

## ANALISIS DAN DESAIN SISTEM APLIKASI KANTIN ELEKTRONIK (E-CANTEEN) BAGI MAHASISWA DAN STAFF UNIVERSITAS

Putri Rigita Cahyani<sup>1</sup>, Lely Maylinasari<sup>2</sup>, Sinta Aisyah Ambami<sup>3</sup>  
Bagaskara Rahadi Putra<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Negeri Surabaya  
Jalan Ketintang, Surabaya 60231, Indonesia  
[putririgita.21025@mhs.unesa.ac.id](mailto:putririgita.21025@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstract**

*The e-canteen application is an innovative solution that aims to change the traditional way of managing canteens into a more efficient and practical process using digital technology. This application allows users, both students and staff, to order food online via mobile devices or computers. In the management of traditional canteens, there are often long queues and a waste of time in the process of ordering food. In addition, sometimes there is a mismatch between the available food stock and the user's wishes. The e-Canteen application is here to solve these problems by providing efficient and practical solutions.*

**Keyword:** e-canteen application; food ordering; efficient

### **Abstrak**

Aplikasi E-Canteen merupakan sebuah solusi inovatif yang bertujuan untuk mengubah cara tradisional dalam pengelolaan kantin menjadi proses yang lebih efisien dan praktis melalui pemanfaatan teknologi digital. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, baik siswa maupun staf, untuk melakukan pemesanan makanan secara online melalui perangkat mobile atau komputer. Dalam pengelolaan kantin tradisional, seringkali terjadi antrian yang panjang dan pemborosan waktu dalam proses pemesanan makanan. Selain itu, terkadang terjadi ketidakcocokan antara stok makanan yang tersedia dengan keinginan pengguna. Aplikasi E-Canteen hadir untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dengan memberikan solusi yang efisien dan praktis.

**Kata kunci:** aplikasi e-canteen; pemesanan makanan; efisien

Received: 29 November 2023; Accepted: 15 Desember 2023; Published: 31  
Desember 2023

\*Corresponding author

Email: [putririgita.21025@mhs.unesa.ac.id](mailto:putririgita.21025@mhs.unesa.ac.id)

## **PENDAHULUAN**

Sistem E-Canteen adalah sebuah sistem seperti pemesanan makanan secara online dengan menggunakan aplikasi seperti yang ada pada aplikasi gofood atau grabfood yang akan diterapkan di dunia usaha ataupun institusi. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang analisis perancangan pemesanan makanan berbasis android dilakukan oleh Agustina dkk (2017); Desriyawany dkk (2015); Jusin dkk (2020); Malik & Rosalina (2019). Sedangkan analisis rancang bangun sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis web telah dilakukan oleh Handayani dkk (2020), Indriany dkk (2021), Kurniawan (2020), Saputri dkk (2019), Setiawan dkk (2020), Ong 92020), Tompoh dkk (2016), dan Utama dkk (2016). Namun, masih sedikit penelitian yang menganalisis sistem desain e-canteen pada institusi pendidikan. Penelitian terdahulu hanya memfokuskan pada technology acceptance e-canteen dan hubungannya dengan digital quotient siswa (Mufidah & Trihantoyo, 2020). Hal inilah yang menjadi novelty penelitian ini yang memfokuskan pada analisis sistem desain aplikasi e-canteen di universitas.

Tujuan dari adanya e-kantin atau kantin digital ini adalah untuk memudahkan mahasiswa, dosen dan penjual dalam bertransaksi. Lalu sistem ini dapat mempermudah dalam pesan makanan, yang mana pembeli tidak perlu antri atau bahkan berdesakan saat memesan makanan. Untuk pembayarannya, sistem E-Canteen ini menggunakan tunai dan QR. Pengelolaan kantin di universitas seringkali melibatkan tantangan seperti antrian panjang, keterbatasan waktu, dan keterbatasan informasi mengenai menu dan harga. Selain itu, pengelolaan inventaris dan pelaporan yang tidak efisien juga dapat menghambat produktivitas dan mengurangi kepuasan pengguna. Dalam era digital saat ini, transformasi digital telah menjadi kebutuhan mendesak dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pengelolaan kantin di universitas. Aplikasi E-Canteen hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan memperbaiki pengalaman pengguna dalam memperoleh makanan di kantin.

Latar belakang ini menyoroti kebutuhan akan aplikasi E-Canteen di lingkungan universitas. Dengan adopsi teknologi digital, diharapkan pengelolaan kantin di universitas dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kualitas pelayanan yang diberikan kepada mahasiswa, dosen, dan staf. Mahasiswa dan staf universitas seringkali harus menghabiskan waktu yang cukup lama untuk mengantri di kantin. Hal ini

dapat menghambat produktivitas mereka dan mengganggu jadwal kegiatan akademik atau pekerjaan. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis sistem desain aplikasi e-canteen yang dapat mengatasi permasalahan dalam peningkatan layanan kebutuhan pangan civitas akademika di universitas.

### **Aplikasi Kantin**

Kantin adalah suatu tempat yang menyediakan makanan dan minuman dalam skala kecil, yang biasanya terdapat di dalam suatu institusi atau tempat kerja. Menurut Turban dkk (2019) aplikasi adalah suatu program yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas spesifik, seperti pemrosesan data, analisis, komunikasi, atau transaksi dalam lingkungan teknologi informasi.

### **Android**

Android adalah sistem operasi dan platform pengembangan yang memungkinkan pengembang untuk menciptakan aplikasi mobile yang inovatif. Android memberikan fleksibilitas, skalabilitas, dan interoperabilitas yang tinggi, serta menyediakan akses ke berbagai API dan layanan platform (Meier, 2017).

### **Diagram UML**

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menggambarkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berbasis objek. UML menyediakan seperangkat diagram yang membantu dalam menggambarkan perspektif yang berbeda dari sistem, termasuk struktur, perilaku, dan interaksi antara entitas dalam sistem (Larman, 2004). Model-model ini dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis diagram di antara lain:

### **Use Case Diagram**

Use Case Diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem yang sedang dianalisis. Diagram ini memberikan gambaran visual tentang berbagai use case (skenario penggunaan) yang ada dalam sistem dan bagaimana aktor berinteraksi dengan use case tersebut (Dennis dkk, 2015).

### **Sequence Diagram**

Sequence Diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk

menggambarkan urutan pesan yang dikirim antara objek-objek di dalam sistem. Diagram ini menunjukkan interaksi antara objek dalam bentuk pesan yang dikirim secara kronologis, sehingga membantu memodelkan aliran kontrol dalam sistem dan menggambarkan hubungan waktu antara objek-objek tersebut (Fowler, 2018).

### **Activity Diagram**

Activity Diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan alur logika atau aktivitas yang terjadi dalam sebuah proses atau fungsi. Diagram ini memvisualisasikan langkah-langkah dalam proses atau aktivitas secara berurutan dan menunjukkan aliran kontrol antara aktivitas-aktivitas tersebut. Activity Diagram sering digunakan untuk memodelkan proses bisnis atau alur kerja dalam sistem (Dennis dkk, 2015).

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode kuesioner atau survey, yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah responden yang mewakili populasi pengguna aplikasi E-Canteen. Survey dapat mencakup pertanyaan terkait kepuasan pengguna, preferensi fitur, atau harapan mereka terhadap aplikasi. Survei dapat dilakukan secara online atau melalui wawancara langsung.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Analisis Kebutuhan Pengguna**

Analisis kebutuhan pengguna aplikasi e-canteen melibatkan pemahaman yang mendalam tentang harapan, preferensi, dan kebutuhan pengguna potensial. Dengan melalui wawancara dengan pengguna potensial, ditemukan bahwa kebanyakan pengguna menginginkan aplikasi e-canteen yang mudah digunakan, cepat, dan intuitif. Survei yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menginginkan kemampuan untuk melakukan pemesanan makanan secara online, melihat menu dan harga, serta memberikan ulasan tentang makanan dan layanan kantin.

Observasi langsung terhadap pengguna menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk adanya fitur notifikasi untuk memperingatkan pengguna tentang promosi dan penawaran khusus. Sebagian besar pengguna juga menginginkan fitur ulasan pengguna untuk membantu dalam memilih makanan yang berkualitas. Beberapa pengguna juga menyoroti pentingnya notifikasi promosi dan penawaran khusus yang dapat diterima melalui

aplikasi.

### **Fitur Utama Aplikasi E-canteen**

Penjual kantin yang sudah menjadi tenant E-Canteen dapat memanfaatkan fitur E-Canteen untuk mengelola menu mereka dengan lebih efisien dan cepat. Melalui aplikasi, penjual dapat menambah, mengedit, dan menghapus daftar menu mereka. Selain itu, penjual juga dapat mengelola stok makanan dan minuman yang tersedia untuk dijual melalui E-Canteen. Dengan menggunakan E-Canteen, penjual kantin dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mengelola pemesanan, menyelesaikan transaksi secara cashless, dan mempercepat pengambilan makanan dan minuman oleh pelanggan.

### **Desain Antarmuka Pengguna**

Dalam mengembangkan aplikasi e-canteen, desain antarmuka pengguna yang inovatif dan responsif sangat diperhatikan. Melalui pengujian usability, ditemukan bahwa antarmuka pengguna yang sederhana, dengan navigasi yang mudah dan jelas, memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

### **Keuntungan Aplikasi E-canteen**

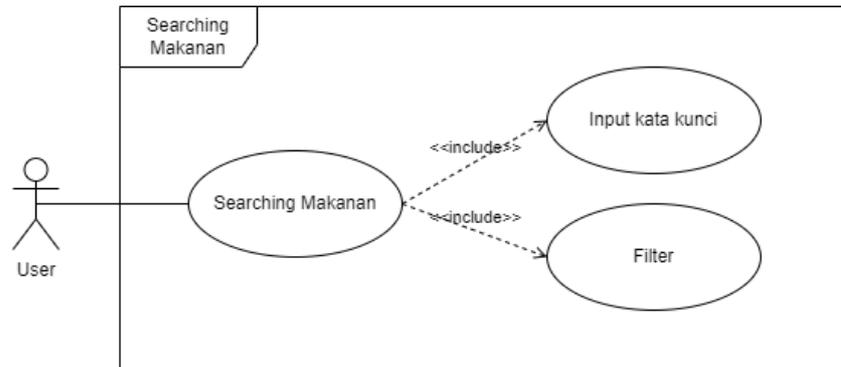
Pengguna aplikasi e-canteen melaporkan kemudahan dalam melakukan pemesanan makanan secara online tanpa harus mengantri di kantin. Pembayaran online dan notifikasi promosi memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam bertransaksi dan memanfaatkan penawaran khusus dari kantin. Ulasan pengguna membantu pengguna lain untuk memilih makanan yang berkualitas dan mempromosikan transparansi dalam pelayanan kantin.

Berdasarkan survei kepuasan pengguna, mayoritas pengguna melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi e-canteen. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, seperti kemudahan pemesanan, ketersediaan menu dan harga yang terupdate, serta pembayaran online yang aman. Dalam pengembangan aplikasi e-canteen, beberapa tantangan mungkin timbul, seperti integrasi dengan sistem pembayaran, keamanan data pengguna, atau pengelolaan inventaris makanan.

Untuk mengatasi tantangan ini, solusi seperti bekerja sama dengan penyedia layanan pembayaran terpercaya, menerapkan protokol keamanan yang ketat, atau mengadopsi sistem manajemen inventaris yang efisien dapat diterapkan. Berdasarkan temuan dan umpan balik pengguna, ada beberapa rekomendasi untuk meningkatkan aplikasi e-canteen,

seperti menambahkan fitur pengingat pesanan sebelum waktu pengiriman, menyediakan informasi nutrisi makanan, atau memperluas jangkauan.

### Use Case Diagram: Searching Makanan



Gambar 1 Use Case Diagram Searching Makanan

### Use Case Scenario: Searching Makanan

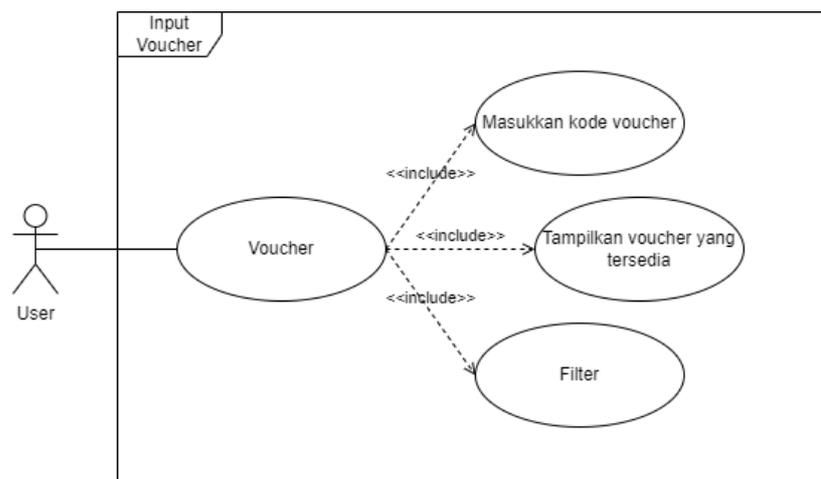
Use case : Searching makanan  
 Actor : User  
 Pre-condition : Actor ingin mencari makanan dan sudah melakukan login  
 Post condition : Actor berhasil menemukan makanan yang diinginkan atau gagal dan harus mencoba kata kunci yang berbeda  
 Description : Actor menggunakan search makanan untuk mencari makanan yang diinginkan

Table 1. Use Case Scenario Searching Makanan

User	Sistem
<b>Skenario Normal</b>	
1. Buka halaman searchmakanan	
2. Masukkan kata kunci untuk mencari makanan yang diinginkan	Mendeteksi kata yang ingin dicari
3. Klik "search" atau tekan tombol "enter" pada keyboard	4. Menerapkan kata kunci yang diisi oleh user untuk mencari makanan yang sesuai
	5. Mengambil data makanan dari database sesuai dengan kriteria pencarian

	6. Menampilkan hasil pencarian, Jika makanan yang dicari tidak ditemukan, ulangi langkah 2 dan 3 dengan kata kunci yang berbeda
	7. Jika makanan sudah ditemukan, hasil pencarian akan tampil pada halaman searchmakanan
<b>Skenario Alternatif</b>	
1. Memasukkan kata kunci pencarian yang tidak cocok atau tidak ada di dalam sistem	2. Menampilkan pesan bahwa tidak ada hasil pencarian yang ditemukan dan memberikan opsi untuk memperluas pencarian atau menambahkan kata kunci pencarian yang lain

### Use Case Diagram: Input Voucher



**Gambar 2** Use Case Diagram Input Voucher

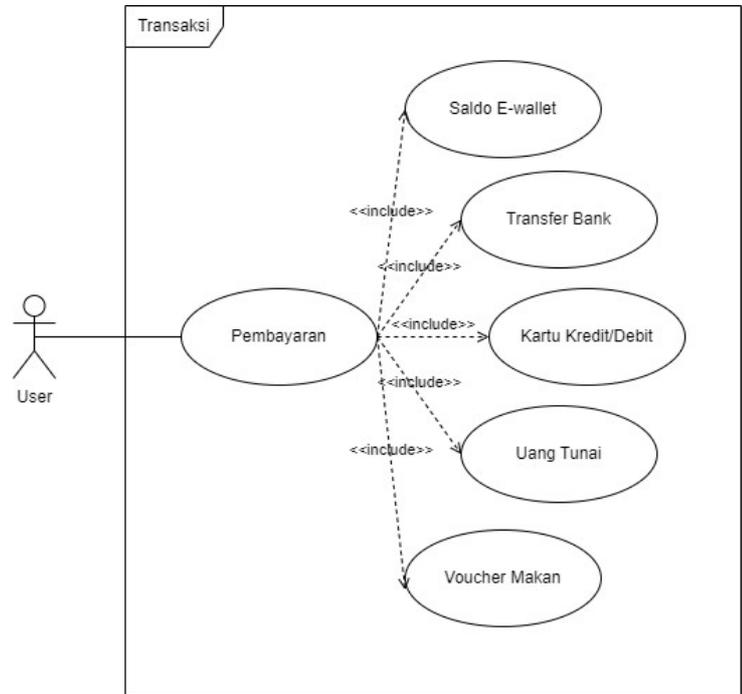
### Use Case Scenario: Input Voucher

Use case : Input Voucher  
 Actor : User  
 Pre-condition : Actor memiliki voucher yang masih berlaku  
 Post condition : Voucher yang dimiliki user akan terverifikasi dan dapat digunakan untuk melakukan pembayaran  
 Description : Voucher dapat digunakan untuk mengurangi jumlah pembayaran

Table 2. Use Case Scenario Input Voucher

User	Sistem
<b>Skenario Normal</b>	
1. Input kode voucher	2. Melakukan verifikasi kode voucher dan memeriksa apakah voucher masih berlaku atau tidak
	3. Memberikan notifikasi ke user mengenai status verifikasi voucher, apakah berhasil atau gagal
	4. Jika verifikasi berhasil, sistem akan memproses pembayaran & mengurangi nilai pembayaran sesuai dengan nilai yang tertera pada voucher
<b>Skenario Alternatif</b>	
	1. Jika verifikasi voucher gagal, sistem e-canteen memberikan notifikasi
2. Memasukkan voucher yg telah kadaluarsa	3. Verifikasi kode voucher dan memberikan notifikasi ke user bahwa voucher telah kadaluarsa
4. Tidak dapat menggunakan voucher dan harus membayar dengan metode pembayaran lainnya	

**Use Case Diagram: Pembayaran/Transaksi**



**Gambar 3** Use Case Diagram: Pembayaran/Transaksi

**Use Case Scenario: Pembayaran/Transaksi**

Use case : Pembayaran/Transaksi  
 Actor : User  
 Pre-condition : Actor sudah berhasil memesan makanan/minuman dan belum melakukan Pembayaran  
 Post condition : Actor telah melakukan Pembayaran  
 Description : Actor melakukan Transaksi untuk dapat menyelesaikan pesanan yang telah dibuat

**Table 3** Use Case Scenario: Pembayaran/Transaksi

User	Sistem
<b>Skenario Normal</b>	
1. Menekan tombol "Checkout" pada halamankeranjang belanja	2. Menampilkan rincian daftar pesanan yang dilakukan oleh actor beserta total harga dan metode pembayaran yang dipilih

<p>3. Memilih metode pembayaran yang tersedia, seperti menggunakan saldo e-wallet, kartu kredit, debit, transfer bank, uang tunai atau voucher makan</p>	
<p>4. Jika user memilih menggunakan saldo e-wallet, sistem akan mengecek apakah saldo mencukupi atau tidak. Jika cukup, maka transaksi akan dilakukan dan saldo akan berkurang sesuai dengan harga total pesanan. Jika tidak cukup, maka user akan diminta untuk melakukan top-up saldo terlebih dahulu</p>	
<p>5. Jika user memilih menggunakan kartu kredit atau debit, sistem akan meminta user untuk memasukkan informasi kartu tersebut, seperti nomor kartu, tanggal kadaluarsa, dan kode CVV. Setelah informasi kartu berhasil di validasi, transaksi akan dilakukan dan biaya akan dibebankan ke kartu tersebut</p>	
<p>6. Jika user memilih menggunakan transfer bank, sistem akan menampilkan informasi rekening bank tujuan dan jumlah yang harus ditransfer</p>	
<p>7. Jika user memilih menggunakan uang tunai, sistem akan menampilkan jumlah uang yang harus dibayarkan. Kemudian user memberikan uang tersebut ke kasir atau petugas canteen dan menerima kembalian jika ada</p>	
<p>8. Jika user memilih menggunakan voucher makan, sistem akan meminta user untuk memasukkan nomor voucher yang dimiliki. Setelah nomor voucher berhasil di validasi, transaksi akan dilakukan dan nilai voucher akan dikurangi sesuai dengan harga total pesanan. Jika nilai voucher tidak mencukupi, user akan diminta untuk</p>	<p>9. Setelah transaksi berhasil dilakukan, sistem akan mengirimkan notifikasi ke user mengenai detail transaksi, seperti daftar pesanan, harga total, dan metode pembayaran yang digunakan</p>

<p>membayar sisanya menggunakan uang tunai atau metode pembayaran lainnya</p>	
	<p>10. Setelah pesanan selesai diproses, sistem akan mengirimkan notifikasi ke user untuk mengambil pesanan ataudetail pengiriman</p>
<p><b>Skenario Alternatif</b></p>	
<p>1. Merubah metode pembayaran dengan mengklik tombol "Ubah Pembayaran" padahalaman keranjang belanja</p>	<p>2. Memproses pembayaran dan menampilkan halaman konfirmasi yang menampilkan informasi rincian pembayaran dan nomor transaksi</p>

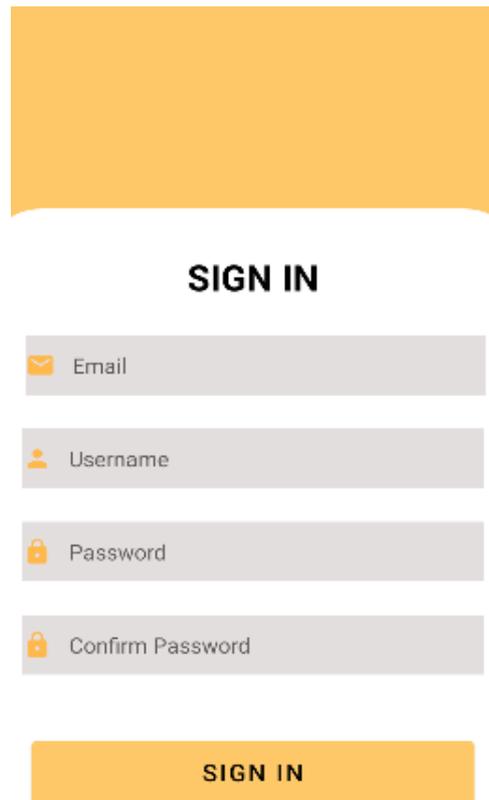
### Tampilan Sistem



**Gambar 4** Tampilan Halaman Awal

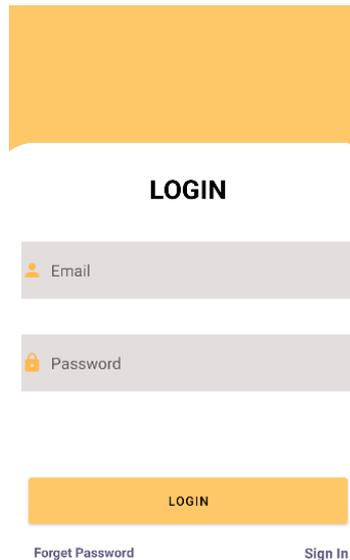
Pada gambar 4 ditunjukkan bahwa user bisa memilih antara login dan sign in, jika sudah mempunyai akun maka klik “login”, jika tidak memiliki akun klik “sign in”.

Input Username : Kolom untuk memasukkan username. Input password : Kolom untuk memasukkan password. Login : Tombol untuk login, jika anda sudah mempunyai akun sebelumnya. Sign Up : Tombol untuk membuat akun baru



**Gambar 5** Tampilan Sign In

Gambar 5 Halaman sign in, input email: kolom untuk memasukkan email aktif, username : Kolom untuk memasukkan nama yang akan user pakai, password : Kolom untuk memasukkan password, confirm password: kolom untuk memasukkan ulang password yang telah dibuat, login : tombol untuk login.



**Gambar 6** Halaman Login

Gambar 6 Halaman username : kolom untuk memasukan nama yang sudah user input saat signin, password : kolom untuk memasukan password yang sudah user input sebelumnya.



**Gambar 7** Halaman Home

Gambar 7 menunjukkan pada halaman menu (home), anda bisa memilih

kategori makanan, minuman, snack, dll.



*Gambar 8 Halaman Stand*

Gambar - Menunjukkan bahwa didalam kategori menu akan ditampilkan berbagai stand dari kantin tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada perancangan aplikasi E-Canteen yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut sistem manual yang sedang berjalan mengharuskan pemesan untuk datang langsung ke kantin memiliki beberapa kelemahan seperti penumpukan dan kesalahan pemenuhan pesanan. Sistem yang dirancang dapat membuat proses pemesanan menjadi lebih fleksibel, dapat membantu mengatasi kelemahan yang ada di sistem berjalan, sehingga masalah seperti penumpukan dan kesalahan dalam pemenuhan pesanan dapat dikurangi. Pengguna menginginkan fitur yang memungkinkan mereka untuk melihat menu yang tersedia, memesan makanan secara online, melakukan pembayaran yang nyaman, dan melacak status pesanan mereka.

Setelah melakukan perancangan terhadap aplikasi E-Canteen ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki, maka berikut adalah saran yang peneliti dapat sampaikan agar dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan atau menghasilkan aplikasi serupa yang lebih baik misalnya menambah fitur akun tidak dapat digunakan pada dua perangkat secara bersamaan, pembuatan aplikasi ini masih terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan,

ada baiknya untuk tahap pengembangan selanjutnya diharapkan dibuat semenarik mungkin dan perancangan aplikasi ini diharapkan bisa lebih interaktif agar informasi yang diinginkan pengguna dapat lebih bermanfaat lagi

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A., Soebandi, S., & Antonius, A. (2021). Perancangan Aplikasi E-Canteen Dengan Metode Rapid Applications Development Berbasis Andorid perancangan Aplikasi E-Canteen Dengan Metode Rapid Applications Development Berbasis Andorid Aditya1, Soebandi2, Antonius. 3 123sistem Informasi, Fakultas Teknolog. *Masitika*, 6.
- Agustina, R., Suprianto, D., & Muslimin, I. (2017). Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android. *Smatika Jurnal: STIKI Informatika Jurnal*, 7(02), 26-30.
- Dennis, A., Wixom, B., & Tegarden, D. (2015). *Systems analysis and design: An object-oriented approach with UML*. John wiley & sons.
- Desrivawany, A., Irfan, D., & Oktorina, O. (2015). Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasi Pemesanan Makanan Di Kafe Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 3(1).
- Fowler, M. (2018). *UML distilled: a brief guide to the standard object modeling language*. Addison-Wesley Professional.
- Gibran, G., & Wahanggara, V. (2018). Implementasi Rapid Application Development (RAD) Model Pada Pengembangan Aplikasi Rent Car Berbasis Android. *Skripsi tidak diterbitkan. Jember: PPs Universitas Muhammadiyah Jember*.
- Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara). *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(1), 21-28.
- Indriani, D., Saeful, A., & Taryanto, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Foodcourt Rskia Bandung. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(10), 1758-1768.
- Jusin, J., Tanaka, I., & Armando, W. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Mobile Sistem Informasi Pemesanan Makanan. *Journal Information System Development (ISD)*, 5(1), 19-25.
- Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada cafetaria no caffe di Tanjung Balai Karimun menggunakan bahasa pemograman PHP Dan MySQL. *Jurnal*

*Tikar*, 1(2), 192-206.

- Malik, D., & Rosalina, V. (2019). Sistem Pemesanan Makanan Tradisional Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine Formula. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(1), 12-19.
- Meier, R., & Lake, I. (2018). *Professional Android*. John Wiley & Sons.
- Mufidah, E. A., & Trihantoyo, S. (2020). Efektivitas Layanan Khusus Kantin Digital (E-Canteen) dalam Meningkatkan Digital Quotient Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 8(4), 517-530.
- Neyfa, B. C., & Salsabila, G. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(1).
- Nurlaila, F. (2019). Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 4(1), 16.
- Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(1), 66-77.
- Setiawan, H., Rahayu, W., & Kurniawan, I. (2020). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Cepat Saji D'besto. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(03), 347-354.
- Ong, D. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Restoran Menggunakan Codeigniter. *Respati*, 15(3), 1-11.
- Tompoh, J. F., Sentinuwo, S. R., & Sinsuw, A. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Turban, E., Pollard, C., & Wood, G. (2021). *Information Technology for Management: Driving Digital Transformation to Increase Local and Global Performance, Growth and Sustainability*. John Wiley & Sons.
- Utama, D., Johar, A., & Coastera, F. F. (2016). Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan Platform Android Dan Php Menggunakan Metode Centralized Dbms Architecture. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 4(3).