

WEBSITE PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN AMPEK PANGERAN MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING

Fatur Ilham Farlevi, Nyimas Sopiah, Evy Yulianingsih, Siti Sa'uda

Sistem Informasi, Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani Palembang, Sumatera Selatan
faturilham16@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mendorong bisnis kuliner untuk beradaptasi dengan sistem digital guna meningkatkan efisiensi layanan dan pengelolaan usaha. Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang masih menggunakan sistem pemesanan makanan dan minuman secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan pesanan, keterlambatan pelayanan, serta kesulitan dalam pengelolaan data transaksi dan laporan penjualan. Selain itu, penggunaan aplikasi pemesanan pihak ketiga dinilai kurang efektif karena adanya biaya layanan yang menyebabkan harga jual makanan menjadi lebih tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website pemesanan makanan dan minuman menggunakan metode Web Engineering. Metode tersebut terdiri dari tahapan Communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment untuk menghasilkan sistem yang terstruktur dan sesuai kebutuhan pengguna. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sistem dikembangkan berbasis web menggunakan PHP, MySQL, HTML, CSS, dan JavaScript dengan fitur pemesanan online, pengelolaan menu, transaksi penjualan, laporan penjualan, dan data produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website mampu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan serta membantu pengelola dalam mengelola data secara terintegrasi. Berdasarkan pengujian Black Box Testing, seluruh fitur sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : Pemesanan Online, Situs Web, Rekayasa Web

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pada sektor bisnis kuliner. Saat ini masyarakat cenderung menginginkan layanan yang cepat, mudah, dan efisien sehingga pelaku usaha dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang kuliner adalah penggunaan sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis website yang dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan serta efisiensi operasional bisnis.

Sistem pemesanan berbasis website memungkinkan pelanggan untuk melihat daftar menu, melakukan pemesanan, memilih metode pembayaran, serta memperoleh informasi terkait pesanan tanpa harus datang langsung ke lokasi usaha. Selain memberikan kemudahan bagi pelanggan, penggunaan website juga membantu pihak rumah makan dalam mengelola data menu, transaksi penjualan, serta laporan secara lebih terstruktur dan terintegrasi. Dengan adanya sistem berbasis website, proses pencatatan data dapat dilakukan secara otomatis sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang sering terjadi pada sistem manual.

Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang merupakan salah satu usaha kuliner yang masih menggunakan sistem pemesanan secara manual. Pelanggan yang ingin memesan makanan harus datang langsung ke rumah makan atau melakukan pemesanan melalui telepon dan WhatsApp. Proses pencatatan pesanan masih dilakukan menggunakan nota atau buku

catatan sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan, keterlambatan pelayanan, serta kesulitan dalam pengelolaan data transaksi dan laporan penjualan. Selain itu, proses pengelolaan menu dan stok makanan juga belum terintegrasi secara digital sehingga informasi yang diberikan kepada pelanggan sering tidak diperbarui secara real time.

Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang sebelumnya pernah memanfaatkan layanan pemesanan online melalui aplikasi pihak ketiga seperti Gojek. Namun, penggunaan layanan tersebut tidak berjalan secara optimal karena adanya biaya layanan tambahan yang menyebabkan harga makanan menjadi lebih tinggi dibandingkan harga langsung di rumah makan. Kondisi tersebut membuat harga menu menjadi kurang kompetitif sehingga pelanggan cenderung enggan melakukan pemesanan melalui platform tersebut. Akibatnya, pihak rumah makan memutuskan untuk menghentikan kerja sama dengan layanan pihak ketiga dan kembali menggunakan sistem pemesanan manual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis website yang dapat membantu pelanggan melakukan pemesanan secara online serta membantu pihak rumah makan dalam mengelola transaksi, data menu, dan laporan penjualan secara lebih efektif dan efisien. Sistem yang dibangun diharapkan mampu meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan serta mendukung proses digitalisasi manajemen bisnis pada Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang.

Dalam proses pengembangan website, diperlukan metode yang sistematis dan terstruktur agar

sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode Web Engineering. Metode Web Engineering merupakan pendekatan pengembangan aplikasi berbasis web yang mencakup tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan implementasi. Metode ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pemrograman, tetapi juga memperhatikan kebutuhan pengguna, keamanan sistem, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna sehingga website yang dibangun dapat berjalan secara optimal (Afiksih, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Website Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Ampek Pangeran Menggunakan Metode Web Engineering”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi digital yang bermanfaat bagi Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang dalam meningkatkan efektivitas pelayanan dan pengelolaan bisnis, serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan sistem informasi berbasis web di bidang kuliner.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung satu sama lain dan dapat diakses melalui jaringan internet dengan menggunakan peramban (browser). Setiap halaman web biasanya tersusun dalam bentuk dokumen digital yang berisi teks, gambar, video, grafik, maupun elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau memberikan layanan tertentu kepada pengguna. Website dapat diakses melalui alamat domain khusus yang berfungsi sebagai identitas unik di internet, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan dan mengunjungi situs tersebut. Dalam perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, website telah menjadi salah satu media komunikasi dan penyebaran informasi yang paling efektif, efisien, dan fleksibel karena mampu menjangkau pengguna di seluruh dunia tanpa batasan ruang dan waktu[1].

2.2. Pemesanan Online

Pemesanan online adalah proses pemesanan barang atau jasa melalui jaringan internet tanpa perlu interaksi langsung antara pembeli dan penjual. Sistem pemesanan online memungkinkan pelanggan untuk melihat katalog produk, memilih produk, melakukan transaksi, dan mendapatkan konfirmasi secara otomatis dan real-time.[2]

2.3. Database

Database atau basis data merupakan kumpulan data yang disusun dan dikelola berdasarkan aturan tertentu sehingga antar data memiliki keterkaitan satu sama lain dan mudah untuk diolah. Secara umum, database dapat diartikan sebagai sekumpulan

informasi yang disimpan secara terstruktur dan sistematis di dalam suatu media penyimpanan.[3]

2.4. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan salah satu bahasa pemrograman server-side yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Bahasa ini pertama kali dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 dan hingga saat ini masih menjadi salah satu teknologi backend yang populer, khususnya dalam pembuatan website dinamis.[4]

2.5. Web Engineering

Web Engineering adalah disiplin ilmu yang berfokus pada pendekatan sistematis dalam pengembangan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan aplikasi berbasis web. Web Engineering mengadopsi prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak (Software Engineering) dan ilmu komputer untuk memastikan bahwa aplikasi web yang dikembangkan dapat berjalan secara optimal, aman, dan memenuhi kebutuhan pengguna.[5]

2.6. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh [6] menggunakan metode Waterfall dalam proses pengembangan sistem. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem pemesanan makanan berbasis web yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi pelayanan serta membantu pihak restoran dalam mengelola data pesanan dan transaksi secara lebih terstruktur dan efektif.

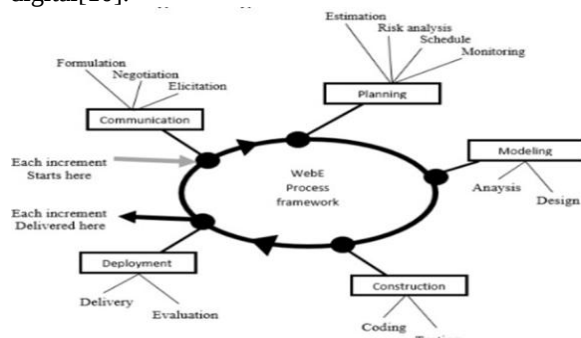
Penelitian berikutnya [7] menggunakan metode Prototyping untuk merancang aplikasi berbasis web yang dapat memberikan rekomendasi resep masakan berdasarkan bahan makanan yang dimiliki pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari ide masakan serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam memanfaatkan teknologi digital di bidang kuliner.

Penelitian lainnya [8] ini menerapkan metode Design Thinking dalam pengembangan desain antarmuka pengguna (UI/UX) website SaveBite. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut mampu menghasilkan desain antarmuka yang lebih intuitif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga website dapat digunakan secara efektif sebagai platform penjualan sisa makanan untuk membantu mengurangi food waste melalui teknologi digital.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Web Engineering. Web Engineering merupakan pendekatan sistematis dan

terstruktur dalam pengembangan aplikasi berbasis web yang mencakup seluruh tahapan pengembangan sistem mulai dari komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, hingga implementasi dan evaluasi sistem[9]. Metode ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pemrograman, tetapi juga memperhatikan kebutuhan pengguna, kualitas perangkat lunak, keamanan sistem, serta kemudahan penggunaan. Dalam penelitian ini, metode Web Engineering diterapkan untuk membangun website pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang guna meningkatkan efektivitas proses pemesanan dan pengelolaan data secara digital[10].



Gambar 1. Metode Web Engineering

Berdasarkan gambar Web Engineering Process Framework, tahapan Web Engineering yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Communication (Komunikasi)

Tahap Communication merupakan tahap awal dalam Web Engineering yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dan ruang lingkup sistem yang akan dibangun.

b. Planning (Perencanaan)

Tahap Planning bertujuan untuk merencanakan proses pengembangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan estimasi sumber daya, waktu pengembangan, serta analisis risiko yang mungkin terjadi selama proses pengembangan sistem.

c. Modeling (Pemodelan)

Tahap Modeling merupakan tahap perancangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Pada tahap ini dilakukan pemodelan sistem baik dari sisi fungsional maupun struktur data.

d. Construction (Konstruksi)

Tahap Construction merupakan tahap pembangunan sistem berdasarkan hasil pemodelan yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses coding dan testing secara bertahap.

e. Deployment (Implementasi dan Evaluasi)

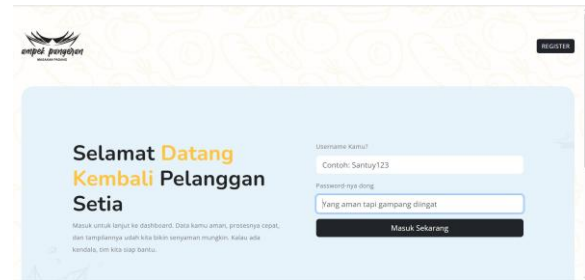
Tahap Deployment merupakan tahap penerapan sistem yang telah dibangun ke lingkungan pengguna. Pada tahap ini sistem diuji dan dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem pemesanan swalayan berhasil diimplementasikan dengan fungsi inti termasuk pemesanan mandiri, pembayaran, dan manajemen menu. Berikut adalah hasil implementasi dan diskusi mengenai pencapaian tujuan penelitian:

4.1. Halaman Login Pelanggan

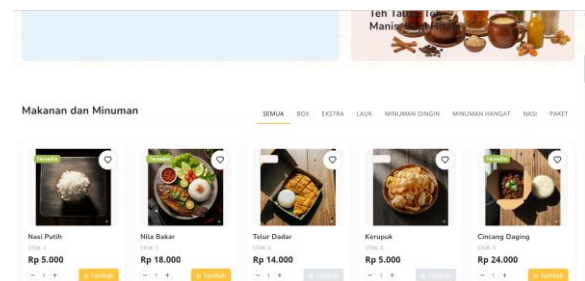
Halaman ini merupakan interface login pelanggan yang berfungsi untuk mengakses website dengan memasukkan username dan password yang telah dibuat.



Gambar 2. Halaman login pelanggan

4.2. Tampilan Halaman Dashboard Pelanggan

Halaman ini merupakan tampilan awal ketika pelanggan telah login ke dalam website, halaman ini menampilkan slogan dari rumah makan ampek pangeran. Pada halaman ini juga pelanggan dapat melihat semua menu yang tersedia di rumah makan ampek pangeran serta dapat melihat stok ketersediaan menu.



Gambar 3. Halaman dashboard pelanggan

4.3. Tampilan Halaman Memilih Menu

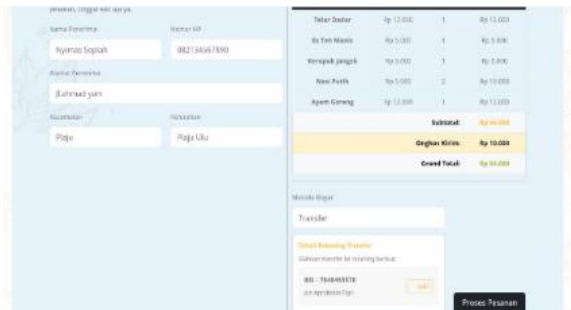
Halaman ini menampilkan gambar-gambar menu yang tersedia dan dapat dipilih oleh pelanggan, pelanggan dapat langsung memilih menu dan melihat jumlah harga dari menu yang sudah dipilih.



Gambar 4. Halaman memilih menu

4.4. Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman ini menampilkan rincian belanja mulai dari menu yang dipilih, jumlah yang harus dibayarkan, serta metode pembayaran yang digunakan, pelanggan juga bisa mengecek kembali nama dan alamat penerima agar tidak terjadi kesalahan pada saat melakukan proses transaksi.



Gambar 5. Halaman pembayaran

4.5. Tampilan Halaman Riwayat Belanja

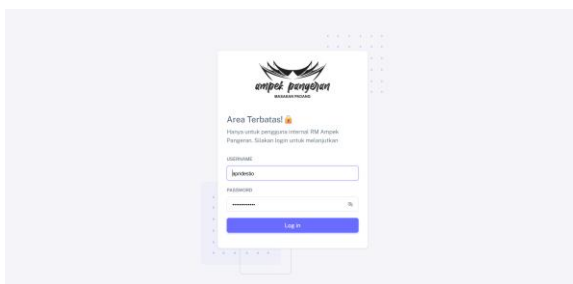
Halaman ini menampilkan riwayat transaksi yang telah dilakukan dimana pelanggan dapat melihat detail transaksi yang telah dilakukan selain itu juga pelanggan dapat mendownload bukti transaksi jika memang diperlukan.



Gambar 6. Halaman riwayat belanja

4.6. Tampilan Halaman Login Admin

Halaman ini merupakan interface login admin yang berfungsi sebagai penghubung menuju ke halaman dashboard untuk mengakses website yang mana pengguna diminta memasukkan username dan password.

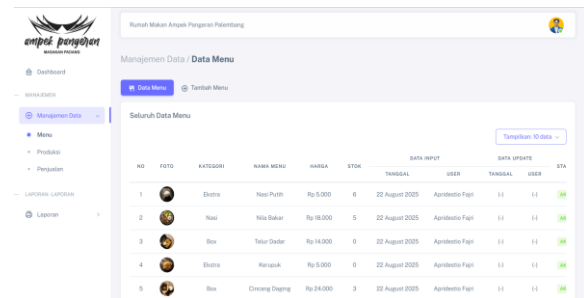


Gambar 7. Halaman login admin

4.7. Tampilan Halaman Data Menu

Halaman ini menampilkan daftar menu yang ada pada rumah makan ampek pangeran yang bisa diakses

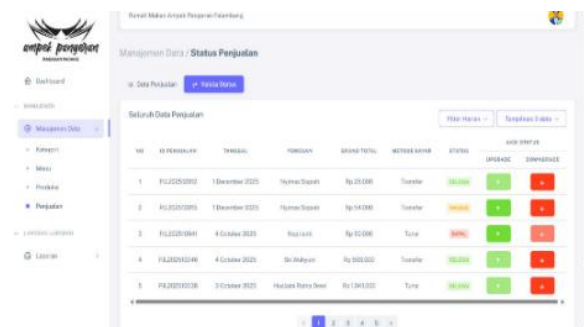
oleh admin yang mana menu yang dapat ditambahkan atau diubah sewaktu-waktu



Gambar 8. Halaman data menu

4.8. Tampilan Halaman Penjualan

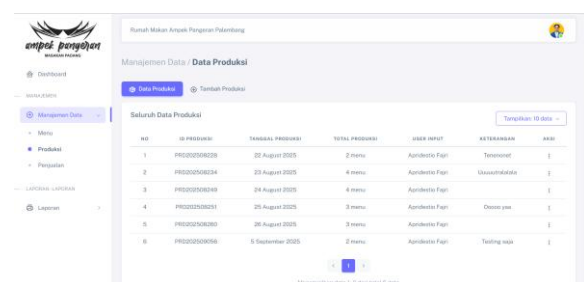
Halaman ini menampilkan daftar transaksi penjualan yang terjadi di rumah makan ampek pangeran seluruh proses transaksi akan tercatat pada halaman ini.



Gambar 9. Halaman penjualan

4.9. Tampilan Halaman Produksi

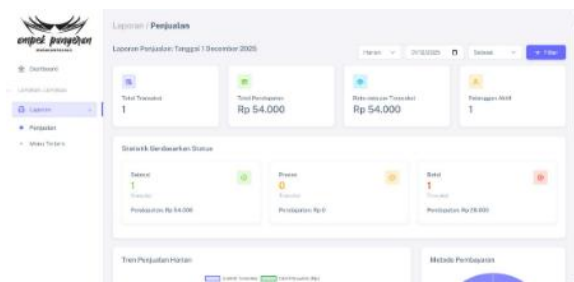
Halaman ini menampilkan seluruh proses produksi yang terjadi mulai dari tanggal produksi dan total produksi sehingga setiap produksi yang terjadi akan selalu tercatat kedalam sistem.



Gambar 10. Halaman produksi

4.10. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

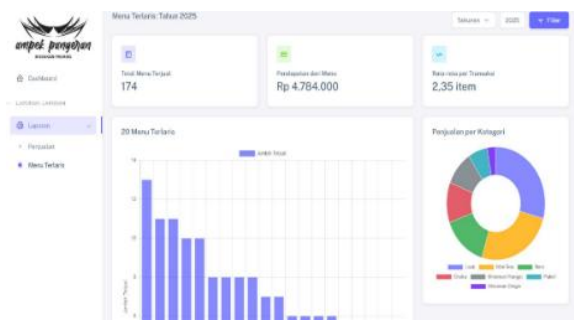
Halaman ini menampilkan seluruh laporan penjualan meliputi total transaksi, total pendapatan, rata-rata pertransaksi, transaksi di proses, transaksi batal, dan transaksi selesai. Laporan ini juga dapat dilihat berdasarkan harian, mingguan, bulanan serta tahunan yang dapat memudahkan pihak rumah makan dalam melakukan evaluasi.



Gambar 11. Halaman laporan penjualan

4.11. Tampilan Halaman Menu Terlaris

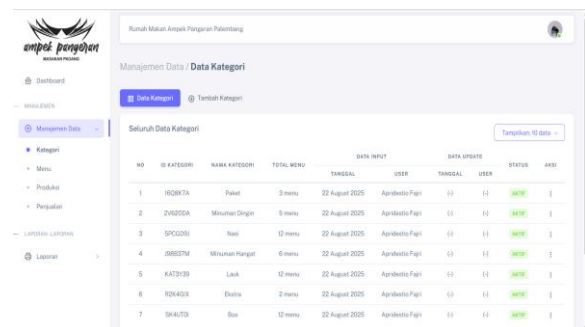
Halaman ini menampilkan daftar menu apa saja yang sering di beli oleh pelanggan rumah makan ampek pangeran sehingga pihak rumah makan dapat dengan mudah mengetahui menu apa saja yang menjadi favorit dirumah makan ampek pangeran.



Gambar 12. Halaman menu terlaris

4.12. Tampilan Halaman Kategori

Halaman ini menampilkan kategori-kategori yang tersedia pada rumah makan ampek pangeran seperti paket, box, minuman dan lain-lain, pada halaman kategori ini hanya owner yang dapat mengakses dan mengubah kategori yang ada pada website ini.



Gambar 13. Halaman kategori

Pada tahap ini, pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing, yaitu metode pengujian yang berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur kode program. Pengujian dilakukan dengan cara memberikan berbagai input pada sistem dan mengamati output yang dihasilkan, kemudian membandingkannya dengan hasil yang diharapkan. Pengujian dilakukan dalam lingkungan uji coba dengan menjalankan aplikasi berdasarkan skenario penggunaan yang telah dirancang. Hal ini bertujuan untuk mensimulasikan kondisi penggunaan sistem secara nyata, sehingga peneliti dapat mengevaluasi kinerja sistem dari sisi fungsional. Beberapa fitur yang diuji meliputi proses login, penampilan menu, proses pemesanan, pembayaran, serta pengelolaan data seperti data penjualan dan data produksi.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Sistem mampu menerima input, memproses data, serta menghasilkan output yang tepat. Selain itu, sistem juga telah dilengkapi dengan validasi input untuk meminimalisir kesalahan pengguna dalam pengoperasian aplikasi.

Tabel 1. Hasil Pengujian

No	Modul	Skenario Pengujian	Input/Aksi	Output yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Login valid	Username & password benar	Masuk ke dashboard	Berhasil
2	Login	Password salah	Password salah	Pesan error muncul	Berhasil
3	Login	Field kosong	Tidak diisi	Validasi muncul	Berhasil
4	Menu	Menampilkan menu	Buka halaman menu	Daftar menu tampil	Berhasil
5	Menu	Tambah ke keranjang	Klik Add to Cart	Item masuk ke keranjang	Berhasil
6	Menu	Checkout	Klik Checkout	Ke halaman pembayaran	Berhasil
7	Pembayaran	Input data lengkap	Isi data penerima	Pesanan diproses	Berhasil
8	Pembayaran	Data kosong	Tidak isi form	Validasi muncul	Berhasil
9	Pembayaran	Pilih metode bayar	Pilih metode	Detail pembayaran tampil	Berhasil
10	Penjualan	Menampilkan data	Buka halaman	Data tampil di tabel	Berhasil
11	Penjualan	Ubah status	Klik upgrade/downgrade	Status berubah	Berhasil
12	Penjualan	Filter data	Pilih filter	Data sesuai filter	Berhasil
13	Produksi	Menampilkan data	Buka halaman	Data produksi tampil	Berhasil
14	Produksi	Tambah data	Input data	Data tersimpan	Berhasil
15	Produksi	Aksi data	Klik aksi	Menu aksi tampil	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing, dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur pada sistem telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Setiap fungsi yang diuji mampu memberikan output

yang sesuai berdasarkan input yang diberikan, sehingga menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi aspek fungsionalitas yang diharapkan.

Selain itu, sistem juga mampu memproses data secara tepat dan konsisten dalam mendukung proses

pemesanan serta pengelolaan data. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan sebagai solusi dalam membantu operasional pada Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang, meskipun masih dapat dikembangkan lebih lanjut untuk implementasi secara penuh.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan sistem yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa website pemesanan makanan dan minuman yang dibangun menggunakan metode Web Engineering berhasil membantu Rumah Makan Ampek Pangeran dalam melakukan proses pemesanan, transaksi, dan pengelolaan data secara terkomputerisasi dan terintegrasi. Sistem yang dikembangkan mampu menggantikan proses manual yang sebelumnya sering menimbulkan keterlambatan pelayanan, kesalahan pencatatan, serta duplikasi data.

Penerapan tahapan Web Engineering yang meliputi communication, planning, modeling, construction, dan deployment membantu proses pengembangan website dilakukan secara sistematis dan terstruktur sehingga sistem yang dihasilkan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, website yang dibangun memiliki fitur utama seperti pengelolaan data menu, kategori, pelanggan, transaksi penjualan, dan laporan penjualan yang mampu meningkatkan efisiensi serta akurasi pengelolaan data. Sistem ini juga memudahkan pelanggan dalam melihat menu, melakukan pemesanan secara online, serta memantau status pesanan dengan lebih mudah dan praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai pengembangan sistem di masa mendatang. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur notifikasi otomatis melalui email atau WhatsApp agar pelanggan dapat memperoleh informasi terkait status pesanan, estimasi waktu penyajian, maupun promo terbaru dari rumah makan.

Selain itu, diperlukan pelatihan bagi admin dan kasir agar penggunaan sistem dapat dilakukan secara optimal dan meminimalisir kesalahan operasional. Pengembangan berikutnya juga dapat dilakukan dengan membuat versi aplikasi mobile berbasis Android atau iOS sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan lebih praktis melalui smartphone dan meningkatkan aksesibilitas layanan Rumah Makan Ampek Pangeran Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Muhammad Azhari Sofyan, I. Purnamasari, E. Haodudin Nurkifli Informatika, U. Singaperbangsa Karawang Jl HSRonggo Waluyo, T. Timur, and J. Barat, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : CAFÉ FAHRENHEIT194)," 2024.
- [2] A. Latifah, W. Baswardono, A. M. Ahdan, and R. Aisyah, "Penerapan Metode Web Engineering dalam Pembangunan Sistem Pengelolaan Gedung Olahraga Badminton Berbasis Web." [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [3] T. Handayani, I. Gunawan, and R. Taufiq, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: RESTORAN BUKIT RANDU BANDARA) Penulis Korespondensi." [Online]. Available: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [4] M. Arafat, Y. Trimarsiah, H. Susantho, and D. Redaksi, "INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH) Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K," *JURNAL INTECH*, vol. 3, no. 2, pp. 6–11, 2022.
- [5] S. Setiawansyah, H. Sulistiani, A. Sulistiyawati, and A. Hajizah, "Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan)," *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 10, no. 2, pp. 163–171, Sep. 2021, doi: 10.34010/komputika.v10i2.4329.
- [6] T. Handayani, I. Gunawan, and R. Taufiq, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: RESTORAN BUKIT RANDU BANDARA) Penulis Korespondensi." [Online]. Available: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [7] W. A. Negoro, F. Amalia, and E. Santoso, "Pengembangan Aplikasi Resep Masakan dengan Rekomendasi berdasarkan Bahan-Bahan Makanan Berbasis Web," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] Muhammad Sulthon Abdillah, Farel Atalla Muhammad Dafa, and Ina Sholihah Widiati, "Penerapan Metode Design Thinking pada UI/UX Website SaveBite untuk Penjualan Sisa Makanan dalam Mengurangi Food waste," *Router : Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, vol. 2, no. 3, pp. 185–196, Aug. 2024, doi: 10.62951/router.v2i3.168.
- [9] N. F. Hasibuan, R. A. Putri, and A. M. Harahap, "E-Commerce Application with Web Engineering Method Website Based," *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, vol. 6, no. 1, pp. 179–190, Jan. 2024, doi: 10.47709/cnahpc.v6i1.3353.
- [10] A. Latifah, W. Baswardono, A. M. Ahdan, and R. Aisyah, "Penerapan Metode Web Engineering dalam Pembangunan Sistem Pengelolaan Gedung Olahraga Badminton Berbasis Web." [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>