

# **SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB (Studi Kasus Restoran Bumbu Desa Lampung)**

Ahmad Sidik  
Informatika  
*ahmadsidik@gmail.com*

## **Abstrak**

Restoran Bumbu Desa Lampung adalah perusahaan yang bergerak dibidang kuliner yang menyediakan makanan khas sunda, yang berlokasi di jalan Teuku Umar No. 9 Kedaton Bandar Lampung. Di Restoran Bumbu Desa Lampung dalam pemesanan makanan dan minuman belum terkomputerisasi dan masih menggunakan captain order atau nota kertas yang berisi tiga rangkap untuk pemesanan makanan pelanggan. Kendala-kendala yang ditemui antara lain sering terjadinya kesalahan dalam penulisan pesanan, kesulitan dalam membaca pesanan pelanggan akibat tulisan tangan, tidak urutnya peletakan pemesanan akibat bertumpuknya captain order pemesanan pada saat ramai pengunjung, menghabiskan banyak biaya untuk pencetakan captain order atau nota kertas, juga kesulitan dalam perekapan penjualan akibat sulitnya membaca tulisan tangan. Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu membantu proses pemesanan, mempermudah bagian pelayan dalam melayani pelanggan dalam memesan makanan dan minuman, Membantu meringankan perekapan captain order atau nota kertas penjualan makanan dan minuman secara terkomputerisasi, mengurangi cost untuk pembuatan captain order atau nota kertas. Salah satu alternatif untuk mengurangi masalah pada sistem pemesanan makanan dan minuman pada restoran bumbu desa Lampung membutuhkan sebuah sistem secara terprogram yang memiliki database. dengan metode pengumpulan data wawancara, observasi, dokumentasi dan tinjauan pustaka. Sistem dirancang dengan menggunakan metode Waterfall, dan pengembangan menggunakan Use Case diagram, Activity Diagram, Class Diagram

**Kata kunci** : Pemesanan, makanan dan minuman, website

---

## **PENDAHULUAN**

Makanan adalah kebutuhan pokok manusia yang diperlukan setiap saat dan memerlukan pengolahan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh, karena makanan sangat diperlukan untuk tubuh (Tantowi et al., 2021). Sedangkan minuman adalah segala sesuatu yang dapat dikonsumsi dan dapat menghilangkan rasa haus (Anita et al., 2020) (Rahmanto et al., 2021). Minuman umumnya berbentuk cair, namun ada pula yang berbentuk padat seperti es krim atau es lilin (R. Setiawan et al., 2020). Minuman kesehatan adalah segala sesuatu yang dikonsumsi yang dapat menghilangkan rasa haus dan dahaga juga mempunyai efek menguntungkan terhadap kesehatan (Ismatullah & Adrian, 2021) (Damayanti & Sumiati, 2018). Kendala yang terjadi ketika di waktu pramusaji dalam merekap data penjualan akibat harus mengecek satu persatu nota kertas yang ada pada rangkap ke dua (Rizki & Op, 2021) yang tidak semua tulisan pesanan dapat terbaca dalam rangkap ke dua dan rentan terjadinya kerusakan seperti robek dan hilang disebabkan pelayan yang berbeda (Irawan & Neneng, 2020), serta koki kesulitan dalam membaca pesanan yang ada dalam rangkap ke tiga karena

tidak terbacanya pesanan makanan(Prasetyo & Suharyanto, 2019). dan menghabiskan banyak captain order atau nota kertas, sehingga meningkatnya biaya operasional(Riskiono & Reginal, 2018).

Untuk mengatasi permasalahan, dibutuhkan sistem pemesanan makanan dan minuman yang dapat mempermudah dalam proses pemesanan(Sangha, 2022), bisa mengurangi masalah redundansi data (Yusmaida et al., 2020), mampu meningkatkan pelayanan yang lebih baik(Amarudin & Silviana, 2018), mampu meningkatkan pendapatan pada restoran bumbu desa lampung(Nugroho et al., n.d.). Dengan adanya solusi permasalahan yang dihadapi oleh restoran bumbu desa lampung, pada penelitian ini akan dikembangkan Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web pada Restoran Bumbu Desa Lampung.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem**

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama (Erliyan Redy Susanto & Puspaningrum, 2019), (Putri, 2020). tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya (Al-Ayyubi et al., 2021), (Sari et al., 2020). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programing and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Rachmatullah et al., 2020), (Alifah et al., 2021).

### **Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan, (Maskar et al., 2021).Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi (Permana & Puspaningrum, 2021), (Indrayuni, 2019), (Ramadona et al., 2021).

### **Pemesanan**

Pemesanan adalah salah satu prosedur yang dilakukan pelanggan untuk memperoleh makanan dan minuman(Ichsan et al., 2020)(Firma Sahrul B, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah Proses, perbuatan, cara memesan (ditempat, barang, dsb) kepada orang lain(Siswidiyanto et al., 2020)(Riswanda & Priandika, 2021).

### **Pengertian Makanan**

Makanan adalah kebutuhan pokok manusia yang diperlukan setiap saat dan memerlukan pengolahan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh, karena makanan sangat diperlukan untuk tubuh(Wantoro, 2019)(Herdiansah et al., 2021). Makanan sehat ialah jenis makanan di dalam arti yang sesungguhnyajuga mampu menikmati makanan itu(Binardo, 2021). Makanan yang sehat ini harus dapat terdiri dari berbagai makanan utama dan juga sekunder(R. P. Setiawan & Muhaqiqin, 2021). Makanan ialah sesuatu yang dapat dikonsumsi (seperti bahan penganan dan lauk-pauk) serta semua bahan yang telah kita makan akan membentuk jaringan tubuh(Anggraini et al., 2020), memberikan sumber tenaga dan mengatur semua proses di dalam tubuh(Novitasari et al., 2021)(Lestari et al., 2020).

## Pengertian Minuman

Minuman adalah segala sesuatu yang dapat dikonsumsi dan dapat menghilangkan rasa haus (Pasha, 2020). Minuman umumnya berbentuk cair, namun ada pula yang berbentuk padat seperti es krim atau es lilin (Tansir et al., 2021). Minuman kesehatan adalah segala sesuatu yang dikonsumsi yang dapat menghilangkan rasa haus dan dahaga juga mempunyai efek menguntungkan terhadap kesehatan (Riskiono et al., 2020) (Nisa & Samsugi, 2020)

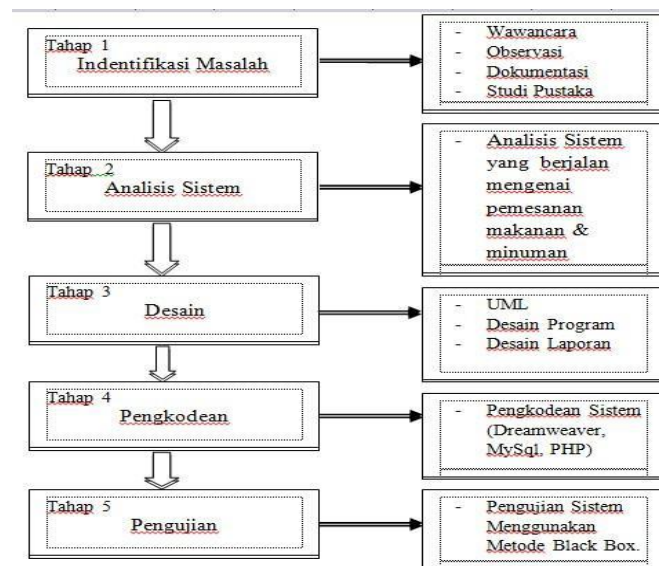
## Website

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman web (*web page*) (Dinasari et al., 2020) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks atau image (Banjarsari & Tanggamus, 2022) (Budiman et al., 2019). Website dibuat pertama kali oleh Tim Berners Lee pada tahun 1990. Website dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language (HTML)* dan memanfaatkan protokol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* yang terletak pada *application layer* pada referensi layer OSI (Erliyan Redi Susanto et al., 2022) (Kardiansyah, 2021).

## Waterfall

Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential liner*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) (Rasyid, 2017). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Cahya, 2021) (Soraya & Wahyudi, 2021).

## METODE



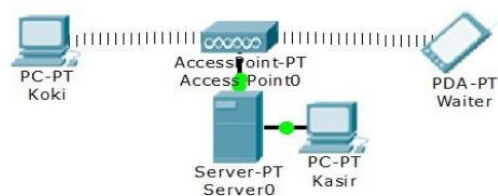
Gambar 1 Kerangka Pemikiran

## Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

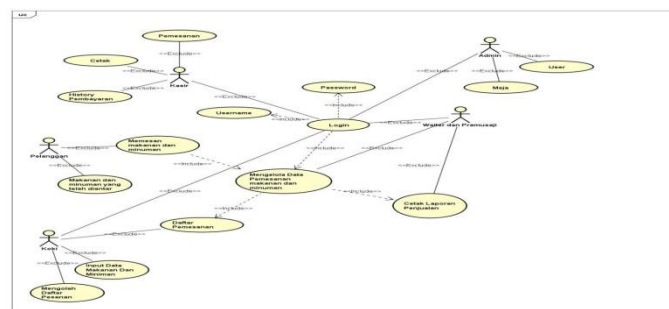
**Wawancara (Interview)** Metode ini dilakukan dengan cara Tanya jawab atau wawancara yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu pemesanan makanan dan minuman (Audrilia & Budiman, 2020). Dalam melakukan wawancara didapat permasalahan mengenai sistem pemesanan makanan dan minuman pelanggan dalam memesan makanan dan minuman hanya bisa dilakukan dengan cara mengisi nota kertas sehingga dalam proses pemesanan sering terjadi kesalahan (Ade & Novri, 2019). **Pengamatan (Observation)** Peneliti menggunakan metode ini, untuk mengamati secara langsung di Restoran Bumbu Desa Lampung tentang proses pemesanan makanan dan minuman pelanggan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang benar dan akurat serta mempermudah dalam penelitian (Suri & Puspaningrum, 2020). **Dokumentasi (Documentation)** Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan dari pihak Restoran Bumbu Desa Lampung

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2 Perancangan Sistem

Perangkat lunak pada server yaitu *web server* yang ditangani oleh script PHP dan *database* dengan sistem *hosting wireless*. Aplikasi di sisi *server* berfungsi untuk menangani koneksi *client* yang berbasis web. Setiap *request* dari *client* akan ditangani dan dilayani oleh *web server*. Perangkat lunak pada *client* (pelayan) dibuat menggunakan web, aplikasi ini akan dipasang di telepon selular *client* (pelayan). Syarat dari handphone yang akan digunakan adalah harus mendukung *platform android*. Aplikasi ini berfungsi untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman dengan data dikirim ke *web server* dan selanjutnya di proses ke dapur dan kasir. Sedangkan pada sisi dapur dan kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dan wireless sebagai penghubung untuk melakukan koneksi ke *web server*.



Gambar 3 Usecase Diagrams

Terdapat empat aktor yang mempunyai level masing-masing mempunyai hak akses dalam menggunakan sistem. Dalam diagram use case diagram diatas yang berinteraksi sepenuhnya dengan sistem yaitu bagian Admin ( level 0) dimana level 0 dapat mengakses sistem, dan mengola data pesanan hari ini, mengola histori pembayaran, mengola meja, dan mengola data user. Kasir (level 1) dimana level 1 bisa melmengola pemesanan hari ini, Mengola histori pembayaran. Waiter (level 2) dimana waiter dapat mengola pesanan. Koki (Level 3) dimana koki dapat mengola menu makanan, dan mengola daftar pemesanan.

## **SIMPULAN**

Perancangan yang akan dibuat menggunakan perancangan berorientasiobjek (UML) yang terdiridari use case, activity diagram, squence diagram dan class diagram. Sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis web menggunakan bahasa pemrograman php dan menggunakan database MySql. Hasil implementasi dari rancangan Sistem pemesanan makanan dan minuanan yang sudah berbasis web digunakan untuk pramusaji/waiter dalam melakukan pelayanan untuk pelanggan pada Restoran Bumbu Desa Lampung, antara lain pemesanan makanan dan minuman, dashboard, meja, menu makanan, pemesanan, dan user.

## **REFERENSI**

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAAndrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Amarudin, A., & Silviana, S. (2018). Sistem Informasi Pemasangan Listrik Baru Berbasis Web Pada PT Chaputra Buana Madani Bandar Jaya Lampung Tengah. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 10–14.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Banjarsari, D., & Tanggamus, K. (2022). *PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE DESA BAGI PARA STAFF DI*. 3(1), 79–84.

- Binardo, C. (2021). Pengembangan Sistem Pendaftaran Kejuaraan Karate Berbasis Web dengan Pendekatan Extreme Programing. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24–30.
- Cahya, T. N. (2021). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE*. 2(1), 110–121.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ABSENSI GURU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: SD NEGERI 3 TANGKIT SERDANG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring.

- Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493.  
<https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nugroho, R. A., Gunawan, R. D., & Prasetyawan, P. (n.d.). *Sistem Keamanan Kap Mobil Menggunakan Fingerprint Berbasis Mikrokontroler*. 2(1), 1–9.
- Pasha, D. (2020). SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 97–104.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: MAN 1 LAMPUNG TENGAH)*. 2(4), 435–446.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126.  
<https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24.  
<https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 1–6.
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58.  
<https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21–26.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel

- Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.
- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website ( Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara ). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 1–13.
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Setiawan, R., Parlika, R., & Mumpuni, R. (2020). Rancang Bangun Bot Auto Trade Cryptocurrency Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi (JIFoSI)*, 1(2), 294–301.
- Siswidiyanto, Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.67>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Susanto, Erliyan Redi, Budiman, A., Novita, D., Febriyani, A., & Mahendra, A. (2022). *Penerapan website desa kunjir kecamatan raja basa*. 3(1), 49–54.
- Susanto, Erliyan Redy, & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID ( STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG )*. 2, 40–52.
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Wantoro, A. (2019). Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penerima Dana Zakat, Infaq Dan Sedekah. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 31–34.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos



Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.