

Perancangan Sistem Pemesanan dan Pembayaran Berbasis Aplikasi Mobile pada Kopi Sudut WakJon

¹Sandi Pratama, ²Rahmat Fathiro Harahap, ³Salsalina Br Sembiring, ⁴Culita
^{1,2,3,4}Universitas Mikroskil
Medan, Indonesia

¹salsalina@mikroskil.ac.id, ²culita@mikroskil.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 19/01/2026

Diterima : 26/01/2026

Dipublikasi : 26/01/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan penggunaan aplikasi *mobile* banyak mendorong sektor usaha untuk melakukan transformasi digital, termasuk sistem layanan pemesanan dan pembayaran pada bisnis kuliner. Agar dapat mengikuti persaingan dan kebutuhan bisnis pada era digital, bisnis kuliner tidak bisa hanya mengandalkan pengelolaan operasional pemesanan dan pembayaran secara manual. Kopi Sudut Wakjon merupakan salah satu bisnis penjualan kopi yang masih menggunakan pencatatan manual dalam proses pemesanan dan pembayaran, sehingga menimbulkan berbagai permasalahan seperti kesalahan pencatatan data pesanan, proses antrian yang tidak teratur, dan pembayaran yang tidak menggunakan bukti pembayaran. Hal ini membuat pelanggan yang merasa tidak senang dan sering complain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan dan pembayaran berbasis aplikasi *mobile* guna meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan pemesanan dan pembayaran pada Kopi Sudut WakJon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall*, dengan tahapan perencanaan, analisis kebutuhan dan perancangan sistem. Penelitian ini hanya sampai pada tahapan perancangan dan menghasilkan *blueprint*. Untuk pembuatan desain antarmuka menggunakan Figma dan perancangan basis data menggunakan Microsoft SQL Server. Hasil penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi berbasis aplikasi *mobile* yang mendukung proses pemesanan, pembayaran, dan pembuatan laporan. Rancangan sistem pemesanan dan pembayaran ini diharapkan dapat membantu meminimalisir kesalahan pencatatan, mempercepat pelayanan, mengurangi antrian dan meningkatkan kepuasan pelanggan Kopi Sudut Wakjon.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, Pembayaran, Pemesanan, SDLC, Sistem

I. PENDAHULUAN

Teknologi pada era digital banyak mengubah cara bisnis dalam menggerakkan aktivitas operasionalnya. Pemanfaatan teknologi dan sistem informasi menjadi kebutuhan mendesak dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi bisnis. Banyak pelaku bisnis yang menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis mereka. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara konsumen berbelanja, dan aplikasi belanja online menjadi salah satu solusi yang efektif dan efisien. (Risdiyansyah & Fitriana, 2025) Tidak dapat dipungkiri bahwa peran teknologi sangatlah membantu dan mempercepat berbagai macam kegiatan yang dilakukan dalam segala bidang. Misalnya saja bisnis yang berhubungan dengan kuliner seperti restoran yang cukup dikenal di kalangan masyarakat biasanya memiliki *website* atau bahkan aplikasi yang memungkinkan pelanggan memesan makanan di mana pun dan kapan pun. (Bororing & Gunawan, 2024) Aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis *mobile* adalah salah satu bentuk pemanfaatan teknologi, internet dan sistem informasi dalam menjalankan bisnis.

Salah satu jenis bisnis yang banyak memanfaatkan aplikasi *mobile* dalam mendukung

transaksi penjualannya adalah bisnis penjualan kopi. Kopi merupakan minuman yang banyak digemari semua kalangan sehingga aktivitas operasional pada bisnis kopi harus efektif dan efisien agar dapat memuaskan pelanggan. Namun masih banyak bisnis yang masih menggunakan metode operasional konvensional dalam melayani pelanggan, salah satunya adalah Kopi Sudut Wak Jon. Metode operasional konvensional-tradisional seperti pemesanan dengan melihat menu, mencatat pesanan secara manual, sampai pembayaran melalui kasir; tentu tidak bermasalah jika bisnis sedang tidak ramai. Namun saat bisnis memiliki banyak pelanggan dan antrian yang panjang, maka pengelolaan operasional bisnis secara konvensional-tradisional akan kurang efektif. Antrean panjang yang tidak terkelola, kesalahan pencatatan yang disebabkan oleh ketergantungan pada media fisik, serta lamanya proses penyajian makanan menjadi hambatan utama yang dapat menurunkan kualitas layanan dan memengaruhi kepuasan pelanggan. (Haikal et al., 2025) Selama ini, Kopi Sudut WakJon sering mendapat keluhan dari pelanggan yang tidak puas karena kesalahan pencatatan dan pemenuhan pesanan, antrian yang tidak teratur dan tidak memiliki bukti pembayaran yang jelas.

Agar dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mengikuti persaingan bisnis bisnis Kopi Sudut WakJon harus mengadopsi penggunaan teknologi informasi dalam membantu pengelolaan bisnis, terutama untuk area proses bisnis yang vital. Fitur pemesanan dan pembayaran merupakan bagian yang paling banyak digunakan untuk membantu mengelola transaksi bisnis. Dengan sistem digital, proses pemesanan menjadi lebih cepat dan efisien. (Sudiro et al., 2025) Pemanfaatan sistem informasi pemesanan dan pembayaran berbasis aplikasi *mobile* merupakan salah satu solusi yang dapat membantu pengelolaan bisnis Kopi Sudut Wak Jon dalam memenuhi kebutuhan bisnis, sekaligus mendukung bisnis untuk berkembang mengikuti tren perkembangan dan pemanfaatan teknologi.

II. LANDASAN LITERATUR

Sistem Informasi

Pengertian sistem merupakan sebuah satu kesatuan dari seluruh bagian yang saling berkaitan dimana keberadaannya terdapat pada suatu wilayah atau bagian yang mempunyai item-item penggerak didalamnya. (Setyawati & Adrimuna, 2022) Sistem informasi digambarkan sebagai kumpulan komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi atau entitas. (Risdiyansyah & Fitriana, 2025)

Pemesanan dan Pembayaran

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. (Hendrawan, 2025) Sistem pemesanan yang baik diperlukan untuk memastikan kepuasan konsumen. (Hanif Jusuf, 2024) Sistem pembayaran merupakan sebuah sistem yang berhubungan dengan pemindahan sejumlah uang dari satu pihak ke pihak lainnya. (Predyono et al., 2022)

Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal agar menghasilkan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. (Ningsih et al., 2022) Aplikasi *Mobile* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti smartphone atau tablet PC. (Daryono et al., 2024)

Systems Development Life Cycle (SDLC) Waterfall

SDLC adalah siklus hidup pengembangan sistem atau perangkat lunak, yakni merupakan sebuah metodologi umum yang biasa dipergunakan dalam proses mengembangkan sebuah perangkat lunak. Waterfall merupakan sebuah metodologi pengembangan sistem informasi yang termasuk kedalam bagian dari SDLC. Metode ini mengharuskan pengerjaannya dilaksanakan secara berurutan atau sekuensial, yang dimulai dari tahapan perencanaan konsep (requirement analysis),

pemodelan sistem (desain sistem), implementasi, pengujian dan pemeliharaan (maintenance). (Haniva et al., 2023)

III. METODE PERANCANGAN SISTEM

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Systems Development Life Cycle (SDLC) *Waterfall*. Metode SDLC merupakan metode yang terstruktur dan sistematis dalam analisis, perancangan dan pengembangan sistem. Tahapan pada SDLC *Waterfall* harus diselesaikan secara berurutan satu demi satu dan tidak dapat pindah ketahapan selanjutnya apabila tahapan sebelumnya belum selesai sepenuhnya. (Nagara et al., 2023) Metode ini cocok digunakan ketika kebutuhan sistem telah jelas sejak awal, karena tahapan yang sistematis membantu dalam pengelolaan proyek dan dokumentasi yang rapi. (Risdiyansyah & Fitriana, 2025)

Tahapan pertama dalam metode SDLC *Waterfall* ini adalah Perencanaan Sistem (Systems Planning). Pada tahapan ini, penulis mengidentifikasi peluang, tujuan dan pemahaman awal mengenai masalah yang dihadapi bisnis Kopi Sudut WakJon. Untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan ekspektasi Kopi Sudut WakJon terhadap sistem usulan, penulis melakukan wawancara dengan pemilik bisnis dan karyawan. Sedangkan untuk memahami kondisi bisnis dan kegiatan operasional bisnis, penulis menggunakan teknik pengamatan di lapangan. Selain itu, penulis juga menelusuri dan mempelajari dokumen bisnis yang berkaitan dengan operasional pemesanan dan pembayawan untuk mendapatkan gambaran kebutuhan bisnis yang lebih lanjut. Berikut rangkuman permasalahan yang dihadapi Kopi Sudut WakJon saat ini adalah:

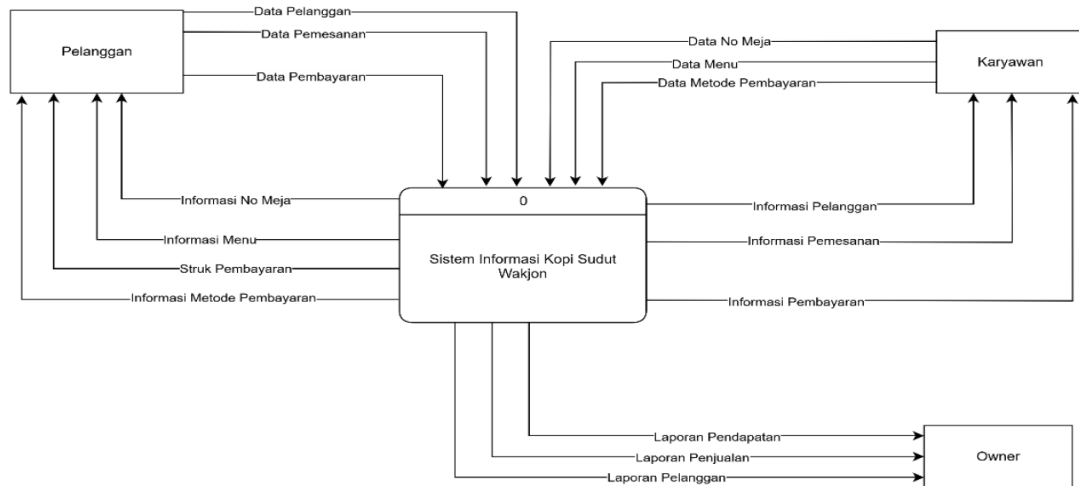
- Permasalahan yang dihadapi dalam proses pemesanan di Kopi Sudut Wakjon adalah pencatatan pesanan masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas kecil, yang sering kali menyebabkan data pesanan tercecer atau hilang. Bahkan saat kondisi bisnis sedang ramai, beberapa pesanan tidak sempat dicatat dan hanya berupa pemesanan secara lisan. Hal ini menyebabkan beberapa pesanan pelanggan yang salah diberikan, ataupun pesanan yang terlupakan dan tidak terproses.
- Kopi Sudut WakJon juga tidak memiliki sistem antrian yang jelas. Saat bisnis sedang ramai, banyak antrian yang tidak teratur dan karyawan yang juga kebingungan dalam memproses pesanan. Karyawan sulit untuk menentukan mana antrian pesanan yang akan diproses terlebih dahulu karena tidak ada sistem antrian yang jelas.
- Dalam proses pembayaran, pelanggan tidak menerima nota atau bukti pembayaran dan karyawan hanya menjumlahkan harga secara lisan, sehingga rawan terjadi kesalahan atau manipulasi harga.

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah yang telah dilakukan, Kopi Sudut WakJon dapat memanfaatkan sistem pemesanan dan pembayaran berbasis aplikasi *mobile* untuk menciptakan peluang-peluang bisnis seperti :

- Membantu mengelola sistem pemesanan sehingga dapat mempercepat proses pemesanan dan meminimalkan risiko kesalahan pemenuhan pesanan pelanggan.
- Mempermudah dalam proses pembaruan menu secara berkala dan akurat sehingga pelanggan akan mendapatkan informasi yang *up-to-date*.
- Memberikan sistem antrian yang jelas dan akurat untuk pelanggan yang memesan *take-away* ataupun *dine-in*, sehingga karyawan dapat memproses pesanan sesuai dengan nomor antrian yang masuk ke sistem.
- Membantu Kopi Sudut Wakjon dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi proses pembayaran melalui penerapan metode pembayaran yang lebih beragam.

Selanjutnya pada tahapan kedua, penulis menentukan syarat-syarat informasi dengan mempelajari struktur organisasi dan menganalisis dokumen bisnis. Dan dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan sistem operasional yang sedang berjalan. Untuk mendukung tahapan perancangan, penulis membuat rancangan DFD untuk kebutuhan sistem usulan. DFD usulan dipergunakan untuk memahami alur masuk data dan keluarnya informasi serta memberikan

gambaran kepada Kopi Sudut WakJon mengenai fitur dari Sistem yang akan dirancang. *Data Flow Diagram* (DFD) adalah gambaran visual yang mengilustrasikan bagaimana data bergerak dalam suatu sistem informasi. (Rahmadan & Gunawan, 2024) Diagram Alir Data (DFD) dibagi ke dalam beberapa tingkatan level. Level tertinggi disebut context diagram, yang mewakili sistem secara keseluruhan dengan satu proses bernomor 0. (Satyaningrat et al., 2023) DFD Usulan akan diberikan kepada Kopi Sudut WakJon untuk verifikasi terkait masalah dan kebutuhan bisnis yang sedang dihadapi saat ini.

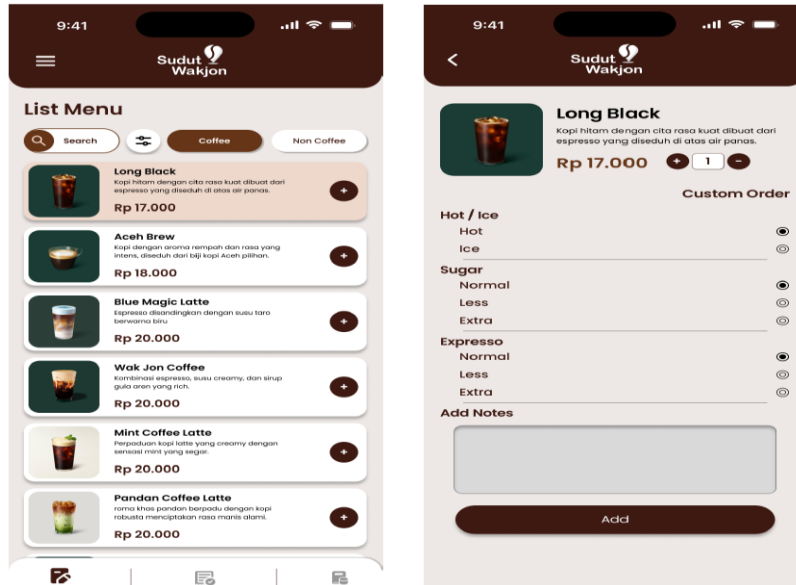


Gambar 1. DFD Konteks Sistem pada Kopi Sudut WakJon
Sumber Gambar : Penulis

Pada tahapan ketiga, DFD Usulan yang telah disusun dan telah diverifikasi oleh Kopi Sudut WakJon akan dilanjutkan untuk tahapan perancangan. Penulis merancang antarmuka, struktur menu dan basis data untuk sistem usulan menggunakan referensi dari DFD Sistem Usulan yang ada pada tahapan sebelumnya. Karena penelitian ini hanya sampai tahap rancangan, maka ini merupakan tahapan terakhir dan hasil dari rancangan. Penulis berharap agar rancangan ini dapat dilanjutkan ke tahapan implementasi pada masa yang akan datang.

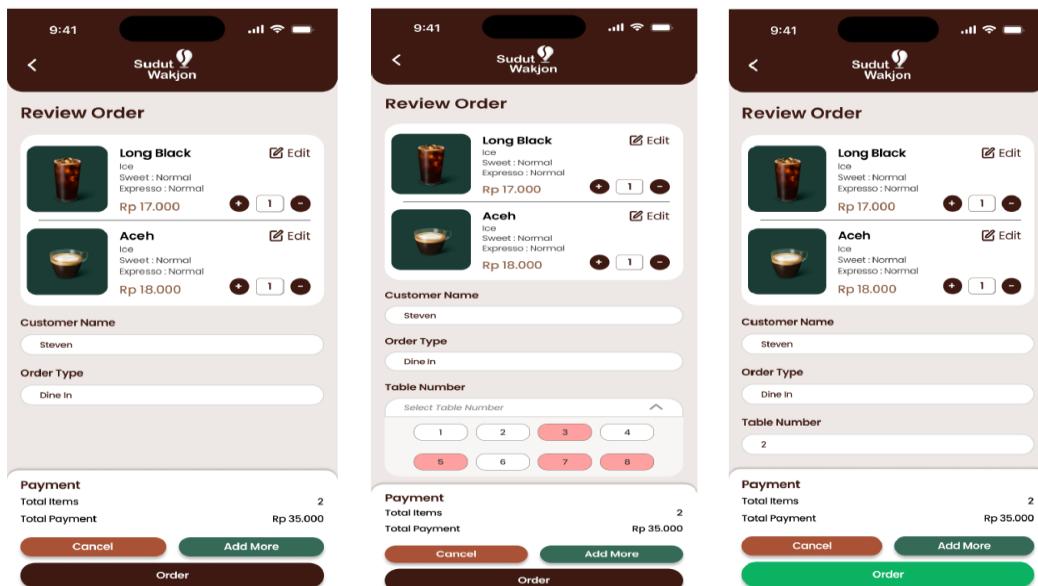
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah berupa rancangan sistem informasi pemesanan dan pembayaran berbasis aplikasi mobile dalam bentuk perancangan antarmuka masukan dan keluaran, baik dari sisi pelanggan (eksternal) maupun dari sisi bisnis (internal). Fitur-fitur utama pada rancangan sistem pemesanan dan pembayaran berupa Pesanan dan Konfirmasi Pesanan, Pembayaran dan Konfirmasi Pembayaran, serta Pelaporan. Dalam proses pesanan, akan ditampilkan “Menu” yang merupakan halaman utama dalam sistem yang akan dipergunakan oleh pelanggan untuk melihat menu dan melakukan pemesanan. Pelanggan dapat melihat daftar menu dan memilih menu yang dikehendaki bahkan dapat melakukan beberapa kustomisasi pesanan pada kopi seperti pengaturan panas/dingin, tingkat kemanisan dan variasi ekspreso.



Gambar 2. Daftar Menu (kiri) dan Pemilihan Menu (kanan)
 Sumber Gambar : Penulis

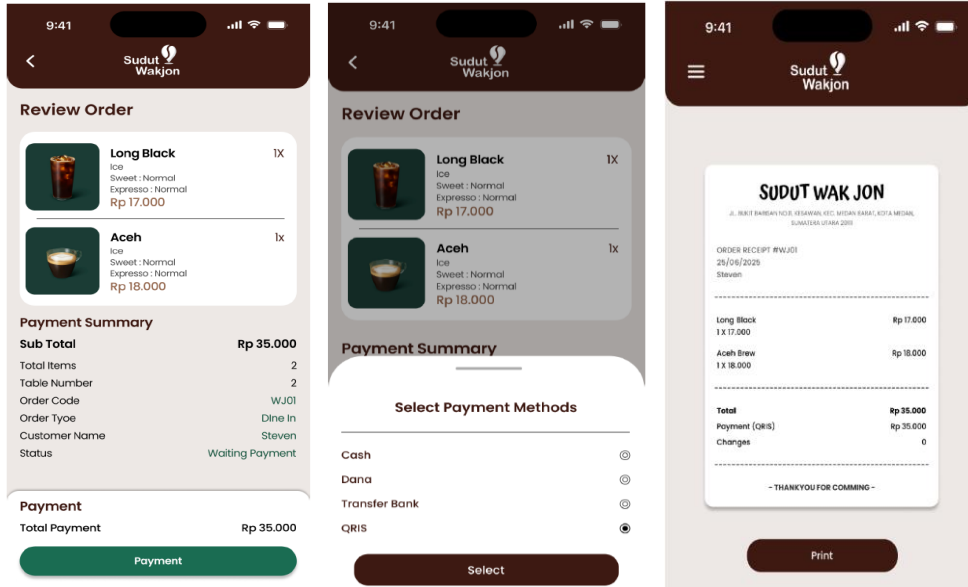
Setelah selesai memilih *item* pesanan, maka pelanggan dapat melanjutkan untuk konfirmasi pesanan. Untuk proses konfirmasi pesanan, aplikasi rancangan akan menampilkan semua menu yang telah dipilih pelanggan. Aplikasi rancangan juga akan memberikan pilihan kepada pelanggan untuk menentukan jenis pesanan berupa *take-away* atau *dine-in*. Untuk pilihan *dine-in*, aplikasi rancangan juga akan menampilkan pilihan meja yang kosong agar pelanggan dapat memilih meja sekaligus akan dicatat dalam sistem. Hal ini dapat membantu karyawan agar tidak bingung ataupun salah dalam mengantarkan pesanan.



Gambar 3. Konfirmasi Pesanan (kiri), Pemilihan Meja untuk Pelanggan Dine-In(Tengah) dan Konfirmasi Pesanan dan Meja (kanan)
 Sumber Gambar : Penulis

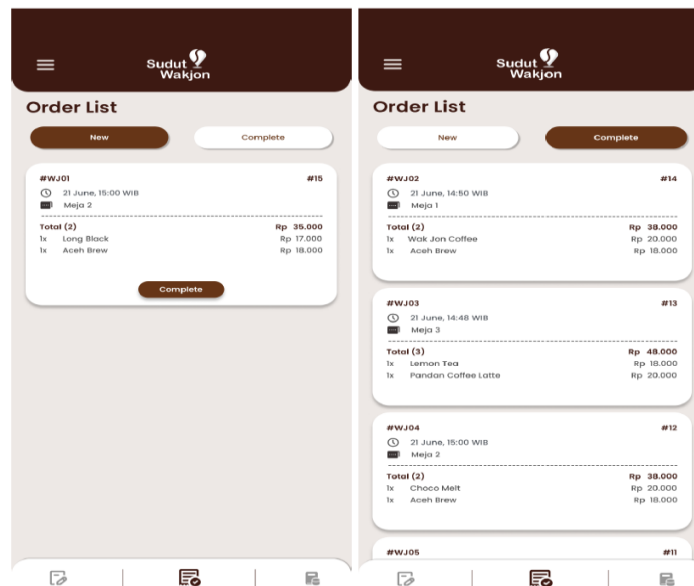
Setelah selesai konfirmasi pesanan, maka pelanggan dapat melanjutkan untuk konfirmasi pembayaran. Rancangan pada proses pembayaran ini akan memberikan pilihan kepada pelanggan untuk memilih metode pembayaran. Metode Pembayaran dapat berupa tunai, menggunakan QRIS,

ataupun metode pembayaran digital lainnya. Setelah selesai melakukan pembayaran, pelanggan akan mendapatkan bukti pembayaran digital berupa tampilan pada aplikasi *mobile*. Selain ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, aplikasi juga memiliki fitur untuk menyimpan riwayat pesanan.



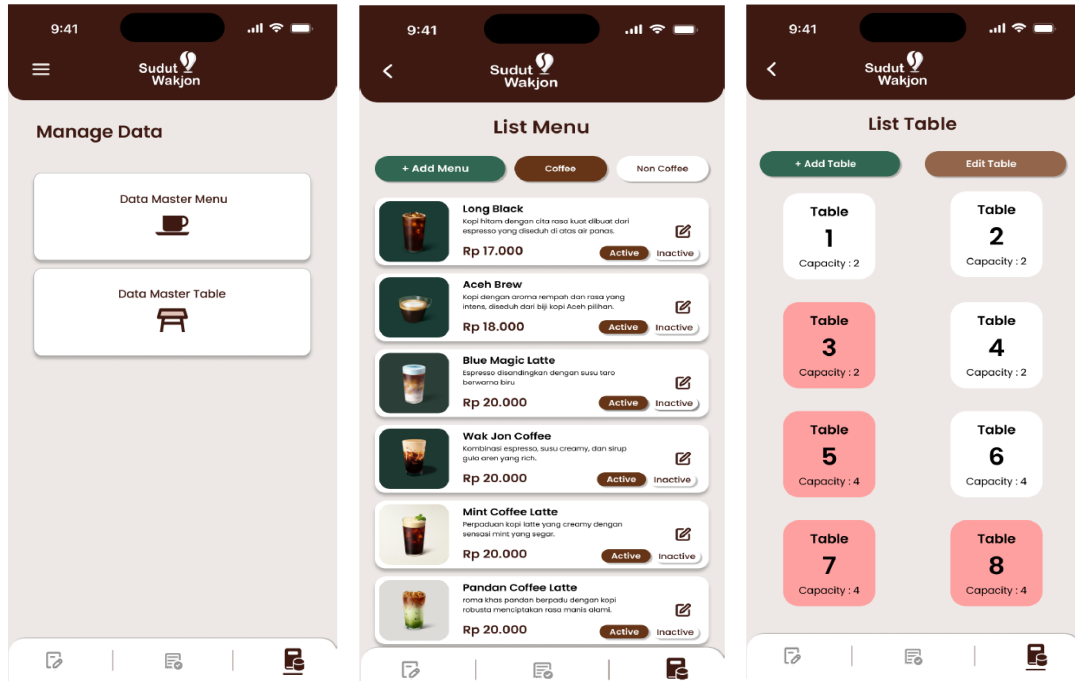
Gambar 4. Konfirmasi Pembayaran (kiri), Pemilihan Metode Pembayaran (tengah) dan Bukti Pembayaran (kanan)
 Sumber Gambar : Penulis

Rancangan berikut merupakan antarmuka untuk bagian internal bisnis. Bagian ini merupakan tampilan pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Informasi pada tampilan ini adalah berdasarkan pesanan yang masuk sesuai urutan pesanan, sehingga karyawan dapat memproses pesanan sesuai urutan antrian. Rancangan ini memberikan pilihan kepada karyawan untuk melakukan verifikasi atas pesanan yang telah selesai. Karyawan juga dapat melihat *history* pesanan yang telah selesai.



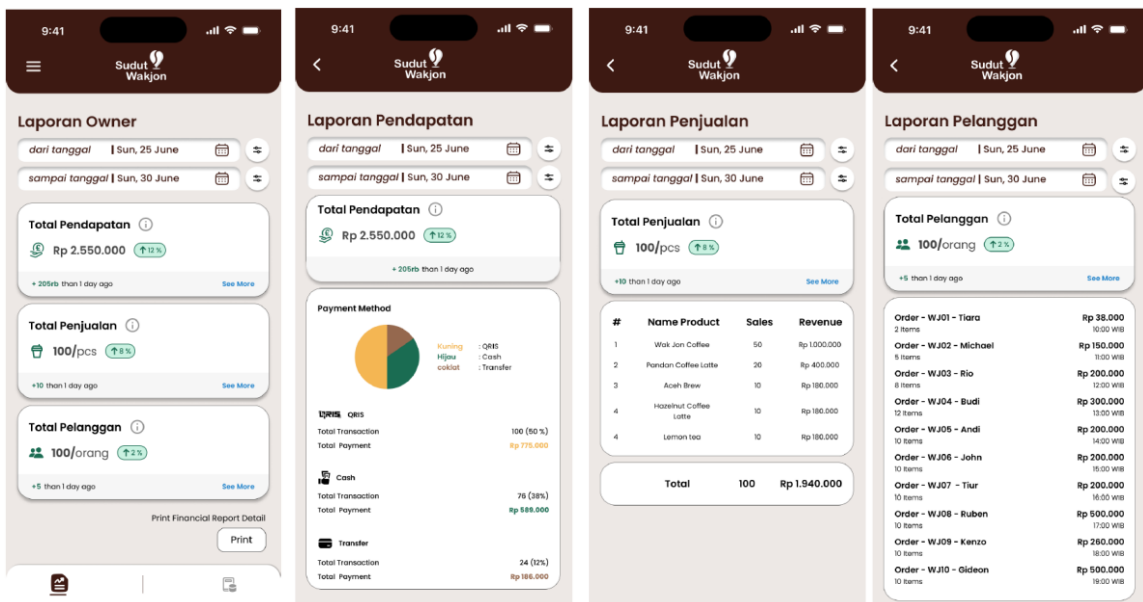
Gambar 5. Konfirmasi Penyelesaian Pesanan (kiri) dan History Pesanan yang selesai (kanan)
 Sumber Gambar : Penulis

Fitur selanjutnya adalah pengaturan menu dan pengaturan meja. Rancangan ini merupakan bagian pengaturan yang dapat dilakukan oleh pihak internal bisnis dalam menambahkan, mengubah ataupun menghapus item. Pengaturan dapat dilakukan terhadap menu dan meja dalam lokasi bisnis.



Gambar 6. Pengaturan Data (kiri), Pengaturan Menu (tengah), dan Pengaturan Meja (kanan)
 Sumber Gambar : Penulis

Aplikasi rancangan juga dapat menampilkan laporan secara umum ataupun secara rinci. Laporan terdiri dari laporan pendapatan, laporan penjualan dan laporan pelanggan. Dengan adanya laporan tersebut, pemilik bisnis dapat mengevaluasi kinerja bisnis.



Gambar 7. Rangkuman Laporan (1), Laporan Pendapatan (2), Laporan Penjualan (3), dan Laporan Pelanggan (4)
 Sumber Gambar : Penulis

Hasil dari penelitian ini adalah berupa rancangan sistem pemesanan dan pembayaran berbasis

aplikasi *mobile*. Untuk rancangan, lebih difokuskan pada rancangan tampilan antarmuka masukan (*input*) dan keluaran (*output*) pada sistem. Sistem dirancang untuk menggantikan pencatatan manual yang rentan kesalahan dan kehilangan data dengan sistem terkomputerisasi, yang sangat relevan untuk kondisi Kopi Sudut Wakjon saat ini. Sistem juga mendukung pengelolaan bisnis dengan lancar karena mencatat pesanan yang masuk berdasarkan urutan pesanan (antrian). Pencetakan struk pembayaran digital secara otomatis akan meningkatkan transparansi dan akurasi transaksi, mencegah manipulasi harga, dan memberikan bukti pembayaran yang jelas kepada pelanggan. Proses pemesanan dan pembayaran manual sering kali memakan waktu. Sistem baru ini dirancang untuk mempercepat transaksi, mengelola data lebih akurat, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas serta kecepatan layanan kepada pelanggan.

V. KESIMPULAN

Untuk mendukung peningkatan kepuasan pelanggan dan mengikuti perkembangan digitalisasi, Kopi Sudut WakJon membutuhkan transformasi dari pengelolaan operasional bisnis secara konvensional-tradisional menjadi pengelolaan operasional bisnis berbasis aplikasi *mobile*. Rancangan Sistem pemesanan dan pembayaran berbasis *mobile* pada penelitian ini lebih menekankan pada beberapa masalah utama yang sering dihadapi Kopi Sudut WakJon seperti kesalahan pemrosesan pesanan pelanggan, keluhan pelanggan terkait antrian yang tidak jelas, dan proses pembayaran tidak jelas karena tidak memiliki bukti pembayaran. Sistem rancangan dapat memproses pesanan secara *online* dan terkomputerisasi sehingga tidak akan menyebabkan kesalahan dalam memproses pesanan. Selain itu, sistem juga akan menampilkan pesanan yang masuk secara berurutan, sehingga dapat mengurangi keluhan pelanggan terutama yang berhubungan dengan masalah antrian. Pelanggan juga dapat melihat bukti pembayaran melalui aplikasi rancangan sehingga tidak akan terjadi kesalahan yang berkaitan dengan pembayaran ataupun manipulasi harga. Bahkan aplikasi rancangan dapat menampilkan beberapa laporan dalam membantu pemilik bisnis untuk memantau omset serta memberikan informasi dalam mendukung pengambilan Keputusan. Penelitian ini hanya sampai pada tahapan rancangan, penulis berharap agar rancangan tersebut dapat dilanjutkan sampai tahap pengembangan pada masa yang akan datang.

VI. REFERENSI

- Bororing, G. M. G., & Gunawan, F. (2024). Sistem Pemesanan dan Pembayaran Makanan berbasis Web Terintegrasi dengan Application Programming Interface (API). *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 13(1), 37–48. <https://doi.org/10.46806/jib.v13i1.1147>
- Daryono, D., Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI WARDITEM UNTUK Mendukung Digitalisasi Pemasaran Produk IKM Di Desa Sijeruk. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1). <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1626>
- Haikal, A. A., Wijaya, A., Melika,), Putri, D., Yandra Niska, D., Komputer, I., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Artikel, R. (2025). Smartcanteen_Sistem Pemesanan Dan Pembayaran Digital Kantin Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Kenyamanan Pelanggan. *STORAGE – Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 414–424. <https://doi.org/10.55123>
- Hanif Jusuf. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK PADA PT PRIMA SAMBARA PERSADA BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Komputasi: Media Bahasan, Analisa Dan Aplikasi*, 18(1). <https://doi.org/10.56956/jiki.v18i1.322>

- Haniva, D. T., Ramadhan, J. A., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Waterfall, Agile, dan Hybrid. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/jieet.v7n1.p36-42>
- Hendrawan, R. (2025). Perancangan Sistem Pemesanan dan Pembayaran pada Cafe The T-Co berbasis Client Server. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(01). <https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i01.909>
- Nagara, B. S., Oetari, D., Apriliani, Z., & Sutabri, T. (2023). Penerapan Metode SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall Pada Perancangan Aplikasi Belanja Online Berbasis Android Pada CV Widi Agro. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2), 1202–1210. <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i2.8244>
- Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Teknologi*, 1.
- Predyono, M., Assidiq, M., & Khairat, U. (2022). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP DAN SKS MAHASISWA BERBASIS WEB. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 4(2). <https://doi.org/10.35329/jp.v4i2.2092>
- Rahmadan, M., & Gunawan, C. E. (2024). Perancangan Data Flow Diagram Aplikasi Tabungan Sampah Pt Pusri Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Mini Riset Mahasiswa*, 3(1).
- Risdiansyah, D., & Fitriana, A. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan (SIMAKAN) Berbasis Web menggunakan Metode Waterfall. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 6(1), 27–36.
- Satyaninggrat, L. M. W., Hamijaya, P. D. N., & Rahmah, K. (2023). Analisis Pemodelan Data Flow Diagram pada Sistem Basis Data Wisata Kuliner di Kota Balikpapan. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 3(2). <https://doi.org/10.57152/malcom.v3i2.920>
- Setyawati, N. A., & Adrimuna, S. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Jasa Website. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 5(6). <https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i6.5385>
- Sudiro, S., Nugroho, A., S, C. D., & Susena, E. (2025). Pengembangan Aplikasi Pemesanan dan Pembayaran Digital Umum UMKM Kuliner Tradisional. *Switch: Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(4).