



# Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Aplikasi Android pada Caffe Corner

Berlian Putri Julika<sup>1\*</sup>, Vidi Sandi<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Sistem Informasi Visual, Politeknik Pancasakti Global, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [berlianputri782@gmail.com](mailto:berlianputri782@gmail.com)

**Abstract.** *The rapid development of information technology has encouraged the culinary business sector to adopt digital systems in order to improve operational efficiency and service quality. Caffe Corner still applies a manual ordering system for food and beverages, which may result in recording errors, service delays, and inefficient transaction data management. This study aims to design and develop an Android-based Food and Beverage Ordering Information System to facilitate the ordering process and manage data in an integrated manner. The research method used is the Waterfall model, which consists of requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance stages. The system was developed as an Android application to enable users to place orders more practically through mobile devices. The application is designed to manage menu data, ordering transactions, and sales reports in a structured manner. System testing was conducted using the Black Box Testing method to ensure that each function operates according to user requirements and predefined system specifications. The testing results indicate that all main features, such as menu selection, ordering process, and transaction management, function properly without any functional errors. The implementation of this system is expected to enhance the effectiveness and efficiency of the ordering process at Caffe Corner and improve overall customer service quality.*

**Keywords:** *Android; Black Box Testing; Information System; Ordering; Waterfall.*

**Abstrak.** Perkembangan pesat teknologi informasi telah mendorong sektor bisnis kuliner untuk mengadopsi sistem digital guna meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan. Caffe Corner masih menerapkan sistem pemesanan makanan dan minuman secara manual, yang dapat mengakibatkan kesalahan pencatatan, keterlambatan layanan, serta pengelolaan data transaksi yang tidak efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman berbasis Android guna memfasilitasi proses pemesanan dan mengelola data secara terintegrasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Model Waterfall, yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem ini dikembangkan sebagai aplikasi Android agar pengguna dapat melakukan pemesanan secara lebih praktis melalui perangkat seluler. Aplikasi ini dirancang untuk mengelola data menu, transaksi pemesanan, dan laporan penjualan secara terstruktur. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan bahwa setiap fungsi beroperasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi sistem yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fitur utama, seperti pemilihan menu, proses pemesanan, dan pengelolaan transaksi, berfungsi dengan baik tanpa adanya kesalahan fungsional. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pemesanan di Caffe Corner serta meningkatkan kualitas layanan pelanggan secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** *Android; Pemesanan; Pengujian Black Box; Sistem Informasi; Waterfall.*

## 1. LATAR BELAKANG

Menurut Riswanda & Priandika (2021), Sistem informasi merupakan salah satu hal terpenting dalam suatu perusahaan, dengan adanya sistem informasi maka organisasi atau perusahaan dapat menjamin kualitas informasi yang disajikan dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat diperlukan. Oleh karena itu keberadaan sistem informasi sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya. Dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat (Syahputra et al., 2022). Menurut Al Ghazali et al. (2025), Sistem informasi

adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Menurut Nanda pemilik Café Corner, “Café Corner adalah salah satu cafe untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Café Corner termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung yang menyediakan tempat duduk yang nyaman dan alunan musik”. Cafe ini berlokasi di Blok D No.10, Pacul Wetan, Pacul, Kec. Dukuhturi, Kabupaten Tegal. Selama ini Café tersebut dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan cara manual, dimana pelayan menghampiri pelanggan untuk menanyakan menu apa yang ingin dipesan lalu mencatatnya pada buku catatan pesanan yang nantinya akan diberikan kepada kasir dan staf dapur. Menurut Prayitno et al. (2019), hal ini terkesan tidak efektif dan memungkinkan untuk terjadinya kesalahan penulisan yang mengakibatkan pesanan tidak sesuai dan bisa saja kertas catatan rusak terkena air atau robek, yang dapat membuang-buang waktu.

Selain itu, dengan proses manual sering terjadi penumpukan kertas catatan nota yang dapat mengakibatkan staf dapur hingga pelayan salah mengurutkan pesanan, hal tersebut dapat mengurangi kenyamanan pelanggan (Singgih, 2025). Dengan demikian, diperlukan membangun suatu aplikasi pemesanan menu berbasis *Android* yang dapat membantu proses pelayanan maupun proses rekap data hasil penjualan yang digunakan pada Café Corner.

Dari beberapa permasalahan diatas maka dengan adanya Aplikasi yang bisa membantu melakukan pemesanan makanan dan minuman pada Café Corner ini dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan proses kerja dilingkungan Café Corner, khususnya dalam proses pemesanan menu dan laporan transaksi. Dengan adanya Aplikasi ini yang dapat melakukan pemesanan menu, manajemen laporan dari transaksi-transaksi yang terjadi pada Café Corner Sehingga pengerjaan manual yang rentan akan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan Aplikasi pemesanan tersebut.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Café

Menurut Nugroho (2021), Cafe merupakan tempat yang tidak asing terdengar di telinga semua orang, cafe sendiri biasanya menjadi tempat untuk melepas penat dan lelah setelah berutinitas seharian. Pada era modern sekarang ini cafe sudah banyak menjamur di berbagai kota dan mudah di temui. Di kota Tegal sendiri Cafe dapat mudah di temui, mulai dari Cafe yang menyediakan tempat untuk bersantai dengan keluarga.

### Kotlin

Menurut Pratama (2024), Kotlin adalah sebuah bahasa pemrograman yang pragmatis untuk android yang mengkombinasikan *object oriented* (OO) dan pemrograman fungsional. Kotlin juga bahasa pemrograman yang interoperabilitas yang membuat bahasa ini dapat digabungkan dalam satu project dengan bahasa pemrograman Java (Cahyani, 2025). Bahasa pemrograman ini juga dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis desktop, web dan bahkan untuk backend. Beberapa keuntungan yang mungkin akan didapatkan jika pengembangan aplikasi beralih menggunakan Kotlin untuk mengembangkan aplikasi diatas platform JVM.

### Firestore

Menurut Payara & Tanone (2018), Firestore adalah layanan yang disediakan oleh Google untuk mempermudah *developer* dalam mengembangkan aplikasi. Firestore sering disebut sebagai *BaaS (Backend as a Service)*, karena layanan ini memungkinkan developer untuk fokus pada pengembangan fitur aplikasi tanpa harus repot menangani backend.

### Unified Modeling Language (UML)

Menurut Suarantalla et al. (2020), UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa visual yang banyak digunakan di dunia industri untuk mengidentifikasi requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML singkatan dari Unified Modeling Language, yang merupakan bahasa visual untuk memodelkan dan merancang sistem perangkat lunak. UML pertama kali diperkenalkan pada tahun 1997 oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh, yang dikenal sebagai “Tiga Amigo”. Saat ini, UML telah menjadi standar *de facto* di dunia perangkat lunak dan digunakan oleh banyak organisasi dan profesional di seluruh dunia (Wayahdi & Ruziq, 2023).

### Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Pranatawijaya et al. (2018), Data Flow Diagram atau yang disingkat DFD merupakan diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem

ke entitas. DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output.

### **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Menurut Aqil et al. (2024), Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Dengan kata lain, ERD menjadi suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antarrelasi. ERD membantu pengembang perangkat lunak dan desainer basis data untuk merancang dan memahami struktur data secara visual, sehingga memudahkan implementasi dan pemeliharaan sistem basis data (Al Jabbar et al., 2025).

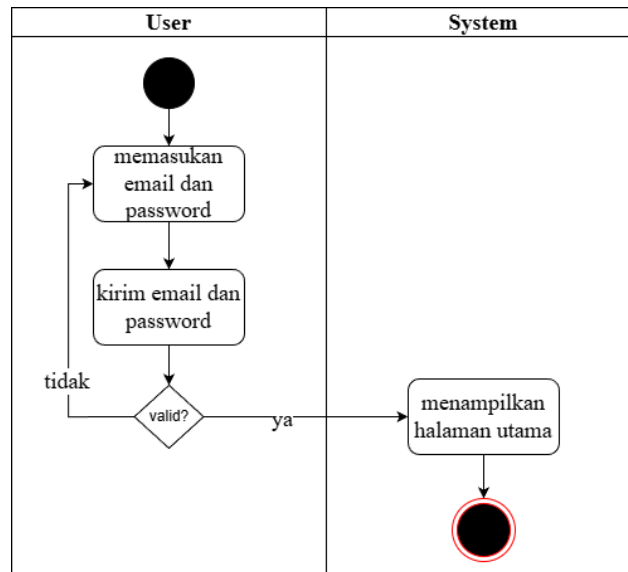
### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan merupakan suatu hasil dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak Model Waterfall yang dibuat oleh Royce pada tahun 1970 (Bagaskoro et al., 2021). Pada perkembangannya banyak bermunculan modifikasi-modifikasi dari model tersebut. Sehingga model yang digunakan pada penelitian ini merupakan model model Waterfall yang modifikasi. Berikut ini merupakan beberapa tahapan penelitian, yaitu:

- a. Studi Pustaka dan Observasi: Metode ini melakukan studi pustaka terhadap buku, jurnal ilmiah nasional dan internasional sebagai pendukung dalam penelitian. Observasi dilakukan untuk mengambil data-data untuk mengamati kelemahan pada sistem manual saat melakukan pemesanan makanan dan minuman yang nantinya akan dijadikan gambaran untuk mengeluarkan informasi akhir.
- b. Analisis Sistem: Proses pencarian kebutuhan difokuskan pada software untuk mengetahui sifat dari aplikasi yang akan dibuat, seperti manajemen hak akses pengguna beserta fasilitas-fasilitas yang ada, pemodelan proses bisnis menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan Data Flow Diagram (DFD).
- c. Desain Sistem: Proses ini digunakan untuk membuat “blueprint” software seperti, perancangan basis data dan perancangan antarmuka (*interface*).

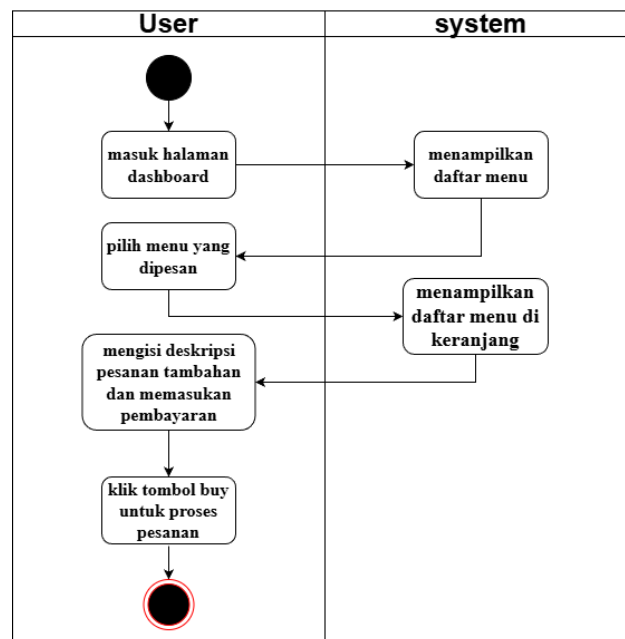
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Activity Diagram Bisnis Yang Berjalan



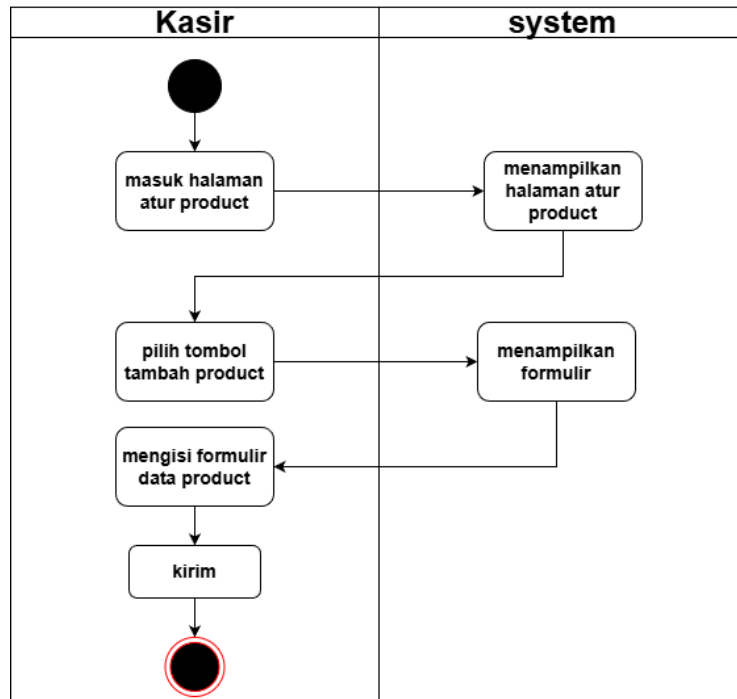
**Gambar 1.** Activity Login.

Pengguna membuka aplikasi Café Corner aplikasi menampilkan halaman login saat pengguna pertama kali membuka aplikasi. Pengguna memasukan email dan password untuk masuk kedalam aplikasi. Jika email atau password salah pengguna gagal masuk dan menampilkan pesan error (email atau password anda salah).



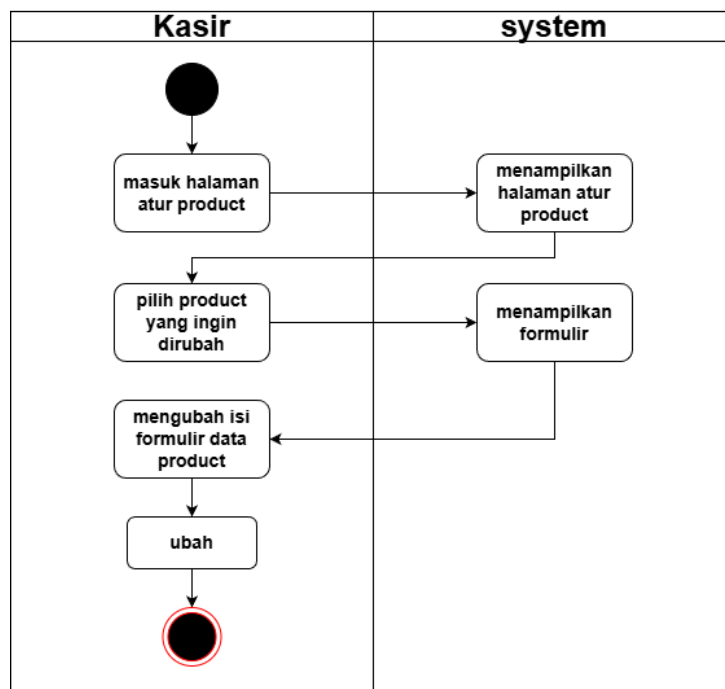
**Gambar 1.** Activity Tambah Pesanan Baru.

Pengguna masuk halaman *dashboard*, pengguna memilih menu yang ingin dipesan. Pengguna akan diarahkan pada halaman cart. Pengguna memasukan catatan tambahan dan mengirimkan bukti transfer, terakhir pengguna klik tombol buy untuk mengirim pesanan.



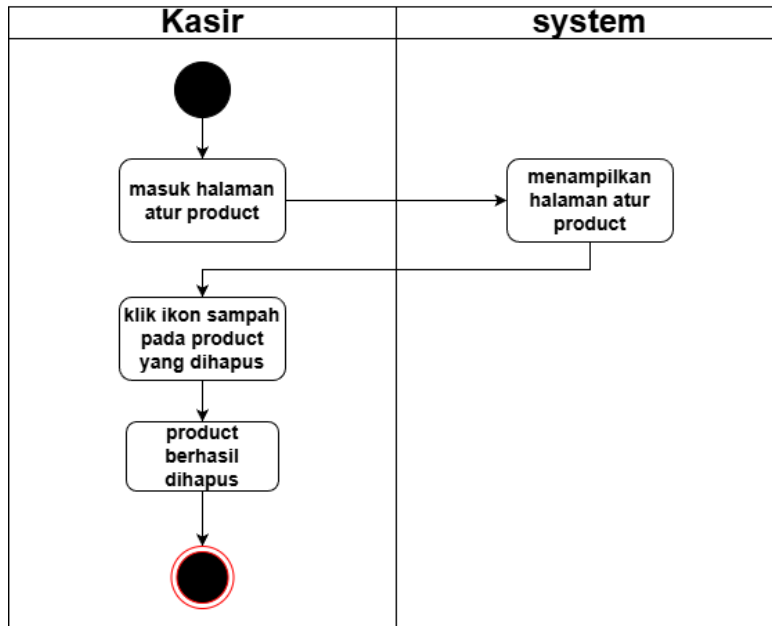
**Gambar 2.** Activity Tambah Product Baru.

Kasir masuk halaman atur *product*, kasir klik tombol tambah product baru, kasir diarahkan ke halaman tambah *product*, kasir mengisi formulir data *product*, kasir mengirim data dengan cara klik tombol submit.



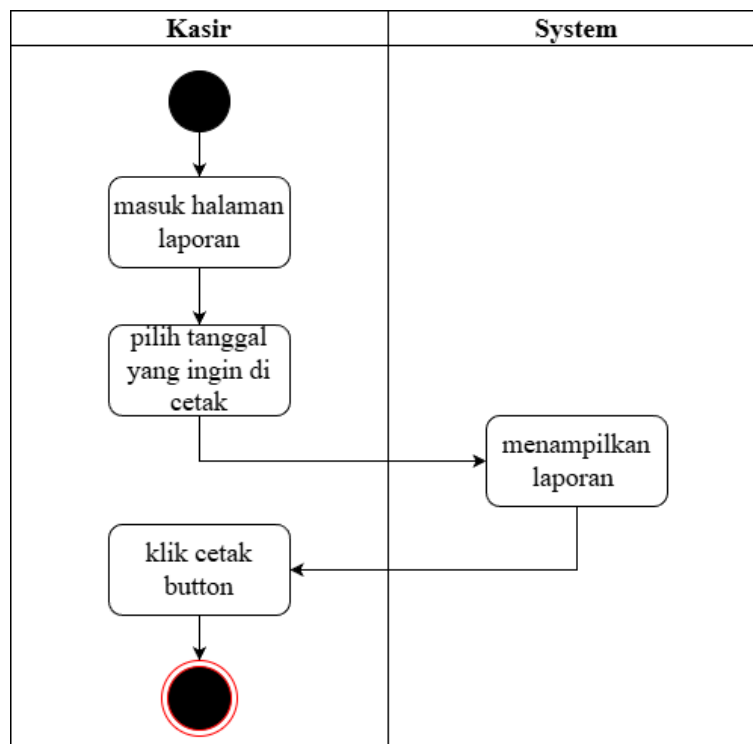
**Gambar 4.** Activity Ubah Product.

Kasir masuk halaman atur *product*, kasir memilih product yang mau di rubah datanya, kasir diarahkan ke halaman ubah *product*, kasir merubah data *product*, kasir mengirim perubahan data dengan cara klik tombol ubah.



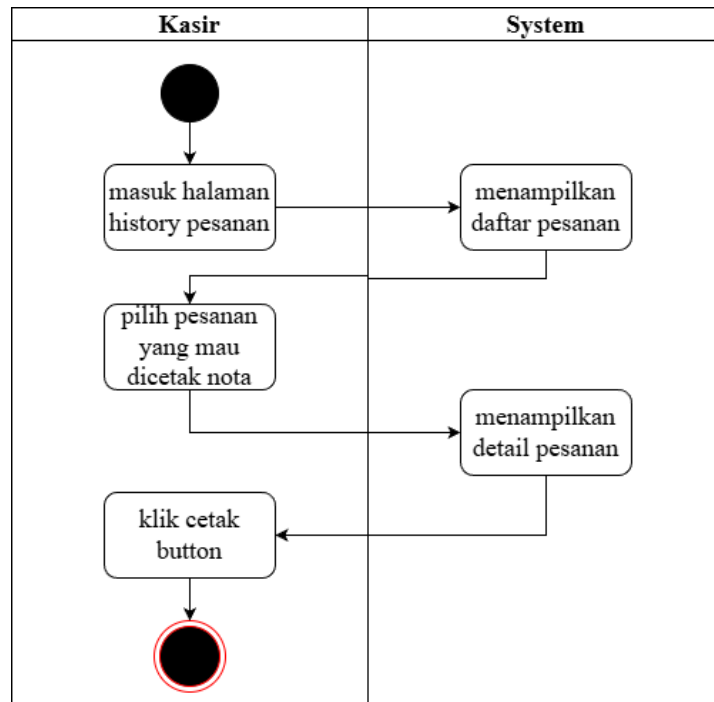
**Gambar 3.** Activity Hapus Product.

Kasir masuk halaman atur *product*, kasir memilih *product* yang mau di hapus datanya, kasir klik menu tersebut. Dan *product* berhasil dihapus.



**Gambar 6.** Activity Cetak Laporan Penjualan.

Cetak laporan penjualan dilakukan saat kasir telah masuk pada halaman cetak laporan, kasir dapat memilih rentang tanggal laporan mana yang ingin di cetak dengan klik tanggal lalu sesuaikan tanggal cetakan, selanjutnya klik tombol cetak.

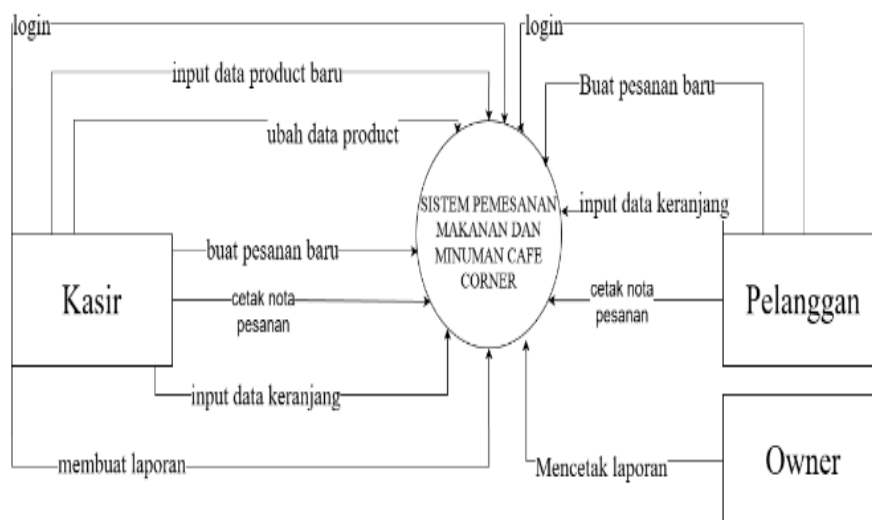


**Gambar 7.** Activity Cetak Nota Transaksi.

Cara mencetak nota transaksi pada aplikasi ini dengan kasir masuk ke halaman history transaksi, lalu kasir memilih transaksi mana yang mau dicetak notanya. Kasir masuk kehalaman detail cetak nota. Kasir klik tombol cetak untuk mencetak nota.

**Diagram Konteks**

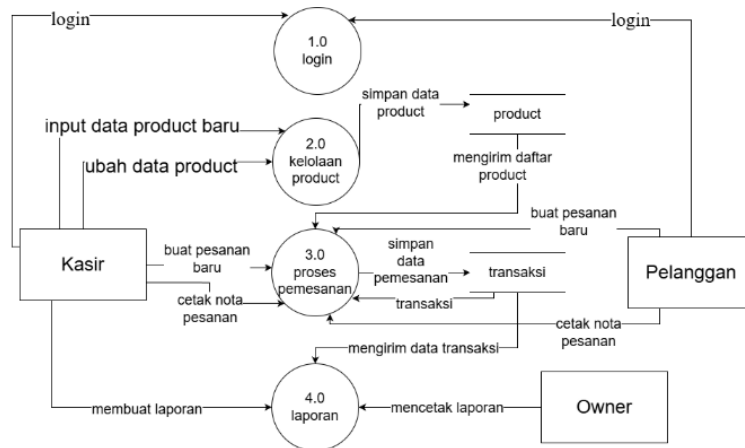
Diagram konteks adalah suatu proses yang menggambarkan dan menjelaskan aliran informasi dari aplikasi android Café Corner yang diusulkan secara garis besarnya, sebagai berikut:



**Gambar 8.** Diagram Konteks.

### DFD Level 0

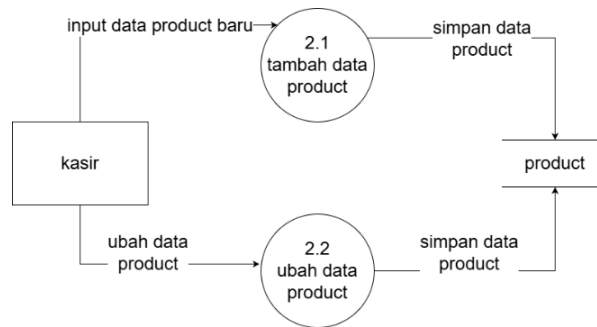
Memecah proses utama dari diagram konteks menjadi sub-proses yang lebih detail.



Gambar 9. DFD Level 0.

### DFD Level 1 Proses 2

Merupakan bentuk pecahan paling kecil pada proses 2.0 / kelola product.



Gambar 10. DFD Level 1.

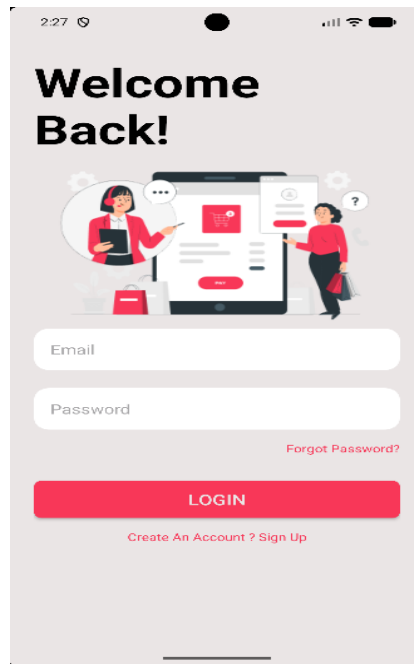
### Hasil Implementasi Interface

Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi kasir pemesanan makanan dan minuman pada Café Corner. Berikut hasil dari implementasi:



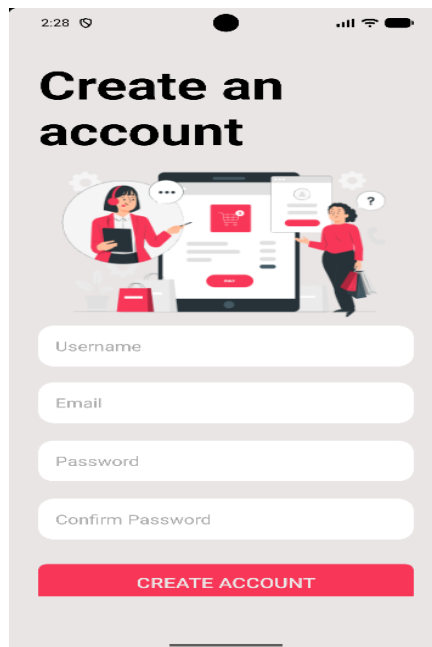
Gambar 11. Halaman Splash Screen.

Splash screen adalah tampilan pertama saat pertama kali membuka aplikasi. Halaman ini akan mengarahkan ke halaman login saat user klik tombol get started.



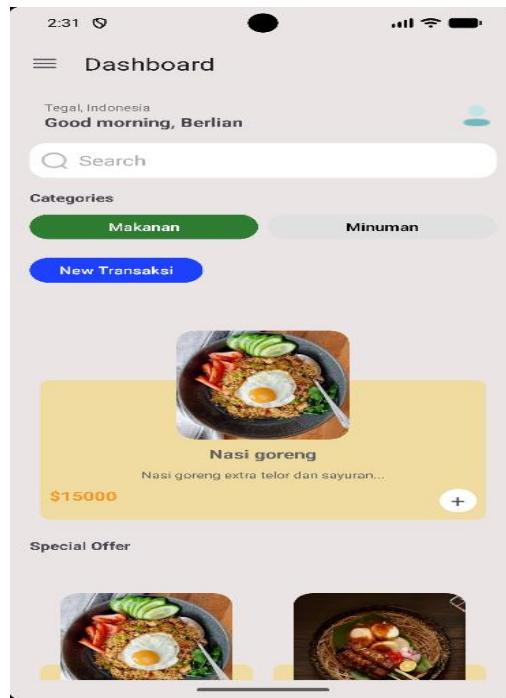
**Gambar 12.** Halaman Login.

Halaman login adalah halaman setelah splash screen pada aplikasi untuk menverifikasi user sudah terdaftar atau belum untuk masuk kedalam halaman lain didalam aplikasi.



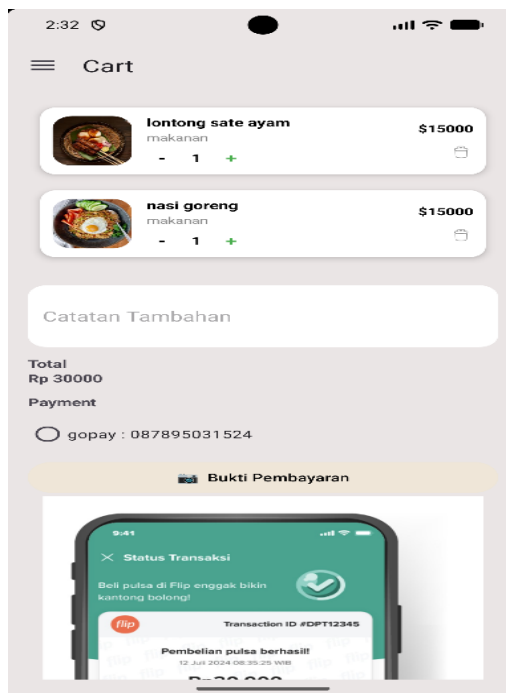
**Gambar 13.** Halaman Buat Akun Baru.

Halaman buat akun baru adalah halaman yang digunakan untuk mendaftarkan atau membuat akun baru di aplikasi. Pada halaman ini pengguna dapat mengisi formulir secara lengkap lalu klik tombol *create account*



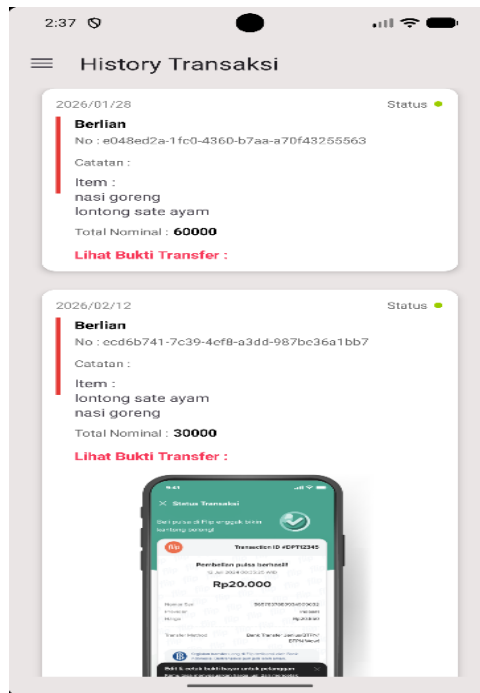
**Gambar 14.** Halaman Dashboard Aplikasi

Halaman Dashboard adalah halaman utama yang berisi daftar menu café. Pada halaman ini user dapat memilih menu yang ingin di pesan dan melihat lihat menu yang ada.



**Gambar 15.** Halaman Cart Aplikasi.

Halaman cart adalah halaman yang menampung seluruh pesanan pelanggan. Pada halaman ini user dapat menambahkan catatan tambahan pada pesanan dan mengirimkan bukti pembayaran sebagai verifikasi pesanan.



**Gambar 16.** Halaman Histori Transaksi

Halaman histori transaksi adalah halaman yang berisi daftar pesanan user. Pada halaman ini user dapat melihat riwayat pesannya dan mencetak nota pesanan dengan cara klik pesanan yang ingin cetak notanya.



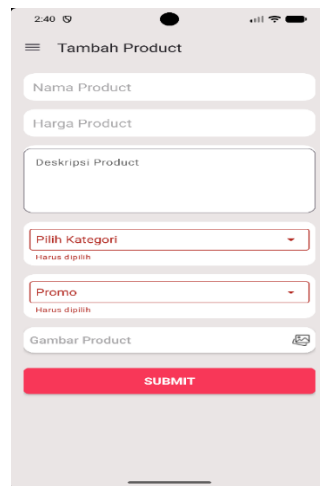
**Gambar 17.** Halaman Nota Transaksi.

Halaman nota transaksi adalah halaman berisi nota dari pesanan yang dipilih sebelumnya pada halaman histori transaksi. User dapat cetak nota dengan klik tombol cetak.



**Gambar 18.** Halaman Manage Product.

Halaman manage product adalah halaman berisi daftar menu. Pada halaman ini user dapat merubah data dari menu yang dipilih.



**Gambar 19.** Halaman Tambah Product.

Halaman tambah product adalah halaman yang berisi formulir untuk melengkapi data menu makanan dan minuman. User diwajibkan untuk melengkapi formulir tersebut setelah itu klik submit untuk menyimpan data.



**Gambar 20.** Halaman Laporan Transaksi.

Halaman laporan transaksi adalah halaman yang berguna untuk mencetak laporan penjualan makanan dan minuman pada café corner. User dapat mencetak berdasarkan tanggal yang pilih dengan klik tombol tanggal lalu memilih range tanggal berapa yang mau dicetak. Setelah itu klik tombol cetak.

## Pengujian

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Black Box Testing Login Kasir.

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Email dan password tidak diisi/Kosong	Email kosong Password Kosong	Sistem akan menolak dan menampilkan (lengkapi formulir)	Sesuai Harapan
2.	Email tidak diisi sedangkan password diisi	Email kosong, password ada isinya	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
3.	Password tidak diisi sedangkan email diisi	Password kosong, email ada isinya	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
4.	Email dan Password diisi tetapi belum terdaftar	Email dan password belum terdaftar	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (Pengguna belum terdaftar)	Sesuai Harapan
5.	Email dan Password diisi sudah terdaftar	Email dan password sudah terdaftar	Sistem akan mengirimkan pesan login berhasil dan mengarahkan kehalaman utama aplikasi	Sesuai harapan
6.	Email dan Password diisi tetapi email salah	Email salah/tidak terdaftar	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (Email/password salah)	Sesuai harapan

**Tabel 2.** Hasil Pengujian Black Box Testing Login Pelanggan.

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Email dan password tidak diisi/Kosong	Email kosong, Password Kosong	Sistem akan menolak dan menampilkan (lengkapi formulir)	Sesuai Harapan
2.	Email tidak diisi sedangkan password diisi	Email kosong, password ada isinya	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
3.	Password tidak diisi sedangkan email diisi	Password kosong, email ada isinya	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
4.	Email dan Password diisi tetapi belum terdaftar	Email dan password belum terdaftar	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (Pengguna belum terdaftar)	Sesuai Harapan
5.	Email dan Password diisi sudah terdaftar	Email dan password sudah terdaftar	Sistem akan mengirimkan pesan login berhasil dan mengarahkan kehalaman utama aplikasi	Sesuai harapan
6.	Email dan Password diisi tetapi email salah	Email salah/tidak terdaftar	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (Email/password salah)	Sesuai harapan

**Tabel 3.** Pengujian Black Box Testing Lupa password.

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Email di isi dengan email yang tidak terdaftar	Email tidak terdaftar	Sistem akan menolak tidak mengirimkan email reset password	Sesuai Harapan
2.	Email tidak diisi	Email kosong	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
3.	Email di isi dengan email yang terdaftar	Masukan email yang terdaftar	Sistem akan mengirimkan link reset password ke email yang terdaftar	Sesuai Harapan

**Tabel 4.** Pengujian Black Box Testing Tambah Menu.

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Semua Form tidak terisi	Semua form kosong	Sistem akan menolak tidak mengirimkan lengkapi formulir	Sesuai Harapan
2.	Semua form kosong kecuali form nama barang	Hanya form nama barang yang terisi	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
3.	Semua form kosong kecuali form deskripsi barang	Hanya form deskripsi barang yang terisi	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
4.	Semua form kosong kecuali form populer barang	Hanya form populer barang yang terisi	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
5.	Semua form kosong kecuali form kategori barang	Hanya form kategori barang yang terisi	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
6.	Semua form kosong kecuali form gambar barang	Hanya form gambar barang yang terisi	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai Harapan
7.	Semua form kosong kecuali form jumlah barang	Hanya form jumlah barang yang terisi	Sistem akan menolak dan mengirim pesan (formulir belum lengkap)	Sesuai harapan
8.	Semua form terisi lengkap	Form terisi lengkap	Sistem akan mengirimkan pesan pop up barang berhasil ditambahkan dan mengarahkan ke halaman utama	Sesuai harapan

**Tabel 5.** Pengujian Black Box Testing Membuat Transaksi Baru.

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	User klik menu tanpa klik tombol buat dulu	Memasukan menu ke dalam keranjang tanpa buat transaksi	Sistem akan menolak dan mengirimkan pesan (buat transaksi dulu)	Sesuai Harapan
2.	User sudah klik tombol buat transaksi lalu menambahkan pesan menu	User telah klik tombol buat pesanan	Sistem akan menerima respon dan mengarahkan kedalam halaman keranjang	Sesuai Harapan
3.	User langsung masuk ke halaman keranjang tanpa membuat transaksi / tambah menu	User masuk halaman keranjang tanpa buat pesanan	Sistem akan tidak menampilkan menu pesanan dihalaman keranjang	Sesuai Harapan

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem aplikasi pemesanan dan manajemen stok peralatan yang dirancang mampu memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam pengelolaan transaksi penjualan dan pembayaran. Sistem ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan staf kasir dalam menghitung pembayaran, mencatat transaksi, dan menyajikan data secara digital agar lebih mudah diakses dan dianalisis.

## Saran

Perancangan aplikasi Point of Sale merupakan aplikasi kasir dan stok manajemen berbasis android dan memerlukan pengembangan lebih lanjut sebelum diterapkan pada Café Corner. Aplikasi ini bersifat multi-user sesuai dengan kebutuhan Cafe namun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

## DAFTAR REFERENSI

- Al Ghazali, G., Adriansyah, R., Hutabarat, S. R., Handika, W., Kusnanda, K. S., & Gunawan, I. (2025). Analisis sistem operasi Android pada komputer pengguna di seluruh dunia pada era modern. *Jurnal Inovasi Artificial Intelligence & Komputasional Nusantara*, 2(1), 32–35.
- Al Jabbar, M. F., Harahap, F. A., & Sijabat, J. I. (2025). Analisis perbandingan pemanfaatan ERD untuk proses pembuatan program. *Jurnal Informatika Utama*, 3(1), 12–22.
- Aqil, Z. R., Gumelar, M. M. L., Mukhlis, I. R., & Hermansyah, D. (2024). Rancang bangun basis data dengan studi kasus penjualan hewan ternak melalui aplikasi dengan ERD dan PDM. *Computing Insight: Journal of Computer Science*, 6(1), 51–61.
- Bagaskoro, M. K., Chakim, M. A., Hilal, M. N., & Thowimma, O. (2021). Benchmarking metode rancang bangun waterfall dan pemodelan berbasis objek. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 15(2), 132–140.
- Cahyani, A. I. (2025). Rancang bangun aplikasi data akreditasi rumah sakit berbasis Android dan Firebase. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 3(2), 51–59.
- Nugroho, A. (2021). Perancangan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis ERP (Open ERP) di Cafe Cozy. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(2), 356–363.
- Payara, G. R., & Tanone, R. (2018). Penerapan Firebase Realtime Database pada prototype aplikasi pemesanan makanan berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(3), 397–406.
- Pranatawijaya, V. H., Putra, P. B. A. A., & Patianom, A. J. (2018). Rancang bangun aplikasi pemetaan gedung Universitas Palangka Raya pada subbag barang milik negara (BMN) BUK Universitas Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 12(2), 74–79.
- Pratama, R. A. (2024). Pengembangan aplikasi Android dengan Kotlin: Panduan praktis untuk pemula. *Jurnal Dunia Data*, 1(1).

- Prayitno, P., Widiyanti, H., & Tabrani, T. (2019). Peran politeknik mengembangkan UMKM dalam persaingan global. *Monex: Journal of Accounting Research*, 8(1), 315–325.
- 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.
- Singgih, R. P. S. (2025). *Perancangan sistem penjualan di rumah makan Omah Jawa* (Laporan kerja praktik). Universitas Dinamika.
- Suarantalla, R., Nugroho, F. A., & Hermanto, K. (2020). Rancang bangun aplikasi pemesanan makanan berbasis Android pada rumah makan “Bengawan Tepi Sawah.” *Hexagon*, 1(2), 42–51.
- Syahputra, A., Wiranti, R., & Astita, W. A. W. (2022). Peran sistem informasi manajemen organisasi dalam pengambilan keputusan. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi (JMASIF)*, 1(1), 26–31.
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan sistem penerimaan anggota baru dengan unified modeling language (UML).