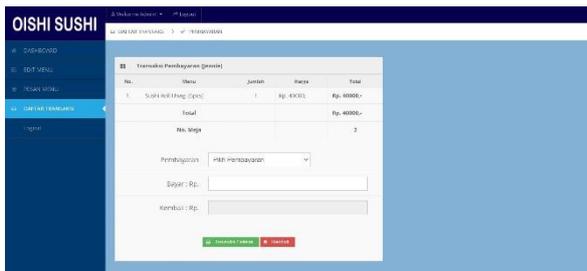
Gambar 7. Tampilan Edit Menu

Berikut tampilan tambah menu, form ini digunakan untuk menambahkan menu kedalam sistem pemesanan, dengan mengisi informasi seperti nama menu, harga, stok dan foto.



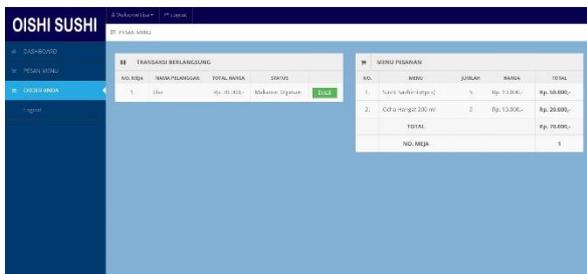
Gambar 8. Tampilan Tambah Menu

Berikut tampilan transaksi pelanggan, pada menu ini *admin* menerima pesan dari pelanggan dapat mengkonfirmasi pesan tersebut dan pembayarannya.



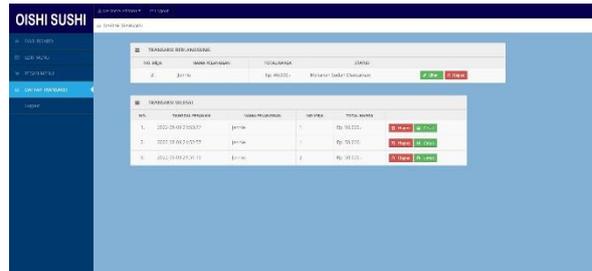
Gambar 9. Tampilan Transaksi Pelanggan

Berikut tampilan setelah pelanggan *checkout* pesanan, pada bagian ini terdapat pemberitahuan bahwa makanan sudah dipesan dan menunggu pesanan tiba, dan disebelah kanan terdapat rincian menu yang dipesan pelanggan.



Gambar 10. Tampilan Setelah Pelanggan Checkout Pesanan

Berikut tampilan transaksi data pesanan pelanggan, pada menu ini pengguna *admin* dan *owner* dapat mengelola daftar transaksi yang berlangsung dan juga transaksi selesai, seperti hapus dan cetak nota.



Gambar 11. Tampilan Transaksi Data Pesanan Pelanggan

Berikut tampilan cetak nota, setelah admin mengkonfirmasi pembayaran pelanggan, maka transaksi tersebut masuk ke dalam transaksi selesai, dan dapat mencetak nota penjualan yang berisi rincian pesanan pelanggan tersebut.



Gambar 12. Tampilan Cetak Nota

IV. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian diatas, bahwa:

1. Sistem Informasi pemesanan menu ini berhasil dibangun sesuai desain/rancangan seperti menambahkan menu, *edit* menu, hapus menu, pemesanan menu oleh pelanggan, konfirmasi pembayaran, dan dapat mencetak nota transaksi penjualan.
2. Berdasarkan hasil pengujian *Black Box* secara fungsional sistem informasi pemesanan menu ini berfungsi dengan baik.

3. Dengan adanya Sistem Informasi pemesanan menu ini dapat melakukan proses pemesanan makanan dan minuman tanpa harus menunggu *waiter* mencatat pesanan pelanggan dan lebih mudah untuk mengetahui harga total pesanan secara langsung.

4.2. Saran

Untuk pengembangan sistem selanjutnya pada penelitian ini, maka peneliti memberikan rekomendasi atau saran yang dapat dikembangkan sebagai berikut:

1. Penambahan fitur push notifikasi yang muncul di sistem *admin* saat ada pelanggan sudah memesan makanan dan minuman.
2. Penambahan fitur kategori tiap menu makanan dan minuman.
3. Dalam sistem ini akan lebih baik lagi jika ditambahkan fitur dari segi keamanannya guna untuk memproteksi data.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ach. Khozaimi, *Pemrograman Aplikasi Web*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021.
- [2] Agus Swastika, P., & Lanang Agung Raditya Putra, I. G, *Audit Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi: Implementasi dan Studi Kasus*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016.
- [3] Arista Devi, M, *MODUL PEMROGRAMAN WEB HTML, PHP DAN MySQL*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020.
- [4] Azzahra, D., & Ramadhani, S, “Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Web Pada Stai Auliaurasyiddin Tembilahan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, “Vol. 2 No.2, 2020.
- [5] Budiarto Hadiprakoso, R, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: RBH, 2020.
- [6] Caniati N, Lubis Ghozali A, & A. Sumarudin, ”Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, Vol. 3 No. 2, 2017.
- [7] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Malang: Ahlimedia Book, 2020.
- [8] Fathoroni, A, *BUKU TUTORIAL SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA DOSEN MENGGUNAKAN METODE 360 DEGREE FEEDBACK*. Bandung: CV. Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [9] Handayani, T, Gunawan, I, & Taufiq, R, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : Restoran Bukit Randu Bandara),” *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, Vol. 3 No.1, 2020.
- [10] Hutahaean, J, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- [11] Ibnu Sa’ad. Muhammad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- [12] Indrawan, Dr. G, *Database MySQL dengan Pemograman PHP*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- [13] Jos Forman Tompoh, Steven R. Sentinuwo, & Alicia A.E. Sinsuw, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu,” *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1), 2016.
- [14] Jubilee Enterprise, *Belajar Java, Database, dan NetBeans dari Nol*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [15] Jubilee Enterprise, *Pengenalan HTML dan CSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [16] Juju, D., & Matamaya, *Kupas Tuntas CSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.
- [17] Made Widia, D., & Ratih Asriningtias, S, *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2021.
- [18] Mundzir MF, *Buku Sakti Pemrograman Web Seri PHP*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- [19] Muslihudin, M., & Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016.
- [20] Nurkamal Fauzan, M., & Angga Dwitya P, S. M, *Tutorial Pembuatan Sistem Informasi Dengan Mudah Dan Menyenangkan Menggunakan Framework Codeigniter*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [21] Ong, D, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Restoran Menggunakan CodeIgniter,” *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 15 No. 3, 2020.
- [22] Pranaya, A., & Hendra, A, *Pemrograman Web Membuat Toko Online dengan Menggunakan Framework Bootstrap 4*. Cimahi: PT. Dinasti Motekar Grup, 2019.
- [23] Rachmadi, T, *Sistem Basis Data*. Jakarta: TIGA Ebook, 2020.

- [24] Rahmadian Aswin, A, “Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Pujasera Taman Puri Berbasis Client Server,” *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Informatika*, Vol. 6 No. 1, 2019.
- [25] Raka Perkasa, M, Kridalukmana, R, & Didik Widiyanto, E, “Perancangan Sistem Manajemen Restoran Dengan Aplikasi Pemesanan Restoran Berbasis Mobile Dalam Jaringan Lokal,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 4 No. 2, 2020.
- [26] Rante Rerung, R, *Pemrograman Web Dasar*. Sleman: Deepublish, 2018.
- [27] Rasid, A., Supriyono, & Setiawan, R, “APLIKASI RESERVASI MENU RESTORAN BERBASIS WEB DAN MOBILE ANDROID DI COWEK IRENG,” <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/sitech/21>, 2018.
- [28] Rinawati Prihatuti Ekawatiningsih, W, *Manajemen Pelayanan Makanan dan Minuman*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- [29] Rosa, A. S., & M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2016.
- [30] Subakti, H, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- [31] Sunu Punjul Tyoso, J, *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [32] Supriyanta, *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- [33] Suryadharma, & Budyastuti, T, *Sistem Informasi Manajemen*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [34] Sutabri, T, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2012.
- [35] Suwarya, F. M, *Kolaborasi Aplikasi dan Pemanfaatan Internet*. Bogor: GUEPEDIA, 2021.
- [36] Truphti B, Raj R R, J B Akshaya, & Srilaxmi C P, “Online Food Ordering System,” *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, Vol. 8, 2019.
- [37] Utama, D., Johar, A., & Coastera, F. F, “STUDI KASUS: CAFE CEMPAKOE KOTA BENGKULU,” *Jurnal Rekursif*, 4(3), 2016.
- [38] Wahyu Hidayat, D., & Pandu Setiawan, A, “Perancangan Interior Cafe dan Restoran Khas Surabaya di Jalan Embong Malang Surabaya.” 3(2), 92–101, 2015.
- [39] Yunaeti Anggraeni, elisabet, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017.

BIOGRAFI

Hendry Senjaya, lahir di Tangerang, Banten pada tanggal 24 Juni 2000. Menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2022 di Universitas Buddhi Dharma.

Amat Basri, Saat ini bekerja sebagai dosen tetap pada Universitas Buddhi Dharma yang mengajar Program Studi Sistem Informasi.