

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web Pada Burjo Ben Klaten

Dhillen Brahmantya Pradifta¹, Ina Sholihah Widiati*²

^{1,2}Program Studi Informatika STMIK AMIKOM Surakarta

e-mail: ¹dhillenbp20@gmail.com, ²inasholihahw@gmail.com

Abstract – Burjo Ben Klaten is one of the typical burjo fast food stalls located in the Klaten Regency area. Burjo Ben Klaten faces challenges in the process of managing transactions that are carried out manually because they are time consuming and risk errors. This research aims to develop an effective and efficient Web-based Sales and Ordering Information System to facilitate the ordering process for customers, as well as provide fast and accurate access to menu stock and sales data. By applying the Prototype method, this research identifies the needs of the new system through interviews and analyzes the data obtained with the results in the form of user interface design. The research results in the form of a responsive system display design that facilitates interaction and navigation, includes information clearly and provides an optimal user experience. With this system, it is expected that Warung Burjo Ben Klaten can improve operational efficiency, reduce human error, and provide easy access to information for managers and customers, as well as support business growth in the food industry in the region.

Keywords: Burjo Food Stall, Information System, Ordering Application, Sales Application

Abstrak – Burjo Ben Klaten adalah salah satu warung makan cepat saji khas burjo yang terletak di wilayah Kabupaten Klaten. Burjo Ben Klaten menghadapi tantangan dalam proses pengelolaan transaksi yang dilakukan secara manual karena memakan waktu dan berisiko kesalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web yang efektif dan efisien untuk memudahkan proses pemesanan bagi pelanggan, serta memberikan akses cepat dan akurat pada data stok menu dan penjualan. Dengan menerapkan metode prototipe, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan sistem baru melalui wawancara dan menganalisis data yang diperoleh dengan hasil berupa desain antarmuka pengguna. Hasil penelitian berupa desain tampilan sistem yang responsif yang memudahkan interaksi dan navigasi, menyertakan informasi dengan jelas dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dengan adanya sistem ini, diharapkan Warung Burjo Ben Klaten dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan manusia, dan memberikan kemudahan akses informasi bagi pengelola dan pelanggan, serta mendukung pertumbuhan bisnis dalam industri makanan di wilayah tersebut.

Kata Kunci – Warung Burjo, Sistem Informasi, Aplikasi Pemesanan, Aplikasi Penjualan

I. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memegang peran penting bagi ekosistem ekonomi di Indonesia, terlebih 99% pelaku usaha di Indonesia yaitu sektor UMKM [1]. Salah satu bentuk UMKM yang berkembang pesat di Indonesia adalah warung makan atau burjo, yang juga membantu menciptakan lapangan kerja di dalamnya. Burjo bisa dianggap sebagai perwujudan dari bagaimana dinamika pasar lokal beradaptasi pada perubahan pasar. Dalam perubahan pasar yang beralih ke penggunaan teknologi, burjo juga harus bisa mengikutinya agar tidak kehilangan daya saing [2].

Kegiatan yang paling vital pada burjo atau warung makan adalah proses transaksi. Karena proses transaksi penting, maka perlu dilakukan pencatatan untuk memudahkan pemilik usaha meninjau kronologis transaksi [3].

Pencatatan transaksi bukan hanya sebagai perekam pembelian dan penjualan, tapi juga sebagai sumber daya untuk memantau tren penjualan, mengelola stok, dan melakukan analisis penjualan dan keuangan [4]. Dengan adanya pencatatan yang efektif, pemilik burjo bisa membuat keputusan tepat waktu, menandai menu yang laris, serta meningkatkan strategi pemasaran. Proses pencatatan transaksi menjadi kunci untuk menjaga operasional yang lancar dan kesuksesan bisnis warung makan.

Burjo Ben Klaten adalah salah satu warung makan cepat saji khas burjo yang terletak di wilayah Kabupaten Klaten. Burjo ben juga menghadapi tantangan yang sama dengan beberapa warung makan lain yang masih menggunakan pengelolaan transaksi manual. Setiap pemesanan dan pembayaran dilakukan secara fisik dengan pelanggan mengisi pesanan mereka di kertas pesanan, diikuti dengan proses manual dalam menghitung total pembayaran dan persediaan stok makanan[5]. Selain itu, proses pencatatan transaksi ini sering kali berisiko kesalahan manusia dan mengharuskan penggunaan sumber daya seperti kertas, pena, dan waktu yang berlebihan. Kelemahan proses manual ini meliputi tingginya biaya operasional, waktu yang terbuang, dan risiko kesalahan yang dapat memengaruhi layanan pelanggan dan keakuratan pencatatan transaksi.

Berdasarkan studi literatur dan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berupa sistem informasi berbasis web yang tidak hanya untuk merekap penjualan tapi sekaligus pemesanan. Pengembangan sistem ini menerapkan metode prototype yang memungkinkan pengembang dan pengguna terlibat aktif dalam pengumpulan kebutuhan [6]. Penggunaan metode ini memungkinkan para pengguna yang terlibat dapat berinteraksi sehingga memiliki gambaran yang jelas terkait sistem yang akan dikembangkan [7]. Dengan metode ini, prototipe sistem akan dikembangkan dan dievaluasi secara iteratif, memastikan bahwa desain akhir memenuhi kebutuhan yang sebenarnya.

Dengan dikembangkannya sistem ini diharapkan mampu memproses pesanan dengan cepat, menghitung pembayaran secara cepat dan akurat, dan mengelola stok makanan dengan efisien serta rekap penjualan yang tertata. Selain itu, sistem ini juga didesain dengan tampilan responsif yang artinya bisa digunakan di desktop maupun mobile sehingga memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Hal ini menjadi kelebihan dari sistem yang akan dikembangkan dan menjadi novelty dari penelitian ini. Dengan implementasi sistem ini, Burjo Ben Klaten akan mampu mengatasi berbagai masalah yang muncul akibat proses manual, seperti penggunaan sumber daya yang berlebihan, waktu yang terbuang, dan risiko kesalahan manusia sehingga pemilik serta staf Burjo Ben Klaten dapat memantau operasional mereka secara langsung dan mengambil tindakan yang diperlukan.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Pada penelitian sebelumnya oleh Akbar dkk dengan studi kasus pada Café More Wyata Guna Bandung memberikan solusi dengan mengotomatiskan kegiatan operasional yang sebelumnya dilakukan secara manual [8]. Meskipun berhasil mengatasi beberapa permasalahan yang telah disebutkan, terdapat kekurangan seperti fokus penelitian tersebut hanya pada perubahan kegiatan manual menjadi otomatisasi yang berfokus pada pihak pengelola. Sedangkan pada penelitian ini melibatkan calon pengguna dalam pengembangannya. Sehingga pengguna memungkinkan dapat memberikan saran perbaikan apabila dalam desain masih dirasa ada yang kurang atau tidak sesuai dalam lapangan/teknis di rumah makan.

Penelitian lain oleh Saputri dkk dengan studi kasus Pada Cafe Surabiku telah mengimplementasikan sistem pemesanan daring untuk membantu meningkatkan efisiensi operasional[9]. Dengan adanya sistem pemesanan sekaligus penjualan dapat membantu meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada operasional burjo karena tidak hanya berguna bagi pengelola tapi juga memudahkan pelanggan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan ini juga mengembangkan sistem pemesanan yang mampu memudahkan pengguna dalam hal ini yaitu pelanggan dalam memesan makanan yang menjadi favoritnya. Selain memudahkan pihak rumah makan, pelanggan pun menjadi lebih mudah juga dalam pemesanan.

Penelitian terdahulu tersebut diatas membahas terkait sistem pemesanan dengan obyek café yang sama dengan penulis. Tetapi ada juga penelitian terdahulu terkait sistem pemesanan dengan obyek yang berbeda seperti pada penelitian Nadhif dkk [10] dengan obyek konveksi/distro. Selain itu penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Syaifulloh dkk [11]. Penelitian tersebut mengambil obyek konveksi/distro kaos. Meskipun berbeda jenis obyek, ternyata sistem pemesanan tersebut juga mampu memudahkan dari sisi pelanggan dan pemilik. Selain itu, penelitian tersebut juga sama-sama menggunakan metode pengembangan sistem Prototyping. Metode prototyping juga digunakan dalam penelitian ini untuk lebih maksimal kaitannya dengan keterlibatan user maupun desain prototipe. Beberapa penelitian lainnya yang menggunakan metode prototyping pun menyatakan efektif dalam mengembangkan sebuah sistem khususnya sistem pemesanan dan penjualan [12] [13] [14].

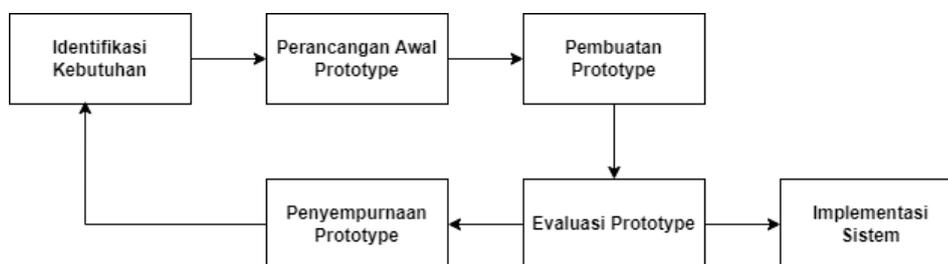
III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dengan melakukan tatap muka dan tanya jawab secara langsung [15] dengan pemilik Warung Burjo, yaitu Saudara Gibran. Wawancara dilakukan dengan menyusun pertanyaan terstruktur dan terbuka, mencakup aspek-aspek seperti proses transaksi yang sedang berlangsung, kendala yang dihadapi, dan harapan terkait pengembangan sistem informasi. Dapat disimpulkan bahwa Burjo Ben dalam proses penjualan menu dan pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual, mengakibatkan kurangnya efisiensi dan ketidakefektifan dalam manajemen stok serta pencatatan data penjualan.

B. Metode Pengembangan Sistem

Dalam perencanaan pengembangan sistem informasi untuk Warung Burjo Ben Klaten, metode pengembangan yang diterapkan adalah metode prototype. Metode ini melibatkan pengembang dan pengguna dalam pengumpulan kebutuhan, di mana kedua pihak secara mendalam membahas kebutuhan dan merumuskan garis besar untuk perancangan [16]. Prototype yang dihasilkan akan digunakan oleh pengguna untuk menentukan kebutuhan pengembangan perangkat lunak selanjutnya [17]. Dalam tahapan pengembangan sistem, peneliti merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan informasi Warung Burjo Ben Klaten. Adapun detail tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sistem dengan metode prototype adalah sebagai berikut pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 merupakan tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada metode prototyping dengan detail sebagai berikut :

1. **Identifikasi Kebutuhan**
Pada tahap identifikasi kebutuhan yaitu mengumpulkan kebutuhan dari pengguna atau pemilik burjo untuk kemudian menganalisa sistem sesuai kebutuhan yang diinginkan pengguna. Misalnya menentukan fitur-fitur yang diperlukan, seperti fitur pemesanan, pencatatan dan pengelolaan stok menu.
2. **Perancangan Awal Prototype**
Perancangan awal prototype mencakup desain antarmuka pengguna yang tidak terlalu detail pada tampilan dan alur penggunaan sistem karena hanya digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang diusulkan.
3. **Pembuatan Prototype**
Pembuatan prototype adalah implementasi dari desain awal sistem yang dapat diakses. Tahap ini berfokus untuk menyelesaikan antarmuka pengguna dan fungsi dasar pada sistem.
4. **Evaluasi Prototype**
Pada tahap ini, umpan balik dari pengguna yang melakukan review pada prototype yang ada akan dicatat apa saja yang perlu evaluasi. Pada tahap ini akan dilakukan iterasi dan pemeriksaan, apakah prototype perlu evaluasi atau tidak. Jika tidak bisa langsung ke tahap implementasi sistem dan jika perlu evaluasi maka perlu ke tahap penyempurnaan prototype.
5. **Penyempurnaan Prototype**
Untuk menyempurnakan prototype perlu memperbaiki prototype yang ada sesuai saran dari kebutuhan pengguna. Perbaikan bisa berupa penyesuaian desain, menambah fitur atau memperbaiki fitur yang kurang sesuai.
6. **Implementasi Sistem**
Pada tahap ini, prototype harus dinyatakan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk di uji ke pengguna. Setelah diuji dan memenuhi kebutuhan, prototype dapat menjadi dasar untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

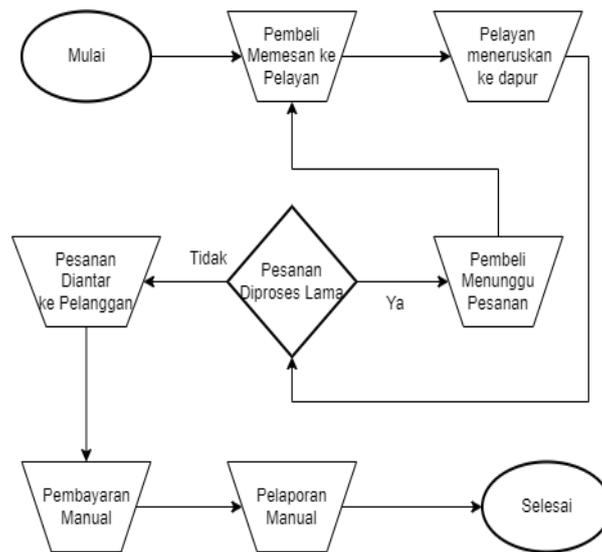
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Sistem

Rancangan analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait efisiensi yang diharapkan dengan diimplementasikannya sistem informasi pemesanan dan penjualan pada Warung Burjo Ben Klaten. Rancangan analisis ini berupa perbandingan antara alur sistem lama yang masih manual dengan alur sistem baru berbasis web yang diusulkan. Analisis ini menyoroti perbandingan mulai dari proses pemesanan, manajemen stok hingga pencatatan transaksi.

1. Sistem Lama

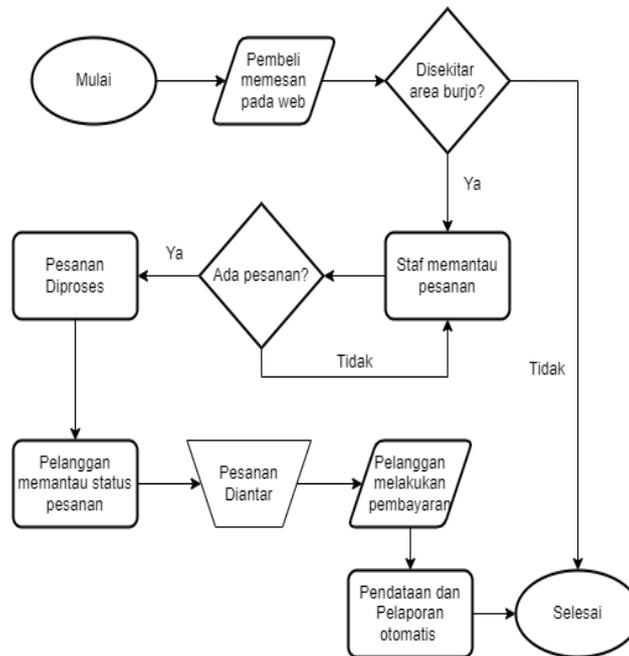
Pada sistem yang lama pelanggan perlu memesan ke pelayan dan dari pelayan perlu mencatatnya di kertas dan diteruskan ke dapur. Kemudian pesanan diproses, jika selesai diproses pesanan di antar ke pelanggan. dan untuk pembayaran perlu dilakukan secara manual, serta pelaporan data nya juga perlu mencatat manual. Dan perlu diperhatikan jika pesanan diproses atau tidak pelanggan tidak tahu, jadi pelanggan perlu kembali ke pelayanan dan mengonfirmasinya.



Gambar 2. Flowchart Sistem Lama

2. Sistem Baru

Pada sistem yang diusulkan, pertama pembeli perlu memesan pada web tanpa login dan harus di area sekitar burjo. Kemudian staf memantau pesanan, jika ada pesanan maka pesanan langsung diproses. Pelanggan juga bisa langsung memantau pesannya. Pelanggan bisa melakukan pembayaran ke kasir dan pendataan dan pelaporan akan otomatis tercatat.

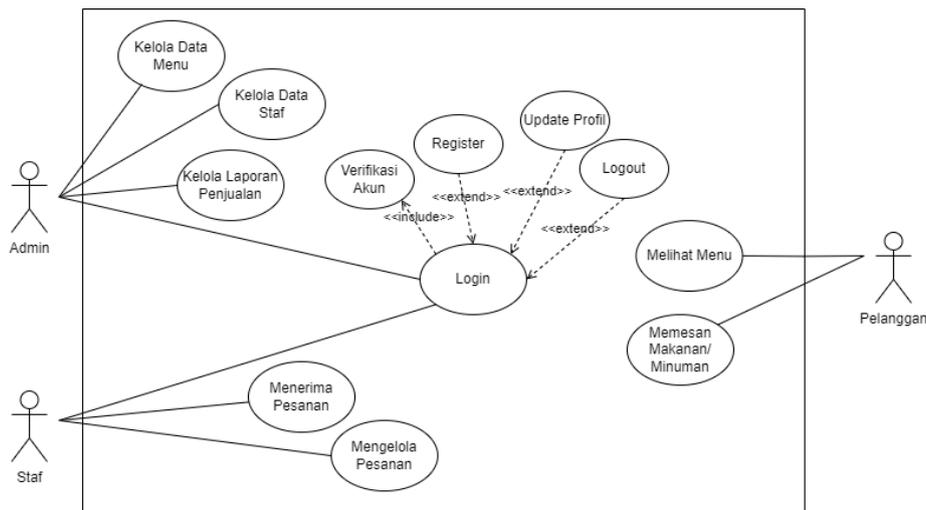


Gambar 3. Flowchart Sistem Baru

Hasil penelitian yang dilakukan berupa Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram dan Desain Antarmuka Pengguna.

3. Use Case Diagram

Use case diagram berupa urutan interaksi yang menghubungkan sistem dan aktor[18]. Aktor terdiri dari 3 aktor, yaitu Admin, Staf dan Pelanggan. Untuk Admin dan Staf perlu login untuk mengakses sistem, sementara Pelanggan hanya perlu berada disekitar area burjo untuk bisa memesan melalui sistem. Admin adalah role yang bisa mengakses ke semua data sistem, mulai dari data menu, data staf dan laporan penjualan. Staf adalah role yang hanya bertugas menerima pesanan dan mengelola pesanan apakah status nya menunggu diproses, sedang diproses, menunggu pembayaran atau selesai pembayaran. Pelanggan adalah pembeli yang ingin memesan di burjo dan harus berada di area burjo agar bisa melakukan pemesanan menu.

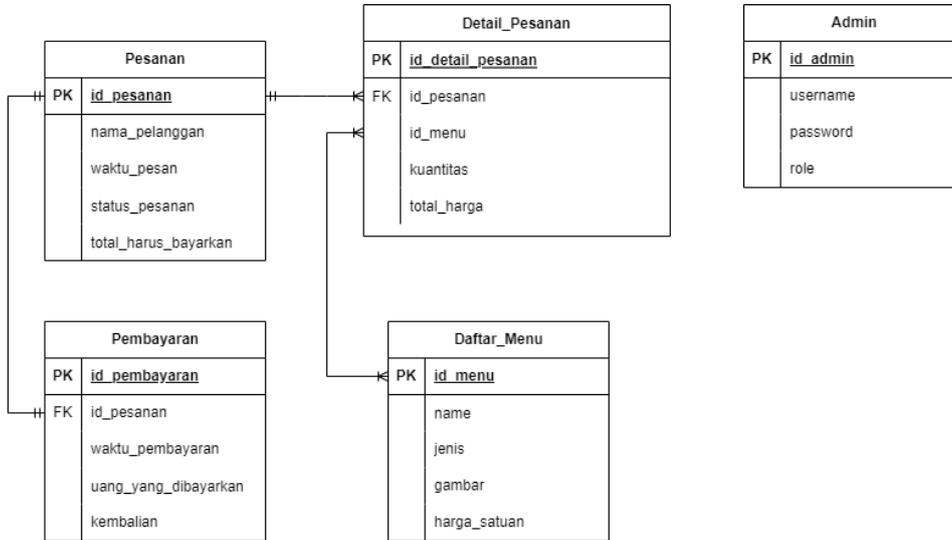


Gambar 4. Use Case Diagram

4. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram atau ERD berupa rancangan basis data yang menunjukkan hubungan hubungan atau relasi antar objek atau entitas [19]. Tabel Admin digunakan admin dan staf untuk mengakses sistem pengelolaan dan tidak berelasi dengan tabel manapun. Tabel Pesanan digunakan untuk menampung data pesanan pelanggan. Tabel Pesanan memiliki kunci utama atau Primary Key sebagai nilai unik setiap baris pada id_pesanan dan berelasi one to many ke tabel Detail Pesanan, artinya satu tabel pesanan terhubung banyak detail pesanan. Tabel Detail Pesanan selain berelasi dengan Tabel Pesanan melalui Foreign Key id_pesanan juga berelasi dengan

Tabel Daftar Menu dengan relasi Many to Many, artinya tiap detail pesanan boleh memiliki banyak menu. Tabel Daftar Menu sendiri digunakan untuk menyimpan daftar menu warung burjo. Tabel Pembayaran berelasi dengan tabel pesanan yaitu One to One artinya satu id_pembayaran hanya boleh satu id_pesanan.



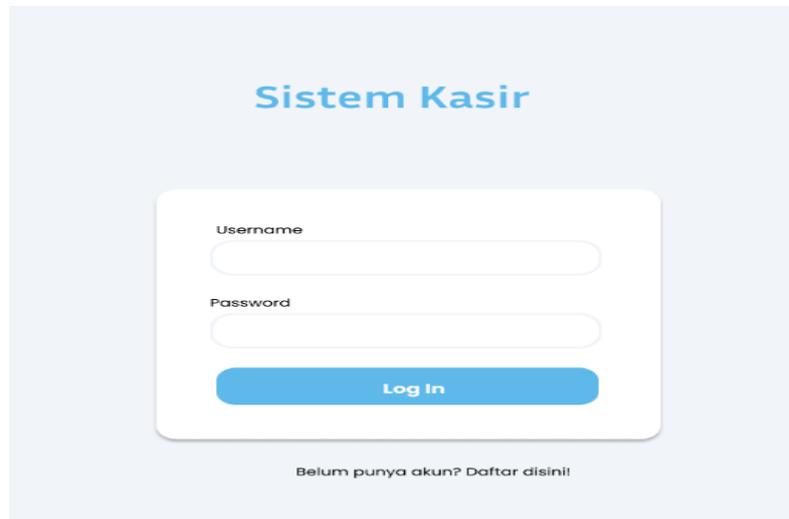
Gambar 5. Tabel Entity Relationship Diagram

5. Desain Antarmuka Pengguna

Hasil akhir adalah antarmuka pengguna yang berupa komponen yang memudahkan interaksi pengguna pada sistem [20], dalam hal ini berupa desainnya. Desain antarmuka pengguna terdiri dari 3 bagian, yaitu tampilan untuk admin, waiters/staf dan pelanggan.

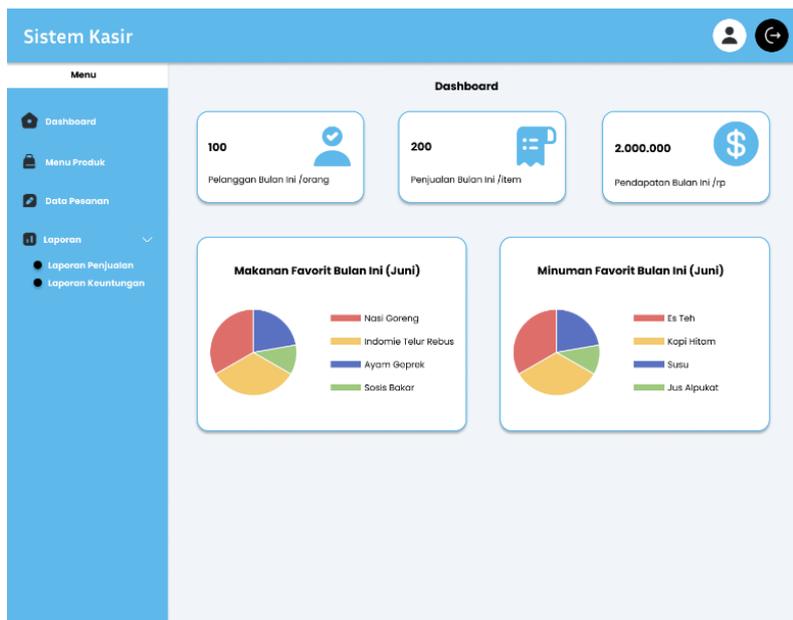
5.1. Desain Antarmuka Admin

Halaman login ditujukan untuk admin dan staf. Admin dan staf memiliki otoritas yang berbeda. Jika berhasil login akan diarahkan ke halaman utama, untuk admin di halaman dashboard dan untuk staf di halaman data pesanan.



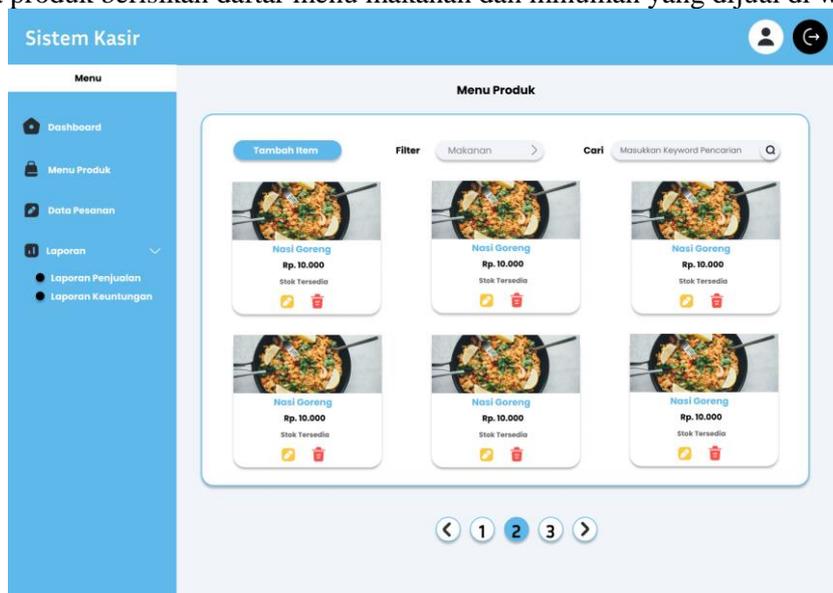
Gambar 6. Halaman login

Halaman utama admin adalah dashboard yang berisi data pelanggan bulanan, penjualan bulanan dan pendapatan bulan, serta grafik makanan dan minuman favorit.



Gambar 7. Halaman Dashboard Admin

Halaman data produk berisikan daftar menu makanan dan minuman yang dijual di warung burjo.



Gambar 8. Halaman Data Produk Admin

Halaman data pesanan berisikan data pesanan yang dilakukan pelanggan pada warung burjo.

Sistem Kasir

Menu

- Dashboard
- Menu Produk
- Data Pesanan
- Laporan
 - Laporan Penjualan
 - Laporan Keuntungan

Data Pesanan

Show 10 entries

Cari

ID	No Meja	Pelanggan	Status Pesanan	Tanggal	Total Harga	ID Pembayaran	
1	1	John Doe	Selesai Pembayaran	11-6-2023	Rp. 30.000	P20236110001	Detail
2	2	Jane Doe	Selesai Pembayaran	11-6-2023	Rp. 35.000	P20236110002	Detail
3	3	John Doe	Selesai Pembayaran	16-6-2023	Rp. 40.000	P20236110003	Detail
4	4	Jane Doe	Menunggu Diproses	16-6-2023	Rp. 45.000	P20236160004	Detail
5	5	John Doe	Menunggu Diproses	16-6-2023	Rp. 50.000	P20236160005	Detail
6	6	Jane Doe	Sedang Diproses	16-6-2023	Rp. 25.000	P20236160006	Detail
7	7	John Doe	Sedang Diproses	16-6-2023	Rp. 320.000	P20236160007	Detail
8	8	Jane Doe	Sedang Diproses	16-6-2023	Rp. 15.000	P20236160008	Detail
9	9	John Doe	Menunggu Pembayaran	16-6-2023	Rp. 10.000	P20236160009	Detail
10	10	Jane Doe	Menunggu Pembayaran	16-6-2023	Rp. 55.000	P20236160010	Detail

Navigation: < 1 2 3 >

Gambar 9. Halaman Data Pesanan Admin

Halaman detail pesanan admin berisikan detail dari pesanan pelanggan sekaligus detail yang harus dibayarkan pelanggan.

Sistem Kasir

Menu

- Dashboard
- Menu Produk
- Data Pesanan
- Laporan
 - Laporan Penjualan
 - Laporan Keuntungan

Manajemen Pesanan > Detail Pesanan

Detail Pesanan

ID Pesan : 1

ID Detail Pesan : 1

Nama Pelanggan : John Doe

No Meja : 1

Status Pesanan : Selesai Dibayar

Daftar Item Pesanan :

- Es Teh x2
- Nasi Goreng x2
- Roti Bakar x2

Detail Pembayaran

ID Pembayaran : P20236110001

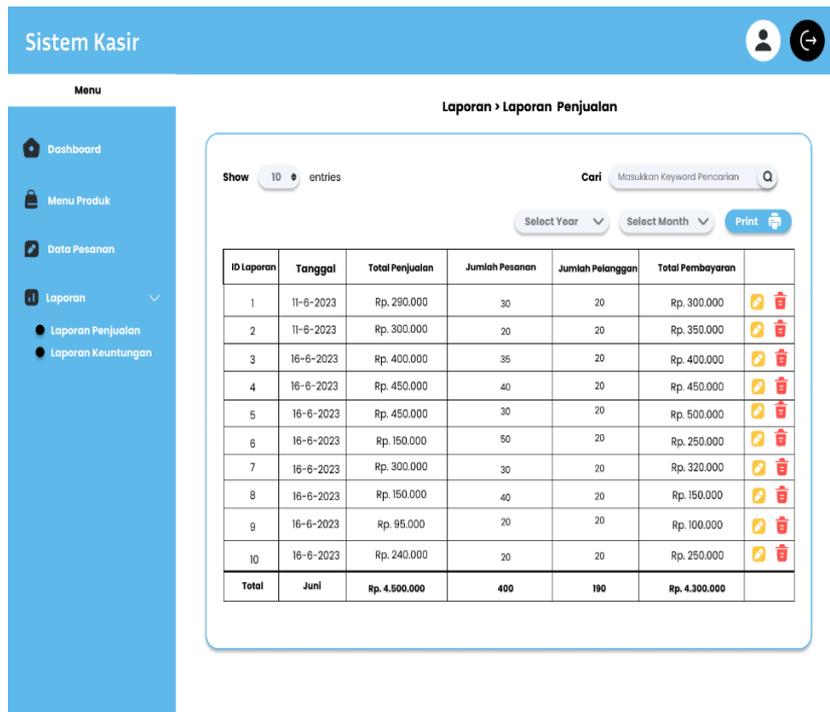
Item Pesanan :

- 1. Es Teh Harga Satuan Rp. 3.000
----- x2
Rp. 6.000
- 2. Nasi Goreng Harga Satuan Rp. 10.000
----- x2
Rp. 20.000
- 3. Roti Bakar Harga Satuan Rp. 7.000
----- x2
Rp. 14.000

Total Harga Pesanan : Rp. 40.000

Gambar 10. Halaman Detail Pesanan Admin

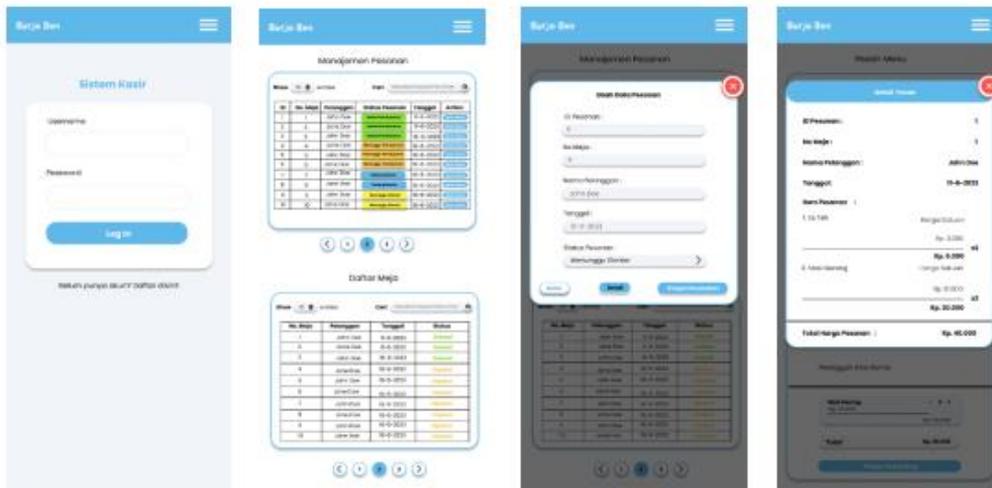
Halaman Laporan Penjualan Admin adalah halaman berisi yang berisi data-data terakait transaksi penjualan.



Gambar 11. Halaman Laporan Penjualan Admin

5.2. Antarmuka Staf

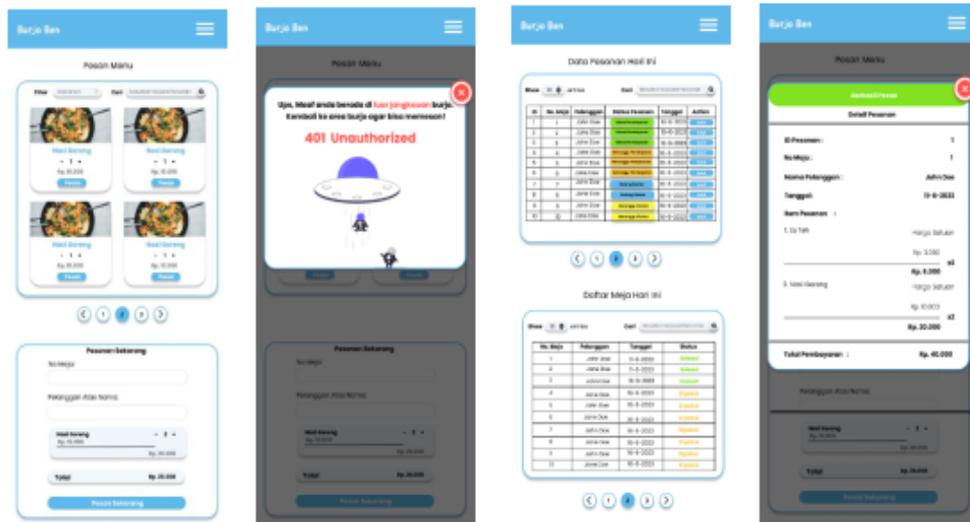
Antarmuka staf berupa halaman yang hanya bisa diakses staf, yaitu halaman mengubah status pesanan, memantau pesanan dan melihat detail pesanan.



Gambar 12. Antarmuka Staff

5.3. Antarmuka Pelanggan

Antarmuka pelanggan berupa halaman yang hanya bisa diakses pelanggan, seperti memesan makanan atau minuman, melihat status pesanan dan melihat detail pesanan.



Gambar 13. Antarmuka Pelanggan

Gambar 6 hingga gambar 13 merupakan antarmuka dari sistem pemesanan dan penjualan pada Burjo Ben Klaten. Terdapat 3 laman akses yaitu admin, staff dan pelanggan. Setiap pengguna tersebut memiliki hak akses yang berbeda menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna tersebut.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan Burjo Ben sudah memenuhi kebutuhan pengguna sehingga jika diterapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan, menggantikan proses manual yang ada sebelumnya. Hasil penelitian berupa flowchart sistem, use case diagram, serta prototype desain antarmuka yang dapat menjadi acuan untuk membantu dan memudahkan proses transaksi kasir, pengelolaan dan pendataan, serta pemesanan daring di Burjo Ben Klaten. Adapun saran yang bisa diberikan adalah mengintegrasikan sistem pembayaran daring untuk mempermudah proses pembayaran daring pelanggan dan meningkatkan keamanan sistem khususnya pada data laporan penjualan dan transaksi. Dengan penerapan saran-saran ini, diharapkan sistem yang dirancang dapat berjalan lebih efektif, efisien, aman, dan memberikan manfaat maksimal bagi pemilik usaha dan pelanggan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kepada tim yang terlibat dalam penelitian dan pembuatan artikel ilmiah ini. Serta terima kasih kepada LPPM STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan arahan dan memfasilitasi publikasi artikel ilmiah ini di Jurnal Jekin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Hanim, E. Soponyono, and M. Maryanto, "Pengembangan UMKM Digital di Masa Pandemi Covid-19," *Pros. Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.24967/psn.v2i1.1452.
- [2] P. K. R. Ribek, N. P. A. T. Y. Yuliasti, and I. M. T. Tamba, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Penjualan Pada Warung Sarin Paon Bali Di Era Pandemi Covid-19," *J. Abdi Dharma Masy.*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.36733/jadma.v4i1.6599.
- [3] P. A. C. H and Y. P. Wibisono, "Implementasi dan pelatihan penggunaan point of sales pada UMKM Kotabaru Yogyakarta," *Masy. Berdaya dan Inov.*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [4] B. M. N. Haqqi and V. Vivianti, "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Stok Barang Toko Penjualan Plafon Berbasis Web," *J. Edukasi Elektro*, vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.21831/jee.v6i2.52170.
- [5] A. F. Rochim and I. P. Windasari, "Rancang Bangun dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja CodeIgniter pada Kafe Dangau Kopi di Daerah Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah," *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.14710/jtk.v2i1.38083.

- [6] E. Martantoh and J. A. Harahap, "Perancangan Sistem Informasi Data Nilai Siswa di SMAN 2 Padang Bolak Sumatera Utara Menggunakan Metode Prototyping," *IFTECH JJournal Innov. Futur. Technol.*, vol. 5, no. 2, 2023, doi: [//doi.org/10.47080/iftech.v5i2.2694](https://doi.org/10.47080/iftech.v5i2.2694).
- [7] D. Panggabean, S. SI, Y. D. br Purba, and I. Gultom, "Aplikasi Pemesanan Perjalanan Paket Wisata Religi Pada PT. Vakansi Mandala Nusantara Berbasis Android," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Komput.*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i1.77>.
- [8] G. N. Akbar, G. Ramadhan, Muthmainnah, and Seliwati, "Manajemen Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Menggunakan Microsoft Visual Studio 2019 di Café More Wyata Guna Bandung," *J. JTIIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 6, no. 4, 2022, doi: [10.35870/jtik.v6i4.619](https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.619).
- [9] Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani, and A. Suherman, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 1, 2019, doi: [10.34010/jati.v9i1.1378](https://doi.org/10.34010/jati.v9i1.1378).
- [10] A. K. Nadhif, D. T. Jati, M. F. Huseein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT Cida*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [11] N. A. Syaifulloh, M. N. Juniadi, and I. S. Widiati, "Aplikasi Pemesanan Produk Berbasis Web Pada Ahli Kaos Solo," 2023.
- [12] A. Z. Al Muhtadi and L. Junaedi, "Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan," *JAIIT*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.52435/jaiit.v3i1.88>.
- [13] M. Alda, M. H. Koto, and A. Wardani, "Implementasi Metode Prototyping Pada Rancangan Toko Tanaman Berbasis Andoid," *J. Teknol. dan Sist. Inf. Uniurab*, vol. 8, no. 2, 2023, doi: [doi/10.36341/rabit.v8i2.3156?](https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3156)
- [14] M. Sidiq and T. Rohayati, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web dengan Metode Prototyping Pada UMKM Sinar Terang Desa Pusakasari Kecamatan Cipaku," *Infotech*, vol. 9, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4863>.
- [15] E. Trivaika and M. A. Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 1, 2022, doi: [10.25134/nuansa.v16i1.4670](https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670).
- [16] W. W. Widiyanto, "Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (RAD)," *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta*, vol. 4, no. 1, 2018.
- [17] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017, doi: <http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>.
- [18] R. Syabania and N. Rosmawani, "Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website," *Rekayasa Inf.*, vol. 10, no. 1, 2021.
- [19] I. S. Akbar and T. Haryanti, "Pengembangan Entity Relationship Diagram Database Toko Online Ira Surabaya," *J. Ilm. Comput. Insight*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [20] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX," *J. Teknol. Inf. dan Ind.*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: [10.33479/kurawal.v4i1.403](https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403).