

Perancangan Aplikasi Rerservasi Tempat di Cafe Berbasis Android

¹Moh Rizal Asry Yusuf, ²Irawati, ³Andi Widya Mufila Gaffar ^{1, 2, 3}Universitas Muslim Indonesia

¹13020180260@sudent.umi.ac.id, ²irawati.irawati@umi.ac.id, ³widya.mufila@umi.ac.id

ABSTRAK

Cafe sering dijadikan tempat untuk bersantai saat jam istirahat ataupun hanya sekedar gaya hidup bagi anak muda. Peranan anak muda yang menciptakan gaya hidup dalam mengkonsumsi kopi membuat pesatnya perkembangan cafe. Perkembangan cafe khususnya di kota Makassar sudah dikatakan cukup pesat. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai cafe baru yang memiliki konsep maupun keunikan produk minuman kopi yang ditawarkan untuk para penikmat kopi. Saat ini, kebanyakan cafe masih menggunakan metode pemesanan tempat via whatsapp dan mengandalkan sistem datang langsung untuk mendapatkan tempat duduk. Hal ini seringkali menyebabkan pelanggan harus menunggu lama atau bahkan tidak mendapat tempat sehingga membuat pelanggan merasa kecewa, selain itu bagi mereka yang memiliki jadwal yang padat, tidak adanya sistem reservasi bisa membuat sulit untuk merencanakan kunjungan mereka ke barcoffee sehingga mengharuskan pelanggan datang untuk mengecek meja yang tersedia. Kemudian tidak adanya menu harga mengakibatkan kekhawatiran kepada pelanggan jika harga tidak sesuai budget. Ketersediaan aplikasi reservasi tempat di cafe diharapkan dapat membantu pelanggan mengetahui tempat, memesan tempat dan menu yang diinginkan. Pada penelitian ini penulis membuat tata letak meja dan view sehingga memudahkan pelanggan memilih tempat yang di inginkan. Pengembangan sistem menggunakan metode extreme programming (XP) serta menggunakan Bahasa flutter. Pengujian dilakukan menggunakan metode blackbox testing dan persentasi dari pengisian kuesioner dengan 24 responden didapatkan hasil indeks keseluruhan 78,4% yang termasuk dalam kriteria penilaian "Baik".serta kepuasan yang dapat dibuktikan dengan uji validasi google form. sehingga dinyatakan bahwa aplikasi reservasi tempat telah membantu pelanggan.

Kata Kunci: Cafe; Android; Extreme Programming; Reservasi; Aplikasi

PENDAHULUAN

Modernisasi telah banyak merubah kehidupan pada zaman sekarang. Ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa pengaruh terhadap pola hidup masyarakat. Kesibukan yang tinggi serta perubahan budaya membuat orang yang tinggal di daerah perkotaan mengalami kepenatan dalam menjalani rutinitas. Sehingga masyarakat perkotaan mulai mencari hiburan yang dapat melepaskan kepenatan salah satunya dengan bersantai ria dengan teman-teman di cafe. Saat ini banyaknya cafe menjadi pemandangan sehari-hari sehingga masyarakat kemudian saling bersaing untuk berpikir kreatif untuk menciptakan hal baru, seperti cafe yang menyediakan tema dan tujuan tertentu. Misalnya konsep tropical industrial dengan iringan music, harga yang terjangkau hingga sajian menu yang menjadi karakter cafe. Salah satunya es kopi susu gula aren dengan racikan khas yang menjadi signature dari setiap cafe (Santoso et al., 2020).

Peranan anak muda yang menciptakan gaya hidup dalam mengkonsumsi kopi membuat pesatnya perkembangan cafe. Perkembangan cafe khususnya di kota Makassar sudah dikatakan cukup pesat. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai cafe baru yang memiliki konsep maupun keunikan produk minuman kopi yang ditawarkan untuk para penikmat kopi. Selain itu, banyak masyarakat yang lebih detail dalam hal memilih kopi dan suasana hanya untuk menikmati

sejangkir kopi (Studi et al., 2020). Salah satu cafe yang berada di Makassar adalah barcoffee yang buka pada tahun 2016 dan sekarang berada di Jl. Toddopuli X, Makassar, barcoffee terletak cukup tersembunyi yang terkenal dengan istilah hidden gem, bisa menikmati langit yang luas tanpa ada bangunan yang menghalangi, selain itu suasananya cukup tenang yang membuat konsumen merasa nyaman untuk bercerita dan betah berlama-lama.

Saat ini, kebanyakan cafe masih mengandalkan sistem datang langsung untuk mendapatkan tempat duduk. Hal ini seringkali menyebabkan pelanggan harus menunggu lama atau bahkan tidak mendapat tempat, selain itu bagi mereka yang memiliki jadwal yang padat, tidak adanya sistem reservasi bisa membuat sulit untuk merencanakan kunjungan mereka ke barcoffee sehingga mengharuskan pelanggan datang untuk mengecek meja yang tersedia. Kemudian tidak adanya menu harga mengakibatkan kekhawatiran kepada pelanggan jika harga tidak sesuai budget (Suryadin, 2022).

Adanya aplikasi reservasi tempat yang tentunya memiliki tujuan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan tempat sesuai keinginan tanpa perlu takut didahului oleh orang lain dan pemberian informasi harga menu menjadi informasi yang sangat penting bagi pelanggan yang belum pernah ke sana agar bisa menyesuaikan dengan uang pelanggan. Pemanfaatan Quick Response Code Indonesia Standart dan transfer antar bank merupakan wujud dari perkembangan teknologi yang dipakai untuk pembayaran dalam reservasi meja di barcoffee menjadi lebih mudah, cepat dan terjaga kemanannya (Yuliati & Handayani, 2021).

Pembuatan aplikasi reservasi menggunakan metode extreme programming. Metode ini pada dasarnya cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk masih dalam skala kecil serta sesuai jika tim di hadapkan dengan requirement yang tidak jelas atau berubah- ubah dengan cepat (Supriyatna, 2018). Penulis menggunakan metode extreme programming karena metode ini pada dasarnya diperuntukkan kepada pembangunan perangkat lunak yang kebutuhannya tidak tetap atau responsive terhadap perubahan sehingga perubahan kebutuhan akan selalu diterima oleh developer.

Berdasarkan latar belakang, disimpulkan bahwa diperlukan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut yakni dengan di buatkan sebuah sistem yang mampu memberikan informasi dan layanan reservasi cafe dalam bentuk aplikasi, penulis membangun sebuah sistem berjudul “Perancangan Aplikasi Reservasi Tempat di Cafe berbasis Android”. Sehingga penelitian akan menghasilkan output yang dapat membantu menginformasikan situasi dan melakukan reservasi pada masyarakat yang ingin datang.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa landasan-landasan teori yang digunakan serta dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini antara lain:

“Strategi framewok e-marketing dan Reservasi Tempat Dengan Metode personal extreme programming(Studi Kasus: Resto & Cafe Rimbun Kampung Konservasi)”. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem informasi berbasis web yang berfungsi sebagai media promosi dan juga menampilkan informasi kepada pelanggan saat melakukan pemesanan. Penerapan personal extreme programming membuat waktu menjadi lebih efisien sehingga memudahkan pengunjung memesan tempat tanpa datang langsung sehingga lebih efektif (Kurniawan & Eriana, 2022).

“Perancangan Sistem Reservasi di Bonk Cafe Berbasis Android”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mempersingkat waktu menunggu pesanan dan tidak perlu mencatat detail pesanan dan booking meja pada buku catatan. Hasil penelitian ini adalah sistem reservasi yang telah di bangun dapat meminimalisir kesalahan catat pada pesanan dan juga waktu tunggu yang lama (Ika Pratiwi, 2021).

“Perancangan Sistem Informasi Reservasi Laboratorium Teknologi Informasi UIN Walisongo Semarang Berbasis Web”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dari pencatatan secara manual menjadi sebuah sistem yang terkomputerisasi sehingga pelayanan dapat dilakukan secara cepat dan tepat (Mustofa et al., 2021).

Reservasi

Reservation dalam Bahasa Indonesia adalah pemesanan. Yaitu proses pemesanan kamar atau fasilitas lainnya yang dilakukan sebelum calon pelanggan datang ke layanan tersebut. Reservasi dibutuhkan agar dapat meminimalisir pelanggan yang tidak kebagian tempat dan menghemat waktu tunggu (Noviastuti et al., 2020).

Cafe

Cafe merupakan tempat berkumpul dan bersantai yang minumannya identik dengan minuman kopi dan makanan ringan serta fasilitas yang menunjang sehingga pelanggan merasa nyaman dan menikmati waktu bersama. Dulu kebanyakan pengunjung cafe merupakan dari kalangan remaja tapi sekarang semua lapisan masyarakat dapat di temui di cafe. Seiring berkembangnya zaman desain bangunan cafe di buat semenarik mungkin untuk menarik minat pengunjung yang ingin menikmati minuman di temani dengan desain bangunan yang menarik untuk kebutuhan sosial media (Pratama & Purwanto, 2022).

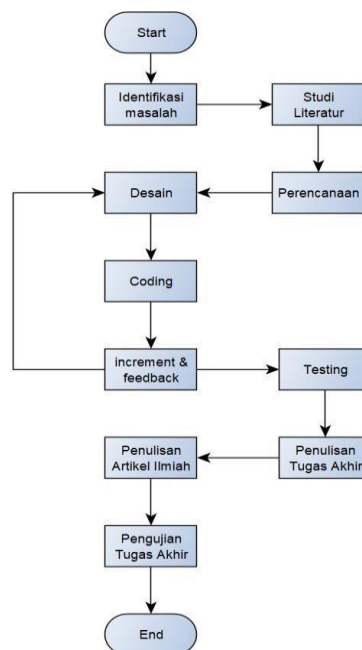
Android

Android adalah sistem operasi yang dapat digunakan pada telepon genggam dan komputer tablet berbasis Linux dengan layar sentuh. Basis sistem operasi Android adalah kernel Linux open source, sehingga dengan bantuan pengembang sistem operasi Android selalu dapat membuat aplikasi Android mereka sendiri yang dapat digunakan di berbagai perangkat seluler (Gunawan et al., 2022).

Model Extreme Programming

Metode extreme programming merupakan metode pengembangan Agile software development yang adaptif dan responsive yang sangat baik jika terjadi perubahan. Metode ini memiliki tahap – tahap dalam waktu yang singkat dan berulang untuk bagian yang berbeda sesuai tujuan yang menjadi target utama pengembangan. Adapun tahap pengembangan extreme programming ialah: eksplorasi, perencanaan, iterasi tahapan release, produksi, perawatan, dan penyelesaian (Fatoni & Irawan, 2019).

METODE PENELITIAN Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang terjadi di toko laundry untuk mengetahui cara terbaik mengaktifkan pelayanan pada toko laundry.

2. Studi Literatur

Mempelajari konsep Sistem Informasi Monitoring dan metode Extreme Programming yang didapat dari jurnal-jurnal penelitian.

3. Perencanaan

Perencanaan sistem yaitu merencanakan konsep yang didapatkan dari identifikasi masalah dan Studi Literatur kemudian menentukan fitur apa yang akan dimasukkan ke dalam website, bahasa, framework apa yang digunakan dan arsitektur sistem apa yang akan diterapkan.

4. Desain

Tahap ini mendesain dan merancang sistem yang akan dibangun.

5. Coding

Tahap ini merupakan tahap implementasi dari perencanaan dan desain sistem yang diterjemahkan ke bahasa pemrograman sehingga bisa menampilkan tampilan desain di website.

6. Increment dan Feedback

Tahap ini merupakan tahap pengembangan dengan cara memperlihatkan hasil pembuatan tampilan maupun fitur-fitur yang telah dibuat dan kemudian mendapatkan feedback dari pemilik usaha, apabila ada yang kurang maka akan dilakukan pengembangan berdasarkan permintaan baru yang masuk dari user.

7. Testing
Tahap ini merupakan tahap testing dari hasil coding, testing dilakukan dengan dua tahap yang meliputi unit testing dan black box testing. Unit testing dilakukan oleh developer selaku pembuat aplikasi untuk mengecek apakah seluruh fungsi dapat berjalan dengan baik dan blackbox testing dilakukan untuk mengecek apakah seluruh fitur telah berfungsi sebagaimana permintaan.

8. Penulisan Tugas Akhir

Tahap ini akan menulis dan menyelesaikan seluruh bagian tugas akhir yang menjadi syarat dari kelulusan.

9. Penulisan Artikel Ilmiah

Tahap ini berupa penulisan dan penerbitan artikel ilmiah berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

10. Pengujian Tugas Akhir

Tahap ini merupakan tahap akhir berupa evaluasi dari dosen penguji berdasarkan hasil yang telah diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan pada penelitian ini, yakni data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang berasal dari hasil observasi dan wawancara di lokasi penelitian, yakni Barcoffee, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang berasal dari luar yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Data sekunder bisa berupa tesis dan jurnal yang terkait dengan penelitian ini.

Teknik Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah blackbox testing untuk memastikan keseluruhan sistem yang diuji dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi, antarmuka, model data dan akses datanya. Pengujian sistem dilakukan dengan mengklarifikasikan pengujian terhadap pelanggan dan admin dengan beberapa tahapan ujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Adapun hasil penelitian yang diperoleh setelah sistem diimplementasikan dapat dilihat dari beberapa interface dibawah ini :

1. Tampilan Login



Gambar 2. Halaman Login

Merupakan tampilan Halaman Login bagi admin dan pelanggan. Pada halaman ini admin harus memasukkan email dan password yang telah dibuat dalam halaman admin sehingga tidak memungkinkan bagi user biasa untuk melakukan login. Sedangkan pelanggan dapat login dengan akun google atau membuat akun sendiri.

2. Tampilan Awal Pelanggan



Gambar 3. Halaman Awal Pelanggan

Halaman diatas merupakan tampilan halaman Homepage bagi pelanggan. Halaman ini merupakan halaman yang pertama muncul setelah login. Halaman ini memberikan informasi umum tentang Barcoffee.

3. Tampilan Halaman Reservasi



Gambar 4. Halaman Reservasi

Halaman reservasi digunakan untuk memilih meja yang ingin dipilih, dan waktu reservasi, apabila telah memilih tempat dan waktu maka akan muncul form reservasi yang terdiri dari dua inputan yaitu nama dan nomor whatsapp yang memungkinkan pengguna menerima pesan detail terkait reservasi yang dilakukan.

4. Tampilan Halaman Daftar Menu

Halaman daftar menu muncul setelah mengklik fitur daftar menu. Halaman daftar menu berisi informasi menu makanan, minuman dan snacks beserta harga.



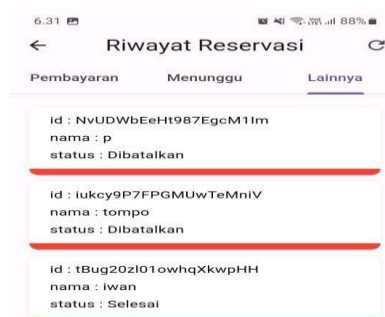
Gambar 5. Halaman Daftar Menu

5. Tampilan Halaman Lokasi



Gambar 6. Halaman Lokasi

Halaman di atas merupakan apabila mengklik lokasi cafe dan akan langsung ke maps. 6. Tampilan Riwayat Reservasi



Gambar 7. Halaman Riwayat Reservasi

Halaman Riwayat reservasi berisi daftar reservasi yang terjadi yang memperlihatkan transaksi sedang menunggu pembayaran, sedang menunggu konfirmasi admin dan reservasi yang telah selesai.

7. Tampilan Halaman Tentang Kita

Halaman tentang cafe merupakan halaman yang berisi profil tentang barcoffee agar pelanggan bisa mengetahui visi dan misi dibuatnya barcoffee.



Gambar 8. Halaman Tentang Kita

8. Tampilan Aturan Reservasi



Gambar 9. Halaman Aturan Reservasi

Halaman aturan reservasi memiliki dua pilihan di dalamnya yaitu tata cara reservasi tempat yang menjelaskan dari awal hingga akhir pembuatan reservasi sedangkan aturan dalam reservasi tempat menjelaskan hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat melakukan reservasi.

9. Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 10. Halaman Utama Admin

Halaman diatas meupakan tampilan halaman Homepage bagi admin. Halaman ini merupakan halaman yang pertama muncul setelah login. Halaman ini memberikan informasi reservasi yang masuk, perubahan status tempat dan rekapitulasi pengunjung yang datang.

10. Tampilan Riwayat Reservasi



Gambar 11. Halaman Riwayat Reservasi

Halaman daftar reservasi berisi daftar pemesan yang sedang menunggu dikonfirmasi, telah selesai oleh admin.

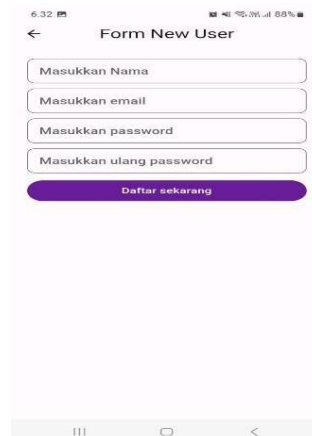
11. Tampilan Halaman Lihat Meja



Gambar 12. Halaman Lihat Meja

Halaman status tempat merupakan halaman bagi admin untuk mengubah status meja pelanggan yang datang tanpa reservasi.

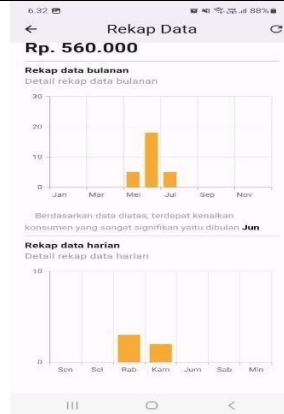
12. Tampilan Halaman Tambah Admin



Gambar 13. Halaman Tambah Admin

Halaman tambah admin merupakan halaman tambah akun bagi admin baru. Pada form ini diminta mengisi empat informasi yang akan menjadi akun baru bagi admin.

13. Tampilan Rekapitulasi Data



Gambar 14. Halaman Rekap Data

Halaman yang berisi rangkuman jumlah orang yang reservasi dalam bentuk diagram batang dengan data harian, mingguan, bulanan.

14. Tampilan Kritik dan Saran



Gambar 15. Halaman Kritik dan Saran

Halaman kritik dan saran admin merupakan halaman yang bisa menampilkan hasil kritik dan saran dari para pelanggan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox

No	Komponen Uji	Sasaran	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Halaman Login	Diharapkan aplikasi mampu melakukan pengecekan data username dan password, jika berhasil maka akan diarahkan menuju halaman dashboard	Sesuai	Terpenuhi
2	Halaman Dashboard	Diharapkan aplikasi mampu menampilkan halaman dashboard apabila login telah	Sesuai	Terpenuhi

No	Komponen Uji	Sasaran	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		dilakukan		
3	Halaman Menu Food or Drink	Diharapkan aplikasi dapat menampilkan daftar harga makanan dan minuman	Sesuai	Terpenuhi
4	Halaman Lokasi Cafe	Diharapkan aplikasi mampu menampilkan halaman lokasi cafe saat diakses melewati bar navigasi di dalam website	Sesuai	Terpenuhi
5	Halaman Riwayat Reservasi	Diharapkan aplikasi dapat menampilkan seluruh data dari hasil riwayat reservasi	Sesuai	Terpenuhi
6	Halaman Kritik dan Saran	Diharapkan aplikasi mampu memberi masukan berupa kritik saran dan pemberian rating	Sesuai	Terpenuhi
7	Halaman Tentang Cafe	Menampilkan halaman tentang cafe	Sesuai	Terpenuhi
8	Halaman Aturan Reservasi	Menampilkan halaman aturan reservasi	Sesuai	Terpenuhi
9	Halaman Tambah User	Menambahkan akun admin yang baru ke dalam aplikasi	Sesuai	Terpenuhi
10	Halaman Hapus admin	Menghapus data admin setelah menekan tombol hapus	Sesuai	Terpenuhi
10	Halaman Rekap Data	Menampilkan halaman rekap data harian, mingguan, dan bulanan	Sesuai	Terpenuhi

Setelah melakukan pengujian blackbox maka selanjutnya dibagikan sebuah kuesioner kepada pelanggan, admin dan pemilik usaha laundry tentang penggunaan website Sistem Informasi Monitoring ini. Kemudian berdasarkan data kuesioner dari 24 responden yang terdiri dari 20 orang pelanggan, 4 admin dan satu pemilik usaha. Proses perhitungan hasil kuesioner menggunakan skala likert terlampir, rekapitulasi dari hasil penghitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Perhitungan Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	SS	S	N	T	ST	Angka Penafsiran	Kriteria
Tampilan								
1.	Apakah anda setuju tampilan aplikasi Reservasi menarik?	14	10	1	-	-	4,52	Sangat Baik
2.	Apakah anda setuju tata letak login mudah terlihat?	9	14	2	-	-	4,28	Sangat Baik
3.	Apakah anda setuju dengan tampilan setiap halaman aplikasi?	11	11	2	-	-	4,83	Sangat Baik
4.	Apakah tampilan pesan berhasil/gagal pada aplikasi mudah dimengerti?	6	11	8	-	-	3,92	Baik
5.	Secara keseluruhan apakah tampilan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?	6	10	9	-	-	3,88	Baik
Rata-rata (4,52+4,28+4,83+3,91+3,88/5)							4,29	Sangat Baik
Indeks ($\frac{4,29}{5} \times 100\%$)							85,7%	Sangat Baik
Fungsional dan Performa								
6.	Apakah anda mudah menggunakan aplikasi Reservasi ini?	5	11	8	1	-	3,80	Baik
7.	Apakah respon setiap proses tidak membutuhkan waktu yang lama?	4	9	11	1	-	3,64	Baik
8.	Apakah dapat dengan mudah mendapat informasi terkait pemesanan meja yang ada di cafe?	8	14	3	-	-	4,20	Baik
9.	Apakah secara keseluruhan fitur yang disediakan aplikasi Reservasi sesuai dengan kebutuhan end user?	2	9	9	1	-	3,57	Baik
10.	Apakah aplikasi ini bersifat dinamis atau mudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan end user?	4	12	3	2	-	3,86	Baik

11.	Apakah aplikasi memberikan kemudahan dalam proses Reservasi?	2	1	1	1	-	4,25	Sangat Baik
Rata-rata (3,80+3,64+4,20+3,57+3,86+4,25/6)							3,89	Baik
Indeks ($\frac{3,89}{5} \times 100\%$)							77,7%	Baik
Database								
12.	Apakah fitur penambahan user berjalan dengan benar?	0	1	2	1	-	3,00	Netral
13.	Apakah fitur riwayat reservasi dapat menampilkan data dengan benar?	1	1	1	1	-	3,50	Baik
14.	Apakah fitur rekapitulasi data menampilkan hasil yang diinginkan?	2	1	1	0	-	4,25	Sangat Baik
Rata-rata (3,00+3,50+4,25/3)							3,58	Baik
Indeks ($\frac{3,58}{5} \times 100\%$)							71,6%	Baik
Rata-rata keseluruhan (4,29+3,89+3,58/3)							3,92	Baik
Indeks Keseluruhan							78,4%	Baik

Dari rekapitulasi pada tabel diatas menunjukkan rata-rata hasil angka penafsiran dari Tampilan aplikasi dihasilkan sebesar 4,29 dengan indeks 85,7% yang termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik.

Rata-rata hasil angka penafsiran dari Fungsional dan Performa aplikasi dihasilkan sebesar 3.89 dengan indeks 77,7% yang termasuk dalam kriteria penilaian baik.

Rata-rata hasil angka penafsiran dari database aplikasi dihasilkan sebesar 3,58 dengan indeks 71,6% yang termasuk dalam kriteria penilaian baik dan rata-rata hasil keseluruhan aplikasi dihasilkan sebesar 3,92 dengan indeks 78,4% yang termasuk dalam kriteria penilaian baik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama kurang lebih enam bulan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi reservasi tempat berhasil dibangun dengan menerapkan metode extreme programming. Hasil rancang bangun dan berdasarkan hasil dari pengujian black box testing dan persentasi dari pengisian kuesioner dengan 24 responden didapatkan hasil indeks keseluruhan 78,4% atau baik sehingga dinyatakan bahwa aplikasi reservasi tempat telah membantu pelanggan.

REFERENSI

Fatoni, F., & Irawan, D. (2019). Implementasi Metode Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Izin Produk Makanan. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 8(2), 159–164. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.679>

- Gunawan, E., Rusdiana, L., Informatika, T., Palangkaraya, S., GOBos No, J., & Raya, P. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. In Jurnal TEKNOINFO (Vol. 16, Issue 1).
- Ika Pratiwi, A. A. (2021). "Startup": Bisnis Kuliner Rintisan di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Emik, 4(1), 1–18. <https://www.99.co/blog/indonesia/perkembangan->
- Kurniawan, A., & Eriana, S. (2022). Strategi Framework E-Marketing Dan Reservasi Tempat Dengan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus: Resto & Cafe Rimbun Kampung Konservasi). In Multimedia dan Sistem Informasi (REKLAMASI) (Vol. 1, Issue 1). <https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/reklamasi>
- Mustofa, H., Ali, T. N., & Fauzan, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Reservasi Laboratorium TI UIN Walisongo Berbasis Web. Walisongo Journal of Information Technology, 3(1), 19–28. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.1.8492>
- Noviastuti, N., Agustina Cahyadi, D., & Pariwisata Dharma Nusantara Sakti Yogyakarta, A. (2020). Peran Reservasi Dalam Meningkatkan Pelayanan Terhadap Tamu Di Hotel Novotel Lampung. Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Perhotelan, 3(1), 31–37. <https://jurnal.akparada.ac.id/31>
- Pratama, R., & Purwanto, S. (2022). Analisis minat kunjung ulang di Café Kopi Kappie Pucang Adi Surabaya. Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan, 5(2), 868–876. <https://databoks.katadata.co.id/>
- Santoso, R., Ahlis Munawi, H., & Permatadeny Nevita, A. (2020). Analisa Perilaku Konsumen: Strategi Memenangkan Persaingan Bisnis di Era Ekonomi Digital. Unira Malang |, 4(1).
- Studi, P., Komunikasi, I., Dakwah, F., Komunikasi, D., Ampel, S., Yani, S. J. A., Surabaya, J., Timur, I., Rizky, N., & Setiawati, S. D. (2020). Penggunaan Media Sosial Instagram Haloa Cafe Sebagai Komunikasi Pemasaran Online. Jurnal Ilmu Komunikasi, 10(2). <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Suryadin, I. T. (2022). Perancangan Sistem Pemesanan Menu Cafe Pada Ruang Ngopi Berbasis Android. 10(1), 74–83.
- Yuliati, T., & Handayani, T. (2021). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Digital Qris Sebagai Alat Pembayaran Pada UMKM. Community Development Journal, 2(3).