

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pelanggan Berbasis Web pada King Kuphi

Arfah Anggina^{1*}, Zul Fadli Lubis²

¹⁻² Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: iamarfah91@gmail.com^{1*}, zfadly741@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: iamarfah91@gmail.com¹

Abstract: The development of information technology has had a significant impact on improving service quality in various sectors, including the culinary industry. KingKuphi, as a culinary business, still uses a manual system for ordering and managing customer data, resulting in various obstacles such as service delays and recording errors. This research aims to design a web-based customer service information system that can automate the ordering process, menu management, and payment transactions in an integrated manner. The development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall model, which includes the stages of requirements analysis, design, implementation, verification, and maintenance. The results show that the designed system can improve efficiency and accuracy in service management by providing digital menu features, automatic ordering, order notifications, and digital receipt printing. With the implementation of this system, the service process becomes faster, more structured, and more integrated between customers, waiters, the kitchen, and the cashier. This information system is expected to improve service quality and customer satisfaction, while supporting KingKuphi's operational management in a more modern and efficient manner.

Keywords: Customer Service; Information System; KingKuphi; Waterfall; Website.

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pelayanan di berbagai sektor, termasuk industri kuliner. KingKuphi sebagai salah satu usaha kuliner masih menggunakan sistem manual dalam proses pemesanan dan pengelolaan data pelanggan, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti keterlambatan pelayanan dan kesalahan pencatatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pelayanan pelanggan berbasis web yang dapat mengotomatisasi proses pemesanan, pengelolaan menu, serta transaksi pembayaran secara terintegrasi. Metode pengembangan yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, verifikasi, dan pemeliharaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan pelayanan dengan menyediakan fitur menu digital, pemesanan otomatis, notifikasi pesanan, dan pencetakan struk digital. Dengan penerapan sistem ini, proses pelayanan menjadi lebih cepat, terstruktur, dan terintegrasi antara pelanggan, pelayan, dapur, serta kasir. Sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan, kepuasan pelanggan, serta mendukung pengelolaan operasional KingKuphi secara lebih modern dan efisien.

Kata kunci: KingKuphi; Layanan Pelanggan; Situs Web; Sistem Informasi; Waterfall.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar terhadap sistem pelayanan dalam berbagai bidang, termasuk sektor usaha kuliner. Salah satu bentuk penerapannya adalah dengan membangun sistem informasi yang terkomputerisasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan (Agustin Handoko Y et al., 2021). Pertumbuhan teknologi dari masa ke masa terus menjadi pesat dengan ditandai banyaknya inovasi-inovasi yang ada seperti perangkat pintar yang dapat dibawa kemana-mana dalam genggam tangan (Asrihapsari & Setiawan, 2020). Dengan berkembangnya teknologi

aktivitas setiap hari baik itu di industri, universitas ataupun di sekolah menjadi lebih mudah serta hemat waktu (Alda, 2021).

Dalam menjalankan proses pelayanan di *KingKuphi*, sistem yang digunakan masih bersifat manual, seperti pencatatan pesanan dan pengelolaan data pelanggan yang dilakukan secara tertulis. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesalahan dalam pencatatan pesanan, keterlambatan penyampaian informasi antara pelayan dan dapur, serta kurangnya efisiensi dalam proses transaksi (Nisa & Sitokdana, 2024). Oleh karena itu, pada penelitian ini dirancang sebuah sistem informasi berbasis web yang berfungsi untuk mengelola pelayanan secara terintegrasi. Sistem ini mencakup pengelolaan data menu, pemesanan, pembayaran, serta informasi pelanggan secara digital. Melalui sistem informasi pelayanan yang dirancang, pihak *KingKuphi* dapat memantau seluruh aktivitas operasional secara real-time, meminimalkan kesalahan dalam pelayanan, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan demikian, sistem informasi ini diharapkan mampu membantu pengelolaan pelayanan menjadi lebih efektif, efisien, dan terstruktur (Hidayah, 2022)

Dengan merancang sistem informasi pelayanan berbasis web, diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses sistem yang sedang berjalan di *KingKuphi*. Sistem ini akan memudahkan dalam pengelolaan data pelayanan, termasuk proses pemesanan, transaksi, serta pengelolaan menu secara real-time, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih akurat dan mudah diakses (Marudut et al., 2021). Selain itu, sistem ini juga memungkinkan pihak *KingKuphi* untuk menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data secara efisien, sehingga mendukung kegiatan operasional dan pengambilan keputusan dengan lebih efektif (Hanifah & Fatmawati, 2020). Dengan demikian, penerapan sistem informasi berbasis web ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja pelayanan serta memberikan kemudahan bagi pelanggan maupun pihak pengelola.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pelayanan berbasis web pada *KingKuphi*. Penulis melakukan penelitian mengenai pentingnya penerapan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pelayanan, mulai dari pemesanan, pengelolaan menu, hingga transaksi pembayaran. Dengan merancang sistem atau aplikasi yang lebih terintegrasi, diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses pengelolaan data pelayanan, seperti pencatatan pesanan pelanggan, pengaturan ketersediaan menu, serta pembuatan laporan transaksi harian dan bulanan (Firmansyah et al., 2025). Penerapan sistem ini juga memperkuat peran manajemen *KingKuphi* dalam mengelola aktivitas operasional serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara cepat dan akurat. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini

menawarkan solusi berupa “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan di KingKuphi” sebagai langkah untuk mewujudkan pelayanan yang lebih modern, efisien, dan terkomputerisasi.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap bahwa sistem informasi pelayanan berbasis web yang dikembangkan dapat memberikan solusi efektif terhadap permasalahan yang selama ini dihadapi KingKuphi dalam proses pelayanan pelanggan. Diharapkan sistem tersebut mampu meningkatkan mutu serta kecepatan pelayanan, mengurangi kesalahan dalam pencatatan, dan memperlancar komunikasi antara bagian pelayanan, dapur, serta pihak manajemen (Permana et al., 2025). Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi pelaku usaha kuliner lainnya dalam mengimplementasikan teknologi informasi yang terintegrasi guna mendukung operasional bisnis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi KingKuphi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemanfaatan teknologi informasi di bidang usaha kuliner secara luas.

2. KAJIAN TEORITIS

Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah perancangan berasal dari kata dasar rancang yang diberi awalan per- dan akhiran -an. Dalam bahasa Inggris, istilah ini sepadan dengan kata design, yang berarti proses perencanaan suatu hal melalui tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Perancangan adalah proses menggambarkan, merencanakan, serta menyusun sketsa dari berbagai elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang terpadu dan memiliki fungsi tertentu (Alfaris & Sari, 2020)

Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan elemen atau komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi, di mana hubungan antar elemen tersebut membentuk suatu kesatuan yang terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang diubah menjadi bentuk yang memiliki makna bagi penerimanya, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan baik pada masa sekarang maupun di masa yang akan datang (Zufria, 2020). Jadi Sistem Informasi adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data menjadi informasi yang bermakna, sehingga dapat mendukung proses pengambilan Keputusan dan pencapaian tujuan organisasi.

Pelayanan

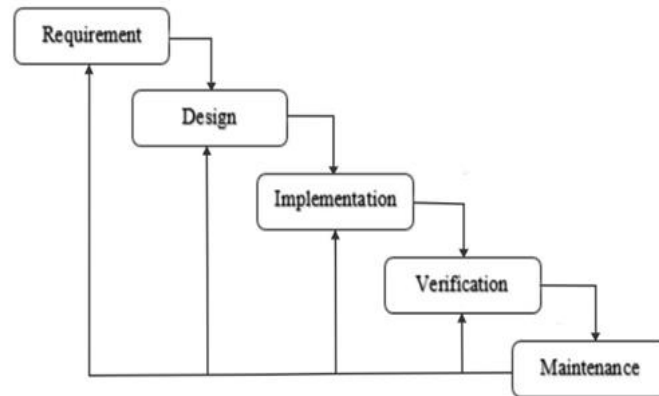
Secara umum, pelayanan dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau organisasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pihak lain. Pelayanan adalah suatu proses interaksi antara pihak yang memberikan layanan dengan pihak yang menerima layanan, di mana terjadi upaya untuk memenuhi kebutuhan penerima layanan, seperti konsumen, tamu, klien, nasabah, atau pasien, oleh petugas, karyawan, atau pegawai yang bertugas (Punuindoong, 2021).

Website

Website adalah aplikasi atau program komputer yang memungkinkan pengguna untuk mengakses, menggunakan, serta berkontribusi terhadap berbagai konten yang tersedia secara daring. Situs web merupakan kumpulan halaman yang berisi data atau informasi tertentu yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja melalui jaringan internet (Pratiwi et al., 2025). Website adalah kumpulan halaman yang berisi informasi dan bisa diakses melalui internet (Putra & Dapiokta, 2020). Di dalamnya, pengguna bisa melihat, mencari, atau bahkan menambahkan informasi sesuai kebutuhan. Jadi, website bisa dibilang seperti tempat di dunia maya yang dibuat untuk berbagi data, layanan, atau aktivitas tertentu agar mudah dijangkau siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan menerapkan model pengembangan waterfall. Model waterfall atau yang dikenal juga sebagai model air terjun, merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan (Wau, 2022)-(Junianto et al., 2023). Pendekatan ini dilakukan secara terstruktur dan berurutan, di mana setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Nagara et al., 2023)-(Kinanti et al., 2024). Disebut “air terjun” karena proses pengembangannya mengalir secara linear, dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap akhir, yaitu pemeliharaan sistem (Pasha Handoko & Muliani Harahap, 2024). Tahapan dari model waterfall dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Metode Waterfall.

Dalam proses pengembangannya, metode waterfall terdiri dari beberapa tahapan yang dilakukan secara berurutan, yaitu: (a) Requirement, Pada tahap ini, pengembang sistem melakukan proses komunikasi dengan tujuan untuk memahami kebutuhan perangkat lunak yang diinginkan oleh pengguna, serta mengetahui batasan atau ruang lingkup dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. (b) Design, Pada tahap ini, pengembang merancang sistem untuk membantu menentukan kebutuhan perangkat keras (hardware) dan spesifikasi sistem, serta mendefinisikan arsitektur keseluruhan dari sistem yang akan dibangun. (c) Implementation, Pada tahap ini, sistem dikembangkan menjadi unit-unit kecil yang nantinya akan digabungkan pada tahap berikutnya. Setiap unit diuji terlebih dahulu untuk memastikan fungsi berjalan dengan baik melalui pengujian unit (unit testing). (d) Verification, Pada tahap ini, dilakukan verifikasi dan pengujian sistem untuk memastikan apakah seluruh atau sebagian fungsi sistem telah memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang ditetapkan. (e) Maintenance, Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam metode waterfall, di mana perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan mulai dioperasikan dan dipelihara.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Berjalan

Sistem yang sedang berjalan ini menggambarkan alur proses pemesanan hingga pembayaran di sebuah tempat makan. Proses dimulai ketika customer memanggil pelayan untuk memesan makanan. Pelayan memberikan menu dan kertas kepada customer untuk menulis pesanan. Setelah itu, pelayan menerima pesanan dan mengkonfirmasi ke stand untuk menyiapkan makanan. Setelah pesanan selesai disiapkan, stand mengantar pesanan kepada pelayan untuk diserahkan kepada customer serta mengkonfirmasi transaksi ke kasir agar pesanan didata. Selanjutnya, customer melakukan pembayaran di kasir, kasir mencetak struk,

dan customer menerima struk sebagai bukti pembayaran. Dengan demikian, sistem ini masih dilakukan secara manual melalui interaksi langsung antara customer, pelayan, stand, dan kasir.

Analisis Sistem Usulan

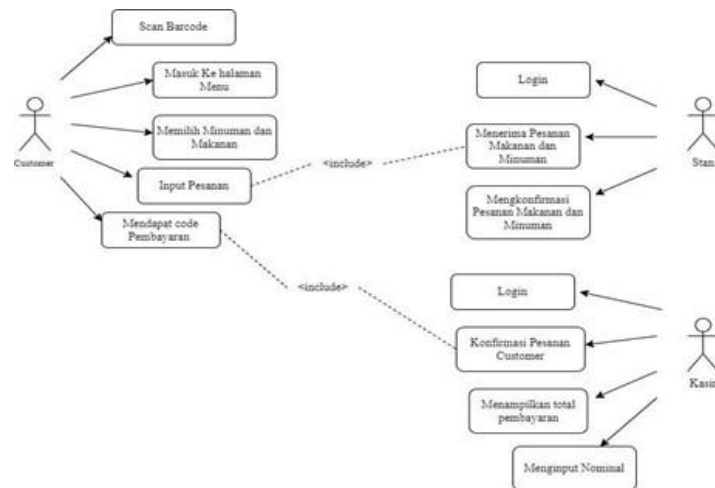
Setelah mengetahui sistem yang sedang berjalan, maka peneliti mengusulkan untuk merancang sebuah sistem informasi agar menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem usulan ini menggambarkan proses pemesanan dan pembayaran yang dilakukan secara digital untuk meningkatkan efisiensi. Kustomer memulai dengan melakukan scan barcode yang menampilkan menu digital, kemudian memilih menu dan mengkonfirmasi pesanan. Setelah itu, sistem secara otomatis mengirimkan notifikasi pesanan ke stand, di mana petugas stand yang sudah login akan menerima dan mengkonfirmasi pesanan. Selanjutnya, data pesanan juga diteruskan ke kasir yang login untuk melihat detail pesanan Kustomer. Kasir kemudian mengkonfirmasi detail pesanan, memilih metode pembayaran, dan melakukan transaksi. Setelah pembayaran berhasil, sistem akan mencetak struk digital, dan customer dapat menerima struk melalui sistem dengan melakukan scan barcode detail pesanan. Dengan sistem ini, proses pemesanan dan pembayaran menjadi lebih cepat, terintegrasi, dan minim kesalahan.

Pemodelan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan beberapa diagram dari *Unified Modelling Language* (UML). UML merupakan bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang perangkat lunak berbasis objek (Suendri, 2018). Bahasa ini berfungsi untuk menggambarkan struktur, fungsional, serta hubungan antar komponen dalam sistem yang akan digunakan oleh pengguna (Nisa & Sitokdana, 2024).

Usecase Diagram

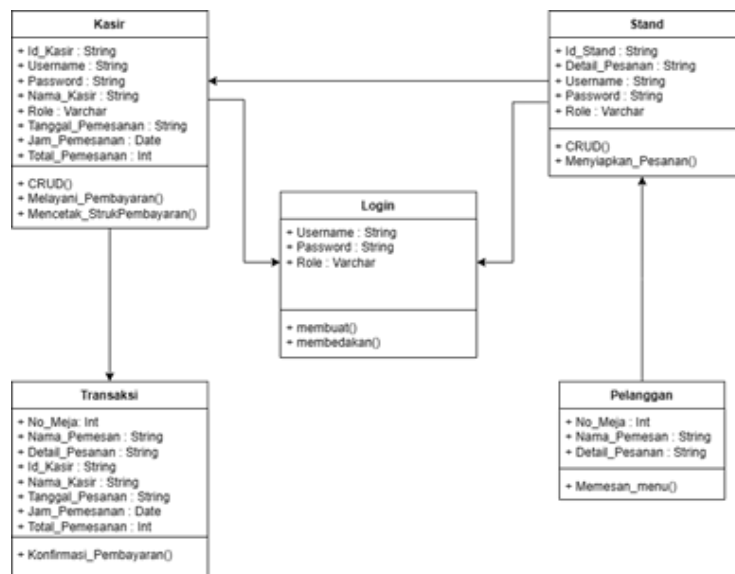
Usecase diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar pengguna (aktor) dan sistem, serta fungsionalitas yang disediakan oleh sistem tersebut, dan juga menjelaskan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang sedang dibangun (Dirgantara & Suryadarma, 2023).



Gambar 2. Usecase Diagram.

Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang memvisualisasikan struktur sistem dengan menunjukkan kelas-kelas beserta atribut, metode dan hubungan antar kelas tersebut (Dirgantara & Suryadarma, 2023).



Gambar 3. Class Diagram.

Hasil Implementasi

Berikut ini adalah rancangan tampilan dari sistem informasi pelayanan yang dapat dilihat pada gambar di bawah:

Barcode dan Landing Page

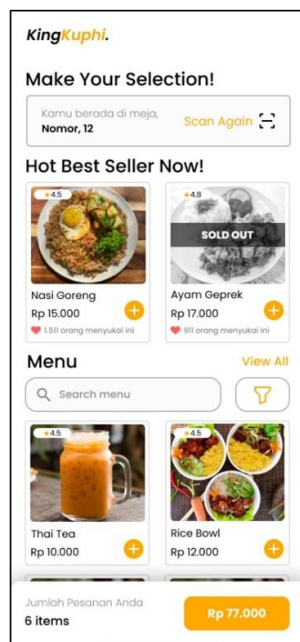
Barcode digunakan oleh pelanggan untuk memulai proses pemesanan. Setelah dipindai, pelanggan diarahkan ke sistem menu digital. Kemudian Halaman awal yang muncul setelah pelanggan memindai barcode. Berisi tampilan sambutan dan tombol menuju daftar menu.



Gambar 4. Barcode. **Gambar 5.** Landing Page.

Menu dan Barcode Pembayaran

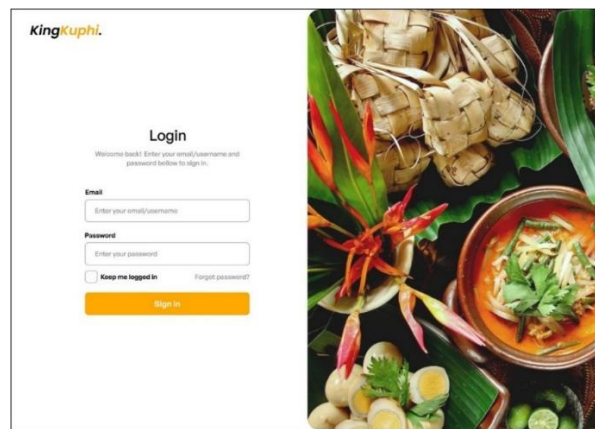
Menampilkan daftar menu makanan dan minuman lengkap dengan harga, ketersediaan, serta tombol untuk melakukan pemesanan. Setelah pesanan dikonfirmasi, pelanggan akan menerima barcode pembayaran yang nantinya dipindai oleh kasir untuk menyelesaikan transaksi.



Gambar 6. Menu. **Gambar 7.** Barcode Pembayaran.

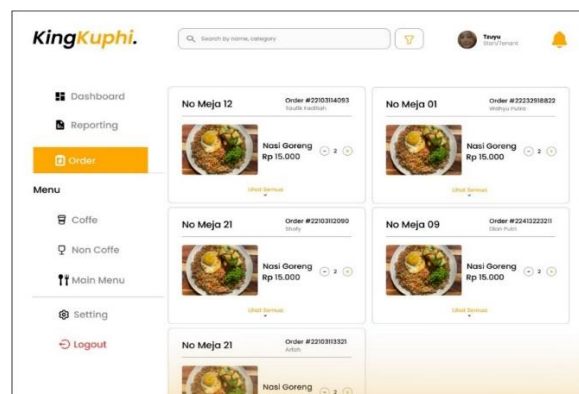
Login

Halaman login bagi kasir dan stand untuk masuk ke sistem menggunakan akun masing-masing sesuai perannya.



Gambar 8. Login.

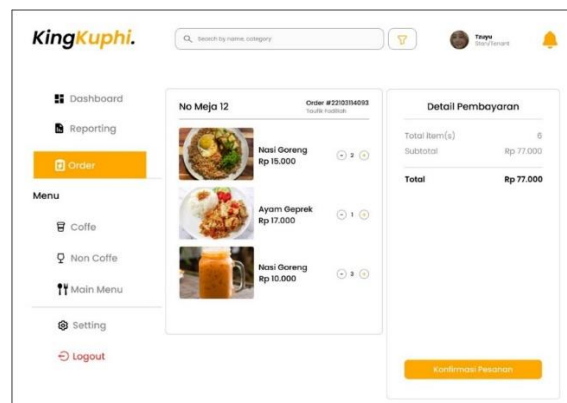
Pesanan Masuk



Gambar 9. Pesanan Masuk.

Konfirmasi Makanan Selesai

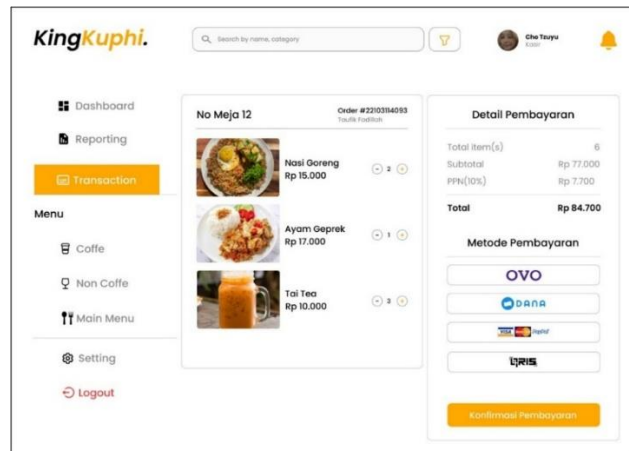
Tampilan bagi pihak stand untuk mengonfirmasi bahwa pesanan telah selesai dibuat dan siap dikirim ke kasir.



Gambar 10. Konfirmasi Makanan Selesai.

Transaksi Pembayaran

Tampilan bagi kasir untuk memproses pembayaran berdasarkan barcode yang diberikan pelanggan.



Gambar 11. Transaksi Pembayaran.

Struk Transaksi

Menampilkan hasil akhir transaksi berupa struk pembayaran yang mencatat semua rincian pesanan dan total biaya.



Gambar 12. Struk Pembayaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi pelayanan pelanggan berbasis web pada KingKuphi mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pelayanan. Sistem yang dikembangkan dengan metode *Waterfall* ini berhasil mengintegrasikan berbagai aktivitas operasional, mulai dari

pemesanan menu, pengelolaan data pelanggan, hingga transaksi pembayaran secara digital. Dengan adanya sistem ini, proses pelayanan menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur karena seluruh data dapat diakses secara real-time oleh pelayan, kasir, dan bagian dapur. Selain itu, sistem ini juga meminimalkan kesalahan dalam pencatatan pesanan serta mempercepat proses komunikasi antarbagian. Secara keseluruhan, sistem informasi pelayanan berbasis web yang dirancang mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pelayanan manual yang selama ini dihadapi KingKuphi, serta berpotensi meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendukung pengambilan keputusan manajerial secara lebih efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Alda, M. (2021). Pemanfaatan barcode scanner pada aplikasi manajemen inventory barang berbasis Android. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 368-375. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i3.1175>
- Alfaris, S., & Sari, Y. S. (2020). Gelanggang olah raga berbasis web (studi kasus: GOR Larangan) pendahuluan studi literatur. *Jusibi - Jurnal Dan Informasi Dan Analisa Aplikasi Perancangan*, 2, 298-307.
- Asrihapsari, A., & Setiawan, D. (2020). The use of information technology by restaurants in Joglosemar, the mainstay city of Indonesian culinary. *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, 13(2), 181-198. <https://doi.org/10.25105/jmpj.v13i2.6249>
- Dirgantara, U., & Suryadarma, M. (2023). Perancangan sistem informasi persediaan barang berbasis web pada PT. XYZ (Department IT Infrastructure). *Jurnal Universitas Surya Dharma*.
- Firmansyah, Y., Tarigas, V., Maulana, R., & Purwaningtias, D. (2025). Implementasi sistem berbasis mobile untuk layanan pelanggan cafe dan resto dengan model prototype. *Bit-Tech*, 7(3), 1033-1045. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.2323>
- Handoko Y, A., Latifah, A., & Fikri, N. (2021). Perancangan sistem informasi aplikasi kasir pada kafe restorasi kopi berbasis web. *Jurnal Algoritma*, 18(01), 302-312. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.947>
- Hanifah, F., & Fatmawati, A. (2020). Sistem informasi penerimaan siswa baru Madrasah Ibtidaiyah Program Khusus Kartasura. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 103-108. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9822>
- Hidayah, N. (2022). Perancangan sistem informasi pelayanan pemesanan berbasis web Rumah Makan Cibiuk Serang. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*.
- Junianto, E., Firmansyah, A., & Hadikristanto, W. (2023). Sistem informasi presensi kantor desa Cibusah Jaya berbasis desktop dengan metode waterfall. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(3), 607-622. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i3.1133>
- Kinanti, D. P., Anggina, A., Rasyad, I. H., & Prayoga, J. (2024). Perancangan prototype aplikasi Mind Space untuk manajemen risiko kesehatan mental berbasis mobile. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 4(2), 71-80. <https://doi.org/10.55537/jibm.v4i2.986>

- Marudut, V., Siregar, M., Siagian, N. F., Komputer, T., & Indonesia, P. B. (2021). Sistem informasi front office untuk peningkatan pelayanan. 4, 1-6. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i1.279>
- 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>
- Nisa, I. C., & Sitokdana, M. N. (2024). Perancangan prototype sistem informasi operasional Café Langit Biru. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(3), 1431-1443. <https://doi.org/10.33379/gtech.v8i3.4314>
- Pasha Handoko, M. R., & Muliani Harahap, A. (2024). Perancangan sistem informasi pengelolaan kunjungan kerja (Kunker) pada Kantor DPRD Sumatera Utara menggunakan metode waterfall. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7971-7978. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10448>
- Permana, S., Noor, S., Komputer, I., & Subang, U. (2025). Rancangan sistem informasi pelayanan pelanggan studi kasus laundry Dian. *I2(02)*, 80-90.
- Pratiwi, I. D., Argianto, A., Utami, D. D., Emaliana, T., Fakultas, A., Komputer, I., Duta, U., Surakarta, B., No, J. B., Serengan, K., Surakarta, K., & Tengah, J. (2025). Analisis dan perancangan sistem informasi laundry FreshCycle berbasis website menggunakan metode waterfall.
- Punuindoong, A. Y. (2021). Pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan konsumen pada Benteng Resort Batu Putih. *2(6)*, 511-517.
- Putra, M., & Dapiokta, J. (2020). Informatika dan teknologi (Intech) perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web pada SD Negeri 45 Oku. *Jurnal Intech*, 1(2), 6-9. <https://doi.org/10.54895/intech.v1i2.629>
- Suendri. (2018). Implementasi diagram UML (Unified Modelling Language) pada perancangan sistem informasi remunerasi dosen dengan database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1-9. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/download/3148/1871>
- Wau, K. (2022). Pengembangan sistem informasi persediaan gudang berbasis website dengan metode waterfall. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), 10-23. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.8>
- Zufria, I. (2020). Analisis dan perancangan sistem informasi.