

Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Birthday Cake Dan Jajanan Asar Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Tee Food Donat Berbasis Web

Muhammad Amsir¹, Nirwana Hendrastuty²

Fakultas Teknik Ilmu Komputer, Program Studi Informatika
Universitas Teknokrat Indonesia
Muhammad_amsir@teknokrat.ac.id

Abstrak

Pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan adalah langkah pertama bagi para koki untuk mencapai keberhasilan dalam dunia bisnis. Ketika konsumen mendapatkan pelayanan yang baik, mereka akan merasa puas, dan selanjutnya akan menyadari pentingnya menggunakan produk dari perusahaan tersebut secara berkelanjutan. Biasanya, konsumen melakukan pesanan kue dengan cara telepon atau mengunjungi toko kue secara langsung. Namun, cara ini sering kali kurang efektif karena informasi yang diberikan sering tidak lengkap. Oleh sebab itu, diluncurkanlah metode baru dengan memanfaatkan teknologi internet dan situs web untuk meningkatkan pengalaman konsumen, dengan menghadirkan Website pemesanan kue online dan informasi terkait toko kue. Melalui website ini, konsumen dapat mengakses informasi mengenai kue serta melakukan pemesanan secara daring. Website tersebut dirancang menggunakan pemrograman berorientasi objek dengan Vscode dan MySQL sebagai basis datanya. Berdasarkan penilaian terhadap aplikasi yang telah dibuat, aplikasi pemesanan kue ini dapat memberikan manfaat dengan menyajikan informasi tentang toko kue yang dapat diakses secara online, memudahkan proses pemesanan kue, dan berfungsi sebagai alat promosi untuk menarik lebih banyak pengguna, sehingga meningkatkan keuntungan bagi toko kue.

Kata kunci: Makanan, Pelayanan, Website

Abstract

Satisfactory customer service is the first step for chefs to succeed in business. When consumers receive good service, they will feel satisfied and realize the importance of using the company's products continuously. Usually, consumers order cakes by phone or visit the cake shop in person. However, this method is often ineffective because the information provided is often incomplete. Therefore, a new method was launched, utilizing internet technology and websites to improve consumer experience by presenting an online cake ordering application and information related to cake shops. Through this application, consumers can access information about cakes and place orders online. The application is designed using object-oriented programming with Vscode and MySQL as its database. Based on the assessment of the application that has been created, this cake-ordering application can provide benefits by presenting information about cake shops that can be accessed online, facilitating the cake-ordering process, and functioning as a promotional tool to attract more users, thereby increasing profits for cake shops.

Keywords: Food, Service, Website

PENDAHULUAN

Saat ini, penggunaan teknologi sudah semakin meluas dan aplikasi pemesanan online menjadi salah satu pilihan yang

banyak diminati oleh masyarakat, terutama pada masa setelah pandemi ini di mana kegiatan berbelanja dan pemesanan online

semakin meningkat[1]. Tee Food Donat, sebuah UMKM yang bergerak dalam industri kuliner, khususnya membuat kue ulang tahun dan donat, adalah salah satu perusahaan yang perlu meningkatkan daya saingnya dengan menggunakan teknologi informasi. Aplikasi berbasis web dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan memudahkan penjualan dan pemesanan produk secara online[2]. Dengan adanya pemesanan secara online ini teefood dapat meningkatkan strategi pemasaran yang lebih efektif dan efisien untuk menunjang penjualan produk kue ulang tahun dan menarik banyak pelanggan dengan keberadaan suatu aplikasi pemesanan secara online teefood donat dapat memberikan informasi produk kue ulang tahun dan harga secara detail kepada pelanggan[3]

Selama ini, permasalahan yang dialami TeeFood Donat yakni belum adanya rekomendasi untuk menunjang peningkatan penjualan melalui teknologi yang mampu mendukung branding di UMKM TeeFood Donat. Akibatnya, banyak masyarakat yang belum mengenal UMKM TeeFood Donat sehingga penjualan belum mempunyai peluang untuk meningkat dan tergebaknya pemasaran dalam perang harga dikarenakan ketatnya persaingan[4]

Maka berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas penulis bertujuan melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Birthday Cake Dan Jajanan Pasar Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Tee Food Donat Berbasis *Web*”. Dengan terbentuknya aplikasi[5] ini, diharapkan penjualan dan omset meningkat karna pelanggan akan lebih mudah dalam melakukan pembelian melalui aplikasi Tee food

berbasis donat, diharapkan penjualan setiap bulannya dapat meningkat karna pembeli akan lebih mudah melakukan pembelian dan aplikasi ini dapat berfungsi sebagai informasi mengenai produk yang dijual di aplikasi Tee food[6]

Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan tersebut, maka terdapat rumusan permasalahannya yakni bagaimana membangun aplikasi promosi dan pemesanan kue berbasis web pada toko teefood dengan menggunakan metode *Systems development life cycle*?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak ingin dicapai dalam penelitian adalah membangun aplikasi promosi dan pemesanan berbasis web menggunakan metode *Systems development life cycle*.

Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat mencakup:

1. Bagi UMKM Tee Food
Manfaat peneliti yang dapat didapatkan oleh UMKM Tee Food
 - a) Rancangan yang telah dibuat dapat dijadikan landasan pembangunan UMKM Tee Food
 - b) Implementasi dan rancangan UMKM Tee Food dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan
 - c) Pelanggan dapat menikmati layanan yang lebih baik melalui aplikasi pemesanan online yang memungkinkan pemesanan yang sederhana, cepat, dan efisien. Mereka bisa melakukan pemesanan dengan mudah kapan pun dan di

mana pun, tanpa perlu mengunjungi lokasi Tee Food Donat

2. Bagi Pelanggan

Manfaat yang akan didapatkan oleh pelanggan

- a) Pelanggan dapat mengetahui harga kue yang dijual di UMKM TeeFood
- b) Pelanggan dapat melakukan free order kue ulang tahun yang akan dipesan sesuai tema yang diinginkan
- c) Pelanggan dapat melakukan pemesanan kue ulang tahun dan jajanan pasar dengan mudah melalui aplikasi ini, tanpa harus datang ke toko fisik

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan studi yang terdapat dalam jurnal *Analisi Perancangan e-commerce Tart & Cake Fafa Cheese Berbasis Web* Terwujudnya rancangan aplikasi penjualan mempermudah pembuatan laporan bulanan, menyajikan informasi harga ataupun kue yang terjual, beserta memperlihatkan status pengiriman kue ketika kue sudah terkirim ke pembeli[2]. Pada jurnal *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona* Aplikasi pemesanan kue berbasis mobile dikembangkan melalui framework ionic versi 3 yang menyesuaikan rencana perancangan aplikasi. Bab ini hendak menguraikan aspek teknis pengembangan aplikasi pemesanan kue berbasis mobile berawal dari instalasi framework, struktur framework, kode program, tampilan aplikasi, web service, beserta database aplikasi[7]. Selain itu peneliti pada jurnal *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Home Industri Maushi Cake Cirebon* Menghasilkan data penjualan yang akurat beserta manajemen

stok yang terintegrasi. Maushi Cake akan bisa menangani pesanan pelanggan beserta memudahkan pelanggan untuk memesan ataupun sekadar melihat stok kue yang tersedia secara online melalui aplikasi ini selain mencatat inventaris bahan baku dengan lebih efektif [1]

LANDASAN TEORI

Rancang Bangun adalah tahap dalam menciptakan sketsa dari beberapa elemen yang memiliki fungsinya masing-masing dan kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan.[7] Sebuah website terdiri dari beberapa halaman yang berfungsi untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar statis atau bergerak, animasi, suara, dan kombinasi dari semua itu. Informasi yang ditampilkan bisa bersifat statis atau dinamis, membentuk kumpulan bangunan yang saling terhubung, dengan semua halaman terintegrasi melalui jaringan. E-commerce adalah sebuah aktivitas yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi jual beli melalui internet.[5]

Umumnya, pemesanan ialah kesepakatan antara 2 orang ataupun lebih untuk memesan tempat. Perjanjian pemesanan bisa mencakup perjanjian untuk memesan kamar, kursi, ataupun lainnya di waktu spesifik disertai dan dengan produk layanan[6].

Di seluruh dunia, terdapat sekitar 6 juta instalasi MySQL, yakni sebuah program sistem manajemen basis data (bahasa Inggris: *database management system*) atau *DBMS multiuser* beserta *multithread*. MySQL AB menawarkan MySQL selaku perangkat lunak gratis di bawah *GNU General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjualnya di bawah lisensi komersial dalam kondisi

ketika pemakaiannya tidak cocok dengan GPL [4].

Software development life cycle (SDLC). merupakan penerapan berbagai model dan cara dalam proses pengembangan sebuah sistem. Salah satu cara dalam metodologi SDLC adalah metode waterfall, di mana setiap tahap dilaksanakan secara berurutan dari analisis hingga pengujian. Setiap tahap dalam metode waterfall harus diselesaikan mengikuti urutan yang telah ditentukan.[8]

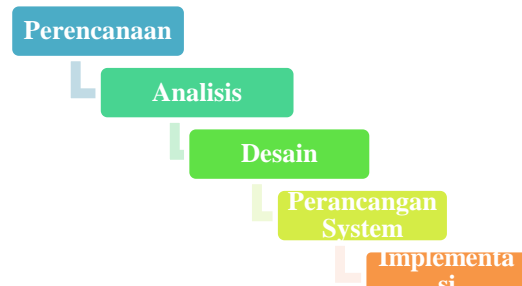
E-Commerce merupakan kependekan dari Electronic Commerce, yang dapat dijelaskan secara singkat sebagai cara transaksi jual beli dengan memanfaatkan internet sebagai alat komunikasi[9]. Dalam pengertian lainnya, e-commerce berarti serangkaian aktivitas perdagangan yang menggunakan internet sepenuhnya atau sebagian sebagai saluran komunikasinya. Istilah sebagian atau seluruhnya digunakan karena aktivitas e-commerce sangat bervariasi. Beberapa menggunakan internet dalam semua aspek perdagangan, mulai dari produksi, periklanan, penjualan, pembayaran, pengiriman, hingga pencatatan. Namun, ada pula yang hanya memanfaatkan internet dalam beberapa tahap perdagangan.[10]

Teknik pengujian perangkat lunak yang disebut pengujian “Black Box” menguji fungsionalitas aplikasi yang bertolak belakang dengan struktur internal ataupun kerjanya (lihat pengujian kotak putih).[11] Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau nonfungsional meskipun biasanya fungsional.

Perancangan uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar[11]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* untuk mengembangkan perangkat lunak[12]. Model ini bersifat linear dan memulai dari tahap perencanaan perangkat lunak hingga tahap pemeliharaan perangkat lunak terakhir lunak terakhir.



Gambar 1. *System Development Life Cycle*

a) *Perencanaan*

Melaksanakan fase perencanaan yang menguraikan estimasi tugas teknis yang diselesaikan, risiko potensial, sumber daya yang dibutuhkan, produk kerja yang dihasilkan, beserta pelacakan proses pengembangan sistem.

b) *Analisis*

Analisis kebutuhan adalah langkah awal yang krusial dalam merancang sistem informasi. analisis ini dibagi menjadi dua kategori utama: kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional

1. Kebutuhan fungsional Kebutuhan fungsional adalah menganalisis fungsi-fungsi pada sistem. Pada perancangan sistem informasi toko online, terdapat dua peran, yaitu admin sebagai penjual dan user sebagai pembeli. Pada sistem ini admin dapat menampilkan produk,

menambah produk, menghapus produk, merubah informasi produk, mengelola produk, melihat dan mengunduh laporan transaksi penjualan. Pada pembeli dapat menambah produk pada keranjang pembelian, menghapus produk dari keranjang pembelian, dan melakukan transaksi.

2. Kebutuhan Non fungsional
Kebutuhan non fungsional yaitu analisis spesifikasi perangkat yang digunakan untuk pengoperasian sistem. Dalam sistem informasi toko Tee food donat, kebutuhan non-fungsional meliputi penggunaan web browser, Google Chrome, hosting dan domain yang sesuai. Sistem juga dirancang agar dapat diakses menggunakan internet melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone dan laptop. Setelah kebutuhan fungsional dan non-fungsional diidentifikasi, informasi ini digunakan untuk merancang sistem pada tahap berikutnya. Analisis yang lengkap memastikan bahwa desain akan memenuhi semua kebutuhan yang diidentifikasi

c) Desain

Tahap desain menjelaskan rancangan yang akan dibuat, Aplikasi promosi dan pemesanan kue ulang tahun pada usaha mikro kecil menengah tee food donat dirancang menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *Sequence Diagram*, dan *entity relationship diagram*.

1. Perancangan

Tujuan dari perancangan sistem ini yakni guna memastikan bahwa *software* beserta *interface* yang dibutuhkan untuk proses

pengembangan aplikasi sudah dipersiapkan dengan tepat sesuai kebutuhan sistem. Sistem ini dirancang melalui diagram *Unified Modeling Language (UML)*[13].

2. Implementasi

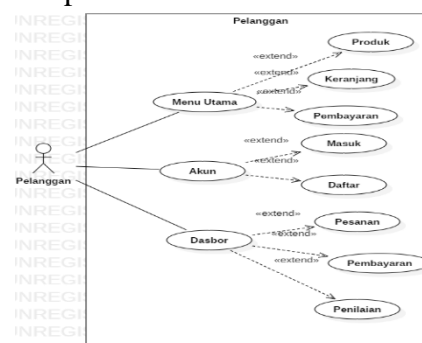
Pada fase ini, sistem yang telah dikembangkan akan diuji. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menilai sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan pengguna dan untuk mengurangi risiko terjadinya kesalahan atau kegagalan. Metode yang digunakan dalam pengujian adalah black box testing.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Melaksanakan fase perencanaan yang menguraikan estimasi tugas teknis yang diselesaikan, risiko potensial, sumber daya yang dibutuhkan, produk kerja yang dihasilkan, beserta pelacakan proses pengembangan sistem.

a) Use case diagram

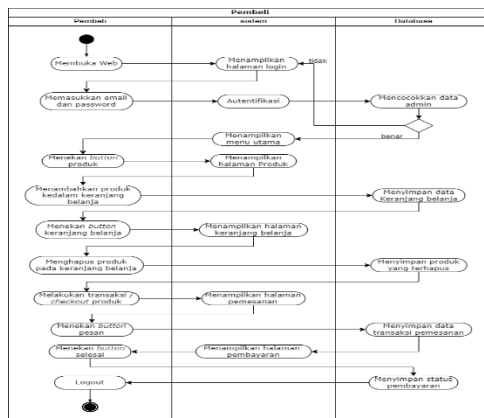
Use Case Diagram memperlihatkan relasi, aktor, beserta use case di dalam suatu sistem. Use case akan memperlihatkan bagaimana aktor beserta sistem berinteraksi. Use Case Diagram pelanggan meminta *user* untuk *sign-in* sebelum mereka bisa mengakses sejumlah menu, termasuk profil, beranda, produk, pesanan, keranjang, pembayaran, beserta penilaian.



Gambar 2. Use case Diagram

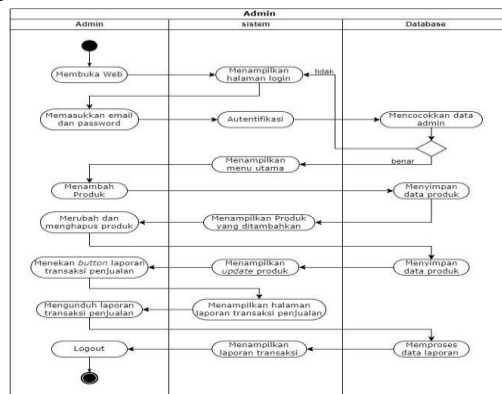
b) *Activity diagram*

Activity diagram mengilustrasikan urutan langkah dari awal hingga akhir yang melibatkan admin dan pembeli dalam sistem. Admin dimulai dengan proses login, kemudian dapat melakukan operasi seperti menambah, menghapus, mengedit, dan menampilkan produk. Admin juga dapat mengakses laporan transaksi penjualan. Alur proses pada admin dapat diamati pada gambar berikut.[3]



Gambar 3. *Activity diagram admin*

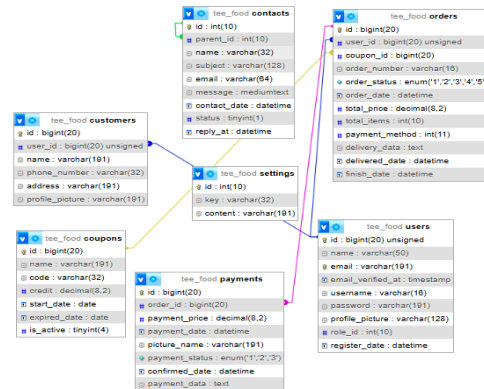
Gambar 4 menggambarkan langkah-langkah yang diambil pembeli. Proses dimulai saat pembeli masuk ke akun mereka. Kemudian, halaman utama yang berisi produk akan ditampilkan. Pembeli bisa menambah atau menghapus barang di keranjang belanja dan juga melakukan pembelian.



Gambar 4. *Activity diagram* pembeli

c) *Entity relationship diagram (ERD)*

Entity relationship diagram (ERD) merupakan sebuah model yang berfungsi untuk menunjukkan bagaimana data saling berinteraksi dalam sebuah database, berdasarkan entitas utama yang memiliki hubungan satu sama lain[3].



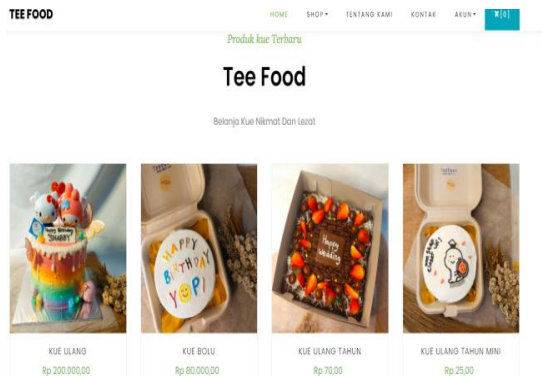
Gambar 5. *Entity Relationship Diagram*

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Studi ini menghasilkan sebuah sistem yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli di toko Tee food donat. Secara umum, desain sistem ini telah berhasil memenuhi kebutuhan fungsional seperti manajemen produk dan transaksi, serta kebutuhan non-fungsional seperti akses menggunakan berbagai perangkat.

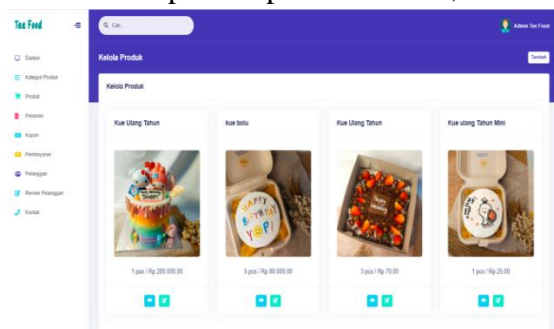
Pengujian Tampilan Melihat Informasi TokoKue.

1) Tampilan awal pada sistem ini yaitu menampilkan produk yang dijual Tee food donat. Terdapat beberapa pilihan menu seperti menu login, shop, keranjang, dan pembayaran. Saat menu tersebut diklik maka akan diarahkan ke halaman menu yang sudah dipilih[14]. Pada menu keranjang dan pembayaran hanya dapat diakses jika sudah memiliki akun. Tampilan awal ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Utama

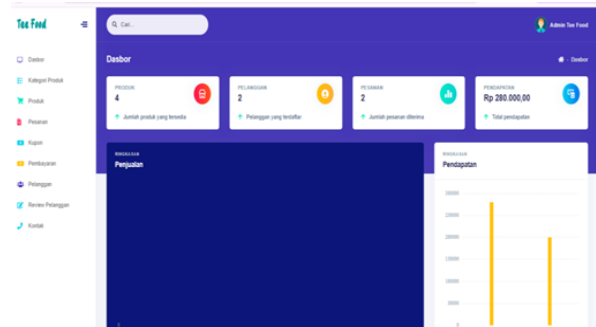
- 2) Halaman produk menunjukkan informasi tentang barang yang diunggah oleh admin. Admin bisa menambahkan produk dengan menekan tombol "Tambah Produk". Untuk mengedit produk, bisa digunakan tombol aksi yang memiliki ikon pena, dan untuk menghapus, admin cukup menekan tombol dengan ikon tempat sampah. Selain itu, admin



Gambar 7. Halaman Produk

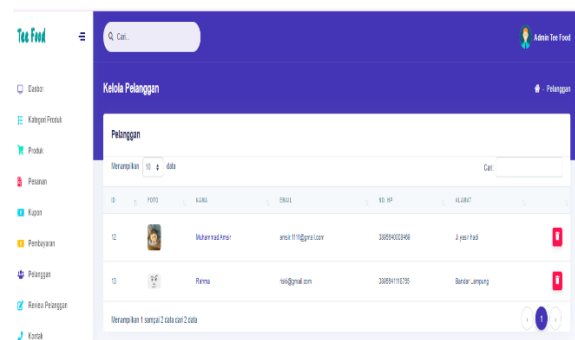
- 3) juga dapat menyaring tabel produk berdasarkan tanggal yang dipilih serta melakukan pencarian produk dengan fitur pencarian
- 4) Halaman administrasi menunjukkan jumlah produk, jumlah produk, pelanggan, pesanan, pendapatan penjualan, tabel produk yang terbatas, dan produk yang paling laris. Jumlah produk dihitung dari semua produk yang telah diunggah oleh admin. Jumlah stok berasal dari total produk yang masih tersedia[15]. Transaksi

menunjukkan jumlah pembelian yang dilakukan oleh pelanggan. Pendapatan berasal dari total uang yang didapat dari seluruh transaksi.



Gambar 8. Halaman Administrasi

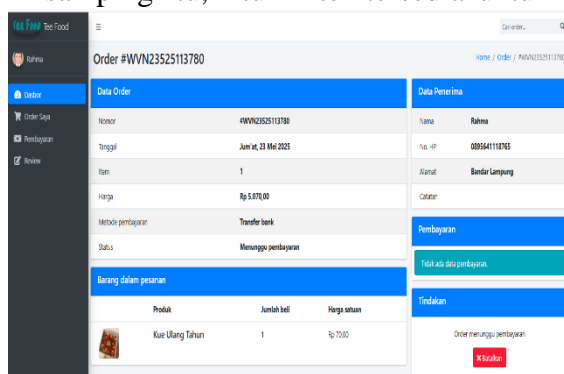
- 5) Halaman data pelanggan management yang menampilkan tabel data *user*, yang berisi foto, tanggal bergabung, nama, email, *role*, status, dan aksi. Pada halaman ini admin dapat menambah data karyawan dan pelanggan.[8] Data user dapat diubah dengan menekan tombol aksi dengan gambar pena dan menghapus data *user* dengan tombol bergambar sampah. Terdapat fitur *search* agar lebih mudah untuk mencari data *user*.



Gambar 9. Halaman Data Pelanggan

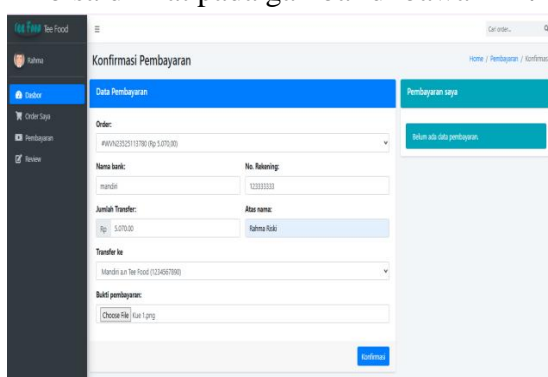
- 6) Halaman pelanggan yang telah melakukan pembelian. Informasi ini mencakup tanggal transaksi, ID, nama, alamat, produk, jumlah, total harga, catatan, status, dan proses. Ketika pelanggan menyelesaikan pembayaran, status akan berubah dari unpaid menjadi paid. Ada juga dropdown

untuk proses yang bisa diubah, seperti yang terlihat pada gambar 10, jika pembayaran sudah berhasil. Di samping itu, fitur filter tersedia untuk



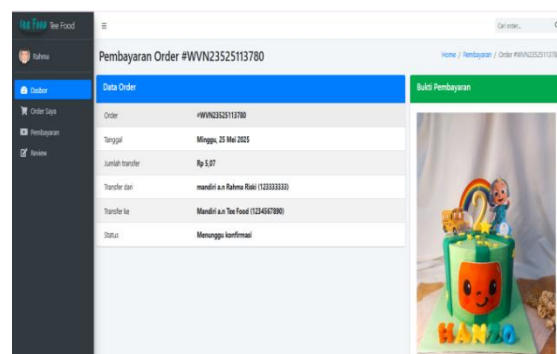
Gambar 10. Halaman Pemesanan

- 7) Tampilan dari pembayaran order mencakup informasi seperti no order, nama bank, no rekening, serta jumlah total yang harus dibayar. Semua itu bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 11. Halaman Pembayaran

- 8) Halaman bukti pembayaran menampilkan kolom untuk memasukkan informasi seperti nomor pesanan, total pembayaran, tanggal pembayaran, dan jumlah transfer. Setelah pembayaran selesai, sistem akan meminta pembaruan untuk mengeluarkan tanda terima. Anda dapat melihat contohnya pada gambar di bawah ini:



Gambar 12. Halaman Bukti pembayaran

9) Pengujian Black Box

Pengujian sistem TeeFood Donat dilakukan dengan metode black box testing. Dengan pendekatan ini, setiap fitur dan tombol diperiksa untuk memastikan bahwa semuanya bekerja dengan baik saat digunakan. Jika semuanya berfungsi dengan baik, maka hasilnya dianggap valid.

Tabel 1. Balckbox-Testing

Item Uji	Data Pengujian	Jenis Uji
Login	Memasukan email dan Password	black box
Pendaftaran	Memasukan email, password, nama, hp, dan alamat	black box
Mengelola Data	Merubah, menambah, memperbaharui data	black box
Profile	Menampilkan informasi profile	black box
Pesanan	Memasukan nama,alamat, hp, kota,tanggal	black box
Pembayaran	Memasukkan nama, alamat, kota, tanggal,	black box

KESIMPULAN

Pengembangan sistem e-commerce pada TeeFood Donat menunjukkan bahwa sistem ini telah berhasil dibuat untuk mempermudah penjualan produk serta transaksi melalui pemasaran daring. Semua fitur yang tersedia, mulai dari beranda, proses transaksi, penambahan produk, hingga halaman untuk mencetak

laporan, semuanya berfungsi dengan baik dan sesuai harapan. Untuk menilai efektivitas sistem, pengujian telah dilakukan dengan metode Black Box. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian di masa depan dan dapat membantu dalam mengembangkan fitur tambahan, seperti notifikasi otomatis untuk memberikan informasi langsung kepada pelanggan, ulasan dari pelanggan, layanan pengembalian produk, pemulihan kata sandi, dan pelayanan pelanggan melalui chatbot

Saran

Dalam pengembangan selanjutnya disarankan untuk menambah fitur-fitur point belanja dan lainnya untuk meningkatkan daya minat pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Abdhu Syukur and N. Dienwati Nuris, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Home Industry Maushi Cake Cirebon,” *Jati*, vol. 7, no. 1, pp. 747–754, May 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6530.
- [2] K. Kusnandar, I. Arfyanti, and N. Nursobah, “Analisis Perancangan E-Commerce Tart & Cake Fafa Cheese Berbasis Web,” *jurnalmatrik*, vol. 23, no. 2, pp. 219–228, Sep. 2021, doi: 10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1450.
- [3] A. Fatonah, R. Ningsih, and W. Aprilliah, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Ana Cake Cikarang,” 2015.
- [4] N. P. N. Hendayanti, K. D. P. Novianti, and L. P. S. Pratiwi, “Pelatihan Manajemen Pemasaran Berbasis Website pada Usaha Kue Wecakee Denpasar,” *ADMA*, vol. 2, no. 1, pp. 45–52, Jul. 2021, doi: 10.30812/adma.v2i1.1287.
- [5] D. Irmawati, “Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis,” 2011.
- [6] R. Kurniawan, A. Sutawan, and R. Amalia, “Information System Ordering Online Restaurant Menu At Hover Cafe,” *ATM*, vol. 4, no. 1, pp. 32–40, Dec. 2019, doi: 10.33050/atm.v4i1.1082.
- [7] R. H. Saputra, M. A. Albar, and N. Agitha, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona,” *JTIKA*, vol. 2, no. 1, pp. 50–56, Mar. 2020, doi: 10.29303/jtika.v2i1.78.
- [8] D. Andryani, D. Indriani, and R. Maulida, “Web-Based Food And Beverages Ordering Information System At Cafe In Bekasi,” *IJST*, vol. 2, no. 1, pp. 34–43, May 2023, doi: 10.56127/ijst.v2i1.613.
- [9] S. Sam’ani, R. Rosmiati, and F. Haris, “Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Toko Fauzi Palangka Raya),” *J-SAKTI*, vol. 3, no. 2, pp. 51–55, May 2021, doi: 10.33084/jsakti.v3i2.2197.
- [10] A. A. M. Hermanto, I. Kanedi, and R. Zulfiandry, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Roti Me Time Berbasis Web,” *J. n.a Infotama*, vol. 19, no. 1, pp. 27–36, Apr. 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i1.3342.
- [11] Riani, Fajriyah, and Hepnyi Samosir, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android Pada Toko Kue Ibu Ratna,” *Restikom*, vol. 5, no. 3, pp. 373–382, Dec. 2023, doi: 10.52005/restikom.v5i3.188.
- [12] A. Abdurrahman and S. Masripah, “Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan”.
- [13] A. L. Setyabudhi, Z. S. Hasibuan, T. Store, and U. I. Sina, “Sistem Informasi Online Shop Berbasis Web Dengan Metode Sdlc,” vol. 2, no. 2, 2020.
- [14] Y. Nurjani and R. M. Kurnia Dewi, “Website Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada

Bunglon *Fotografi:*
Application;Photography;Internet;My
sql;Web.,” FORTECH, vol. 6, no. 1,
pp. 44–49, Apr. 2022, doi:
10.53564/fortech.v6i1.877.

- [15] E. Susanto, T. H. Utami, and D.
Hermanto, “*Sistem Informasi*
Pemesanan Laundry Berbasis
Android Di Kota Palembang,”
JATISI, vol. 5, no. 2, pp. 158–168,
Mar. 2019, doi:
10.35957/jatisi.v5i2.144.