JOURNAL OF
SOFTWARE ENGINEERING AND
COMPUTATIONAL INTELLIGENCE (JSECI)
INFORMATICS ENGINEERING, FACULTY OF COMPUTER SCIENCE
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI

SISTEM PEMESANAN MENU BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN QR CODE PADA ORION CAFE

Alvina Indah Rizky Des.f.s[1], Hermanto[2] ,Ardian Asyhari[3]
[1,2,3]Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

[1]alvinaindah345@gmail.com, [2]hermanto@radenintan.ac.id*,[3]ardianasyhari@radenintan.ac.id*

ABSTRACT

The advancement of information technology currently demands various business sectors, including the culinary industry, to innovate in order to enhance service quality and efficiency. Orion Cafe, as a food and beverage service provider, still utilizes a manual ordering system, which frequently leads to delays and potential errors in recording orders. This study aims to develop a web-based menu ordering system integrated with QR Codes to facilitate independent ordering for customers, alongside a digital payment system using the Midtrans payment gateway to streamline self-service payment transactions. System development was carried out using the prototyping method through several stages: communication, quick plan, quick design, prototype construction, and delivery and feedback. The developed system allows customers to scan a QR Code on their tables to directly access the digital menu and place orders without waitstaff assistance. Furthermore, system testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) method to evaluate user friendliness. Based on the test results, the system achieved an average score of 77.8, which falls into the "Good" category, thereby indicating that it is feasible and effective for implementation. With the deployment of this system, the ordering process at Orion Cafe becomes faster, more accurate, and more efficient.

Keywords: *Ordering system, web, QR Code, Midtrans, prototyping, usability.*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi saat ini menuntut berbagai bidang usaha, termasuk sektor kuliner, untuk melakukan inovasi dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi pelayanan. Orion Cafe sebagai penyedia jasa makanan dan minuman masih menggunakan sistem pemesanan manual yang sering menimbulkan keterlambatan serta potensi kesalahan dalam pencatatan pesanan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem pemesanan menu berbasis *web* yang terintegrasi dengan QR *Code* sebagai solusi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara mandiri dan sistem pembayaran digital menggunakan *payment gateway* Midtrans sebagai solusi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran secara mandiri. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *prototyping* melalui tahapan *communication*, *quick plan*, *quick design*, *prototype construction*, serta *delivery and feedback*. Sistem yang dibangun memungkinkan pelanggan memindai QR *Code* pada meja untuk langsung mengakses menu digital dan melakukan pemesanan tanpa bantuan pelayan. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS) guna menilai tingkat kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil pengujian, sistem memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,8 yang termasuk kategori *"Good"*, sehingga dinilai layak dan efektif untuk diterapkan. Dengan diterapkannya sistem ini, proses pemesanan di Orion Cafe menjadi lebih cepat, akurat, dan efisien.

Kata kunci: Sistem pemesanan, *web*, QR *Code*, Midtrans, *prototyping*, *usability*.

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, hampir seluruh aktivitas manusia telah dipermudah oleh kehadiran teknologi. Salah satu implementasi nyatanya adalah adopsi teknologi pada sistem pemesanan di industri kuliner seperti restoran dan kafe. Penggunaan teknologi ini sangat relevan dengan tren digitalisasi saat ini, terutama untuk menarik minat generasi Z yang terbiasa menggunakan platform digital dalam keseharian mereka. Dampaknya, banyak pelaku usaha mulai bermigrasi dari sistem pemesanan tradisional menuju sistem yang lebih modern dan efisien.

Vol. 4 No. 1
Submitted May 05, 2026
Revised May 17, 2026.
Accepted June 29,2026

Beberapa penelitian terdahulu telah berupaya menyelesaikan kendala operasional pelayanan kafe melalui digitalisasi. Riset oleh Sulaiman dan Nardiono mengenai rancang bangun sistem pemesanan berbasis *web* di Café Kahawa membuktikan bahwa implementasi sistem informasi mampu mempercepat alur pelayanan pelanggan [1]. Serupa dengan itu, penelitian Shiddiq dan Retnowo pada Kafe Lori menegaskan bahwa digitalisasi menu merupakan solusi efektif bagi pengelolaan administrasi pesanan [2].

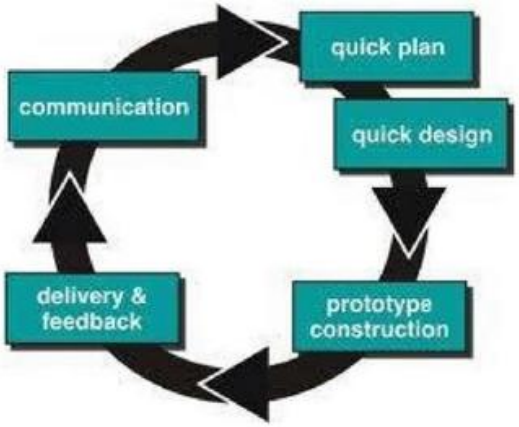
Namun demikian, mayoritas sistem yang dikembangkan pada penelitian-penelitian terdahulu tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu sistem hanya berfokus pada digitalisasi pencatatan menu dan pemesanan internal. Setelah melakukan pemesanan melalui sistem, pelanggan tetap diharuskan mengantre secara fisik di meja kasir untuk melakukan konfirmasi pembayaran, atau pelayan harus mendatangi meja secara manual membawa tagihan (*billing*). Hal ini menyebabkan rantai pelayanan (*service chain*) tidak sepenuhnya terotomasi secara mandiri (*contactless*), sehingga antrean pada jam-jam sibuk (*peak hours*) tetap berpotensi terjadi.

Berdasarkan observasi di Orion Cafe Sribhawono, kendala operasional yang krusial meliputi rendahnya efisiensi pelayanan akibat antrean panjang di kasir, tingginya risiko kesalahan pencatatan oleh staf, serta pemanfaatan teknologi lokal yang masih minim. Oleh karena itu, urgensi penelitian ini terletak pada pengembangan sistem pemesanan menu berbasis *web* yang mengintegrasikan teknologi *Quick Response* (QR) *Code* langsung dengan *payment gateway* Midtrans. Integrasi ini sangat penting karena memangkas seluruh proses manual; pelanggan dapat memindai QR *Code* di meja, memilih hidangan, dan langsung menyelesaikan pembayaran nontunai dari tempat duduk mereka secara *real-time* tanpa intervensi pelayan atau kasir.

Perbedaan utama naskah ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada siklus otomasi penuh (pemesanan hingga pembayaran mandiri), serta penerapan metode *prototyping* dalam rekayasa sistem agar produk akhir sepenuhnya adaptif terhadap kebutuhan operasional spesifik Orion Cafe. Melalui langkah inovatif ini, penelitian diharapkan mampu menyelesaikan kendala pelayanan secara radikal dan memberikan kontribusi nyata bagi digitalisasi sektor UMKM kuliner di wilayah Lampung Timur.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan metode pengembangan sistem *prototype* agar memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi secara langsung dengan tampilan awal pada sistem[3]. Penelitian akan menggunakan alur pada gambar 1 yaitu *communication* (komunikasi), *quick plan* (rencana cepat), *quick design* (desain cepat), *prototype construction* (kontruksi / membangun *prototype*), dan *delivery & feedback* (pengiriman dan umpan balik)[4].



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

2.1 *Communication* (komunikasi)

Pada tahapan ini peneliti akan mengumpulkan informasi dari pihak cafe seperti manager dan staf cafe. Pengumpulan data berupa wawancara kepada manager dan staff cafe. Proses wawancara di lakukan ditempat penelitian itu sendiri, wawancara di perlukan sebagai acuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dan apa kendala yang ada.

Tabel 1. Rangkuman Wawacara

Masalah	Usulan Pemecahan Masalah
Belum ada sistem pemesanan menu secara digital	Membangun sistem pemesanan menu berbasis *web*
Pelanggan melakukan pemesanan secara manual dengan buku menu hard file	Menggantikan buku menu fisik dengan menu digital yang dapat di akses melalui QR Code yang ada pada setiap meja pelanggan
Pelanggan harus antri di satu meja kasir untuk pembayaran dan pemesanan	Menerapkan sistem pembayaran dalam *website* pemesanan untuk mengurangi antrian
Proses pemesanan yang tidak efesien mempengaruhi pengalaman pelanggan	Meningkatkan layanan dengam efesiensi sistem pemesanan yang cepat dan mudah di akses

2.2 *Quick Plan* (Rencana Cepat)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan awal terhadap solusi sistem yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Perencanaan ini bertujuan untuk menentukan konsep umum dan arah pengembangan sistem pemesanan menu berbasis *web* dengan QR Code pada Orion Cafe. Adapun hasil perencanaan yang dirumuskan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel versi 12.21.0, serta didukung oleh HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap untuk menghasilkan aplikasi berbasis *web* yang dinamis [5]
b. Sistem ini dijalankan menggunakan Laragon sebagai platform pengembangan lokal, yang di dalamnya menggunakan Nginx sebagai *web* server dan MySQL sebagai server basis data.[6]
c. Antarmuka sistem dirancang responsif dan mudah digunakan, sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun smartphone.
d. Setiap meja pelanggan akan dilengkapi dengan QR Code yang terhubung langsung ke halaman menu digital.
e. Sistem juga menyediakan fitur pembayaran online untuk memudahkan pelanggan dalam menyelesaikan transaksi tanpa perlu datang ke kasir.
f. Penggunanya terdiri dari tiga *actor* yaitu, admin, kasir dang pelanggan.

Jadwal perencanaan terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rangkaian Jadwal Perencanaan Tahapan Quick Plan

No	Tahapan	Juli 2025	Agustus 2025	September 2025
1	**Communication**	●		
2	**Quick Plan**	●		
3	**Modelling Quick Design**	●		
4	**Construction of Prototype**		●	
5	**Delivery and Feedback**			●

Keterangan:

- ● = Tahapan dilaksanakan pada bulan tersebut.
-

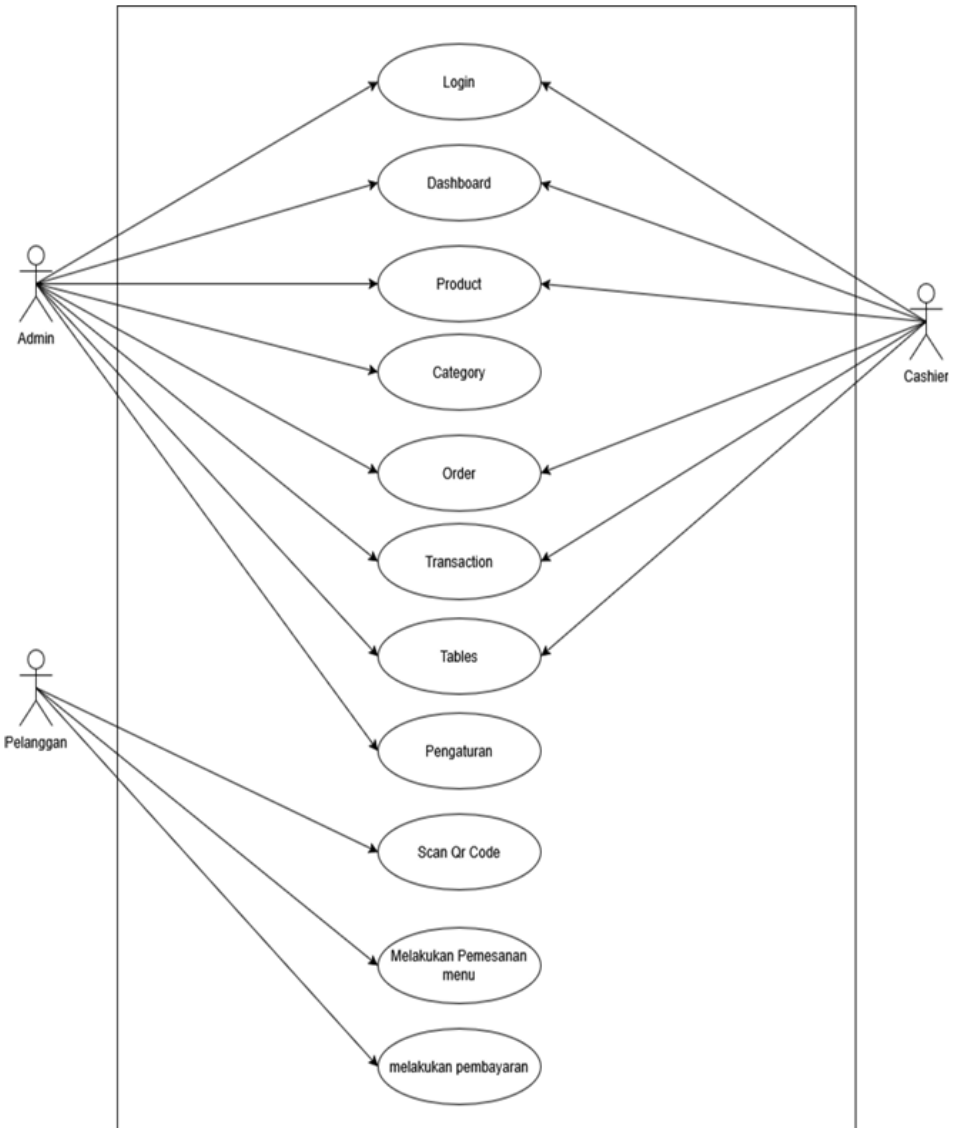
Vol. 4 No. 1
Submitted May 05, 2026
Revised May 17, 2026.
Accepted June 29,2026

2.3 *Quick Design* (desain cepat/ membuat tampilan desain awal)

Pada tahap ini dilakukan proses pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi pembuatan *use case diagram, Activity Diagram, sequence diagram*, serta perancangan struktur menu dan antarmuka sistem sebagai visualisasi baku alur kerja perangkat lunak." [7].

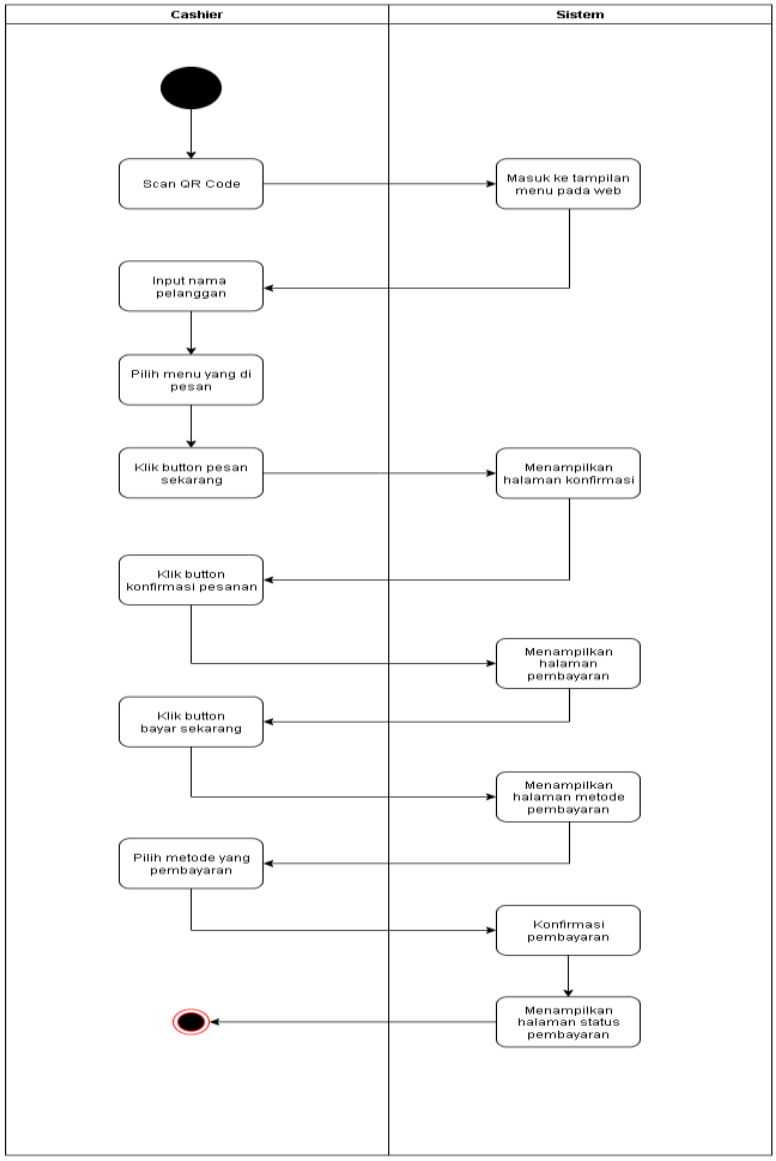
a. *Use Case Diagram*

Gambar 2 menunjukkan *Use Case Diagram* dari sistem bernama **Orion**. Sistem ini dirancang untuk memfasilitasi proses manajemen, pemesanan, dan transaksi. Berdasarkan diagram tersebut, terdapat **3 aktor utama** yang berinteraksi dengan sistem, dengan pembagian peran sebagai berikut:
Admin: Memiliki hak akses paling luas di dalam sistem. Admin dapat mengakses fungsi *Login*, melihat *Dashboard*, serta mengelola data master yang meliputi *Product*, *Category*, *Order*, *Transaction*, *Tables*, dan menu *Pengaturan*.
Cashier (Kasir): Memiliki hak akses operasional harian yang berkaitan dengan layanan pelanggan. Kasir dapat melakukan *Login*, memantau *Dashboard*, serta mengelola fungsi *Product*, *Order*, *Transaction*, dan *Tables*.
Pelanggan: Merupakan aktor eksternal (pengguna akhir) yang berinteraksi langsung melalui perangkat mandiri untuk melakukan aktivitas operasional. Pelanggan dapat melakukan *Scan QR Code*, *Melakukan Pemesanan menu*, dan *melakukan pembayaran*.[5].



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Orion

b. Activity Diagram



Gambar 3 Activity Diagram Proses Pemesanan dan Pembayaran Sistem Orion

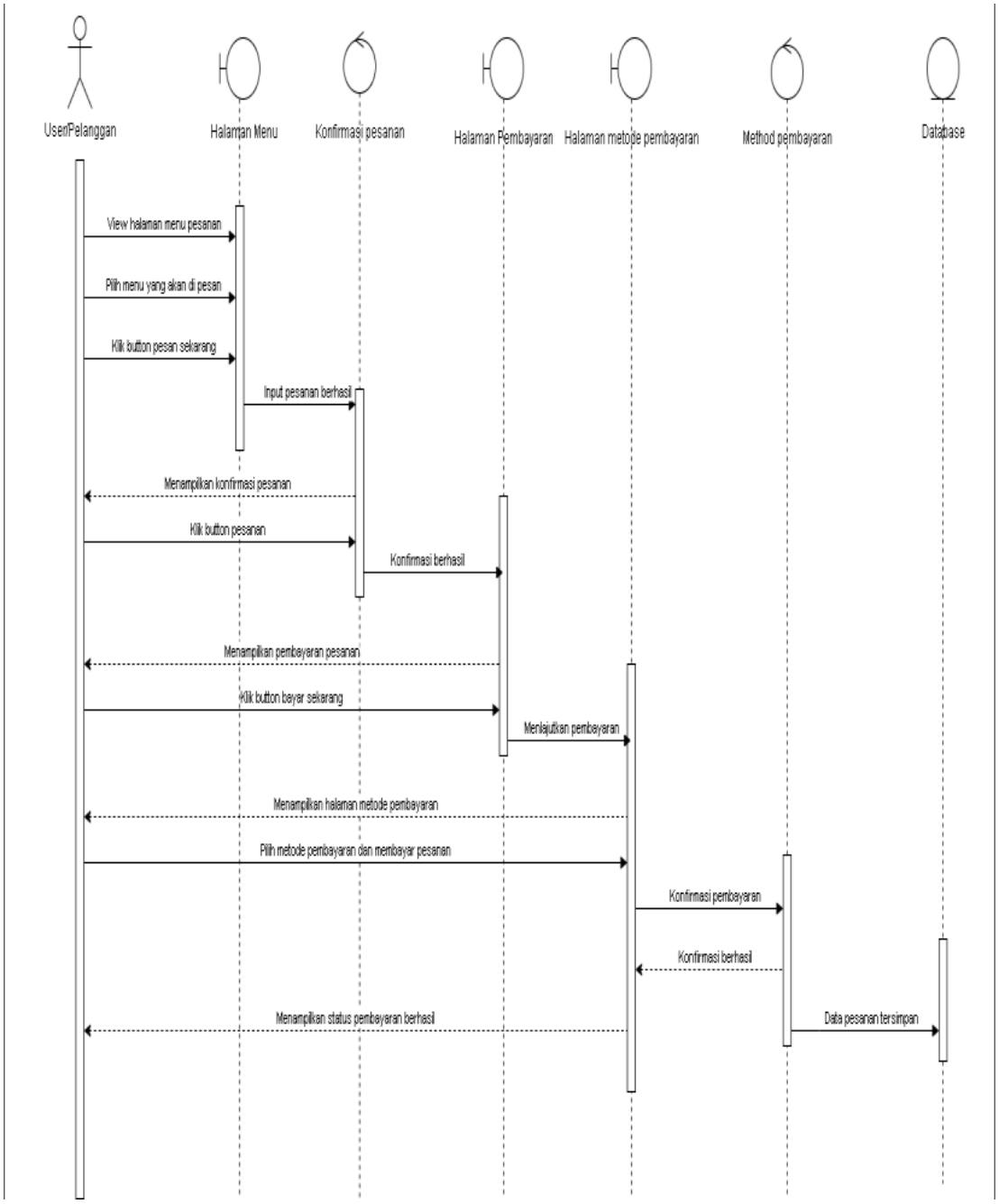
Perancangan *Activity Diagram* adalah untuk menjelaskan secara visual langkah-langkah atau alur kerja yang terjadi di dalam suatu sistem informasi. **Gambar 3** merupakan *Activity Diagram* yang menggambarkan alur kerja (*workflow*) dari proses pemesanan menu hingga pembayaran pada sistem Orion. Alur aktivitas ini melibatkan dua entitas utama (ditunjukkan melalui *swimlane*), yaitu **Cashier** sebagai aktor dan **Sistem** sebagai penyedia layanan otomatis. [6]

Secara detail, alur aktivitas berjalan sebagai berikut:

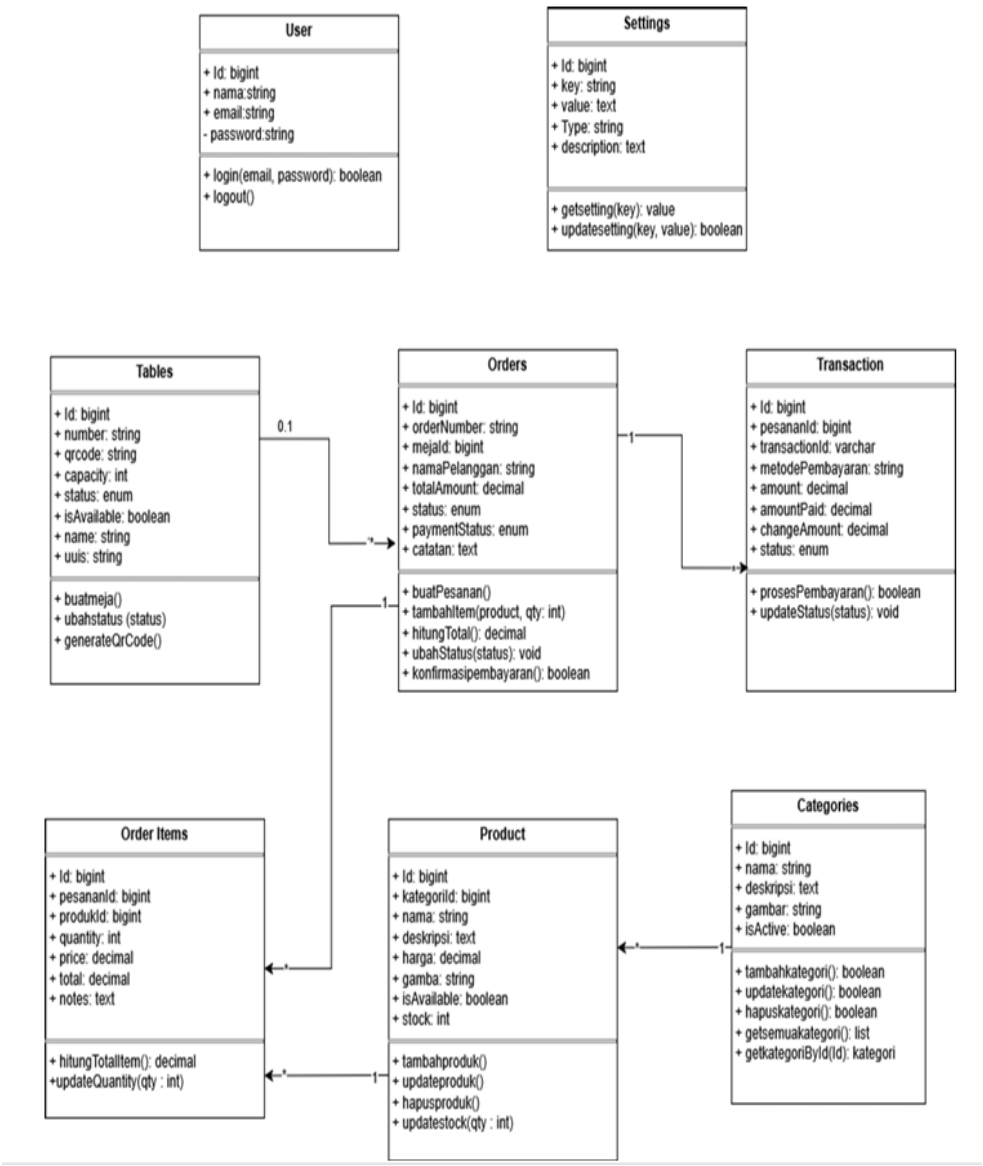
1. Proses dimulai (*Initial Node*) oleh Cashier yang melakukan *Scan QR Code*, yang kemudian direspons oleh Sistem dengan mengarahkan ke tampilan menu pada web.
2. Cashier melanjutkan dengan menginput nama pelanggan dan memilih menu yang dipesan, lalu menekan tombol (*button*) "Pesan Sekarang".

3. Sistem merespons dengan menampilkan halaman konfirmasi, yang kemudian disetujui oleh Cashier dengan menekan tombol "Konfirmasi Pesanan".
4. Sistem memproses informasi tersebut untuk menampilkan halaman pembayaran. Cashier kemudian menekan tombol "Bayar Sekarang".
5. Sistem menampilkan halaman metode pembayaran, dan Cashier memilih metode pembayaran yang diinginkan.
6. Terakhir, Sistem melakukan konfirmasi pembayaran dan menampilkan halaman status pembayaran sebagai tanda bahwa seluruh rangkaian transaksi telah selesai (*Final State Node*).

c. Sequence Diagram



Gambar 4 Sequence Diagram Proses Pemesanan dan Pembayaran Sistem Orion



Gambar 5. Class Diagram

Gambar 4 merupakan *Sequence Diagram* yang menggambarkan interaksi antar-objek secara kronologis dalam memproses pemesanan dan pembayaran pada sistem Orion. Diagram ini melibatkan 1 aktor, yaitu User/Pelanggan, serta beberapa komponen sistem yang terdiri dari objek *Boundary* (Halaman Menu, Halaman Pembayaran, Halaman metode pembayaran), objek *Control* (Konfirmasi pesanan, Method pembayaran), dan objek *Entity* (*Database*).

Alur interaksi berjalan secara berurutan sebagai berikut:

1. User/Pelanggan melihat Halaman Menu, memilih menu, dan mengklik tombol "Pesan Sekarang". Halaman Menu kemudian mengirimkan data ke kontrol Konfirmasi pesanan (*Input pesanan berhasil*), lalu sistem menampilkan halaman konfirmasi pesanan kembali ke pengguna.
2. User/Pelanggan mengklik tombol pesanan pada kontrol Konfirmasi pesanan, yang kemudian meneruskan status konfirmasi berhasil ke Halaman Pembayaran. Halaman Pembayaran lalu memunculkan tampilan pembayaran pesanan kepada pengguna.
3. User/Pelanggan mengklik tombol "Bayar Sekarang" pada Halaman Pembayaran, yang dilanjutkan dengan memicu munculnya Halaman metode pembayaran.

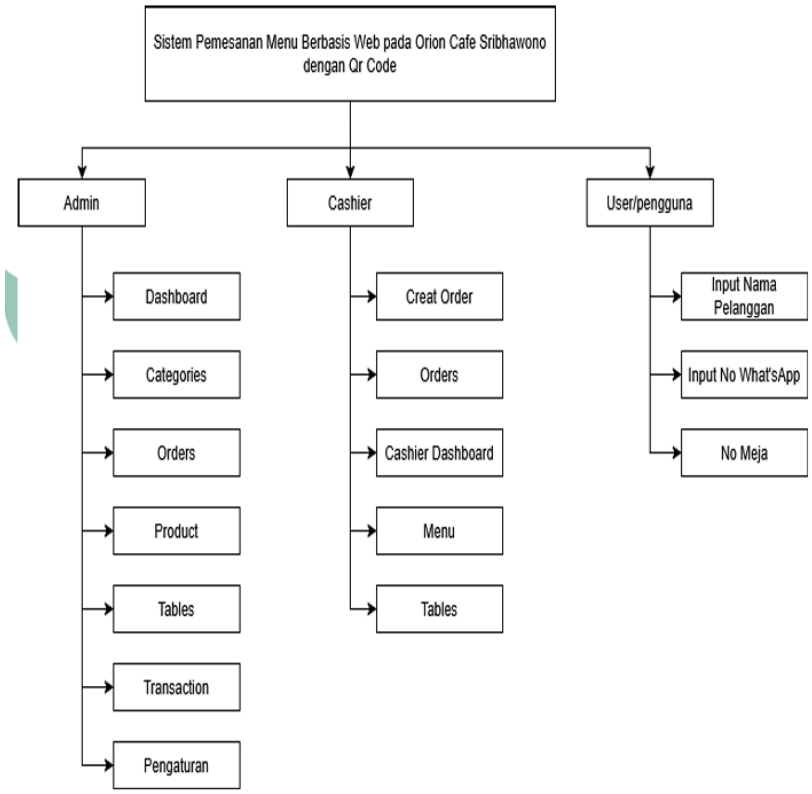
4. User/Pelanggan memilih metode pembayaran dan membayar pesanan melalui Halaman metode pembayaran. Data ini diteruskan ke kontrol Method pembayaran untuk dikonfirmasi.
5. Setelah konfirmasi berhasil diterima, kontrol Method pembayaran menyimpan data transaksi ke dalam Database (*Data pesanan tersimpan*), dan secara simultan Halaman metode pembayaran menampilkan status pembayaran berhasil kepada User/Pelanggan.

d. Class Diagram
e.

Untuk menunjukkan struktur utama sistem melalui gambaran semua kelas (*Class*) yang ada. Kelas kelas ini sering kali mewakili tabel di database yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan semua data yang dibutuhkan oleh sistem.

f. Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu pada sistem pemesanan menu berbasis *web* dengan QR Code dibuat untuk menjelaskan urutan dan hubungan antar menu sesuai dengan tugas masing masing pengguna. Struktur ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu admin, kasir, dan pengguna.



Gambar 6. Perancangan Struktur Menu

2.4 *Prototype Construction* (kontruksi/membangun *prototype*)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan program dengan mengubah desain dari model *prototype* dan tampilan antarmuka menjadi bentuk sistem yang bisa dijalankan. Sistem ini menggunakan *framework* Laravel versi 12.21.0 sebagai kerangka utama dalam pembuatan sistem, *JavaScript* sebagai *library*, *Bootstrap* sebagai *framework* CSS. Sistem ini dijalankan menggunakan *web* server Apache, dan untuk pembuatan serta pengelolaan database digunakan MySQL. *Website* kemudian dijalankan melalui *Browser Mozilla Firefox* versi 143.0.4.

2.5 *Delivery & feedback* (pengiriman dan umpan balik)

Pada tahap ini, sistem yang telah selesai dikembangkan dan disempurnakan kemudian diperkenalkan kepada *client* secara langsung. Setelah itu, dilakukan proses pengujian sistem untuk memastikan seluruh fungsi berjalan dengan baik tanpa adanya kesalahan (*error*) maupun gangguan (*bug*).

Tabel 3. Feedback Pelanggan

Menu Yang Diujikan	Pengguna	Umpan Balik
Pada menu orders admin dapat mengelola menu makanan dan minuman. Seperti, menambah, menghapus, dan edit	Admin	Penggunaan fitur tersebut sangat sederhana sehingga mudah untuk dipahami pengguna
Pada menu transaction admin dapat melihat riwayat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan	Admin	Tampilan sederhana dan mudah di pahami oleh admin
Pada menu tables admin dapat melihat dan mengatur meja yang memiliki QR Code	Admin	Alur cukup jelas dan mudah di mengerti
Pada menu create order *cashier* dapat membuat pesanan baru dengan metode pembayaran *cash*	Kasir	Proses pemesanan melalui kasir langsung cukup mudah dipahami oleh pengguna
Scan QR Code pada meja untuk menuju ke halaman *website* pemesanan menu	Pelanggan	Cukup modern dan suatu keterbaruan di cafe sekitar. Dikarenakan mayoritas cafe di sini belum menggunakan teknologi QR Code untuk pemesanannya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan depan *website*

Tampilan selamat datang kepada customer orion cafe and resto ketika pelanggan scan QR Code yang berada di meja masing-masing.



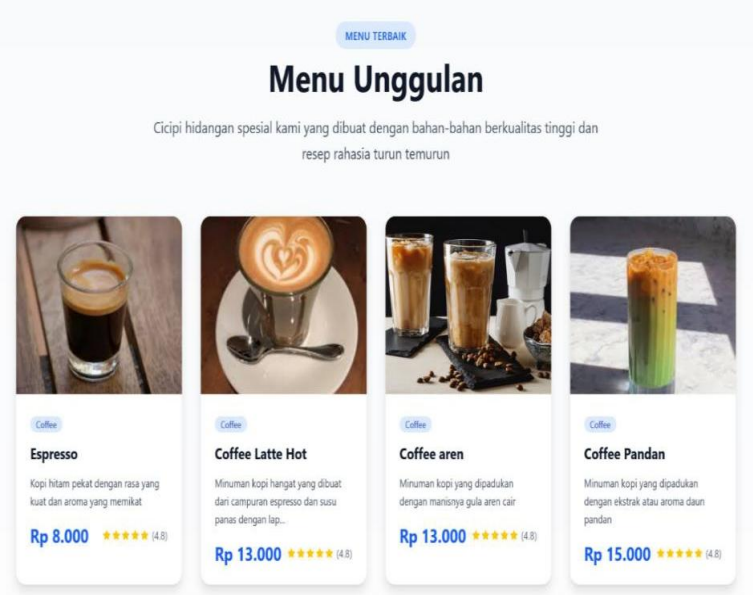
Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Website

a. Tampilan menu

Tampilan menu makanan dan minuman yang tersedia di orion cafe and resto. Menu di orion cafe bervariasi dengan beberapa kategori yaitu, cemilan, makanan berat, dessert, coffee, mojito dan smoothies.

b. Tampilan menu log-in

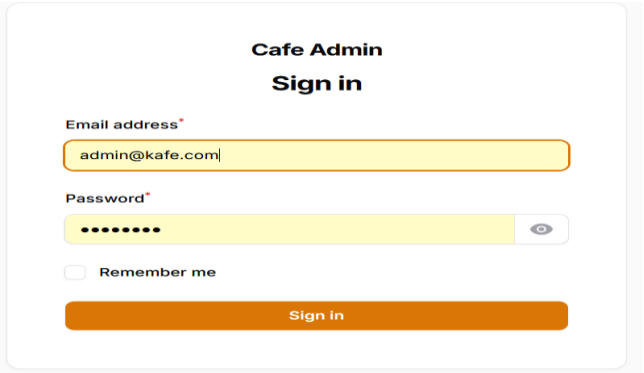
Tampilan halaman log-in menu admin pada sistem pemesanan menu di orion cafe sribhawono berbasis *web* dengan QR Code, terdapat email address dan password untuk admin masuk ke dalam sistem. Untuk akses admin di tujukan pada manager/pemilik cafe untuk memantau semua aktivitas yang di laksanakan.



Gambar 8. Tampilan menu

c. Tampilan menu log-in

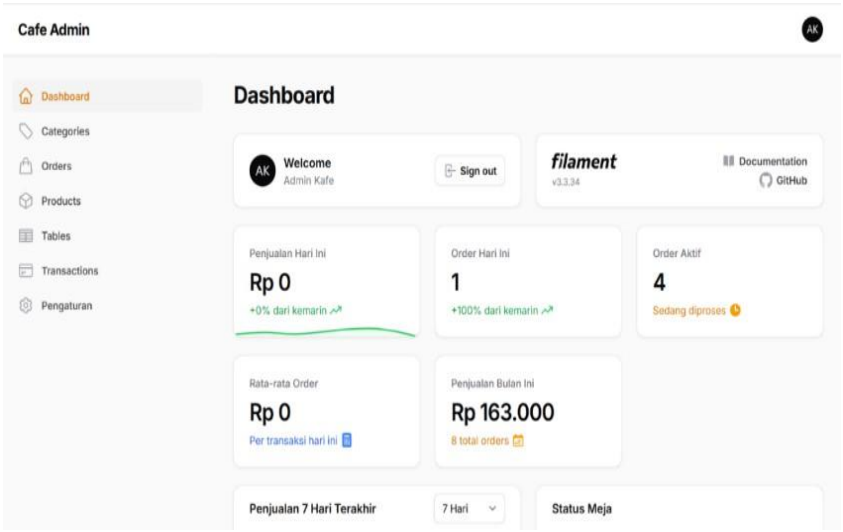
Tampilan halaman log-in menu admin pada sistem pemesanan menu di orion cafe sribhawono berbasis *web* dengan QR Code, terdapat email address dan password untuk admin masuk ke dalam sistem. Untuk akses admin di tujukan pada manager/pemilik cafe untuk memantau semua aktivitas yang di laksanakan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Login

d. Tampilan Dashboard Admin

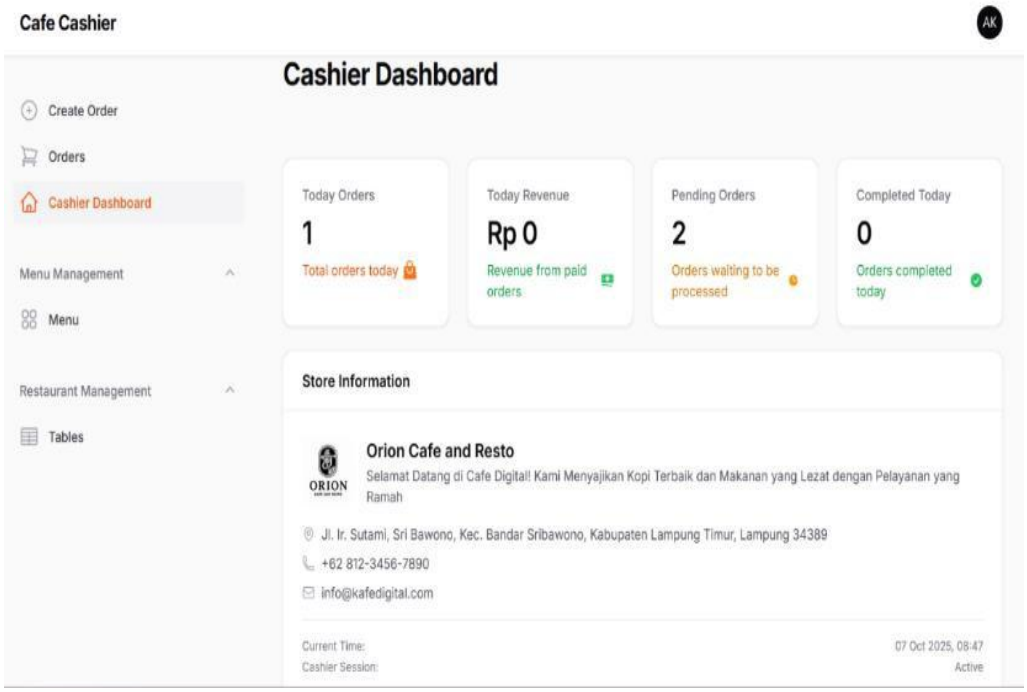
Tampilan Dashboard Admin yang menampilkam ringkasan penjualan, orders, dan status pesanan aktif. Semua informasi dapat dilihat pada menu dashboard.



Gambar 10. Tampilan Dashboard Admin

e. Tampilan *Dashboard* Kasir

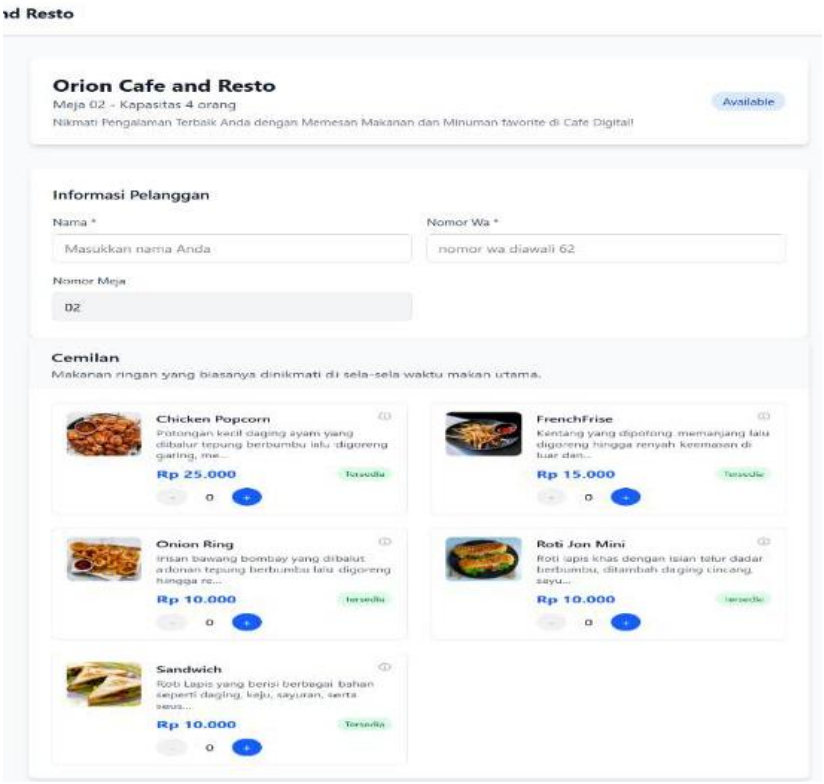
Tampilaan menuu *cashier* dashboard yang menampilkam ringkasan penjualan, total orders, dan status pesanan pending. Semua informasi dapat dilihat pada menu dashboard.



Gambar 11. Tampilan Dashboard Kasir

f. Tampilan Menu Pelanggan

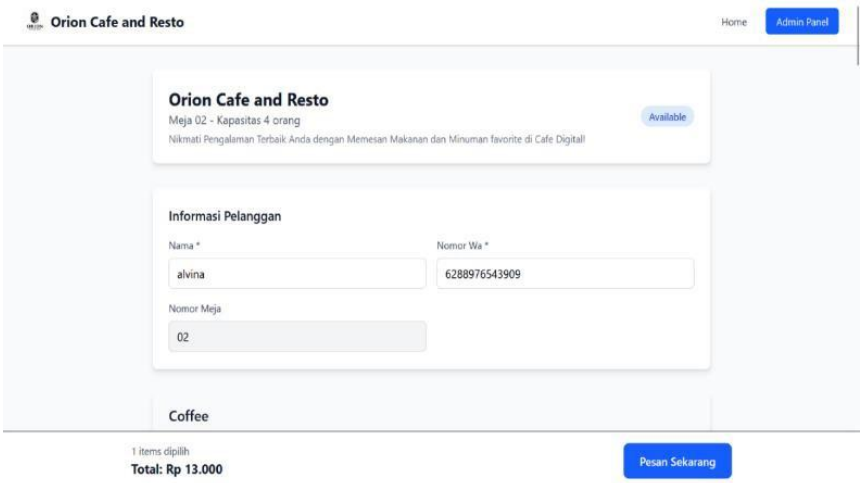
Tampilan menu pada pelanggan/konsumen. Jika pelanggan melakukan Scan QR Code yang telah tersedia di meja, maka sistem akan langsung tertuju ke halaman menu.



Gambar 12. Tampilan Menu Pelanggan

g. Tampilan Menu pemesanan

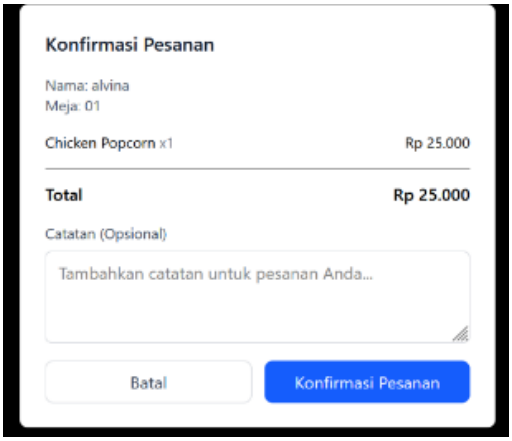
Tampilan menu pemesanan yang ada pada pelanggan, pelanggan akan memasukan nama serta klik tanda (+) untuk menambahkan menu ke keranjang pesanan. Dan tanda (-) jika ingin menghapus pesanan dari daftar pesanan.



Gambar 13. Tampilan Menu Pemesanan

h. Tampilan Menu Konfirmasi Pesanan

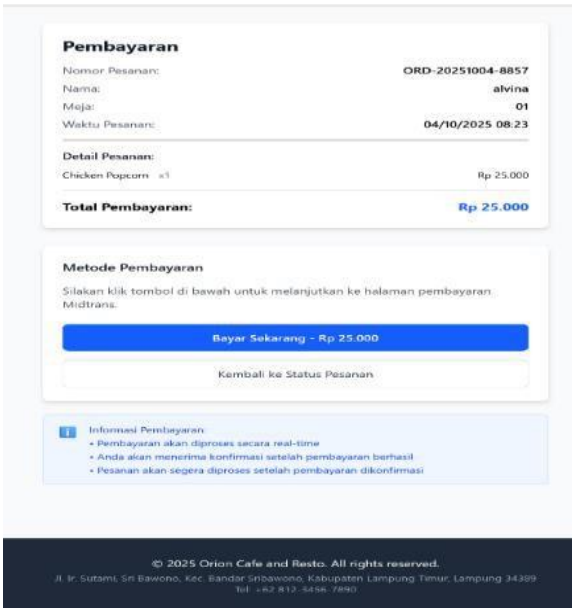
Tampilan menu konfirmasi pesanan pelanggan, halaman ini berisi nama, nomor meja, daftar pesanan, harga, total harga, catatan pesanan. Pelanggan akan klik konfirmasi pesanan jika pesanan sudah sesuai.



Gambar 14. Tampilan Menu Konfirmasi Pesanan

i. Tampilan Menu Pembayaran

Tampilan menu pembayaran, klik pesan sekarang untuk menuju ke metode pembayaran.



Gambar 15. Tampilan Menu Pembayaran

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan serta pengujian sistem yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan menu berbasis *web* dengan integrasi QR Code pada orion cafe Sribhawono telah berhasil di rancang dan mampu menjawab permasalahan yang ada. Sistem ini memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melihat menu, dan melakukan pemesanan dan pembayaran secara mandiri melalui perangkat digital, sehingga dapat mengurangi antrean di kasir serta meminimalkan kesalahan dalam pencatatan pesanan. Proses pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* di nilai efektif karena memungkinkan adanya interaksi dan umpan balik langsung dari pengguna pada setiap tahap pengembangan yaitu, tahapan *communication, quick plan, quick design, prototype construction serta delivery and feedback.*

Vol. 4 No. 1
Submitted May 05, 2026
Revised May 17, 2026.
Accepted June 29,2026

DAFTAR RUJUKAN

[1] D. Irwan and et al, "Implementasi Aplikasi E-Menu Di Cafe Coffee Time Berbasis Android," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 13, no. 2, 2023. https://doi.org/10.35957/jatisi.v11i2.7861

[2] A. K. Dewi, "Rancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Mona Cafe Berbasis Desktop Dalam Pemrograman Berbasis Objek Dengan Menggunakan Netbeans," vol. 3, no. 1, p. 2025, 2025. https://doi.org/10.61132/mars.v3i1.729

[3] R. S. Pressman and B. R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 9th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2020.

[4] Hafianto, Haekal & Nugroho, Imam & Hafid, Moch. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Café & Gelato Menggunakan Metode Goal Directed Design. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika). 7. 1972-1979. 10.36040/jati.v7i3.6992.

[5] L. Welling and L. Thomson, *PHP and MySQL Web Development*, 5th ed. Boston: Addison-Wesley, 2017.

[6] J. Valacich and C. George, *Modern Systems Analysis and Design*, 9th ed. Boston: Pearson, 2020.

[7] M. Fowler, *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*, 3rd ed. Boston: Addison-Wesley, 2004.

[8] A. Kartini and S. Hidayatulloh, "Aplikasi Sistem Pemesanan Menu Pada Kafe Nami Kopiminasi Dengan Menggunakan Metode Waterfall," J. Infortech, vol. 5, no. 2, pp. 123–132, 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i2.17238.

[9] M. H. Romadhon1 and E. Al, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan *Website* Menggunakan *Framework* Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri," vol. 2, no. 1, 2021. https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jsitp/article/view/756

[10] R. Sulaiman and Nardiono, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Coffee Berbasis *Web* Pada Café Kahawa," *Oktal J. Ilmu Komput. Dan Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 367–374, 2024. https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/2283

[11] M. F. Siddiq and M. Retnowo, "Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Lori Berbasis *Web*," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 1255–1263, 2023. https://djournals.com/klik/article/view/1375

[12] A. N. Nur Hidayah and H. Supriyono, "Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis Website", *INSYPRO*, vol. 4, no. 2, Nov. 2019. https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/insypro/article/view/7748

[13] Setiawan, P. R., Syaifullah, M. ., & Putra, P. P. . (2020). Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, *5*(2), 193–203. https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5(2).5866

[14] Ali, Asep & Andryana, Septi & Sholihati, Ira. (2023). Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Menggunakan QR-CODE dan Linear Search Berbasis WebDesign of a Food Ordering System Using QR-CODE and Web-Based Linear Search. SMATIKA JURNAL. 13. 187-198. 10.32664/smatika.v13i02.896.

[15] Elah Nurlelah, Fuad Nur Hasan, and Reni Maryani, "Implementasi Model Prototype Pada Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Menggunakan Metode Economic Order Quantity ", *klik*, vol. 4, no. 3, pp. 1501-1511, Dec. 2023. https://djournals.com/klik/article/view/1351

[16] Fauzy, Imam. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web Menggunakan Model PROTOTYPE (STUDI KASUS ROTI BAKAR 88). Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM). 10. 10.58217/ipsikom.v10i1.215.