

Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak Aplikasi Pemesanan Kopi Secara Online “Japari Coffee Connect”

Suwito¹, Arizza Frediansyah², R. Bagus Bambang Sumantri³, Hadi Jayusman⁴

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa

³ Program Studi Informatika, Fakultas Farmasi, Sains dan Teknologi, Universitas Al-Irsyad Cilacap

⁴ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa

e-mail: ¹suwitowito294@gmail.com, ²frediansyah805@gmail.com, ³bagus100486@gmail.com,

⁴hadijayusman@uhb.ac.id

Diterima
06-03-2025

Direvisi
11-06-2025

Disetujui
01-09-2025

Abstract: *Japari Coffee Connect is an application designed to facilitate online coffee ordering, with the aim of enhancing customer convenience in making transactions and accessing menu and promotional information directly. Currently, Japari Café faces challenges such as limited exposure, making the café relatively unknown to the wider public. Additionally, the dissemination of promotional information remains ineffective, reaching only a small portion of potential customers. To address these issues, the application was developed using the Waterfall method, which includes the stages of requirement analysis, system design, implementation, and testing. The system design is visualized using Unified Modeling Language (UML), while the database design is structured using an Entity Relationship Diagram (ERD) to ensure proper management of customer, order, and promotion data. The testing results show an average usability score of 77.1, which falls into the "Good" and "Acceptable" categories. This indicates that the application is well-received by users and functions as intended. The application is expected to serve as an effective solution in digitizing the coffee ordering process and improving customer satisfaction.*

Keywords: *Japari Coffee Connect, Online Coffee Ordering, UML, Waterfall*

Abstrak: Japari Coffee Connect adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi pemesanan kopi secara *online*, dengan tujuan meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam melakukan transaksi serta memperoleh informasi menu dan promo secara langsung. Saat ini, kafe Japari menghadapi tantangan berupa minimnya eksposur, sehingga keberadaan kafe belum dikenal luas oleh masyarakat. Selain itu, penyebaran informasi promosi masih kurang efektif, sehingga hanya menjangkau sebagian kecil pelanggan. Untuk mengatasi masalah ini, aplikasi dikembangkan menggunakan metode Waterfall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian. Desain sistem divisualisasikan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, sedangkan perancangan database dibuat dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)* untuk memastikan pengelolaan data pelanggan, pesanan, dan promosi berjalan dengan baik. Hasil pengujian menunjukkan rata-rata skor usability sebesar 77,1 yang masuk dalam kategori “Good” dan “Acceptable”. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan berfungsi sesuai dengan tujuannya. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mendigitalisasi proses pemesanan kopi serta meningkatkan kepuasan pelanggan.

Kata kunci: Japari Coffee Connect, Pemesanan Kopi Online, UML, Waterfall

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi telah memberikan dampak besar pada berbagai sektor, termasuk bisnis kafe dan restoran. Di tengah perkembangan era digital, masyarakat semakin mengandalkan teknologi untuk mendukung aktivitas sehari-hari, seperti pemesanan makanan dan minuman. Aplikasi berbasis teknologi tidak hanya memberikan kenyamanan bagi pelanggan, tetapi juga memungkinkan pelaku usaha untuk mengoptimalkan operasional mereka (Sumantri dkk.,

2022). Salah satu tren yang berkembang saat ini adalah digitalisasi dalam layanan pemesanan makanan dan minuman secara *online*. Kemudahan akses serta efisiensi yang ditawarkan oleh teknologi ini memberikan manfaat besar bagi pelaku usaha dalam meningkatkan kualitas layanan, sekaligus memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam melakukan transaksi. (Dicky Syahputra Lubis dkk., 2020)

Industri kopi menjadi salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat, seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap konsumsi kopi. Banyak kedai kopi yang mulai mengadopsi teknologi digital untuk mempermudah pelanggan dalam memesan produk mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan aplikasi pemesanan kopi secara *online* yang memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan dengan cepat dan efisien tanpa harus datang langsung ke kedai (Dermawansyah & Rizqi, 2021).

Kafe Japari, sebagai salah satu kafe yang berusaha bersaing di pasar modern, menghadapi sejumlah tantangan dalam upaya memperluas jangkauan promosinya. Kurangnya eksposur membuat kafe ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat. Selain itu, informasi promosi sering kali tidak tersampaikan dengan baik, sehingga hanya sebagian kecil pelanggan yang mengetahuinya. Kondisi ini menjadi hambatan dalam menarik lebih banyak pelanggan dan membangun loyalitas mereka.

Solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi kendala ini adalah pengembangan aplikasi berbasis android yang dirancang khusus untuk mendukung pemesanan menu secara *online*. Aplikasi ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan, tetapi juga memungkinkan kafe Japari untuk meningkatkan visibilitas melalui fitur promosi yang terintegrasi. Proses pengembangan aplikasi ini dilakukan menggunakan metode *waterfall*, yang melibatkan tahap-tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian. Untuk memastikan sistem berjalan secara optimal, desain sistem harus divisualisasikan menggunakan Unified Modeling Language (UML), sementara pengelolaan data didukung oleh Entity Relationship Diagram (ERD) agar lebih terstruktur (Rizki Ridwan dkk., 2022).

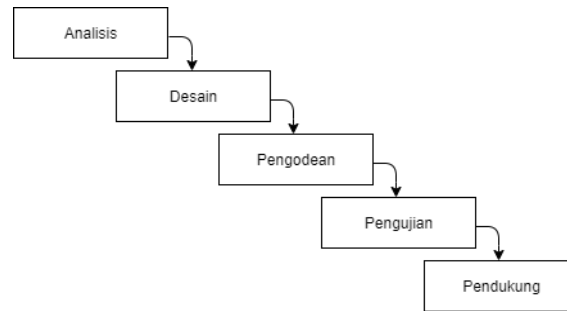
Pengembangan aplikasi ini membawa pendekatan baru dengan menggabungkan fungsi pemesanan dan promosi dalam satu platform digital. Dengan adanya aplikasi ini, kafe Japari diharapkan dapat meningkatkan efisiensi layanan, memperluas jangkauan promosinya, serta memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis android yang dapat mengatasi permasalahan terkait promosi dan pemesanan di kafe Japari. Melalui aplikasi ini, diharapkan kafe dapat lebih kompetitif dan mampu memenuhi kebutuhan pelanggan di era digital yang serba cepat dan praktis.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pengembangan perangkat lunak

Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Waterfall*, yaitu pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan proses secara linier dan berurutan (Djaja dkk., 2020) (Purnomo; dkk., 2024). Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi ini adalah metode air terjun yang termasuk dalam salah satu metode SDLC (*Software Development Life Cycle*). Metode *Waterfall* adalah metode yang sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan secara *sekuensial* atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan pendukung (Sumantri dkk., 2022). Berikut adalah gambaran dari metode *Waterfall*:



Gambar 1. Model *Waterfall*

Menurut metode *Waterfall* dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

- a. *Analisis*
Tahapan analisis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan serta membuat perancangan sebagai solusi dari suatu permasalahan.
- b. *Desain*
Tahapan desain dilakukan dengan perancangan dari sistem berupa desain basis data menggunakan ERD (*Entity Data Relationship*) serta desain antarmuka web. (Nimas Maharani dkk., 2023).
- c. *Framework*
Tahapan program menggunakan *framework Bootstrap*. Selain itu, website juga menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan *database MySQL*.
- d. *Pengujian*
Tahapan pengujian dilakukan dengan mencari kesalahan dalam pengodean serta implementasi website secara langsung pada web *hosting*.
- e. *Pendukung*
Tahapan pendukung berupa pemeliharaan dan perubahan atau pengembangan dari website menggunakan *framework Bootstrap* dan bahasa pemrograman PHP dengan versi yang masih relevan untuk digunakan saat ini dan beberapa tahun ke depan. (Hariansyah & Saragih, 2021).

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah proses sistematis untuk memperoleh informasi yang relevan dan akurat guna mendukung penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, memahami permasalahan, dan mendapatkan landasan teori yang dapat digunakan dalam pengembangan sistem. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam pengembangan sistem ini adalah (Nurriszki dkk., 2024):

a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara berinteraksi langsung dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan spesifik. Dalam konteks pengembangan ini, wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait, seperti pemilik kafe, staf, atau pelanggan. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan pengguna, kendala yang dihadapi dalam sistem pemesanan saat ini, dan harapan mereka terhadap aplikasi yang akan dikembangkan. Wawancara memberikan wawasan yang lebih kaya karena memungkinkan pengembang untuk mengajukan pertanyaan lanjutan dan mengeksplorasi jawaban secara detail.

b. Studi literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara meninjau berbagai referensi seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, atau dokumen lain yang relevan. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memperoleh pemahaman teoritis yang mendasari pengembangan, mengetahui tren atau teknologi terkini, serta mempelajari pendekatan yang telah dilakukan dalam pengembangan sebelumnya. Dalam pengembangan ini, studi literatur digunakan untuk memahami metode pengembangan aplikasi, seperti metode *waterfall*, serta teknik desain dan pengujian sistem.

Dengan memadukan wawancara dan studi literatur, pengembang dapat memastikan bahwa pengembangan aplikasi tidak hanya berdasarkan kebutuhan nyata pengguna tetapi juga didukung oleh teori dan praktik terbaik di bidangnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, disajikan hasil penelitian yang disertai dengan pembahasan yang mendalam dan terperinci. Hasil tersebut dapat berupa gambar, spesifikasi rinci, grafik, atau tabel yang memberikan gambaran yang jelas mengenai temuan penelitian. Semua elemen tersebut dirancang dengan tujuan agar pembaca dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan, serta dapat melihat keterkaitan antara data yang ada dan kesimpulan yang dihasilkan. Pembahasan ini juga mencakup analisis yang membantu menjelaskan relevansi hasil penelitian dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

1. Analisa kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara mendalam untuk menentukan spesifikasi perangkat lunak sehingga dapat menggambarkan secara jelas apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

a. Analisa kebutuhan pengguna

Admin

Dapat menambah,serta mengedit menu.

Dapat melihat menu yang dipesan customer.

Dapat menambah serta menghapus menu.

Dapat mengedit data menu.

Pengunjung

Dapat melihat menu yang ditawarkan.

Dapat memilih menu yang diinginkan.

Dapat memberikan rating terhadap menu/produk.

Dapat melakukan transaksi pembelian.

b. Kebutuhan sistem untuk pelanggan

Menyediakan fitur pendaftaran akun

untuk user/pelanggan sebelum memesan menu yang tersedia, yang berisikan :

Nama

Email

Nomor telepon

Password

Menyediakan kolom komentar seputar menu.

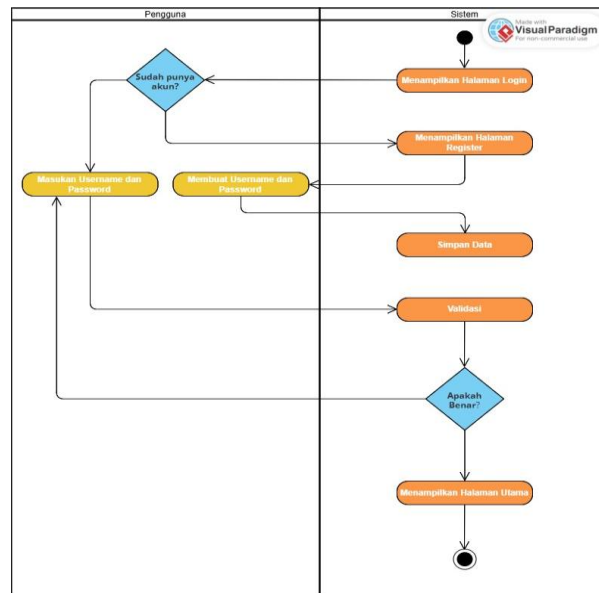
Fitur ini memungkinkan pelanggan memberikan penilaian, saran, dan masukan terkait menu yang tersedia. Dengan adanya kolom komentar, pelanggan dapat berbagi pengalaman, memberikan ulasan terhadap kualitas makanan, serta membantu pelanggan lain dalam memilih menu yang sesuai. Selain itu, fitur ini juga membantu pemilik usaha mengevaluasi kualitas layanan dan produk.

Fitur transaksi pembelian.

Fitur ini digunakan untuk memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran menu yang dipilih. Sistem akan menyediakan alur transaksi mulai dari pemilihan menu, penambahan ke keranjang, perhitungan total harga, hingga metode pembayaran yang dapat digunakan. Fitur ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelian dan memberikan pengalaman transaksi yang cepat, aman, dan praktis bagi pelanggan.

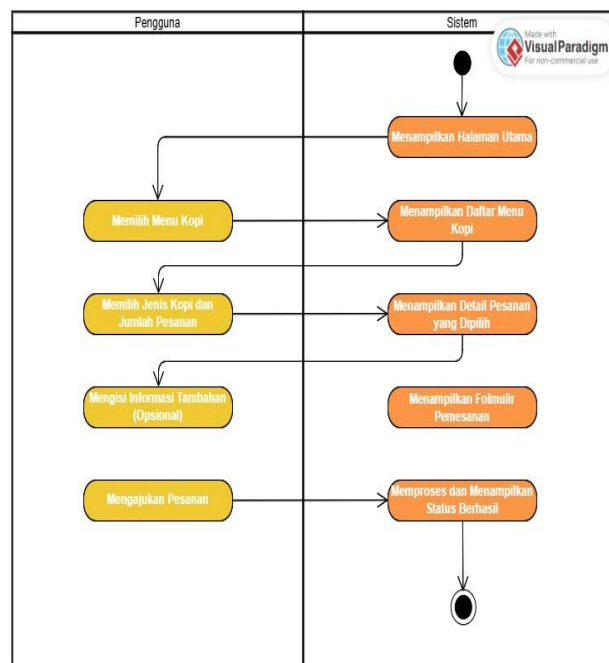
Memberikan informasi tentang menu.

Fitur ini berfungsi untuk menampilkan detail informasi terkait menu yang tersedia, seperti nama menu, harga, deskripsi, dan ketersediaan stok. Dengan adanya informasi yang lengkap, pelanggan dapat dengan mudah memilih menu sesuai kebutuhan dan preferensi. Selain itu, fitur ini membantu pelanggan mengetahui promo atau rekomendasi menu tertentu.



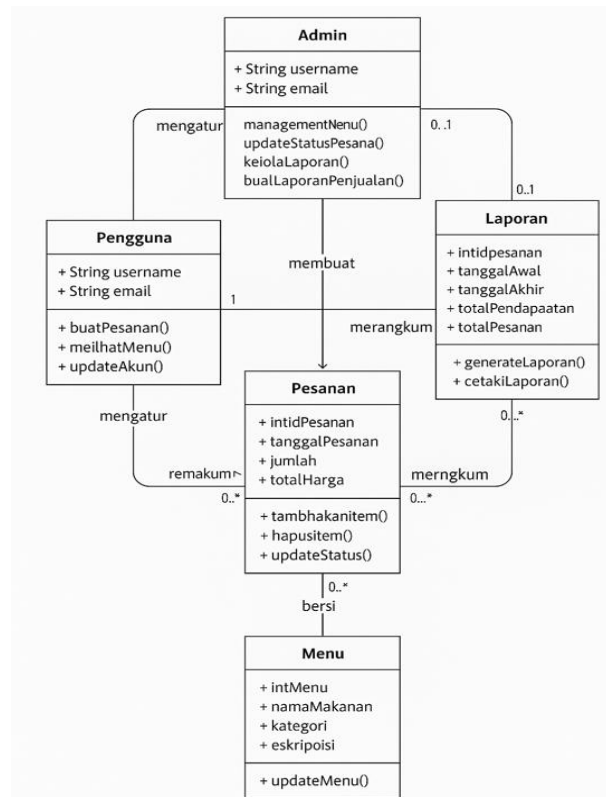
Gambar 2. Proses Pembuatan Akun

Gambar 2 merupakan *activity diagram* yang menggambarkan alur proses *login* dan registrasi pengguna pada aplikasi Japari Coffee Connect. Proses dimulai saat pengguna dihadapkan pada pertanyaan apakah sudah memiliki akun. Jika belum, sistem akan menampilkan halaman registrasi di mana pengguna diminta untuk memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem menyimpan data tersebut. Jika sudah memiliki akun atau setelah berhasil registrasi, pengguna akan diarahkan ke halaman *login* untuk memasukkan *username* dan *password*. Selanjutnya, sistem melakukan proses validasi terhadap data yang dimasukkan. Jika data valid, sistem akan menampilkan halaman utama aplikasi. Diagram ini menunjukkan alur interaksi antara pengguna dan sistem serta proses pengambilan keputusan dalam autentikasi pengguna.



Gambar 3. Proses Pemilihan Menu

Gambar 3 merupakan *activity diagram* yang menggambarkan alur proses pemilihan menu. Proses dimulai saat pengguna dihadapkan pada pertanyaan apakah sudah memiliki akun. Jika belum, sistem akan menampilkan halaman registrasi di mana pengguna diminta untuk memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem menyimpan data tersebut. Jika sudah memiliki akun atau setelah berhasil registrasi, pengguna akan diarahkan ke halaman *login* untuk memasukkan *username* dan *password*. Selanjutnya, sistem melakukan proses validasi terhadap data yang dimasukkan. Jika data valid, sistem akan menampilkan halaman utama aplikasi. Diagram ini menunjukkan alur interaksi antara pengguna dan sistem serta proses pengambilan keputusan dalam autentikasi pengguna.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

Gambar 4 merupakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan sistem pemesanan makanan yang melibatkan lima entitas utama, yaitu Admin, Pengguna, Pesanan, Menu, dan Laporan. Admin memiliki atribut *username* dan email serta bertugas mengelola menu, mengatur status pesanan, membuat laporan, dan menghasilkan laporan penjualan. Pengguna juga memiliki atribut *username* dan email, serta dapat membuat pesanan, melihat menu, dan memperbarui akun. Setiap pengguna dapat membuat banyak pesanan, yang berisi beberapa item menu, dan pesanan tersebut kemudian dirangkum ke dalam laporan. Entitas Pesanan mencakup atribut seperti ID pesanan, tanggal, jumlah, dan total harga, serta memiliki fungsi untuk menambah atau menghapus item dan memperbarui status. Menu terdiri dari ID menu, nama makanan, kategori, dan deskripsi yang dapat diperbarui oleh admin. Laporan mencatat informasi seperti ID laporan, tanggal awal dan akhir, total pendapatan, dan total pesanan, serta dapat dihasilkan dan dicetak. Relasi antar entitas meliputi Admin yang mengatur Menu dan Laporan, Pengguna yang membuat Pesanan, serta Pesanan yang berisi Menu dan dirangkum dalam laporan. Diagram ini memberikan gambaran menyeluruh tentang alur data dan interaksi antar komponen dalam sistem.

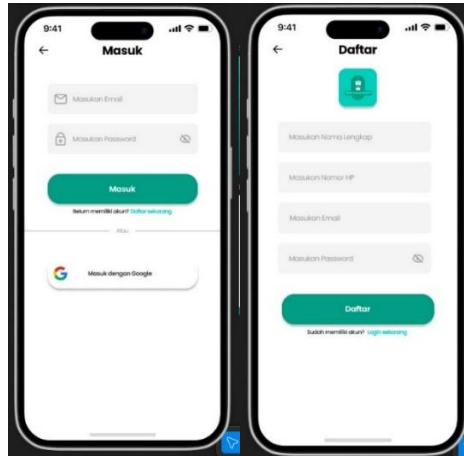
2. Perancangan perangkat lunak

Perancangan perangkat lunak merupakan cabang manajemen dan teknologi yang terkait dengan pengembangan dan pemeliharaan produk perangkat lunak secara sistematis. Spesifikasi

perancangan perangkat lunak pada pembuatan aplikasi pemesanan kopi secara *online* adalah sebagai berikut :

a. Rancangan Antar Muka

Pada halaman *login* menampilkan form registrasi bagi user yang belum memiliki akun dengan membuat *username* dan *password*. Jika sudah memiliki akun user perlu memasukkan *username* dan *password*. Pada halaman utama akan menampilkan list menu beserta harga dari setiap menu dan rating dari menu.



Gambar 5. Tampilan halaman *login* dan pendaftaran akun

Tampilan diatas ditujukan untuk para pengguna yang sudah memiliki akun didalam aplikasi dengan memasukkan email dan *password* serta terdapat pilihan *login* menggunakan akun google yang dimiliki. Jika belum memiliki akun, pengguna dapat membuatnya dengan memasukkan nama, nomor handphone, email, dan sandi. Pembuatan akun bertujuan untuk menyimpan informasi pengguna, mempermudah pemesanan dan untuk mendapatkan penawaran khusus bagi pengguna.



Gambar 6. Halaman utama

Halaman utama menampilkan beberapa menu termasuk menu yang menjadi favorit dan menu menu yang baru disertai dengan rating dari pelanggan lain Halaman utama, nama dan harga dari produk, sampai informasi promo dari beberapa menu yang tersedia



Gambar 7. Halaman Pemesanan

Menyajikan detail dari pesanan termasuk jumlah yang dipesan dan harga serta jenis produk sebelum melakukan pembayaran agar pembeli menjadi tahu dengan apa yang telah dipesan.



Gambar 8. Konfirmasi pembayaran

Beberapa pilihan metode pembayaran ditampilkan agar pengguna dapat memilih metode mana yang ingin/mudah digunakan dalam transaksi



Gambar 9. Halaman ulasan dan rating

Ulasan dan rating bertujuan untuk memberikan informasi terhadap konsumen lainnya terkait produk yang dapat membantu mereka membuat keputusan yang baik serta dapat memberi masukan tentang kelebihan atau kekurangan dari produk tertentu.

3. Pengujian

Evaluasi *usability* pada aplikasi ini dilakukan untuk mengumpulkan anggapan dari responden yang berbeda mengenai kegunaan aplikasi Japari Coffe. Sesuai dengan permasalahan tersebut diperlukan adanya evaluasi *usability* pada aplikasi Japari Coffe agar dapat mengetahui kelayakan sistem. Pengujian *usability* dapat dilakukan pada perangkat lunak yang kecil maupun besar dan multiplatform seperti berbasis web, dekstop, maupun mobile. Fokus dari pengujian *usability* adalah pengguna mendapatkan kemudahan dalam menggunakan perangkat lunak (Yoga Pudya Ardhana, 2022).

Untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dari aplikasi Japari Coffee Connect, dilakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode ini terdiri dari 10 pernyataan yang dijawab oleh pengguna dengan skala *Likert* 1–5, kemudian diolah menggunakan rumus SUS untuk menghasilkan skor *usability* dengan rentang 0–100.

Pengujian dilakukan kepada 5 orang sebagai responden. Setiap responden diminta mencoba aplikasi, lalu mengisi kuesioner. Skor tiap responden dihitung dengan cara:

- Pernyataan ganjil (positif): skor dikurangi 1.
- Pernyataan genap (negatif): skor dikurangi dari 5.
- Total skor dikalikan 2.5 untuk mendapatkan nilai SUS per individu.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai SUS
1	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	31	77,5
2	5	2	4	2	4	4	3	4	3	3	32	80
3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	2	31	77,5
4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	30	75
5	5	2	5	2	4	4	4	3	3	3	32	80
Total											156	390,5

Perhitungan Rata-Rata SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x = \text{Jumlah skor SUS}}{n = \text{Jumlah responden}} \quad (1)$$

$$\bar{x} = \frac{77,5+80+77,5+75+80}{n=5} \quad (2)$$

$$\bar{x} = \frac{390,5}{5} \quad (3)$$

$$\bar{x} = 77,1 \quad (4)$$

Dari hasil pengujian menggunakan SUS, diperoleh skor rata-rata sebesar 77,1. Berdasarkan interpretasi standar SUS, skor ini termasuk dalam kategori "Good" (Baik) dan menunjukkan bahwa aplikasi Japari Coffe Connect ini diterima dengan baik oleh pengguna serta memiliki tingkat kegunaan yang cukup tinggi.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi berbasis android untuk pemesanan menu di kafe Japari menawarkan pendekatan inovatif dalam menghadapi tantangan era digital. Proses pengembangannya menggunakan metode *waterfall*, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian, guna memastikan aplikasi memiliki fungsi yang optimal dan kualitas yang terjamin. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Japari Coffee Connect telah berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi

admin maupun pengunjung. Fitur-fitur utama seperti registrasi akun, pemilihan menu, pemesanan, pembayaran, hingga pemberian ulasan telah dirancang secara sistematis dan ditampilkan melalui antarmuka yang intuitif. Diagram alur, ERD, dan tampilan antarmuka yang ditampilkan mendukung pemahaman terhadap proses bisnis dalam sistem. Dari sisi kegunaan, hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor rata-rata sebesar 77,1, yang termasuk dalam kategori "Good" dan "Acceptable", menandakan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat *usability* yang baik serta diterima dengan baik oleh pengguna. Dengan demikian, aplikasi Japari Coffee Connect dinilai layak digunakan sebagai solusi digital untuk pemesanan kopi secara *online* dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi API pembayaran digital seperti Midtrans atau Xendit, yang memungkinkan proses transaksi menjadi lebih cepat, aman, dan otomatis. Selain itu, sistem ini dapat diperluas dengan penambahan fitur loyalitas pelanggan, seperti sistem poin atau *reward*, serta integrasi dengan platform pihak ketiga lainnya untuk memperkaya fungsionalitas aplikasi. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan layanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih personal dan menyeluruh.

REFERENSI

- Dermawansyah, M., & Rizqi, R. M. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Melalui Digital Marketing Pada Home Industri Kopi Cahaya Robusta Sumbawa. *Jurnal Manajemen Ekonomi Dan Bisnis*, 1–5.
- Dicky Syahputra Lubis, Tomoyud Sintoso Waruwu, & Dewantoro Lase. (2020). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Android. *Jurnal Mahajana Informasi*, 5(1), 29–35.
- Djaja, M. H., Suryansyah, A., & Herman Djaja, M. (2020). Implementasi Perancangan Sistem Informasi. *AKTIVA Jurnal Akuntansi Dan Investasi*, 3(2), 160–175.
- Hariansyah, & Saragih, S. P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Preventive Maintenance Berbasis Web Pada Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Comasie*, 04(04), 107–116.
- Nimas Maharani, C., Darwis, D., Penulis, N., Dedi, K. :, & Submitted, D. (2023). Analisis Perbandingan Kualitas Perangkat Lunak Pada Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Webqual, Apache J-Meter, Dan Web Server Stress Tool. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 34–41.
- Nurriszki, K. A., Sumantri, R. B. B., & Sandi, A. S. (2024). Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Online Berbasis Web pada Apotek Dua Farma. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 8.
- Purnomo, J. B. P., Aqmal Miftahul Husna, Evana Anugrah Purwayanto, & Sumantri, R. B. B. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM PEMANTAUAN KESEHATAN MENTAL BERBASIS WEBSITE : UPAYA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS. *Jurnal Borneo Informatika & Teknik Komputer*, 4(2), 22–31.
- Rizki Ridwan, Nunu Kustian, & Erlin Windia Ambarsari. (2022). Peran Data Store Dalam Mempresentasikan Hubungan Data Flow Diagram Ssadm Dengan Entity Relationship Diagram. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 2(2), 83–90. <https://doi.org/10.51903/juritek.v2i2.412>
- Sumantri, R. B. B., Setiawan, W., & Triwibowo, D. N. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA JASA DESAIN LOGO DENGAN. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2), 157–163.
- Yoga Pudya Ardhana, V. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(1), 5–11. <https://djournals.com/jieec>