



Sistem Order dan Manajemen Pesanan Restoran Cepat Saji (SIMERSA) Berbasis Digital

M. Fakhruhirzi¹, Ikhwan El Akmal², Hamjah Arrahman³, Saniyyah Zahra Lubis⁴, Siti Fakhrun Nisa⁵

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Mahkota Tricom Unggul, Indonesia.

² Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer, Universitas Satya Terra Bhinneka, Indonesia.

³ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Mahkota Tricom Unggul, Indonesia.

^{4,5} Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia.

¹mfakhruhirzi95@gmail.com, ²inelakmal@gmail.com, ³amjaharrahan@gmail.com, ⁴niyalubisss@gmail.com, ⁵dindanisa.fakhrun01@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Received: January 13, 2026

Revised: February 05, 2026

Available online: March 31, 2026

KEYWORDS

Sistem Informasi, Website, Restoran Cepat Saji.

CORRESPONDENCE

Phone: +62 851-9183-6606

E-mail: niyalubisss@gmail.com

ABSTRACT

In the era of transformation, the culinary industry, especially fast-food restaurants, is one of the fastest-growing sectors in Indonesia. The success of a restaurant is not only influenced by taste and price value, but also by customer convenience in ordering and transactions. To improve efficiency, this study proposes the development of the SIMRESA system using the Iterative Incremental SDLC Model method, which plays an important role in coordinating the ordering process, service, and digital-based restaurant management. The SIMRESA website was built using XAMPP as a local database management server and HTML, CSS, JavaScript, and PHP as programming languages used in system development. This website is expected to facilitate restaurants in improving operational quality.

ABSTRAK

Dalam era transformasi industri kuliner, khususnya restoran cepat saji, merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat di Indonesia. Keberhasilan restoran tidak hanya dipengaruhi oleh cita rasa dan juga nilai harga, tetapi juga oleh kenyamanan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan transaksi. Untuk meningkatkan efisiensi, kajian ini mengusulkan pembangunan sistem SIMRESA dengan menggunakan metode SDLC Model Iterative Incremental, yang berperan penting untuk mengkoordinasikan proses pemesanan, pelayanan dan manajemen restoran berbasis digital. Website SIMRESA dibangun menggunakan XAMPP sebagai server lokal pengelolaan database serta HTML, CSS, JavaScript dan PHP sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan sistem. Website ini diharapkan mampu mempermudah restoran dalam meningkatkan kualitas operasional.

1. PENDAHULUAN

Inovasi teknologi informasi berdampak besar dalam aspek kehidupan terutama dalam manajemen bisnis kuliner [1]. Industri kuliner khususnya restoran cepat saji termasuk salah satu sektor yang memiliki pengaruh besar terhadap ekonomi negara. Prosedur pengelolaan yang dilaksanakan secara konvensional seringkali tidak efisien waktu, rawan terhadap kesalahan dan kurang adaptif terhadap perubahan [2]. Saat ini, restoran tidak hanya menyediakan makanan, tetapi juga pelayanan, kenyamanan dan suasana bagi konsumen [3].

Pada era modern, berbagai inovasi teknologi di industri kuliner telah mendorong modernisasi pada manajemen restoran cepat saji. Restoran cepat saji juga disebut restoran layanan cepat (Quick Service Restaurant) dalam industri ini adalah jenis restoran khusus yang menyajikan hidangan cepat saji dan memiliki meja kecil. Makanan yang disajikan di restoran cepat saji biasanya menawarkan menu terbatas, dimasak dalam jumlah besar terlebih dahulu, dijaga agar tetap hangat, dimatangkan dan dikemas sesuai pesanan serta biasanya tersedia untuk dibawa pulang, meskipun tempat duduk mungkin disediakan. Restoran cepat saji biasanya merupakan bagian dari jaringan restoran atau

operasi waralaba yang menyediakan bahan-bahan standar makanan dan memiliki persediaan yang telah disiapkan sebagian ke setiap restoran melalui saluran pasokan yang terkendali [4].

Salah satu penerapannya dengan merealisasikan sistem berbasis website guna mendukung operasional bisnis [5]. Sistem informasi mencakup komponen-komponen yang terdiri dari bagian yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, mengirim, dan menampilkan informasi yang membantu dalam pengambilan informasi guna mendukung proses pelayanan, pemesanan, serta pengkoordinasi manajemen restoran [6].

Perkembangan dunia digital terus meningkat serta teknologi memiliki peran yang penting mengenai sistem informasi restoran cepat saji [7]. Pengaruh teknologi dalam restoran cepat saji bukan hanya sebagai alat bantu melainkan juga menjadi landasan utama untuk meningkatkan efektivitas operasional dan mengoptimalkan kinerja bisnis secara dinamis [8].

Melalui sistem manajemen restoran cepat saji berbasis website yang terorganisir maka pelanggan dapat langsung memesan menu yang tersedia [9]. Website restoran berfungsi sebagai media digital utama yang tidak hanya menunjang kegiatan promosi, tetapi juga membantu pengguna dalam mengakses informasi pemesanan dan pengelolaan pada restoran. Kualitas penyajian informasi dan interaksi pengguna menjadi fokus terpenting sebagai inovasi situs website restoran cepat saji [10].

Hasil observasi kami menunjukkan bahwa sebagian besar restoran cepat saji di Indonesia, khususnya kota Medan, masih menggunakan sistem manual, baik dalam layanan pelanggan maupun manajemen operasional. Hal ini sering kali mengakibatkan kesalahan pencatatan, antrian yang tidak terstruktur, metode pembayaran yang terbatas, dan manajemen yang tidak efektif.

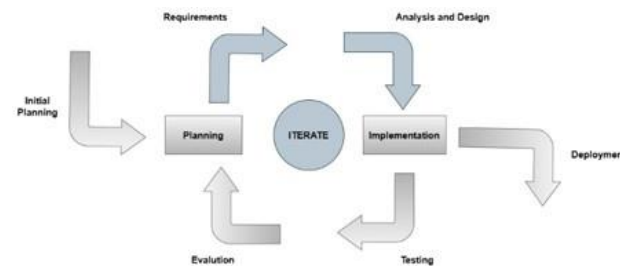
Kajian terdahulu membuktikan bahwa sistem informasi manajemen restoran berbasis web dapat meningkatkan efektivitas pelayanan serta efisiensi dalam pengelolaan data, khususnya pada proses pemesanan dan pencatatan transaksi [11]. Sistem tersebut memungkinkan digitalisasi operasional yang telah dilakukan secara manual sehingga dapat mengurangi kesalahan pencatatan dan mempercepat proses pelayanan. Namun demikian, kajian tersebut masih berfokus pada aspek otomatisasi proses tanpa disertai mekanisme pengendalian alur pesanan secara sistematis pascatransaksi. Dalam pengaplikasiannya, orderan yang telah diinput umumnya langsung diberikan ke bagian operasional dapur tanpa melalui proses validasi lanjutan, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan input, ketidakaturan antrian pesanan, serta kurangnya transparansi terhadap status dan progres pesanan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan SIMRESA dengan menambahkan fitur status pemesanan yang dikendalikan oleh pihak kasir sebagai bentuk penguatan kontrol operasional, di mana setiap pesanan tidak langsung diproses oleh pihak operasional dapur, melainkan melalui tahap validasi dan pengaturan status sehingga pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas data, mengoptimalkan pengelolaan antrian, serta memberikan

transparansi informasi secara real-time. Dengan demikian, SIMRESA tidak hanya berfungsi sebagai sistem transaksi tetapi juga sebagai sistem pengendali alur kerja (workflow control) yang mampu mengatasi keterbatasan pada kajian terdahulu, serta website SIMRESA dirancang dengan sasaran untuk membantu restoran meningkatkan efektivitas dalam mengoptimalkan layanan pelanggan dan juga mendukung pelanggan dalam melakukan pemesanan secara mandiri melalui website, serta dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan staf restoran untuk langsung memproses pesanan tanpa pemrosesan manual sehingga meminimalkan waktu tunggu pelanggan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Iterative Incremental yang dibangun melalui tahap planning, analysis, design, implementation, testing, deployment dan maintance [12]. Model ini bertujuan untuk menghasilkan output yang sempurna dan diinginkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan yang digunakan pada metode Iterative Incremental yang penulis lakukan sesuai dengan Gambar 1, antara lain sebagai berikut [13].



Gambar 1. Iterative Incremental

1. Planning

SIMRESA dirancang dengan maksud tujuan meningkatkan efisiensi proses pemesanan dan pelayanan di restoran melalui pengembangan sebuah website berbasis sistem order makanan. Website ini terintegrasi dengan cara pembayaran melalui QRIS serta mendukung opsi pembayaran langsung di kasir, sehingga dapat memberikan fleksibilitas bagi pelanggan dalam melakukan transaksi. Website ini memiliki fitur hak akses bagi pihak kasir dengan login melalui username dan password. Dilengkapi fitur-fitur lainnya seperti fitur melihat menu, keranjang, ubah jumlah pesanan, input jenis transaksi dan mendapatkan bill yang dapat mengidentifikasi nomor antrian secara otomatis bagi pembeli.

2. Analysis

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan data berupa kebutuhan baik fungsionalitas sistem dan non fungsionalitas [14]. Penulis mengidentifikasi beberapa hal yang dapat pelanggan atau pengguna perlukan pada Sistem Order dan Manajemen Pesanan Restoran Cepat Saji Berbasis Digital, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pada dasarnya, tahapan ini berfokus pada pengumpulan kebutuhan pengguna melalui observasi. Tujuannya agar sistem yang dikembangkan dapat menyelesaikan masalah yang ada di

restoran cepat saji. Pada hasil observasi, ditemukan beberapa hal penting yaitu:

1. Proses pemesanan masih dilakukan secara manual.
2. Antrian tidak terstruktur.
3. Metode pembayaran masih terbatas.
4. Tidak ada sistem penomoran pesanan otomatis.

2. *Kebutuhan Fungsional*

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan dengan menggambarkan fungsi yang dapat dijalankan oleh sistem. Kebutuhan ini berhubungan langsung dengan fitur yang digunakan oleh pengguna, seperti:

1. Pelanggan dapat mengakses dan melihat daftar menu.
2. Pelanggan dapat menambahkan atau membatalkan pesanan ke keranjang.
3. Pelanggan mendapatkan nomor antrian secara otomatis.
4. Pelanggan dapat menerima tagihan atau bill.
5. Pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang mendukung QRIS atau Kasir.
6. Kasir dapat melakukan login, memantau pesanan dan mengkonfirmasi status pesanan.

3. *Kebutuhan Non-Fungsional*

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan yang menggambarkan bagaimana sistem dapat beroperasi secara optimal. Kebutuhan ini tidak berkaitan dengan fitur utama, melainkan berfokus pada kualitas dan luaran sistem, yakni:

1. Sistem mampu membuat struk atau bill secara otomatis.
2. Website dapat diakses melalui pc kasir, tablet, maupun smartphone pengguna.
3. Sistem mendukung login dengan password untuk pelanggan dan pihak manajemen restoran.

3. *Design*

1. *Use Case Diagram (UML)*

Use Case Diagram berfungsi menggambarkan peran pengguna dalam suatu sistem [15]. Oleh karena itu, use case diagram berperan untuk memahami fungsionalitas yang disertakan di dalam sistem dan siapa saja yang dapat mengaksesnya [16].

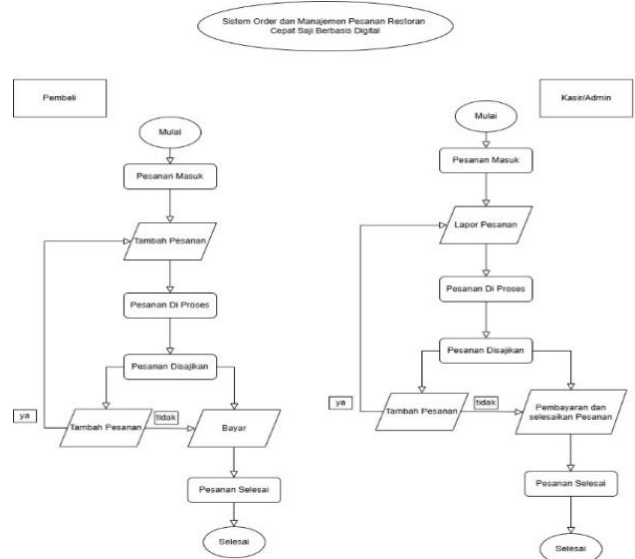


Gambar 2. Rancangan Use Case Diagram (UML)

2. *Flowchart*

Flowchart menggunakan simbol standar untuk menggambarkan proses, keputusan, dan alur dalam urutan langkah demi langkah dengan jelas [17]. Flowchart pada gambar tersebut terbagi

menjadi dua bagian utama yaitu bagian pembeli (customer) dan bagian kasir. Alur proses dari sisi pembeli: mulai > pesanan masuk > tambah pesanan > pesanan di proses > pesanan disajikan > tambah pesanan (ya atau tidak) > bayar > pesanan selesai sedangkan pada sisi kasir: mulai > pesanan masuk > lapor pesanan > pesanan diproses > pesanan disajikan > pembayaran dan penyelesaian pesanan > selesai.



Gambar 3. Flowchart

3. *Data Flow Diagram (DFD level konteks)*

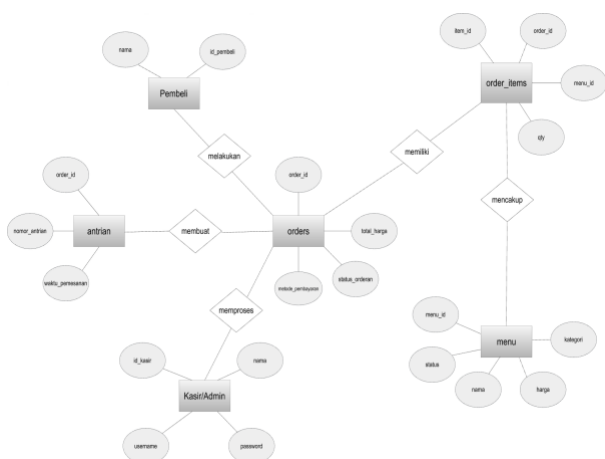
Data Flow Diagram (DFD) level konteks adalah gambaran aliran data dari sistem yang saling berinteraksi dengan External Entity. External Entity yang dimaksud adalah pelanggan dan pihak manajemen restoran (admin/ kasir) yang saling berelasi dengan sistem dan sistem akan memberikan output ke External Entity [18].



Gambar 4. DFD level konteks

4. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram merupakan diagram yang berfungsi merancang suatu basis data yang dipergunakan untuk menyajikan relasi antar entitas atau objek yang terhubung beserta dengan atributnya. Hal ini menunjukkan bahwa ERD menjadi suatu model untuk mendeskripsikan hubungan antar data dalam suatu basis data dengan berdasarkan objek-objek yang mempunyai hubungan antar relasi [19]. ERD dapat diimplementasikan ke dalam struktur tabel relasi. Gambar dibawah ini menyajikan desain ERD yang penulis rancang [20].



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

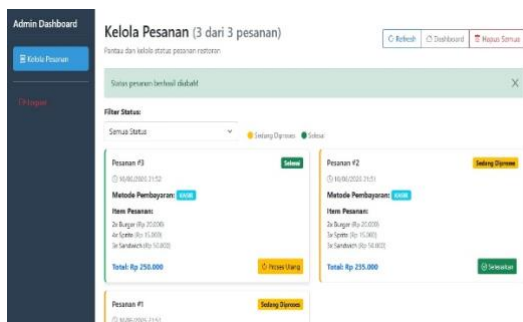
Hasil penelitian dirancang Sistem Order dan Manajemen Pesanan Restoran Cepat Saji Berbasis Digital dengan tampilan-tampilan sebagai berikut:

- Halaman Login
Sistem ini mendukung akses login melalui username dan password. Login digunakan untuk memverifikasi identitas agar hanya admin atau kasir yang dapat mengakses sistem.



Gambar 6. Halaman Login

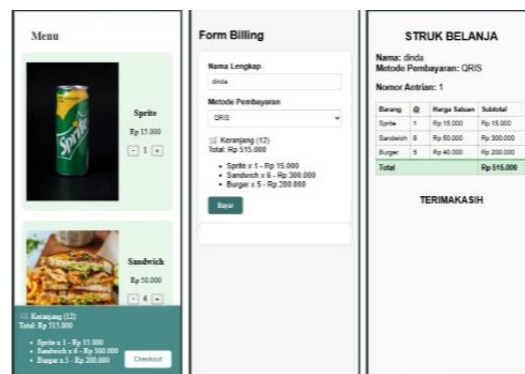
- Dashboard Admin/Kasir
Pada tampilan dashboard yang penulis lampirkan, memiliki fitur-fitur di antaranya kelola pesanan, serta logout.



Gambar 7. Dashboard Admin/Kasir

- Tampilan Pelanggan

Pada Gambar 8, perancang membuat fitur menu, checkout, dan bill. Dengan demikian. Pembeli atau pelanggan dapat mudah dalam mengakses website.



Gambar 8. Tampilan Pelanggan

Testing

Pada tahap ini digunakan metode Black Box Testing, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsi sistem tanpa melihat kode program. Setiap fitur diuji berdasarkan input dan output yang diharapkan.

No	Modul yang Diuji	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1	Login	Pihak kasir/admin menginput username dan password yang benar	Berhasil login ke sistem	Sesuai	Berhasil
2	Login	Pihak kasir/admin menginput username dan password yang salah	Muncul notifikasi "Username atau password salah"	Sesuai	Berhasil
3	Logout	Menekan ikon logout	Sistem mengakhiri sesi dan kembali ke halaman login	Sesuai	Berhasil
4	Input data menu	Pelanggan memilih menu	Data menu terhubung ke database dan menampilkan di daftar menu	Sesuai	Berhasil
5	Bill/struk	Pelanggan mendapatkan bill pembayaran	Bill pesanan muncul pada sistem dan dapat di cetak	Sesuai	Berhasil
6	Tampilan Antarmuka	Dapat membuka halaman pada browser	Halaman dan tampilan dengan layout dan warna yang sesuai	Sesuai	Berhasil

Gambar 9. Tabel Evaluasi SIMRESA

Pengujian sistem ini difokuskan pada kesesuaian antara input yang diberikan pengguna dengan output yang dihasilkan oleh sistem. Secara keseluruhan, terdapat 6 fitur utama yang diuji, yaitu login (dua kasus uji), logout, input data menu, bill/struk, dan tampilan antarmuka. Pada fitur login, dilakukan dua kasus pengujian, yaitu ketika pengguna memasukkan data yang terverifikasi dan data yang tidak terverifikasi, di mana hasilnya menunjukkan bahwa sistem berhasil mengarahkan pengguna masuk ke sistem ketika data valid, serta menampilkan notifikasi kesalahan ketika data tidak valid. Fitur logout juga dilakukan dan hasilnya berjalan dengan baik, di mana sistem berhasil mengakhiri sesi pengguna dan mengarahkan kembali ke halaman login.

Kemudian, pengujian pada fitur bill/struk menunjukkan bahwa sistem mampu menghasilkan dan menampilkan bukti pembayaran secara tepat sesuai dengan data transaksi yang telah

diproses, serta mencerminkan adanya mekanisme validasi dan autentikasi data transaksi sehingga informasi yang ditampilkan telah terverifikasi dan dapat dicetak sesuai kebutuhan. Sementara itu, pada fitur tampilan antarmuka, sistem mampu menampilkan halaman dengan layout dan kombinasi warna yang konsisten, sehingga meningkatkan kenyamanan, efisiensi penggunaan, serta memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem secara intuitif tanpa memerlukan penjelasan tambahan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah penulis lampirkan sebelumnya, maka hasil riset ini mampu menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan dengan metode Software Development Life Cycle (SDLC) telah berhasil dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna, di mana keberhasilan ini tidak terlepas dari proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur sehingga setiap kebutuhan pengguna dapat diidentifikasi dan diimplementasikan dengan baik, serta diperkuat dengan metode Iterative Incremental yang memungkinkan adanya evaluasi dan penyempurnaan secara bertahap selama proses pengembangan berlangsung. Sistem yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan JavaScript serta memanfaatkan MySQL sebagai basis data terbukti mampu memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data, sehingga pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas seperti input, pengolahan, hingga penyajian data dengan lebih cepat dan akurat serta meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi potensi kesalahan.

Setiap tahapan dalam SDLC, mulai dari planning, analysis, design, implementation, hingga testing telah diaplikasikan secara optimal dalam pengembangan sistem ini, di mana pada tahap perencanaan dan analisis kebutuhan sistem didefinisikan secara jelas melalui identifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional, serta pada tahap desain dengan adanya Use Case Diagram (UML), Flowchart, Data Flow Diagram level 0 (DFD level 0), serta Entity Relationship Diagram (ERD) membantu menggambarkan alur sistem secara menyeluruh, kemudian tahap implementasi menerjemahkan desain ke dalam sistem nyata dan dilanjutkan dengan proses pengujian untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai kebutuhan, dengan hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi dapat berjalan sesuai alur yang dirancang sehingga secara fungsional sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan pada Sistem Order dan Manajemen Pesanan Restoran Cepat Saji Berbasis Digital yaitu sistem perlu dikembangkan dalam bentuk versi mobile agar dapat diakses dengan lebih fleksibel melalui perangkat smartphone berbasis Android atau iOS. Pengembangan aplikasi mobile akan memudahkan pengguna, baik pelanggan maupun admin, dalam melakukan aktivitas seperti pemesanan, pemantauan status pesanan, hingga pengelolaan data tanpa terbatas oleh perangkat desktop. Hal ini juga dapat meningkatkan jangkauan penggunaan sistem secara lebih luas.

Kemudian saran yang dapat disampaikan adalah penambahan fitur laporan analitik yang mampu menyajikan data dalam bentuk grafik dan statistik untuk membantu pihak manajemen restoran cepat saji dalam menganalisis data penjualan, tren pesanan, serta performa operasional secara keseluruhan, sehingga pengambilan keputusan dapat dilakukan secara lebih cepat, tepat, dan berbasis data. Sistem ini juga perlu dikembangkan lebih lanjut dengan meningkatkan aspek keamanan dan integrasi sistem, seperti penggunaan enkripsi data, pengaturan hak akses pengguna, serta integrasi dengan sistem pembayaran digital atau layanan pihak ketiga lainnya, serta pengembangan berkelanjutan melalui tahap deployment dan maintenance agar sistem tetap optimal, aman, dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. A. Pratama, A. A. Nababan, A. Maulana, D. Duliando, and A. M. L. Harefa, "Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Jadwal dan Ruang berbasis Website," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Jar.*, vol. 5, no. 2, pp. 31–36, 2024, doi: 10.63703/sisfotekjar.v5i2.42.
- [2] Y. A. Pratama, A. A. Nababan, A. Maulana, P. H. Putra, and A. H. Nababan, "Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Berbasis Website," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Jar.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2024, doi: 10.63703/sisfotekjar.v5i1.19.
- [3] I. P. A. Heryana, N. P. I. Aprinica, and M. A. Wardana, "Pengaruh kualitas pelayanan dan produk terhadap kepuasan konsumen di the rice table indonesian restaurant desamuda villas seminyak bali," *J. Ilm. Pariwisata dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 176–201, 2023, doi: 10.22334/paris.v2i1.290.
- [4] C. Udayalakshmi and J. Sridevi, "Service quality models: A review with respect to fast food restaurants," *BOHR Int. J. Soc. Sci. Humanit. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 92–96, 2023, doi: 10.54646/bijsshr.2023.30.
- [5] S. M. Jibrin, N. Jannah, and D. I. P. Rahmani, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Website untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional pada Toko Win Glowing dengan Metode Waterfall," *J. Hum. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 576–588, 2025, doi: 10.31004/jh.v5i1.2225.
- [6] P. Ismawan and D. Cahyono, "ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESTORAN BERBASIS WEB STUDI KASUS PECEL KAWI HJ.MUSILAH," vol. 7, no. 1, pp. 158–165, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.51401/jinteks.v7i1.5212>.
- [7] R. Sukwadi, R. Magdalena Silitonga, Maria Magdalena Wahyuni, F. Octavian, Y.-T. Jou, and N. T. B. Thu, "Peningkatan Kualitas Layanan Jaringan Restoran Cepat Saji Indonesia: Analisis Sentimen dan Emosi Berbasis Aspek," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 359–368, 2025, doi: 10.25126/jtiik.2025129416.
- [8] P. Juventaurocula, B. T. Hanggara, and D. Pramono, "Pengembangan Sistem Informasi Point of Sale (POS) berbasis Web menggunakan Pendekatan Metode Waterfall (Studi Kasus: Restoran Altari)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 97–106, 2024, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j->

- ptiik/article/view/13199%0Ahttps://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/13199/5954.
- [9] T. Asra, S. N. Khasanah, and E. N. Nainggolan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Restoran Berbasis Web Pada Warunk Upnormal," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 110–119, 2023, doi: 10.31294/reputasi.v4i2.2428.
- [10] A. Fadilah, "Penerapan Struktur Hierarki dalam Perancangan Website Restoran: Serasi Cafe," *J. Jawara Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.universitasmamandiri.ac.id/index.php/jsi/issue/view/v0202>
- [11] E. Rindiyan, A. K. Sari, and L. N. Hakim, "PENGARUH SISTEM PELAYANAN, KUALITAS PRODUK TERHADAP PENINGKATAN PENJUALAN DI RESTORAN CEPAT SAJI BURGER KING," *Kalianda Halok Gagas, Econ. Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 14–22, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.52655/khg.v5i1.42>.
- [12] N. A. Rahma and R. S. Surya, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JASA FOTOGRAFI AXERA VISUAL MENGGUNAKAN METODE SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 3371–3377, 2026, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v10i2.17772>.
- [13] A. Z. A. Kusyono, T. N. Adi, and T. E. Lailatuth, "Pengembangan Website Edukasi Kesehatan Balita dengan Menggunakan Metode Iterative Incremental," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 263–274, 2024, doi: 10.30865/klik.v5i1.1962.
- [14] A. Sasongko, A. Mustopa, and D. Risdiansyah, "Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Ikatan Alumni (Studi Kasus Universitas Bina Sarana Informatika)," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 3, p. 307, 2021, doi: 10.26418/justin.v9i3.47096.
- [15] F. Abdillah, N. H. Malau, D. Seftiani, and I. Purnama, "Perancangan UML Untuk Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Pada Sekolah Y.P MTS Al-Azhar Teluk Sentosa," *Pros. Semin. Nas. Inov. dan Ris. Multidisiplin*, vol. 1, no. 1, pp. 359–365, 2026, [Online]. Available: <https://journal.hdgi.org/index.php/sinergi/>.
- [16] D. Purwaningtias, S. Linawati, D. Risdiansyah, Latifah, and R. Lutfiandi, "Sistem Informasi Penjadwalan Kedatangan Dan Keberangkatan Kapal (SIJAKA) Berbasis Web," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 1, pp. 74–79, 2025, doi: 10.31294/reputasi.v6i1.3179.
- [17] H. Ö. Özsoy, "Using Flowcharts and State Diagrams as Tools For Industrial Design of Smart Products," *Sanat ve Tasarım Derg.*, no. 36, pp. 205–233, 2025, doi: 10.18603/sanatvetasarim.1699442.
- [18] Pramudya and Sondang, "Rancangan Aplikasi Pengolahan Data Alumni MTS Swasta Citra Amanah Berbasis Web," *J. Sains Student Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 972–986, 2026, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61722/jssr.v4i1.8942>.
- [19] wahyu hafizh hilhamd Fatiha and K. D. Irianto, "Perancangan Dan Penerapan Database Terpusat Berbasis Online Pada Sistem Informasi Pengelolaan Data Desa," *J. MEDIA Inform. [JUMIN] Vol.*, vol. 7, no. 1, pp. 59–68, 2026, [Online]. Available: <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin%0APerancangan>.
- [20] R. Supriadi, F. Abdussalaam, and I. Sari, "Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Analisis 10 Besar Penyakit Rawat Jalan di RSUD Bandung Kiwari," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 2, pp. 779–788, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i2.39801.