

**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMESANAN MAKANAN PADA
“GRIYA DHAHAR SUROBOYO” DENGAN QR ORDER CODE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

TASBI KHATUZ ZUHRIYA

NPM: 2213030098

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

TASBI KHATUZ ZUHRIYA

NPM : 2213030098

Judul:

**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMESANAN MAKANAN PADA “GRIYA
DHAHAR SUROBOYO” DENGAN QR ORDER CODE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 5 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Sucipto, M.Kom
NIDN. 0721029101

Pembimbing II



Rina Firlana, M. Kom
NIDN. 0731087703

Skripsi oleh :

TASBI KHATUZ ZUHRIYA

NPM : 2213030098

Judul

**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMESANAN MAKANAN PADA
"GRIYA DHAHAR SUROBOYO" DENGAN QR ORDER CODE**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Sucipto, M.Kom

[.....]

2. Penguji 1 : Anita Sari Wardani, M.Kom

[.....]

3. Penguji 2 : Rina Firliana, M.Kom

[.....]

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Dr. Sulistrono, M.Si

NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Tasbi Khatuz Zuhriya
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk / 29 Desember 2002
NPM : 2213030098
Fak/Prodi. : FTIK/ S1-Sistem Informasi

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Juni 2026

Yang Menyatakan



TASBI KHATUZ ZUHRIYA

NPM: 2213030098

MOTTO

“You have power over your mind, not outside events.
Realize this, and you will find strength.”

- Marcus Aurelius -

ABSTRAK

Tasbi Khatuz Zuhriya: Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Pada “Griya Dhahar Suroboyo” Dengan Qr Order Code.

Kata Kunci: Sistem Pemesanan, Kode QR, Waterfall, Laravel, React, Blackbox Testing.

Perkembangan teknologi informasi dalam industri kuliner mendorong pelaku usaha untuk mengoptimalkan layanan guna meningkatkan efisiensi transaksi. Griya Dhahar Suroboyo merupakan usaha kuliner di Kota Kediri yang menghadapi permasalahan pada proses pencatatan pesanan, di mana nama pelanggan tidak disertakan sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan duplikasi pesanan. Oleh karena itu, diperlukan solusi digital berupa sistem pemesanan makanan berbasis website dengan fitur QR Order Code guna meminimalisir risiko tersebut.

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem pemesanan makanan berbasis website dengan fitur QR Order Code, serta mengukur efektivitasnya dalam mengurangi risiko kesalahan dan duplikasi pesanan. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian. Sistem dibangun menggunakan framework Laravel pada sisi backend dan React pada sisi frontend.

Hasil penelitian menunjukkan sistem berhasil menyimpan data pemesanan secara otomatis meliputi nama pelanggan, nomor HP, jenis layanan, catatan pesanan, dan bukti pembayaran, serta menghasilkan QR Order Code unik untuk setiap pesanan. Pengujian Blackbox Testing menyatakan seluruh fitur fungsional berjalan tanpa error, dan hasil UAT memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,7% sehingga sistem dinilai Sangat Efektif dalam mengurangi risiko kesalahan dan duplikasi pesanan.

Kesimpulannya, sistem telah berhasil dirancang dan dibangun menggunakan metode Waterfall serta diproyeksikan mampu mengurangi risiko kesalahan dan duplikasi pesanan saat diimplementasikan. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada sistem pembayaran yang belum terintegrasi dengan payment gateway dan belum diterapkan langsung di lapangan. Untuk pengembangan selanjutnya disarankan integrasi payment gateway dan penerapan metode Whitebox Testing.

KATA PENGANTAR

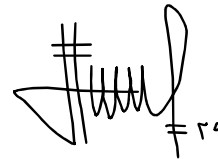
Puji Syukur Kami panjatkan Kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Pada Griya Dhahar Suroboyo Dengan QR Order Code” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Sucipto, M.Kom. selaku Ka Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Dr. Sucipto, M.Kom. dan Ibu Rina Firliana M.Kom selaku Pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Mbak Rizka selaku pemilik Griya Dhahar Suroboyo yang telah berkenan untuk menjadikan usahanya sebagai objek penelitian.
6. Kedua orang tua saya, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang tak terhingga, mengiringi setiap langkah penulis dengan untaian doa di setiap sujudnya, serta memberikan dukungan moril, motivasi, dan materi yang tiada putusnya. Pengorbanan dan keikhlasan Ayah dan Ibu adalah kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kakak-kakak dan adik saya, yang selalu menjadi pilar penyemangat di lingkungan keluarga. Terima kasih atas segala bantuan, doa, keceriaan, serta motivasi yang terus diberikan kepada penulis, sehingga penulis tetap konsisten dan bersemangat dalam menyelesaikan masa studi ini.
8. Teman-teman yang selalu membantu memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 5 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized 'T' and 'Z' with a small 'r' at the end.

TASBI KHATUZ ZUHRIYA
NPM: 2213030098

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iii
Halaman Motto.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang Masalah.....	15
B. Batasan Masalah.....	16
C. Rumusan Masalah	16
D. Tujuan Penelitian.....	17
E. Manfaat Penelitian	17
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Website Pemesanan Makanan	18
2. Waterfall.....	18
3. Unified Modeling Language (UML).....	19
4. Teknologi Pendukung Pengembangan Sistem	20
5. QR Code.....	21
6. <i>Blackbox Testing</i>	21
7. <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analysis</i>).....	26
1. Studi Kebutuhan Pengguna	26
2. Kebutuhan Fungsional Sistem	26

3. Kebutuhan Non-Fungsional Sistem	26
4. Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	26
B. Desain Sistem (System Design).....	27
1. Desain Arsitektur Sistem.....	27
2. Desain Proses	27
3. Desain Mekanisme QR Code dan Verifikasi Pesanan.....	28
4. Desain Basis Data	29
5. Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX)	29
C. Implementasi.....	33
1. Bahasa dan Tools Pemrograman	33
2. Struktur Folder dan Modul Sistem.....	34
3. Cuplikan Kode Program Utama.....	34
D. Pengujian (<i>Testing</i>).....	40
1. <i>Blackbox Testing</i>	40
2. <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Data Hasil Penelitian.....	41
1. Hasil implementasi sistem	41
2. Dokumentasi fitur-fitur yang berhasil diimplementasikan.....	54
3. Hasil pengujian.....	70
B. Pembahasan.....	80
1. Evaluasi hasil pengujian.....	80
2. Kelebihan dan kekurangan sistem.....	80
3. Kendala selama proses pengembangan.....	80
4. Efektivitas metode <i>Waterfall</i> dalam proyek ini.....	81
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1. Desain Arsitektur Sistem.....	27
Gambar 3.2. Desain Tampilan Register	29
Gambar 3.3. Desain Tampilan Login	30
Gambar 3.4. Desain Tampilan Menu	30
Gambar 3.5. Desain Tampilan Keranjang	31
Gambar 3.6. Desain Tampilan Form Pemesanan	31
Gambar 3.7. Desain Tampilan Hasil QR Code	32
Gambar 3.8. Desain Tampilan Scan QR Code	32
Gambar 3.9. Desain Tampilan Kelola Pesanan	33
Gambar 4.1. Use Case Diagram	41
Gambar 4.2. Activity Diagram	42
Gambar 4.3. Login Pelanggan Sequence Diagram	44
Gambar 4.4. Halaman Menu Sequence Diagram.....	45
Gambar 4.5. Halaman Keranjang Sequence Diagram	46
Gambar 4.6. Edit Jumlah Produk Keranjang Sequence Diagram	46
Gambar 4.7. Hapus Item Produk Keranjang Sequence Diagram.....	47
Gambar 4.8. Hapus Semua Produk Keranjang Sequence Diagram	48
Gambar 4.9. Halaman Form Pemesanan Sequence Diagram	49
Gambar 4.10. Halaman QR Code Sequence Diagram	50
Gambar 4.11. Scan QR Code Sequence Diagram	51
Gambar 4.12. Kelola Pesanan Sequence Diagram.....	52
Gambar 4.13. Class Diagram	53
Gambar 4.14. Desain Mekanisme QR Code dan Verifikasi Pesanan.....	55
Gambar 4.15. Entity Relationship Diagram (Physical Data Model).....	56
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Registrasi	60
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Login.....	61
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Menu	62
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Keranjang.....	63
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Form Pemesanan.....	64
Gambar 4.21. Tampilan Awal Halaman Hasil QR Code	64
Gambar 4.22. Tampilan Sesudah Cetak QR Code	65

Gambar 4.23. Tampilan Halaman Dashboard Admin	66
Gambar 4.24. Tampilan Awal Halaman Kelola Pesanan.....	66
Gambar 4.25. Tampilan Update Status ‘Di Proses’	67
Gambar 4.26. Tampilan Update Status ‘Pesanan Selesai’	67
Gambar 4.27. Tampilan Awal Halaman Scan QR Code.....	68
Gambar 4.28. Tampilan Proses Scan QR Code.....	68
Gambar 4.29. Tampilan Awal Halaman Hasil Scan QR Code	69
Gambar 4.30. Tampilan Hasil Cetak Invoice	69
Gambar 4.31. Tampilan Setelah Update ‘Status QR Digunakan’	70.

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel users.....	57
Tabel 4.2. Tabel menus.....	57
Tabel 4.3. Tabel keranjang_items.....	58
Tabel 4.4. Tabel keranjang	58
Tabel 4.5. Tabel pesanan_items.....	59
Tabel 4.6. Tabel pesanans.....	59
Tabel 4.7. Pengujian Sistem	70
Tabel 4.8. Daftar Pernyataan Kuesioner Pemilik/Admin.....	73
Tabel 4.9. Rekap Hasil Kuesioner Pemilik/Admin	74
Tabel 4.10. Perhitungan Persentase Efektivitas (Pemilik/Admin)	75
Tabel 4.11. Daftar Pernyataan Kuesioner Pelanggan.....	76
Tabel 4.12. Rekap Hasil Kuesioner Pelanggan	77
Tabel 4.13. Perhitungan Persentase Efektivitas (Pelanggan)	78
Tabel 4.14. Rekap Hasil Gabungan.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 2 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	87
Lampiran 3 Hasil Keterangan Bebas Similarity.....	88
Lampiran 4 Bukti Submit Artikel.....	89
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Skripsi Siakad	89
Lampiran 6 Pengujian Website	90
Lampiran 7 Format Lembar Kuesioner UAT Admin	94
Lampiran 8 Format Lembar Kuesioner UAT Pelanggan	97
Lampiran 9 Hasil Akhir Respon Admin.....	101
Lampiran 10 Hasil Akhir Respon Pelanggan.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang bisnis, terutama di bidang kuliner. Fungsi teknologi digital saat ini tidak hanya untuk media pemasaran saja, melainkan juga dapat meningkatkan standar pelayanan kepada pelanggan (Risdiyansyah & Fitriana, 2025). Salah satu teknologi digital yang mampu meningkatkan standar pelayanan adalah teknologi pemesanan makanan berbasis website. Dengan mengimplementasikan website pemesanan makanan, tidak hanya membantu pelanggan melakukan pemesanan makanan secara online tetapi juga meningkatkan manajemen waktu staf, sehingga menghasilkan layanan yang lebih cepat dan efisien (Darsiti & Haerofifah, 2022).

Griya Dhahar Suroboyo adalah usaha bidang kuliner yang menjual berbagai macam hidangan seperti Gado-Gado, Tahu Campur, dan Lontong Balap. Usaha ini berlokasi di Kota Kediri dan telah dikenal oleh banyak masyarakat, sehingga jumlah pelanggannya semakin meningkat. Namun pada layanan pemesanannya terdapat permasalahan, seperti dalam proses pencatatan pesanan tidak menyertakan nama pelanggan. Hal ini berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan serta duplikasi pesanan.

Banyak penelitian yang meneliti mengenai rancang dan bangun website pemesanan makanan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Afiksiah, 2022) mengenai rancang bangun website pemesanan makanan di kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan, website ini dirancang untuk membantu pelanggan melihat menu, detail menu, dan memesan makanan/minuman tanpa harus mengantre. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Suharianto et al., 2020) mengenai integrasi teknologi QR Code dalam proses pemesanan makanan dan minuman di restoran maupun kafe. Teknologi QR Code digunakan untuk melihat menu makanan dan minuman serta melakukan pemesanan, kemudian pihak restoran / kafe mengantar pesanan sesuai dengan data meja pesanan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Hartono & Danang, 2021) mengenai sistem pemesanan menggunakan teknologi QR Code berbasis web

pada Kedai Cangkir Gubug, website ini dirancang untuk membantu pelanggan memesan makanan dengan menerapkan teknologi QR Code untuk menambahkan menu makanan yang dipilih ke dalam pesanan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, diketahui bahwa penerapan website pemesanan makanan masih belum terintegrasi QR Order Code. Dan dari hasil penelitian terdahulu juga diketahui bahwa pemanfaat teknologi QR Code hanya digunakan sebagai sarana mengakses menu pesanan dan sebagai media menambahkan pesanan ke dalam sistem, belum ada penerapan QR Order Code sebagai identitas pesanan pelanggan yang dapat langsung dipindai oleh pengelola rumah makan untuk mengetahui nama pemesan tanpa interaksi verbal.

Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pembaruan dengan merancang website pemesanan makanan yang menghasilkan QR Order Code unik untuk setiap pesanan, sehingga pihak Griya Dhahar Suroboyo dapat langsung melakukan pemindaian dan mengetahui identitas pelanggan. Pendekatan ini dapat meningkatkan efisiensi verifikasi pesanan.

B. Batasan Masalah

Pada batasan masalah, penelitian ini membatasi rancangan website pemesanan makanan Griya Dhahar Suroboyo yang mencakup:

Website yang dibangun tidak menyertakan proses pembayaran digital atau integrasi dengan sistem pembayaran online. Seluruh alur pemesanan hanya sebatas pemesanan dan identifikasi, tanpa transaksi berbasis e-payment.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah dan batasan penelitian yang telah ditentukan, maka rumusan masalah penelitian disusun dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun website pemesanan makanan dengan QR Order Code untuk Griya Dhahar Suroboyo?"
2. Bagaimana efektivitas website pemesanan makanan pada Griya Dhahr Suroboyo dalam mengurangi risiko kesalahan dan duplikasi pesanan melalui penerapan QR Order Code sebagai validasi pesanan?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun website pemesanan makanan dengan QR Order Code bagi Griya Dhahar Suroboyo yang dapat menyimpan data informasi pemesanan pelanggan secara otomatis dan di-generate dalam bentuk QR Order Code.
2. Mengukur efektivitas website pemesanan makanan pada Griya Dhahar Suroboyo dalam mengurangi risiko kesalahan dan duplikasi pesanan melalui penerapan QR Order Code sebagai validasi pesanan.

Tujuan-tujuan tersebut diharapkan mampu menghasilkan solusi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan Griya Dhahar Suroboyo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Griya Dhahar Suroboyo dalam meningkatkan efisiensi pelayanan melalui penerapan website pemesanan makanan yang dapat melakukan pencatatan pesanan secara otomatis. Integrasi QR Order Code juga memberikan kemudahan bagi pihak Griya Dhahar Suroboyo untuk mengidentifikasi pesanan pelanggan secara cepat dan akurat.

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang sistem berbasis web sesuai kebutuhan nyata di lapangan. Melalui perancangan website pemesanan makanan dengan QR Order Code, peneliti dapat mengembangkan kemampuan dalam analisis kebutuhan sistem, perancangan antarmuka pengguna, penyusunan alur pemesanan, serta implementasi fitur identifikasi pesanan berbasis teknologi QR.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2020). *Menguasai React JS Untuk Pemula: Panduan belajar JavaScript dari dasar hingga membuat aplikasi web modern*. Rohi Abdulloh.
- Afiksih, M. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan. *JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATICS ENGINEERING (CoSIE)*, 01(2), 66–77. <https://doi.org/10.55537/cosie.v1i2.61>
- Akbar, M. D., & Antoni, A. (2022). Aplikasi Absensi Pegawai pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Deli Serdang dengan QR Code Menggunakan Algoritma Bcrypt. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.56211/sudo.v1i1.2>
- Aldi Ramadani. (2025). Sistem Informasi Cuti Kepegawaian pada Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Batu Bara. *Modem : Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.62951/modem.v3i1.350>
- Anjasmara, V. M., & Sumitro, A. H. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing). *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 8(1), 47–58. <https://doi.org/10.51211/isbi.v8i1.2443>
- Ardiansyah, F., Wardani, A. S., & Sucipto, S. (2023). Rancang Bangun Company Profile Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak Berbasis Website. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 124–136. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.176>**
- Astutik, I. R. I., & Rosid, M. A. (2020). *BASIS DATA UNTUK INFORMATIKA* (M. Suryawinata, Ed.). UMSIDA Press.
- Azmi, M., & Faridi, M. K. (2024). SISTEM ABSENSI MENGGUNAKAN SCAN QR CODE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknimedia*, 5(1), 103–108. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v5i1.197>
- Darsiti, D., & Haerofifah, D. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: New Normal Eatery). *Jurnal Nuansa Informatika*, 16(1), 101–107. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4771>
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). PERANCANGAN SISTEM DAN DESAIN UNDANGAN DIGITAL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: ASCO JAYA). *Journal of Science and Social Research*, (3), 263–267. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.692>
- Firliana, R., Rhohman, F., & Purwinanto, R. W. (2018). Perancangan Sistem Informasi Absensi Dosen Dengan Validasi Mahasiswa Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(2), 2598–5841. <https://doi.org/10.34128/jsi.v4i2.142>**

- Hartono, B. (2021). *Cara mudah dan Cepat Belajar Pengembangan Sistem Informasi* (Vol. 7). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Hartono, B., & Danang, D. (2021). Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug. *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi*, 1(2), 62–81. <https://doi.org/10.51903/mifortekh.v1i2.34>
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (M. Suryawinata, Ed.). UMSIDA Press.
- Hidayat, R., Satriansyah, A., & Nurhayati, M. S. (2022). Penggunaan Metode Waterfall untuk Rancangan Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Olahraga. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.37148/bios.v3i1.35>
- Oley, E., Steven, R. S., & Sinsuw, A. A. E. (2017). Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4), 159–171. <https://doi.org/10.35793/jtek.v6i4.23230>
- Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN HEWAN TERNAK UNTUK QURBAN DAN AQIQAH DENGAN METODE UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML). *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 8(1), 31–40. <https://doi.org/10.30869/jtech.v8i1.531>
- Prasetya, M. G., Heksaputra, D., Wicaksono, Y., & Harahap, A. A. (2024). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Kafe Ra Kopiran Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall Designing a Website-Based Menu Ordering Application at Ra Kopiran Cafe Using the Waterfall Method. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi E-ISSN*, 5(2), 173–187. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.9125>
- Ramadhan, J. A., Haniva, D. T., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Waterfall, Agile, dan Hybrid. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 07. <https://doi.org/10.26740/jieet.v7n1.p36-42>
- Risdiansyah, D., & Fitriana, L. A. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan (SIMAKAN) Berbasis Web menggunakan Metode Waterfall. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v6i1.8827>**
- Rizki, L., & Tresnawati, Y. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website. *Indonesian Journal Computer Sciece*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v3i1.2554>
- Rusydi, G., Irwinsyah, I., Mardawati, M., & Mustika, E. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI WAROENG GRILL BERBASIS WEB. *Jurnal Cendikia*, 21(2), 216–9436. <https://doi.org/10.2313/jc.v21i2.400>

- Safikri, D., Faizah, N., & Karo-Karo, P. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pemesanan Konsumen Pizza Hut Delivery Tulungagung Berbasis Website dengan Teknologi Quick Response Code (QR). *Computer Journal*, 2(2), 48–60. <https://doi.org/10.58477/cj.v2i2.168>
- Shadiq, J., Safei, A., & Loly, R. W. R. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 5(2), 97–110. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i2.1561>
- Sintya, M. R., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JASA MAKE UP DAN PENYEWAAN KEBAYA. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), 8161–8169. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10696>**
- Siswanto, E. (2023). *Belajar Laravel*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
- Siswanto, Y. A., Sucipto, S., Muzaki, M. N., & Guterres, J. X. (2024). Pembuatan Aplikasi Menu Pemesanan untuk Arny Cafe Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 67–76. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.544>**
- Sucipto, S., Indriati, R., & Hariawaan, F. B. (2017). DESAIN DATABASE UNTUK OPTIMALISASI SISTEM PREDIKSI TRANSAKSI PENJUALAN. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 2(2), 88–93. <https://doi.org/10.29100/jipi.v2i2.367>**
- Suharianto, S., Pambudi, L. B. A., Rahagiyanto, A., & Suyoso, G. E. J. (2020). Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran maupun Kafe. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 35–39. <https://doi.org/10.37148/bios.v1i1.7>
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus: Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1514–1521. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>