

SISTEM PEMESANAN BERBASIS WEB UNTUK AYAM GEPREK LOL

Matthew Damian Susetio, Yemima Monica Geasela

Sistem Informasi, Universitas Bunda Mulia
Jl. Jalur Sutera Bar. No.Kav.7-9, Kota Tangerang, Indonesia
ygeasela@bundamulia.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan sistem pemesanan makanan yang terintegrasi, khususnya dalam pengelolaan pesanan dalam jumlah besar (*bulk order*) pada industri kuliner multi-outlet. Ayam Geprek LOL masih mengelola *bulk order* secara manual melalui aplikasi WhatsApp, yang menimbulkan permasalahan seperti miskomunikasi antar cabang, kesalahan pencatatan pesanan, keterlambatan pengiriman, serta sulitnya pelacakan status pesanan secara terpusat. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem pemesanan makanan berbasis web yang mampu mengelola proses *bulk order* secara terstruktur dan terintegrasi. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Waterfall*, dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem menggunakan UML dan ERD Crow's Foot, implementasi menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL, serta pengujian sistem. Pengujian dilakukan dengan metode *alpha testing* pada skenario utama pemesanan *bulk order*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan, meningkatkan konsistensi data, memperbaiki keterlambatan pesanan, serta mengurangi potensi kesalahan operasional dibandingkan proses manual sebelumnya.

Kata kunci : *laravel, waterfall, website*

1. PENDAHULUAN

Era digital telah membawa dampak besar pada dinamika globalisasi, ditandai dengan pemanfaatan internet yang masif dan perkembangan pesat teknologi informasi serta komunikasi. Integrasi komputer dengan inovasi teknologi informasi serta komunikasi membentuk suatu sistem komunikasi global yang menyatu dan saling terhubung, menjadikan teknologi sebagai elemen vital dalam kehidupan manusia [1]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan faktor yang sangat penting bagi kemajuan jaman [2] dan merupakan kebutuhan esensial di hampir seluruh sektor kehidupan [3]. Salah satu bidang yang sangat terdampak oleh perkembangan ini adalah industri layanan makanan atau bisa juga disebut kuliner. Perubahan tersebut dipicu oleh kemajuan teknologi dan penetrasi internet, yang kini mampu memberikan kenyamanan dan kecepatan yang sebelumnya tidak tersedia [4]. Saat ini, internet sudah menjadi kebutuhan pokok yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan perorangan, berbagai kelompok, dan juga organisasi [5]. Seiring meningkatnya akses internet dan kepercayaan publik terhadap keamanan transaksi digital, sektor e-commerce menunjukkan pertumbuhan yang pesat [6], termasuk pada layanan makanan.

Teknologi informasi senantiasa mengalami perubahan, di mana perkembangannya terus menghadirkan beragam layanan yang inovatif [7]. Sistem informasi pemesanan makanan berbasis web hadir sebagai inovasi untuk mempermudah interaksi antara konsumen dengan penyedia jasa makanan. Melalui sistem ini, pelanggan dapat mengakses menu secara digital, memesan secara real-time, melakukan pembayaran daring, serta memantau status pesanan [8]. Keberadaan sistem berbasis web juga diyakini

mampu menekan biaya operasional sekaligus meningkatkan kinerja bisnis [9].

Industri makanan dan minuman sendiri mencakup berbagai lini usaha seperti restoran, kafe, gerai cepat saji, hingga katering. Aktivitas utama sektor ini meliputi persiapan, pengemasan, distribusi, dan penyajian makanan kepada konsumen. Perannya sangat penting dalam kehidupan modern karena memberikan solusi praktis untuk kebutuhan konsumsi masyarakat, memungkinkan akses makanan tepat waktu di berbagai tempat [10].

Ayam Geprek LOL merupakan salah satu usaha kuliner yang berkembang pesat, dimulai dari bazar pada tahun 2017 dan membuka outlet pertamanya pada tahun 2018. Sejak difokuskan secara serius pada tahun 2021, jumlah cabang terus meningkat hingga mencapai 19 outlet pada Juli 2025 dengan target ekspansi yang lebih luas. Selain melayani pemesanan reguler melalui platform ojek online, Ayam Geprek LOL juga menangani pesanan dalam jumlah besar (*bulk order*) dari kantor, acara, dan komunitas dengan volume mencapai 50–200 porsi per bulan. Namun, pengelolaan *bulk order* masih dilakukan secara manual melalui aplikasi WhatsApp, sehingga sering menimbulkan permasalahan seperti miskomunikasi antar outlet, kesalahan pencatatan pesanan, keterlambatan pengiriman, serta sulitnya pelacakan status pesanan secara terpusat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan makanan berbasis web yang mampu mengelola proses *bulk order* secara terintegrasi dan terstruktur. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat membantu Ayam Geprek LOL dalam meningkatkan akurasi pencatatan pesanan, mempermudah koordinasi antar cabang, serta

menyediakan fitur pelacakan status pesanan yang dapat dipantau oleh manajemen pusat secara real-time.

Untuk mencapai tujuan tersebut, rencana penyelesaian masalah dilakukan melalui penerapan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan sistem melalui observasi dan wawancara, perancangan sistem menggunakan UML dan ERD Crow's Foot, implementasi sistem berbasis web menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL, serta pengujian sistem menggunakan metode *alpha testing*. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan sistem pemesanan bulk order yang sesuai dengan kebutuhan operasional Ayam Geprek LOL dan dapat diterapkan secara efektif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi Pemesanan Makanan

Aplikasi pemesanan makanan merupakan platform yang memungkinkan konsumen untuk menelusuri menu, melakukan pemesanan, serta melakukan pembayaran tanpa harus berkunjung langsung ke restoran. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja, sehingga memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna, khususnya dalam mendukung gaya hidup yang serba sibuk [11].

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan terhadap perilaku individu, terutama dalam mempermudah seseorang untuk memesan berbagai produk kapan saja, termasuk layanan pemesanan makanan secara daring [12]. Aplikasi pemesanan makanan *online* telah membawa perubahan besar dalam industri kuliner dengan memberikan kemudahan dan kenyamanan yang belum pernah tersedia sebelumnya [13].

2.2. Website

Sebuah *Website* merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang saling terhubung dan ditempatkan pada sebuah server web [14]. Selain teks, *Website* merupakan kumpulan halaman yang memuat berbagai jenis informasi dalam bentuk digital, seperti gambar, video, audio, maupun animasi, yang disajikan dan dapat diakses melalui internet [15].

Selain itu *Website* juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman web yang saling terhubung satu sama lain, dengan halaman pertama yang dikenal sebagai beranda dan halaman-halaman lainnya yang berdiri sendiri namun tetap terintegrasi. Secara umum, *website* dapat diartikan sebagai sebuah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna melalui jaringan internet dari mana saja [16].

2.3. Laravel

Laravel adalah sebuah kerangka kerja pemrograman berbasis *open source* yang banyak digunakan oleh pengembang perangkat lunak di

seluruh dunia [17]. Selain itu *framework* Laravel memiliki struktur MVC atau bisa juga disebut *Model View Controller* yang terdapat didalamnya [18]. Laravel menyediakan beragam fitur yang memudahkan proses pengembangan aplikasi berbasis web, termasuk pengaturan *routing*, sistem autentikasi, manajemen basis data, serta dukungan untuk melakukan migrasi *database* [19].

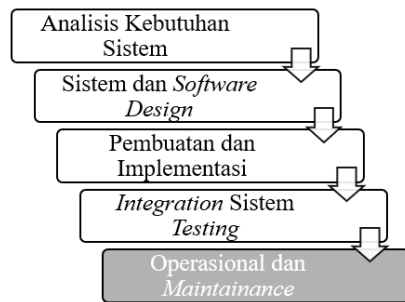
Laravel memberikan fleksibilitas kepada pengembang untuk berinovasi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengembangan sistem informasi [20]. Laravel memiliki dokumentasi yang lengkap serta didukung oleh komunitas pengguna yang aktif, sehingga memudahkan pengembang dalam menemukan solusi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi selama proses pengembangan aplikasi [21].

2.4. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu menjadi referensi dalam perancangan sistem ini. Penelitian "*Web-Based Food Ordering Information System at Naonaru's Kitchen*" menunjukkan bahwa sistem pemesanan makanan berbasis web mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan pesanan dengan memanfaatkan PHP dan MySQL serta metode pengembangan RAD [8]. Penelitian "*Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan Bagi UMKM*" membuktikan bahwa penerapan sistem pemesanan digital dengan metode Waterfall dan pemodelan UML efektif dalam meningkatkan kinerja usaha, meskipun dikembangkan pada platform Android [1]. Penelitian "*Preetis Farsan Food Ordering System*" menunjukkan bahwa penggunaan metode Waterfall dan pemodelan UML pada sistem pemesanan berbasis web mampu mengurangi kesalahan proses manual dan meningkatkan keandalan sistem [10]. Penelitian lain berjudul "*Web-Based Integrated Restaurant Management System*" menegaskan bahwa sistem manajemen restoran berbasis web dengan teknologi PHP dan MySQL serta metode DSDM dapat mengoptimalkan operasional restoran secara menyeluruh [9]. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, pengembangan sistem pemesanan makanan berbasis web dinilai relevan dan efektif, dengan perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pengelolaan pemesanan dalam skala besar (*bulk order*) menggunakan metode Waterfall.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berurutan, dimulai dari tahap awal hingga tahap akhir secara sistematis [22].



Gambar 1. Metode Waterfall [23]

Metode Waterfall ini merupakan pendekatan pengembangan yang paling awal dan tradisional [24] yang menekankan pada fase fase yang berurutan dan sistematis [25], Metode ini memakai pendekatan yang runtut dan sistematis. Tahapannya dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan ke tahap perencanaan, pembuatan rancangan sistem, pembangunan sistem, hingga akhirnya diserahkan kepada pengguna untuk digunakan [26].

Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan proyek yang sudah didefinisikan dengan jelas sejak awal, sehingga setiap tahap dapat dilakukan secara berurutan dan terstruktur. Model ini memudahkan pengendalian proses karena hasil dari setiap tahap menjadi dasar untuk tahap berikutnya. Selain itu, metode *Waterfall* juga sesuai dengan kondisi penelitian yang memiliki keterbatasan waktu, struktur kerja yang sistematis, serta cakupan proyek yang relatif stabil tanpa perubahan besar selama pengembangan.

Dalam penelitian ini, tahapan hanya dilakukan sampai pada fase pengujian, dengan detail:

Tahap Requirement Analysis and Definition. Mengidentifikasi serta mendokumentasikan kebutuhan pengguna secara rinci. Hasil dari tahap ini berupa dokumen Software Requirement Specification (SRS) yang memuat kebutuhan fungsional maupun nonfungsional.

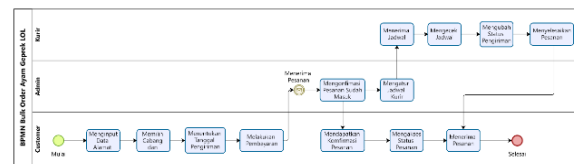
Tahap System and Software Design. Perancangan arsitektur sistem, desain basis data, serta antarmuka pengguna.

Tahap Implementation dan Unit Testing. Sistem dibangun dengan framework Laravel menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Setiap modul diuji secara terpisah untuk memastikan fungsinya sesuai dengan desain.

Tahap Integration and System Testing. Seluruh modul yang sudah selesai kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan sistem. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *alpha testing* secara internal untuk memverifikasi bahwa semua fungsi berjalan sesuai kebutuhan dan tidak ditemukan kesalahan signifikan.

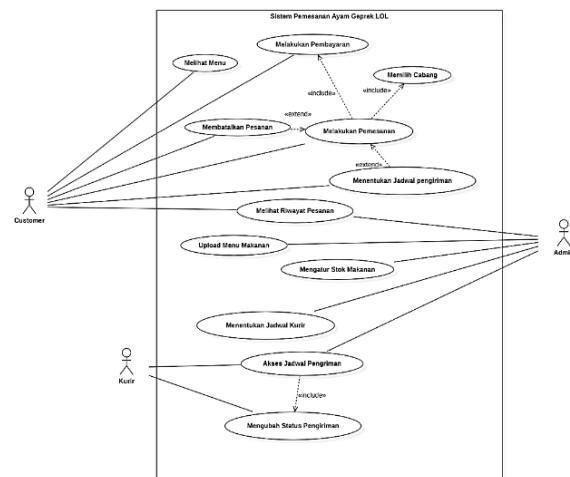
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai hasil dari penelitian ini, sistem informasi pemesanan bulk order berbasis web pada Ayam Geprek LOL telah dirancang dan diimplementasikan dengan mengacu pada metode Waterfall. Tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian menghasilkan beberapa artefak pemodelan dan implementasi. Bagian ini menyajikan representasi visual berupa diagram BPMN, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, hingga tampilan antarmuka aplikasi. Selanjutnya dilakukan pula *alpha testing* untuk menilai fungsionalitas sistem. Untuk memperjelas rancangan, setiap diagram maupun tampilan aplikasi disajikan dalam bentuk gambar, kemudian diikuti dengan uraian penjelasan



Gambar 2. BPMN Usulan

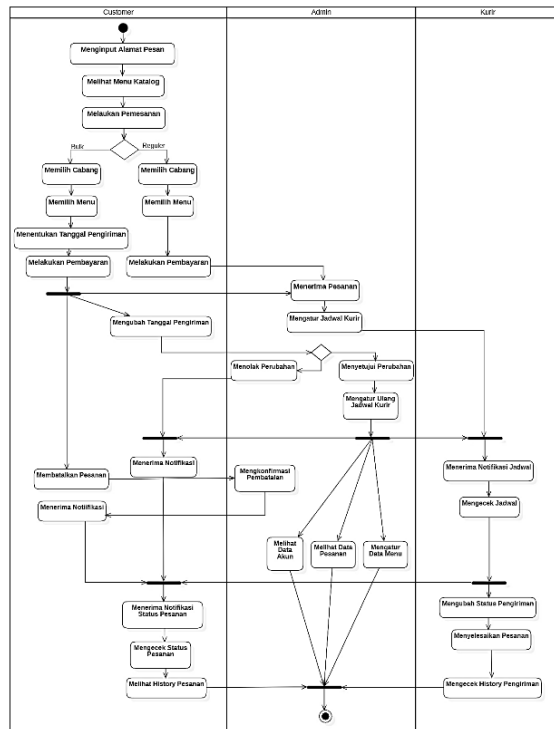
Gambar 2 BPMN Usulan dirancang untuk menggambarkan alur proses bulk order yang lebih sistematis dibandingkan metode lama berbasis WhatsApp. Proses dimulai dari pelanggan melakukan pemesanan melalui aplikasi web, dilanjutkan dengan validasi admin pusat, pengalokasian pesanan ke outlet yang sesuai, hingga penjadwalan pengiriman dan update status oleh kurir. BPMN ini menekankan keterhubungan antar aktor secara real-time sehingga mengurangi potensi miskomunikasi.



Gambar 3. Use Case Diagram

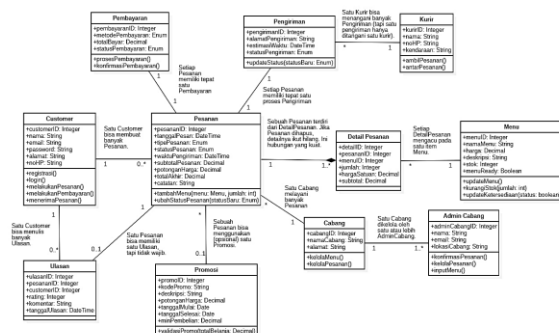
Gambar 3 *Use Case Diagram* menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem. Tiga aktor utama yaitu Pelanggan, Admin, dan Kurir terhubung dengan fungsi-fungsi inti sistem. Diagram ini menunjukkan bagaimana pelanggan dapat melakukan membuat pesanan, hingga memantau status, sementara admin berperan dalam memverifikasi dan mengatur jadwal.

Kurir terlibat dalam proses pengiriman dan konfirmasi status.



Gambar 4. Activity Diagram

Pada Gambar 4 *Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas tiap aktor. Misalnya, pelanggan memulai dari login, memilih menu bulk order, mengisi detail, dan mengirimkan pesanan. Sistem kemudian mencatat dan meneruskan data ke admin untuk validasi. Setelah itu, admin mengatur jadwal pengiriman yang diteruskan ke kurir. Diagram ini memperlihatkan alur kerja yang lebih terstruktur dan minim kesalahan dibandingkan proses manual.



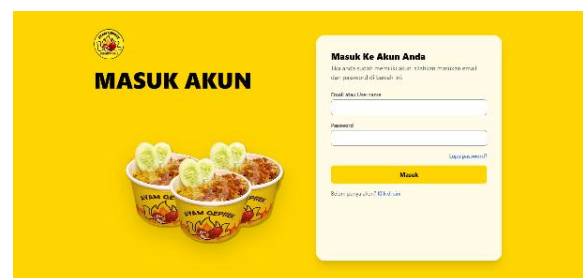
Gambar 5. Class Diagram

Pada gambar 5 *Class Diagram* mendeskripsikan struktur data dan relasi antar kelas yang mendukung sistem. Diagram ini memastikan bahwa kebutuhan data dari tiap aktor dan fungsi dapat terhubung secara konsisten, sehingga sistem mampu mengelola bulk order dengan baik.



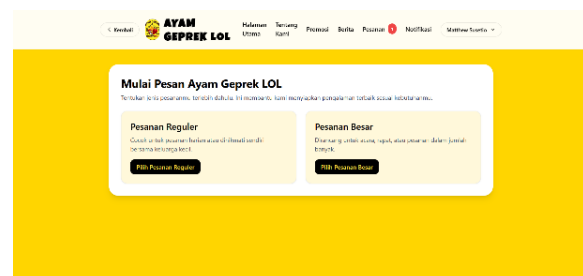
Gambar 6. Halaman Utama

Halaman landing page sebelum login berfungsi sebagai halaman utama yang memperkenalkan brand Ayam Geprek LOL kepada pengguna. Halaman ini menampilkan identitas visual restoran, informasi umum, serta akses navigasi ke fitur-fitur informatif seperti profil usaha, promosi, dan berita. Selain sebagai media informasi, landing page juga menjadi pintu masuk utama bagi pengguna untuk melihat katalog menu dan mengakses fitur pemesanan melalui proses login atau pembuatan akun. Keberadaan halaman ini bertujuan meningkatkan daya tarik awal, memberikan gambaran bisnis secara singkat, serta mendorong pengguna untuk melanjutkan ke proses pemesanan.



Gambar 7. Halaman Login

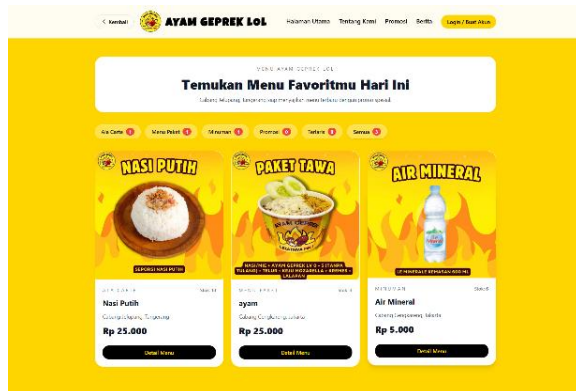
Gambar 7 halaman login menunjukkan tampilan untuk masuk akun pada aplikasi Ayam Geprek LOL, pengguna akan diharuskan untuk memasukkan email dan password yang sudah mereka tentukan untuk masuk ke akun mereka.



Gambar 8. Pemilihan Order

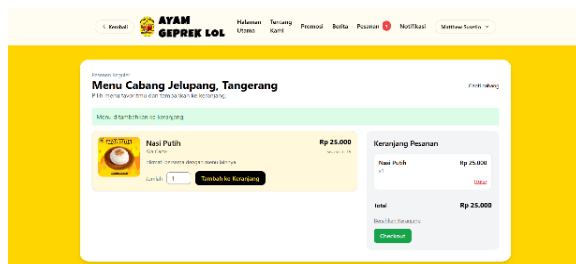
Gambar 8 pemilihan Order menampilkan antarmuka yang digunakan untuk memilih jenis pemesanan pada aplikasi Ayam Geprek LOL. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih untuk melakukan pemesanan reguler, melakukan bulk order dalam jumlah besar, atau melacak status pesanan yang

sedang diproses. Fitur ini membantu mempermudah pengguna dalam menentukan kebutuhan pemesanan sesuai preferensi mereka.



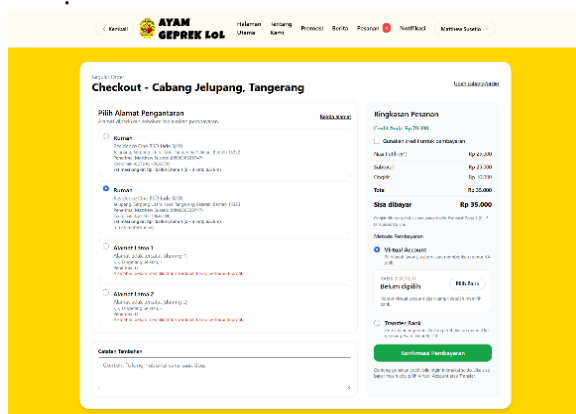
Gambar 9. Menu Makanan

Gambar 9 menu makanan menampilkan berbagai pilihan hidangan yang tersedia pada aplikasi Ayam Geprek LOL. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat daftar menu lengkap beserta informasi terkait seperti nama makanan, harga, dan opsi variasi jika tersedia.



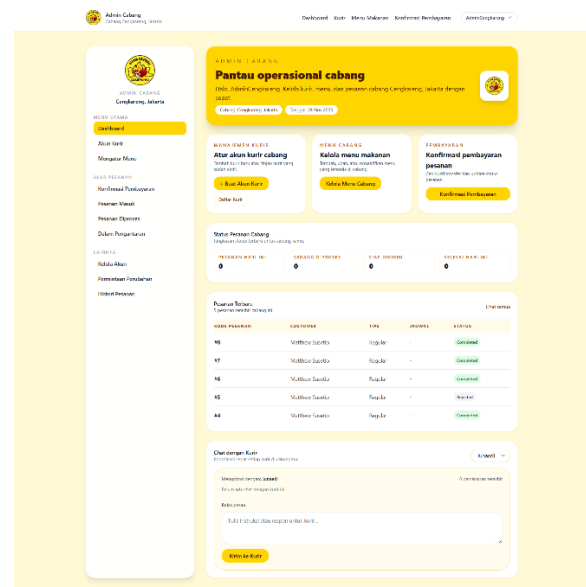
Gambar 10. Keranjang

Gambar 10 keranjang menampilkan ringkasan pesanan yang telah dipilih oleh pengguna pada aplikasi Ayam Geprek LOL. Pada halaman ini, pengguna dapat meninjau daftar item yang telah dimasukkan, jumlah pesanan, serta total harga keseluruhan. Pengguna juga dapat mengubah jumlah item atau menghapus menu tertentu sebelum melanjutkan ke tahap pembayaran. Fitur ini membantu memastikan pesanan sesuai dengan kebutuhan sebelum proses transaksi dilakukan.



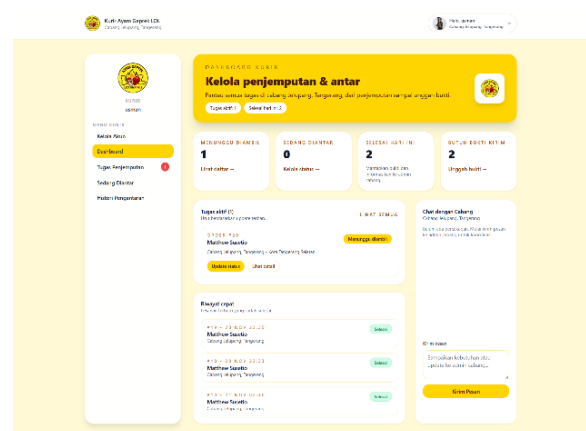
Gambar 11. Halaman Pembayaran

Gambar 11 halaman pembayaran menampilkan proses akhir yang dilakukan pengguna untuk menyelesaikan transaksi pada aplikasi Ayam Geprek LOL. Pada halaman ini, pengguna dapat meninjau kembali detail pesanan, termasuk total biaya yang harus dibayarkan. Antarmuka ini dirancang untuk memastikan transaksi berlangsung dengan mudah, cepat, dan aman.



Gambar 12. Dashboard Admin

Gambar 12 dashboard Admin menampilkan antarmuka yang digunakan oleh pihak admin untuk memantau serta mengelola data pada aplikasi Ayam Geprek LOL. Pada halaman ini, admin dapat melihat ringkasan informasi penting seperti jumlah pesanan, status pesanan yang sedang diproses, serta data pengguna. Dashboard ini berfungsi sebagai pusat kendali untuk mendukung pengawasan operasional dan pengambilan keputusan terkait aktivitas pemesanan dalam sistem.



Gambar 13 .Dashboard Kurir

Halaman Dashboard Kurir berfungsi sebagai pusat pengelolaan dan pemantauan seluruh aktivitas pengantaran pesanan yang menjadi tanggung jawab

kurir. Halaman ini menyajikan ringkasan status tugas secara real-time, seperti jumlah pesanan yang menunggu pengambilan, sedang diantar, telah diselesaikan, serta pesanan yang masih memerlukan unggahan bukti pengantaran. Informasi tersebut membantu kurir dalam menentukan prioritas kerja dan mengelola waktu pengiriman secara lebih efektif. Selain itu, dashboard menampilkan daftar pesanan aktif yang diurutkan berdasarkan pembaruan terbaru, lengkap dengan informasi detail pesanan dan fasilitas pembaruan status. Tersedianya riwayat pesanan yang telah diselesaikan serta fitur komunikasi dengan admin cabang mendukung proses dokumentasi dan koordinasi, sehingga aktivitas pengantaran dapat berlangsung secara terkontrol, akurat, dan efisien.

Setelah tahap perancangan dan implementasi menghasilkan antarmuka aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna, langkah berikutnya adalah memastikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan. Tampilan antarmuka yang telah disajikan tidak hanya menjadi representasi visual dari desain, tetapi juga menjadi sarana interaksi utama antara pengguna dan sistem.

Untuk memastikan setiap fitur yang ada dapat berjalan dengan baik dan mendukung proses pemesanan bulk order secara end-to-end, maka dilakukan tahap pengujian awal. Pengujian ini dilakukan dengan pendekatan *alpha testing* yang difokuskan pada skenario utama pemesanan bulk order.

Tabel 1. Hasil Pengujian Aplikasi

Fitur	Alpha Testing Sistem Pemesanan Bulk Order Ayam Geprek LOL			
	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual	Status
Melakukan Registrasi Akun Baru	Pengguna mengisi data diri secara lengkap pada form registrasi untuk membuat akun baru	Sistem menyimpan data pengguna baru ke database dan dapat digunakan untuk login	Sesuai	Lulus
Masuk ke Dalam Akun	Pengguna memasukkan username dan password yang valid untuk mengakses sistem	Sistem melakukan verifikasi, dan mengarahkan ke dashboard utama	Sesuai	Lulus
Menelusuri Menu Makanan	Pengguna membuka halaman menu untuk melihat daftar makanan bulk order	Sistem menampilkan daftar menu makanan dengan deskripsi, harga, dan opsi jumlah porsi	Sesuai	Lulus
Menambahkan Item ke Keranjang	Pengguna memilih menu makanan dan menambahkannya ke keranjang	Sistem menampilkan item yang dipilih pada keranjang dengan total harga	Sesuai	Lulus
Menghapus Item dari Keranjang	Pengguna menghapus item tertentu dari keranjang atau mengurangi jumlah porsi	Sistem mengupdate isi keranjang dan menghitung ulang total harga sesuai perubahan	Sesuai	Lulus
Melakukan Pembayaran	Pengguna melanjutkan ke proses pembayaran setelah mengonfirmasi isi keranjang	Sistem menampilkan pilihan metode pembayaran dan mencatat transaksi ke database	Sesuai	Lulus

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan sistem informasi berbasis web untuk mendukung proses bulk order pada industri makanan yang memiliki karakter multioutlet. Melalui studi kasus Ayam Geprek LOL, pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan model Waterfall telah membuktikan bahwa dokumentasi kebutuhan yang terstruktur, pemodelan proses bisnis yang jelas, serta integrasi modul fungsional mampu menghasilkan sistem yang terstandar dan dapat dipantau secara konsisten. Hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pengetahuan di bidang sistem informasi pemesanan makanan dengan menekankan aspek keterlacakan data dan pengendalian lintas outlet. Ke depan, konsep serupa dapat diperluas pada konteks bisnis katering atau jaringan restoran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Yahya and S. Sidik, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan Bagi Umkm," *Format J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 13, no.

- 2, p. 156, 2024, doi: 10.22441/format.2024.v13.i2.004.
- [2] Y. Monica Geasela, R. Frederick Leonardy, A. Joe Reynald, and dan Dantacitto Jonatan, "Perancangan Sistem Basis Data Terintegrasi untuk Optimalisasi Layana," *J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 8, no. 1, pp. 49–58, 2025.
- [3] R. Darmawan and B. Hakim, "Perancangan Sistem Website E-Commerce Pada Pt. Natura Indoland Dengan Framework Codeigniter," *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, pp. 9–18, 2022, doi: 10.30813/jbase.v5i2.3776.
- [4] R. Nivornusit, T. Kraiwanit, and P. Limna, "Food delivery competition in the digital economy: Price war strategy in a developing country," *Digit. Bus.*, vol. 4, no. 1, Jun. 2024, doi: 10.1016/j.digbus.2024.100076.
- [5] A. A. Sukmandhani, Y. M. Gaesela, M. Mery, E. Edgardo, K. Kevin, and N. Fernando, "Testing dan Evaluasi Performa Website E-Commerce," *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 6, no. 2, pp. 34–45, 2023, doi: 10.30813/jbase.v6i2.4673.
- [6] N. Jabbour Al Maalouf, E. Sayegh, W. Makhoul,

- and N. Sarkis, "Consumers' attitudes and purchase intentions toward food ordering via online platforms," *J. Retail. Consum. Serv.*, vol. 82, no. November 2024, p. 104151, 2025, doi: 10.1016/j.jretconser.2024.104151.
- [7] Y. M. Geasela and N. Legowo, "Designing Information System Architecture Based on Education 4.0 Case Study: Senior High School Institutions of Indonesia," *J. Comput. Sci.*, vol. 18, no. 7, pp. 622–637, 2022, doi: 10.3844/JCSSP.2022.622.637.
- [8] E. Astriyani, A. Rahmani, A. Elvina, F. Noviantika, and U. Raharja, "Collabits Journal," vol. 2, no. 1, pp. 32–35, 2025, doi: 10.22441/collabits.v2i1.31385.
- [9] L. U. Oghenekaro and J. C. Okafor, "Web-Based Integrated Restaurant Management System," *Int. J. Appl. Inf. Syst.*, vol. 12, no. 40, pp. 48–53, 2023, doi: 10.5120/ijais2023451945.
- [10] M. A. / P. Balachandran and N. M. Nawi, "Preetis Farsan Food Ordering System," *Appl. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 1160–1171, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30880/aitcs.2022.03.02.070>
- [11] Apriyadi Indra Kurniawan, Farhan Aufa Fahrezi, and Fathan Dwi Putro, "Pengembangan Aplikasi Mobile Untuk Pemesanan Makanan Sehat Berbasis Lokasi," *J. Multidisiplin Saintek*, vol. 5, no. 10, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.warunayama.org/kohesi>
- [12] Inayah Nawang Andriyani and Eveline Margo, "Using Online Food Ordering Applications Relationship with College Students's Nutritional Status," *Int. J. Integr. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 483–492, 2025, doi: 10.55927/ijis.v4i2.64.
- [13] M. N. Hakam, P. Dewandra, A. Rozi, and F. A. Akbar, "Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan Online dengan Fitur Keanggotaan dan Sistem Manajemen Menu," *Semin. Nas. Inform. Bela Negara*, vol. 4, pp. 150–156, 2024.
- [14] A. Apriyanti and M. Ramli, "Pengembangan Website Program Studi Teknik Informatika Berbasis Progressive Web App (PWA) Development of a Website for a Study Programme in Computer Engineering based on a Progressive Web App (PWA)," *Iptek*, vol. 9, no. Vol. 9 No. 1 (2025): Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pp. 1–8, 2025, [Online]. Available: <https://jurnaliptek.iti.ac.id/index.php/jii/article/view/383>
- [15] R. P. Ramadhan and S. Widiono, "Development of an Android-Based Food Ordering Application Using the Bubble Sort Algorithm with Database Integration and Electronic Payment Methods," *J. Sci. Res. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 4, pp. 1828–1840, 2024, doi: 10.58526/jsret.v3i4.599.
- [16] M. Ikhsanudin and Nopriadi, "Aplikasi Penjualan Sparepart Motor Pada Toko Mn Motor Berbasis Website," *J. Comasie*, vol. 06, no. 02, pp. 71–79, 2022.
- [17] Desma Aipina and Harry Witriyono, "Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web," *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 1, pp. 36–42, 2022.
- [18] C. Gibran, A. Rafika Dewi, and E. Hadinata, "Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Penjualan Ayam Potong Dengan Pemanfaatan Midtrans Menggunakan Metode Fast," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 246–253, 2024, doi: 10.55338/jikomsi.v7i1.2920.
- [19] L. Rahmawati and S. Sumarsono, "Desain Pengembangan Website dengan Arsitektur Model View Controller pada Framework Laravel," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 4, pp. 785–790, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i4.1497.
- [20] B. Nusantara and S. Y. J. Prasetyo, "Implementasi Framework Laravel 7.1 Pada Sistem Informasi Penjualan Convenience Store Emmi Shop," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 10, no. 1, pp. 396–408, 2025, doi: 10.29100/jupi.v10i1.5584.
- [21] F. Sinlae, E. Irwanda, Z. Maulana, and V. Eka Syahputra, "Penggunaan Framework Laravel dalam Membangun Aplikasi Website Berbasis PHP," *J. Siber Multi Disiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 119–132, 2024, doi: 10.38035/jsmd.v2i2.186.
- [22] A. Medikano, R. P. Sumartono, T. A. Agustina, N. A. Aisyah, and R. Wirawan, "Perancangan Aplikasi Android E-Learn Armeta Dengan Pendekatan Meode Waterfall," *J. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–49, 2023, doi: 10.52958/jsia.v1i1.6450.
- [23] B. Fachri and C. Rizal, "B. Fachri, C. Rizal, and S. Supiyandi, 'Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Web,' *JUKTISI*, vol. 2, no. 3, pp. 591–597, Feb. 2024.,," vol. 2, no. 3, pp. 2962–3022, 2024, [Online]. Available: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>,
- [24] A. Saravanos and M. X. Curinga, "Simulating the Software Development Lifecycle: The Waterfall Model," *Appl. Syst. Innov.*, vol. 6, no. 6, 2023, doi: 10.3390/asi6060108.
- [25] L. Fauziah, A. Firmansyah, and A. Aguswin, "Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. Studi Kasus: SMPI Al-Hudri Walibrah," *REMIK Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 274–285, 2024.
- [26] S. Supiyandi, M. Zen, C. Rizal, and M. Eka, "Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 2, p. 274, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.