

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : CAFÉ FAHRENHEIT194)

Chendra Muhammad Azhari Sofyan, Intan Purnamasari, E. Haodudin Nurkifli

Informatika, Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361

chendramas23@gmail.com

ABSTRAK

Bisnis coffeeshop merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi keuntungan yang cukup besar. Namun, ada kalanya tidak semua kedai kopi bisa beroperasi dengan lancar. Mulai dari kurangnya minat pelanggan untuk datang memesan ke tempat dan nota penjualan yang hilang sehingga menyebabkan terhambatnya proses pemesanan dan pembukuan. Penelitian ini berfokus pada Cafe Fahrenheit 194, karena kafe ini mengalami permasalahan di atas. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh para pelaku usaha kedai kopi saat ini. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan aplikasi berbasis web dengan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan mode *waterfall* yang dapat memudahkan proses pemesanan bagi pelanggan dan membantu Cafe Fahrenheit 194 dalam memberikan pelayanan terbaik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan pelayanan pada café fahrenheit 194.

Kata kunci : Aplikasi, Website, Javascript, SDLC, Waterfall, ReactJS

1. PENDAHULUAN

Coffeeshop adalah sebuah bisnis yang menawarkan berbagai jenis kopi dan minuman lainnya, serta sering kali menyediakan makanan ringan, hidangan penutup, dan terkadang makanan berat. Selain menyediakan produk untuk dinikmati di tempat, banyak coffeeshop juga menawarkan layanan take-away atau pengantaran. Café Fahrenheit 194 adalah salah satu coffeeshop yang terletak di daerah Karawang, desa Purwasari, perumahan Truly Estate, yang ikut merasakan perkembangan teknologi terkini untuk menghadapi tantangan dan mengoptimalkan proses pemesanan dan pengantaran makanan yang disediakan. Dengan demikian, calon pembeli tidak perlu datang ke tempat untuk memesan makanan dan cukup melakukan pemesanan dari rumah melalui platform yang telah disediakan. Oleh karena itu, perancangan dan implementasi aplikasi pemesanan makanan berbasis web menjadi solusi yang tepat dan relevan untuk diimplementasikan.

Sebelum adanya aplikasi pemesanan berbasis web, pemesanan dilakukan secara manual, yang memunculkan beberapa masalah krusial seperti antrian yang menumpuk, sebagian pelanggan enggan datang langsung ke coffeeshop sehingga mengurangi penjualan, dan catatan pemesanan yang sering hilang sehingga petugas di Café Fahrenheit 194 kebingungan dan menyebabkan proses pembuatan pesanan pelanggan terhambat. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi pemesanan berbasis web untuk mempermudah pelanggan dalam memesan makanan dan minuman serta mempermudah pengelolaan sistem pemesanan bagi petugas Café Fahrenheit 194.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. World Wide Web

World Wide Web (WWW) adalah suatu sistem informasi yang tersebar di seluruh dunia yang memungkinkan orang mengakses berbagai dokumen dan sumber daya lainnya melalui internet. Salah satu komponen internet, *World Wide Web* (WWW), menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) untuk mengirimkan data antara pengguna dan server.

2.2. Hyper Text Markup Language

Bahasa markup umum yang digunakan untuk membuat dan merancang halaman web adalah HTML, atau *Hypertext Markup Language*. HTML merupakan sebuah bahasa yang berfungsi untuk mengatur dan menyusun data yang akan ditampilkan di dalam browser web. Selain itu, bahasa ini memberikan kerangka dasar untuk halaman web, yang memisahkan komponen-komponen dan kontennya.

2.3. Cascading Style Sheet

CSS, yang merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet*, umumnya digunakan untuk mengontrol penampilan elemen yang terdapat dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS diciptakan dan dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) pada tahun 1996 dengan tujuan dasar. Pada masa itu, HTML tidak menyediakan tags yang memiliki fungsi untuk memformat halaman.

2.4. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam mengembangkan situs web untuk meningkatkan tingkat dinamis dan interaktif. Dengan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, fungsionalitas halaman web dapat ditingkatkan.

2.5. Framework

Sesuai dengan namanya, *framework* adalah kerangka kerja untuk membuat aplikasi desktop dan berbasis web. Karena Anda hanya perlu menyusun komponen pemrograman di dalamnya dengan lebih terorganisir. Kerangka kerja dibuat untuk membantu programmer. sehingga seorang programmer tidak perlu menulis kode berulang kali. Karena kita hanya perlu menyusun komponen pemrograman di dalamnya.

2.6. ReactJS

React JS adalah pustaka atau *library* JavaScript yang bersifat *open source* yang dikembangkan oleh Facebook untuk digunakan dalam pembuatan antarmuka pengguna. Tingkat popularitasnya bisa diukur dari sejumlah besar aplikasi terkenal yang memanfaatkannya, seperti Facebook, WhatsApp, Netflix, Instagram, dan beberapa aplikasi lainnya, dan banyak penyedia jasa pembuatan aplikasi web lainnya.

2.7. Aplikasi

Aplikasi merujuk pada program yang dibuat oleh pengguna dengan tujuan untuk melakukan suatu tugas khusus. Program aplikasi sendiri dapat diartikan sebagai program yang telah jadi atau program yang telah dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna atau aplikasi lainnya. Aplikasi juga dapat dijelaskan sebagai implementasi atau penerapan suatu konsep yang menjadi fokus pembahasan, atau sebagai program komputer yang dibuat untuk membantu manusia dalam menyelesaikan tugas tertentu.

2.8. Pemesanan

Pemesanan merupakan langkah yang umumnya diambil oleh konsumen sebelum melakukan transaksi pembelian. Untuk memastikan kepuasan konsumen, penting bagi perusahaan untuk memiliki sistem pemesanan yang efisien. Proses pemesanan juga mencakup cara dan metode dalam mengajukan permintaan kepada pihak lain.

2.9. Software Development Life Cycle

Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan suatu rangkaian langkah-langkah dalam mengubah dan menciptakan sistem perangkat lunak, serta melibatkan model dan metodologi tertentu. SDLC terdiri dari beberapa tahap kerja yang memungkinkan insinyur dan pengembang untuk merancang dan mengelola perangkat lunak, menghasilkan hasil sistem yang berkualitas tinggi sesuai dengan harapan pengguna dan pemangku kepentingan.

2.10. Waterfall

Metode *Waterfall* adalah salah satu teknik pengembangan perangkat lunak yang paling populer. Keunggulan metode ini adalah proses pengembangan yang terorganisir dan terstruktur dengan baik, kemudahan pemahaman struktur hingga pengembangan perangkat lunak dapat didokumentasikan.

2.11. Penelitian Sebelumnya

Tabel 1. Penelitian Tedahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Metode	Hasil yang sudah dicapai	Hasil yang belum dicapai
1.	Immah Inayati, M. Nur Hidayatullah, Made Kamisutara	Aplikasi Pemesanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik)	<i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	Penelitian ini berhasil merancang sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis website di RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik setelah melalui beberapa tahap pengujian aplikasi ini disimpulkan layak digunakan dan dapat membantu proses pemesanan makanan pelanggan di RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik.	Hasil yang belum di capai dan menjadi kekurangan adalah pada penelitian ini adalah mengharuskan pelanggan melakukan pembayaran secara manual.
2.	Mufliha Afiksih	Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT.Pegadaian Kanwil I Medan	<i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> dengan metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan berbasis web di kantin PT.Pegadaian Kanwil I Medan setelah melalui beberapa tahap pengujian. Aplikasi ini dapat melakukan proses pemesanan makanan tanpa harus antri dan lebih mudah untuk melihat menu makanan, detail makanan dan harga makanan.	Hasil yang belum dicapai dan menjadi kekurangan adalah bahasa pemrograman yang dipakai menghasilkan web yang kurang responsif
3.	Solichin	Pengembangan dan Pengujian	<i>Software Development</i>	Penelitian ini berhasil merancang bangun aplikasi pemesanan	Backup data rutin agar bisa mengantisipasi error atau

No.	Nama Penulis	Judul	Metode	Hasil yang sudah dicapai	Hasil yang belum dicapai
		Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Website Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	<i>Life Cycle (SDLC)</i> dengan metode <i>Waterfall</i>	pada nasi buntel jontor berbasis website responsif dan dapat meminimalisir penumpukan pemesanan seperti sebelum adanya aplikasi	terjadi kerusakan pada database
4.	Yanfa Nur Farabi, Rio Korio Utoro, Fery Prasetyanto	Perancangan dan Implementasi Front-End Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Kafe Angkringan Cahsaiki	<i>Waterfall</i>	Aplikasi pemesanan makanan berbasis web untuk kafe angkringan Cahsaiki menunjukkan bahwa 63,6% dari 23 responden merasa puas dengan tampilan yang telah dibuat. Dengan adanya aplikasi pemesanan berbasis web ini, sistem transaksi di kafe angkringan Cahsaiki menjadi lebih cepat aplikasi pemesanan berbasis web ini, sistem transaksi di kafe angkringan Cahsaiki menjadi lebih cepat.	Aplikasi pemesanan makanan berbasis web pada kafe angkringan Cahsaiki agar dapat dikembangkan lagi dengan fitur-fitur dan memberikan kesan kemudahan bagi pengguna aplikasi, Pada penelitian selanjutnya penulis dapat memperbaiki kekurangan dari segi front-end baik dari segi tampilan maupun fitur pada aplikasi.
5.	Chandy Ophelia S, Siska Nurul Marwiyah, Suyanti	Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Menu Pada Rumah Makan Segar Menggunakan Model <i>Waterfall</i> dan Berbasis Web	<i>Waterfall</i>	Berdasarkan analisis dan pengembangan sistem aplikasi pemesanan menu di Rumah Makan Segar, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mempercepat penyajian makanan, mengurangi kesalahan pencatatan dan	Hasil UI yang didesain kurang menarik dan interaktif sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk memperbaiki tampilan UI pada website pemesanan

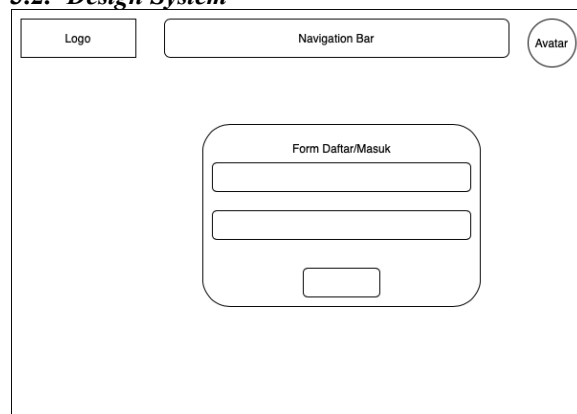
3. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall* yang mempunyai 5 tahapan yaitu:

3.1. Requirement

Pada tahap ini peneliti harus berinteraksi dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dan batasan perangkat lunak.

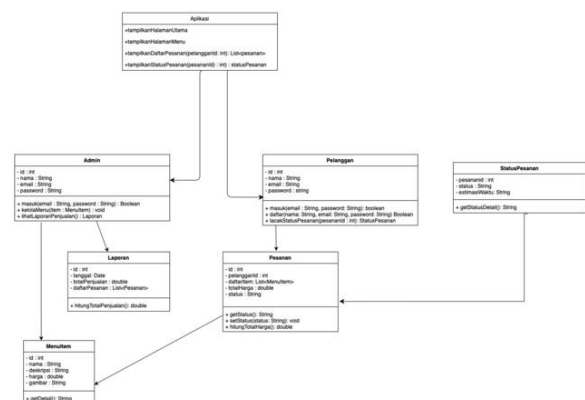
3.2. Design System



Gambar 1. Design Halaman Login

Pada tahap ini peneliti merancang sistem aplikasi. Selain itu pengembang juga melakukan perancangan *user interface*. Dalam desain *inteface* akan dibuat beberapa struktur aplikasi yang digambarkan yang terdapat pada gambar dibawah:

Class diagram yang sudah dibuat dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Class Diagram

3.3. Implementation

Pada tahap ini, peneliti memulai proses pengembangan aplikasi. Bahasa pemrograman yang

digunakan dalam proses ini adalah JavaScript dengan menggunakan *framework* ReactJS.

3.4. Verification

Pada tahap ini, sistem menjalani pengujian blackbox testing, di mana respons sistem diamati tanpa memeriksa struktur internalnya.

3.5. Maintenance

Tahap ini merupakan fase terakhir dalam metode waterfall. Perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan diimplementasikan dan kemudian dipelihara.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Requirement

Pada tahap *Requirement* atau analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara kepada Ikhsal Maulana selaku pemilik dari Café Fahrenheit 194 untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh pegawai dan pelanggan.

4.1.1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada Ikhsal Maulana selaku pemilik dari Café Fahrenheit 194 dan beberapa petugas dari café tersebut untuk menanyakan beberapa permasalahan dan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari Café Fahrenheit 194. Adapun hasil dari wawancara tersebut yaitu peneliti mendapatkan data-data terkait dengan pemesanan makanan, pengelolaan pesanan dan tata cara pemesanan.

4.1.2. Observasi

Observasi yang telah dilakukan peneliti secara langsung mengenai permasalahan yang menjadi poin utama perlunya aplikasi pemesanan berbasis website untuk Café Fahrenheit 194.

4.1.3. Analisis Kebutuhan User

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan dengan mengumpulkan cerita awal dari calon pengguna melalui wawancara terstruktur. Setelah analisis kebutuhan pengguna selesai, data yang diperoleh akan diolah pada tahap selanjutnya dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara dan observasi maka didapatkan permasalahan yang dialami calon pengguna adalah sebagai berikut:

- Pemilik dan customer ingin melakukan secara online agar mempermudah alur pemesanan sehingga mudah dilakukan dimana saja
- Belum adanya sistem yang menjembatani antara pihak customer dan pelanggan untuk memesan makanan secara online
- Pemesanan sering dilakukan secara manual sehingga catatan sering hilang dan tidak masuk ke dalam pembukuan sehingga proses pencatatan pemasukan tidak sesuai

Dari permasalahan di atas terdapat beberapa kebutuhan aplikasi untuk mengetahui secara jelas dan tepat terhadap masalah yang dihadapi calon pengguna aplikasi ini. Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*user*) dari aplikasi pemesanan makanan berbasis web. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan pengguna yang telah dibuat, beberapa kebutuhan pengguna dari aplikasi pemesanan makanan berbasis web adalah sebagai berikut:

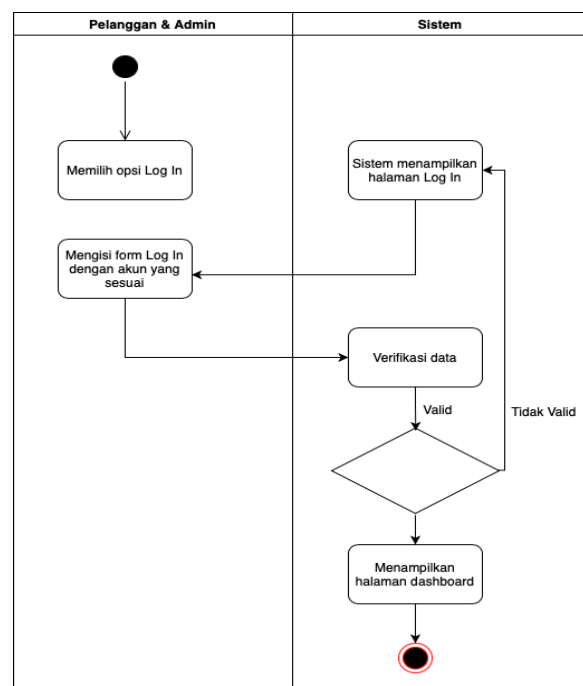
- Menjembatani antara pihak customer dan user dalam proses pemesanan secara online
- Memudahkan *user* dalam memesan makanan secara online
- Membantu pencatatan penjualan Café Fahrenheit 194

4.2. Design System

Dalam tahap ini *design system* akan dibagi menjadi 2 yaitu *Design App* dan *Design Database*. Perancangan model dilakukan untuk mempermudah *design app* yang akan dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan *design interface*. Aplikasi ini akan dirancang menggunakan pemodelan UML, termasuk pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* untuk mendesain arsitektur aplikasinya.

4.2.1. Activity Diagram

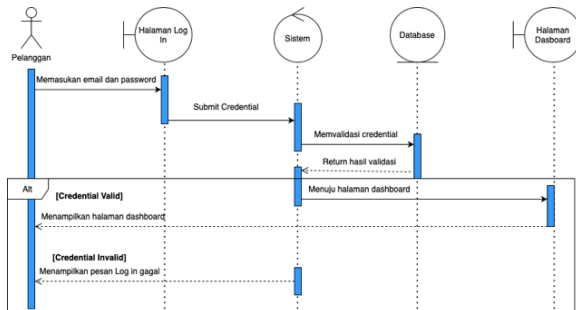
Activity Diagram menggambarkan berbagai aktivitas yang terjadi dalam suatu use case. Berdasarkan skenario *use case* yang diusulkan, maka gambaran aktivitas dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Activity Diagram Login

4.2.2. Sequence Diagram

Sequence diagram dibuat untuk menunjukkan aktivitas dalam use case dalam rentang waktu dan menampilkan pesan terkirim dan pesan diterima. Beberapa aktivitas dalam rentang waktu yang digambarkan oleh aplikasi ini adalah sebagai berikut:



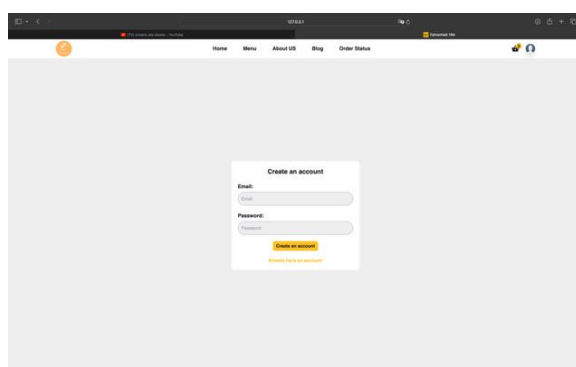
Gambar 4. Sequence Diagram Login

4.2.3. Class Diagram

Desain database dilakukan setelah desain sistem selesai. Desain database ini meliputi pembuatan *class diagram* dan struktur data. Database pada aplikasi ini diimplementasikan menggunakan Firebase. Proses desain ini mencakup pembuatan *class diagram* yang kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk tabel-tabel yang memiliki keterkaitan atau hubungan antar tabel tersebut.

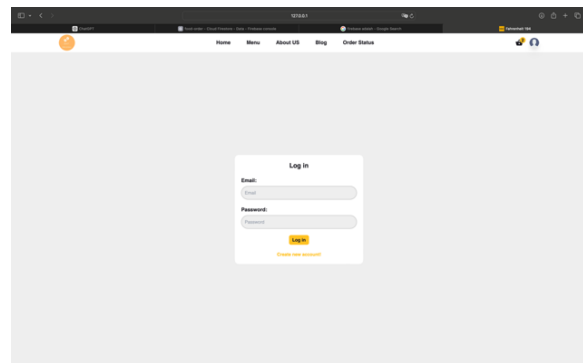
4.3. Implementation

Berdasarkan *design interface* yang telah disusun, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikannya ke dalam sebuah program perangkat lunak. Hasil akhirnya adalah sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis web, yang dibuat menggunakan JavaScript dengan *framework* ReactJS dan Firebase sebagai databasenya. Berikut adalah tampilan dari aplikasi pemesanan makanan berbasis web yang telah dibuat:



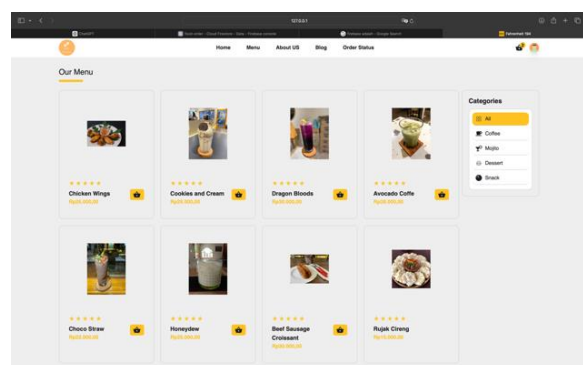
Gambar 5. Halaman Sign In Pelanggan

Pada gambar diatas adalah aktifitas dimana pelanggan melakukan *Sign In* pada aplikasi jika pelanggan belum mempunyai akun



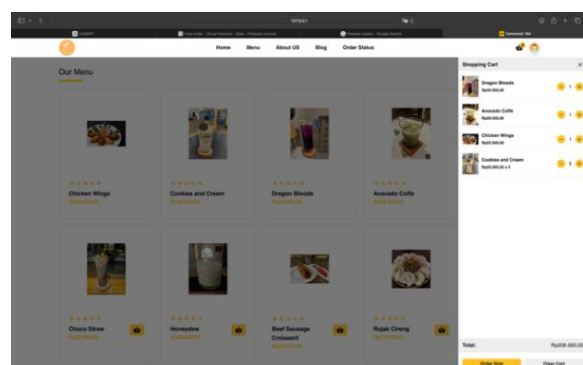
Gambar 6. Halaman Login User

Pada gambar diatas adalah aktifitas dimana *user* melakukan *Log In* pada aplikasi dengan akun yang sesuai.



Gambar 7. Halaman Melihat Menu

Pada gambar diatas adalah menu yang terdaftar pada aplikasi yang ditunjukkan untuk pelanggan untuk memesan



Gambar 8. Halaman Memesan Makanan

Pada gambar diatas adalah gambar dimana pelanggan sudah memilih item pada menu yang tersedia pada aplikasi.

4.4. Verification

Verifikasi yang dilakukan pada aplikasi yang telah dibuat yaitu dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan tujuan menguji fungsionalitas pada sistem tersebut. Berikut hasil pengujian dari *black box testing* tersebut:

Table 1. Hasil Black Box Testing

Halaman yang diuji	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Daftar Pelanggan	Mengosongkan form pendaftaran dan langsung klik <i>button Log in</i>	email: - password:-	Sistem menolak akses pendaftaran dan memberikan pesan <i>Please input an email and password</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
	Mengisikan form pendaftaran dengan email dan password yang belum terdaftar	Email: <u>shendolz201@gmail.com</u> Password: freeze23	Sistem berhasil melakukan registrasi dan secara otomatis akan mengarahkan user ke menu login	Sesuai dengan yang diharapkan
	Mengisikan form pendaftaran dengan email dan password yang sudah terdaftar	Email: <u>Shendolz201@gmail.com</u> Password: freeze23	Sistem menolak akses pendaftaran dan memberikan pesan <i>Firebase: Error (auth/email-already-in-use).</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
Halaman Log in Pelanggan dan Admin	Mengisikan form <i>Log In</i> dengan email dan password yang belum terdaftar	Email: <u>hardcore@gmail.com</u> Password: counterparts 23	Sistem menolak akses <i>Log in</i> dan memberikan pesa <i>Firebase: Error (auth/invalid-email).</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
	Mengosongkan form <i>Log in</i>	Email: - Password: -	Sistem menolak akses <i>Log In</i> dan memberikan pesan <i>Please input an email and password.</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
	Mengisikan form <i>Log In</i> dengan email dan password yang sudah terdaftar	Email: <u>shendolz201@gmail.com</u> Password: freeze23	Sistem berhasil melakukan <i>Log In</i> dan secara otomatis akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman dashboard	Sesuai dengan yang diharapkan
Halaman Melihat Menu Pelanggan	Mengakses halaman menu	Menekan tombol menu pada <i>navigation bar</i> yang tersedia pada aplikasi	Sistem berhasil menampilkan seluruh menu yang tersedia	Sesuai dengan yang diharapkan
	Mengakses halaman menu dengan tanpa melakukan login terlebih dahulu	Menekan tombol menu pada <i>navigation bar</i> yang tersedia pada aplikasi	Sistem berhasil menampilkan seluruh menu yang tersedia	Sesuai dengan yang diharapkan
Halaman Memesan Pesanan	Menambahkan menu lalu melakukan <i>order</i>	Memilih beberapa item yang tersedia lalu melakukan order	Sistem berhasil menyimpan beberapa item yang telah dipesan oleh pelanggan	Sesuai yang diharapkan
	Menambahkan menu lalu melakukan order tanpa melakukan Log in terlebih dahulu	Memilih beberapa item yang tersedia lalu melakukan order	Sistem menolak permintaan tersebut lalu memberikan pesan <i>You have to login to complete your order</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
Halaman Mengisi Data Pelanggan	Mengisi form yang disediakan untuk memproses pesanan	<i>Your Name:</i> Chendra <i>Phone Number:</i> 081388729868 <i>Address:</i> Perum Truly Blok D9	Sistem berhasil memproses pesanan lalu memberikan pesan <i>Your order on the way</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
	Mengosongkan halaman form yang disediakan	<i>Your Name:</i> - <i>Phone Number:</i> - <i>Address:</i> -	Sistem menolak proses pemesanan lalu memberikan pesan <i>Please Fill Out All fields.</i>	Sesuai dengan yang diharapkan
Halaman Melihat Status Pesanan	Melihat status pesanan yang sudah diproses	Menekan tombol <i>Order Status</i> pada <i>navigation bar</i> yang tersedia	Sistem berhasil menampilkan status pesanan yang telah diproses	Sesuai dengan yang diharapkan
	Melihat status pesanan tanpa	Menekan tombol <i>Order Status</i> pada <i>navigation bar</i> yang tersedia	Sistem menolak lalu memberikan pesan <i>Please</i>	Sesuai dengan yang diharapkan

Halaman yang diuji	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
	melakukan login terlebih dahulu		<i>login with your email to see the order status</i>	
Halaman Memproses pesanan	Mengubah status pesanan pelanggan	Menekan tombol <i>option</i> untuk mengubah status pesanan yang sudah dikonfirmasi	Sistem berhasil mengubah status pesanan	Sesuai yang diharapkan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan berbasis web ini, serta berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk merancang aplikasinya dan diimplementasikan ke dalam kode program menggunakan JavaScript, dengan framework ReactJS dan Firebase sebagai databasenya. Berdasarkan hasil perancangan yang terlampir pada bab 4, aplikasi ini memudahkan pelanggan dalam memesan makanan di Cafe Fahrenheit 194 dimanapun dengan mudah. Hasil pengujian dengan metode User Acceptance Testing membuktikan bahwa responden memberikan skor rata-rata sebesar 84,2%, yang menandakan aplikasi ini layak digunakan dan diimplementasikan sebagai aplikasi pemesanan. Catatan pesanan otomatis tersimpan dalam database sehingga memudahkan admin dalam memproses pesanan dan laporan penjualan tanpa harus mengumpulkan nota pesanan dan mencatat secara manual. Adapun saran untuk perbaikan diantaranya menambahkan payment gateway untuk memudahkan pelanggan melakukan pembayaran dengan berbagai metode dan bermacam-macam e-wallet, menambahkan fitur kelola menu dan kelola akun pengguna pada aplikasi tanpa harus memakai aplikasi Firebase, menambahkan fitur pesan pada menu jika stok item menu kosong atau habis, dan menambahkan fitur data penjualan pada aplikasi tanpa harus melihat order list pada aplikasi Firebase.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ade Nahya Zahara & Nunsina (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Berbasis Web (E-Del). *Journal of Information System, Computer Science And Information Technology* Vol.3, No.2 Hal 1- 8.
- [2] Darsiti & Darin Haerofifah (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery). *JURNAL NUANSA INFORMATIKA* Volume 16 Nomor 1.
- [3] Solichin (2021). Pengembangan dan Pengujian Aplikasi Pemesanan Makanan berbasis Website Menggunakan Metode *Waterfall*. *Journal of Computer Science an Engineering (JCSE)* Vol. 2, No. 1.
- [4] Yanfa Nur Farabi, Rio Korio Utoro & Fery Prasetyanto (2023). Perancangan Dan Implementasi Front-End Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Kafe Angkringan Cahsaiki. *e-Proceeding of Applied Science* : Vol.9, No.1
- [5] Achmad Aditya Ashadul Ushud (2019). PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN (STUDI KASUS: RESTORAN ANAK NATBERRY) BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Maklumatika* Vol. 5, No. 2.
- [6] Imam Fauzy Muldani Rachmat (2022). APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL PROTOTYPE (STUDI KASUS ROTI BAKAR 88). *JURNAL IPSIKOM* Vol. 10 No. 1
- [7] Yudi Irawan, Herianto & Refni Wahyuni (2019). APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB DI CATERING CINDELARAS PEKANBARU. *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE* VOL. 2 No. 2.
- [8] Munawarah, Muhyiddin Zainul Arifin & Nurul Yaqin (2022). Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web Responsive. *SAINTEKBU: Jurnal Sains dan Teknologi* Volume : 14 No. 01.
- [9] Wahyu Pudyawardana (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya. *ALMUISY: Journal of Al Muslim Information System* Vol II No.1.
- [10] Afikasih (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan. *JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATICS ENGINEERING (CoSIE)* VOL. 01, NO. 2.