

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA KEDAI KOPI SATRIA 88 MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Syahril¹, Muhammad Gunawan², Nashwa Aulia³, Rizkiya Brilianti Nafilah⁴, Gendis Aghisca Winata⁵, Hasan wirayuda⁶, Arwin Suhendri⁷

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau
Jl. Tuanku Tambusai, Kota Pekanbaru, Riau

E-mail: 230402008@student.umri.ac.id¹, *230402005@student.umri.ac.id², 230402115@student.umri.ac.id³, 230402047@student.umri.ac.id⁴, 230402168@student.umri.ac.id⁵, 230402108@student.umri.ac.id⁷

Abstrak - Perkembangan teknologi informasi saat ini selalu mendukung setiap aspek kehidupan, dunia bisnis juga termasuk di dalam pengembangan ini contohnya seperti bisnis kedai kopi. Saat ini, usaha kedai kopi di Indonesia berkembang dengan sangat cepat. Dengan semakin ketatnya persaingan, para pemilik kedai kopi harus merancang berbagai cara menarik untuk memancing datangnya konsumen. Contoh strategi yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan. Artikel ini membahas tentang perancangan sistem informasi pemesanan pada kedai kopi satria 88 dengan menggunakan metode waterfall. Kedai kopi satria 88 merupakan sebuah Kedai Kopi yang berada di Jl. Satria, Rejosari, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendukung pelayanan kedai kopi melalui sistem yang membantu pelanggan memesan menu dengan *self-order* atau pemesanan mandiri, Dengan demikian, pelanggan tidak perlu mengantri di kasir, dan karyawan akan lebih mudah mengolah pesanan. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah sistem berbasis *website* yang dapat mempermudah pemesanan pada kedai kopi Satria 88.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Kedai kopi, Website, Waterfall

I. PENDAHULUAN

Kedai kopi merupakan tempat yang ramai diminati oleh semua kalangan untuk beristirahat dan menikmati kopi sejenak, banyak kedai kopi yang bermunculan dan ramai belakangan ini dan memiliki daya tarik pelanggan tersendiri sehingga banyak yang berdatangan. Maka dari itu kedai kopi merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pemesanan. Sistem Informasi ialah kumpulan elemen yang meliputi *hardware*, *software*, fitur teknologi yang memberikan informasi untuk sesuatu Perusahaan yang berfungsi sebagai dasar untuk mengambil Keputusan (Anis et al., 2022).

Sistem Informasi ialah pertumbuhan teknologi informasi yang sering digunakan pada era ini, Teknologi Informasi merupakan bagian penting dalam suatu organisasi (Nurseptaji, 2021). Di era ini telah banyak organisasi dan UMKM yang mengaplikasikan sistem Informasi pada aktivitas jual beli mereka, maka oleh sebab itu peneliti membuat rancangan untuk menciptakan Sistem Informasi Pemesanan pada Kedai Kopi Satria 88. Perancangan di sini bisa diartikan sebagai tahapan dalam mengembangkan perangkat lunak yang meliputi urutan langkah secara sistematis. Perancangan ialah aplikasi pelaksanaan sebagian metode serta prinsip yang bertujuan buat mendefinisikan hardware supaya dapat berperan (Handayani et al., n.d.).

Sistem Informasi yang dirancang memiliki hasil berupa website, website di sini merupakan tempat penyimpanan suatu informasi berbentuk

media atau sistem yang bisa dilihat pengguna dengan internet (Ichwani et al., n.d.). Fungsi *website* yaitu untuk mempermudah proses jual beli pada kedai kopi yang sebelumnya memiliki masalah seperti ditemuinya kasus pada kedai kopi contohnya Banyaknya pesanan yang masuk serta tidak tercatat yang menyebabkan terjadinya kurang ingat pesanan serta membuat pesanan tidak tersajikan secara pas waktu apalagi hingga salah pesanan serta mempunyai tujuan utama pemesanan serta pengelolaan keuangan pada kedai kopi Laporan keuangan yang tidak tercatat sehingga menyebabkan informasi keuangan tidak tertib serta terkondisikan dengan baik. Maka dirancang sistem informasi ini agar mampu menyelesaikan masalah dan mempermudah kedai kopi melakukan transaksi hanya dengan menggunakan jaringan internet.

Rancangan sistem informasi yang dirancang dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yang pertama rancangan untuk pelanggan dan juga rancangan sistem informasi untuk *owner* dan kasir, tujuan dibentuknya rancangan sistem informasi pada kedai kopi ini adalah meningkatkan efisiensi dan manajemen pada kedai kopi sehingga seluruh kegiatan jual beli menjadi lebih efektif dari sebelumnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Activity Diagram

Activity Diagram atau bisa juga disebut diagram aktivitas adalah gambaran alur aktivitas atau alur kerja di sistem yang akan dibuat. Diagram ini juga diperlukan untuk mendeskripsikan atau

mengelompokkan alur tampilan per-tampilan dari sistem tersebut. *Activity Diagram* terdiri dari komponen-komponen berbentuk tertentu yang dikonekkan dengan tanda panah. Panah ini menunjukkan alur aktivitas yang terjadi dari awal sampai akhir (Trivaika et al., 2022).

B. Class Diagram

Class pandangan diagram dari merupakan satu set gambaran objek memperlihatkan atribut, operasi, yang metode, hubungan, dan perilaku yang berbagi fitur yang sama (Mustakim et al., 2024).

C. Sequence Diagram

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya (2019:46), sequence diagram adalah salah satu jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi dinamis antara beberapa objek dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan alur pesan yang dikirimkan antara objek serta bagaimana objek tersebut saling berinteraksi. Selain itu, diagram ini juga mencerminkan peristiwa yang terjadi pada momen tertentu selama eksekusi sistem (Kurniawan et al., 2020).

D. Use Case Diagram

Use case adalah unit eksternal dari suatu sistem (berupa antarmuka) yang berfungsi menerima perintah dari aktor dalam bentuk sebuah *event*. *Use case* ini berhubungan dengan implementasi di dalamnya, berupa serangkaian pesan yang dikomunikasikan antara objek-objek yang terkait (Amazon et al., 2021).

E. User Interface

User Interface, atau sering disingkat UI, adalah serangkaian tampilan atau visual grafis yang dapat dipahami oleh pengguna komputer. *Interface* merupakan desain tampilan program. desain bisa diartikan kegiatan merancang atau merencanakan tampilan sebelum melakukan pembuatan suatu objek, sistem, komponen serta struktur. Rancangan dan hasil perancangan ini berguna untuk menciptakan sistem atau objek yang memiliki fungsi yang dapat digunakan pengguna (Zen et al., 2022).

F. PHP

Menurut Supono & Putratama (2018: 1), "PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengubah basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer sisi server HTML 10 *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis yang dapat berinteraksi dengan pengunjung dan pengguna (Wardana, 2016: 1). Berdasarkan definisi di atas, *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa pemrograman yang mengolah *database* dan konten *website*, sehingga *website* yang dibuat akan menjadi

web dinamis, dan PHP merupakan bahasa pemrograman yang digabungkan dengan HTML (Arafat et al., 2022).

G. MySQL

Menurut Rulianto Kurniawan (2010: 16), MySQL merupakan sebuah server basis data yang sangat populer dan termasuk dalam tipe RDBMS (Sistem Manajemen Basis Data Relasional). MySQL mengakomodasi bahasa pemrograman PHP serta *Structured Query Language* (SQL), yang memiliki aturan-aturan yang telah distandardisasi oleh asosiasi yang dikenal sebagai ANSI.

H. Unified Modeling Language

UML (*Unified Modeling Language*) ialah metode permodelan yang berfungsi sebagai pengembangan sistem informasi dengan basis objek berbentuk visual.

I. Javascript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang menghasilkan bentuk interaktivitas pada *website*. Beserta JavaScript, pengembang *web* dapat menghasilkan fungsi dinamis contohnya animasi, verifikasi dokumen, dan lain-lain. Pengguna dapat melakukan interaksi secara langsung terhadap halaman *website* karena JavaScript berjalan di sisi klien (di *browser*) (Digital & Informasi, 2024).

J. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak yang sering digunakan untuk menjalankan *server* Apache dan mengembangkan *web* berbasis PHP. XAMPP sebenarnya merupakan kombinasi beberapa perangkat lunak yang terkait dengan *server*, *web*, dan pengembangannya. Secara akronim, XAMPP terdiri dari huruf-huruf yang mewakili setiap komponennya, yaitu X (Cross Operating System), A (Apache), M (MySQL), P (PHP), dan P (Perl) (Maulani, 2021).

K. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan *editor* yang tangguh serta efisien, dioptimalkan oleh Microsoft untuk digunakan pada bervariasi *platform* seperti Linux, Mac, dan Windows. *Editor* ini mendukung secara *native* berbagai bahasa pemrograman seperti JavaScript, TypeScript, dan Node.js. Selain itu, dengan menambahkan *plugin* dari *marketplace* Visual Studio Code, bahasa pemrograman lain seperti C++, C#, Python, Go, Java, dan PHP juga dapat didukung (Sains et al., n.d.)

III. METODE PENELITIAN

Dalam rancangan sistem informasi ini metode yang digunakan dalam pembangunan sistem berbasis *web* ini menerapkan metode waterfall. Metode waterfall ialah salah satu metode

pengembangan perangkat lunak yang sangat sering digunakan dan begitu populer karena dianggap mudah untuk diterapkan (Setiawan et al., n.d.). Metode ini mengilustrasikan proses yang sederhana dan memiliki urutan yang jelas dalam pengembangan perangkat lunak. Metode waterfall melibatkan beberapa proses dengan tahapan yang berurut, yakni: perencanan, analisis kebutuhan, perancangan, implemmentasi, pengujian, dan pemeliharaan. Bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

A. Perencanaan

Perencanaan ialah proses yang terstruktur untuk menetapkan tujuan, menentukan strategi, dan mengidentifikasi langkah-langkah yang diutamakan agar dapat mencapai tujuan tersebut.. Ini melibatkan analisis situasi saat ini, perkiraan kondisi masa depan, penetapan sasaran, pengembangan rencana tindakan, dan pengalokasian sumber daya. Fungsi dari perencanaan adalah memberikan arah yang jelas dan memastikan bahwa semua tindakan yang diambil sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sehingga hasil yang diinginkan dapat diperoleh dengan efisien dan efektif

B. Analisis Kebutuhan

Dalam perancangan sistem informasi hal yang utama dilakukan ialah menganalisis kebutuhan sistem. Tujuan dari analisis sistem ini adalah untuk mengumpulkan data, apa saja yang dibutuhkan dalam sistem, dan memberi solusi atas masalah yang dianalisis.

C. Perancangan

Tujuan dari sistem informasi pemesanan di Kedai Kopi Satria 88 adalah untuk meningkatkan efisiensi manajemen transaksi dan memudahkan pelanggan untuk memesan sendiri. Sistem mencakup pengelolaan menu dan laporan transaksi, fitur pemesanan *online*, dan antarmuka pelanggan dan kasir. Untuk menunjukkan alur kerja, interaksi antar aktor, urutan proses, dan struktur data sistem, diagram aktivitas, diagram kasus, diagram urutan, dan diagram kelas digunakan. Dengan antarmuka pengguna yang mudah digunakan, halaman utama menampilkan kategori menu, informasi pemesanan, dan opsi meja dan metode pembayaran untuk pelanggan. Di sisi lain, pemilik dan kasir dapat

mengakses halaman *login*, transaksi, dan pengelolaan produk. *Hardware* seperti prosesor Intel Core i3 dan *software* seperti Windows 10, XAMPP, dan MySQL adalah komponen sistem yang diperlukan. Pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall melalui tahapan perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Selain itu, fitur verifikasi sebelum pemesanan final digunakan untuk mengurangi risiko kesalahan pengelolaan pesanan. Diharapkan sistem informasi akan sangat membantu kedai kopi dengan perancangan ini.

D. Implementasi

Program dimulai di lingkungan produksi di kedai kopi Satria 88 setelah pengujian sistem memastikan tidak ada kesalahan. Implementasi mencakup instalasi sistem pada perangkat keras dan server yang tersedia di toko dan, jika diperlukan, pemindahan data dari sistem sebelumnya ke sistem baru. Untuk memastikan bahwa data historis yang relevan tetap tersedia dan mudah diakses, langkah ini sangat penting. Pelatihan karyawan juga sangat penting selama fase implementasi. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberi karyawan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan sistem pencatatan keuangan yang baru dirilis dengan benar. Membuat laporan keuangan, memasukkan dan mengelola data, dan mengoperasikan sistem semua diajarkan dalam pelatihan. Karena itu, karyawan dapat dengan cepat menyesuaikan diri dan memanfaatkan sistem untuk membantu operasi sehari-hari. Tujuan utama dari tahap implementasi ini adalah untuk memastikan bahwa sistem informasi pencatatan keuangan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan kedai kopi Satria 88, sehingga pemilik toko dapat membuat keputusan yang lebih baik dan meningkatkan efisiensi operasional secara keseluruhan. Implementasi yang sukses akan menguntungkan bisnis karena pencatatan akan menjadi lebih akurat, lebih sedikit kesalahan manusia, dan lebih transparan dalam manajemen pencatatan keuangan.

E. Pengujian

Pengujian sistem mencakup berbagai tes dengan tujuan utama memastikan bahwa sistem berbasis *web* berfungsi secara optimal. Salah satu elemen dari pengujian sistem adalah *debugging*, yang dilakukan setelah pengujian untuk memperbaiki kesalahan yang terdeteksi. Jika pengujian mengidentifikasi adanya kesalahan, maka *debugging* berfungsi untuk mengatasi masalah tersebut. Pengujian memfokuskan pada perangkat lunak dan kegunaannya, serta semua komponen harus dipastikan teruji dengan baik dengan lengkap. Pengujian memiliki tujuan untuk mengurangi kesalahan (*error*) dan memastikan hasil yang diperoleh sesuai dengan ekspektasi. Pengujian

adalah komponen utama dalam daur pengembangan *software*, bertujuan untuk menjamin kualitas dan mendeteksi kelemahan dalam sistem atau perangkat lunak yang dikembangkan.

F. Pemeliharaan

Menurut Sudradjat (2011), pemeliharaan, yang sering disebut sebagai maintenance, dapat diuraikan sebagai aktivitas yang dibutuhkan untuk menjaga atau mempertahankan Tingkat pengelolaan fasilitas dan sarana prasarana supaya tetap berfungsi dengan baik dan siap digunakan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis

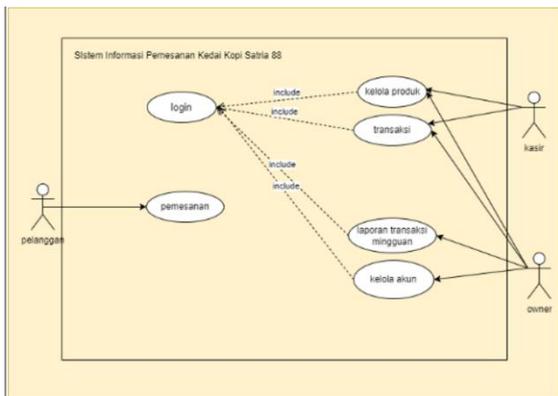
1. Kebutuhan *Hardware*
 - a. 11th Gen Intel(R) Core(TM) i3 11400H @ 2.70GHz 2.69 GHZ
 - b. Ram 8 GB
 - c. Hardisk Space 512 GB
2. Kebutuhan *Software*
 - a. Sistem Operasi Windows 10
 - b. XAMPP
 - c. MY SQL
 - d. Aplikasi *Web Browser*

B. Desain

1. Desain Diagram

a) Desain *Usecase Diagram*

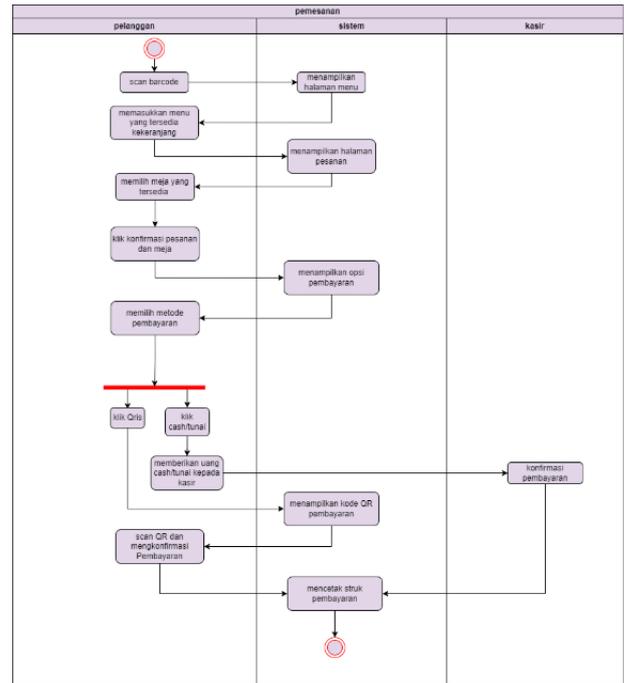
Desain *usecase* yang peneliti rancang pada rancangan ini memiliki 3 aktor, yang pertama ada pelanggan, lalu ada kasir, dan juga ada owner sebagai pemilik kedai kopi, untuk gambar *usecase* ada di gambar 2.



Gambar 2. Desain *Usecase*

b) Desain *Activity Diagram*

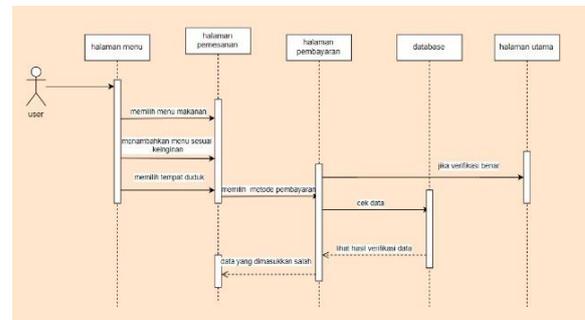
Desain *activity* yang dirancang memiliki 2 jumlah aktor yaitu pelanggan dan kasir, dan *activity diagram* pada sistem informasi ini memiliki 3 kolom *swimlane* yang menjelaskan alur jalannya sistem tersebut, untuk gambar *activity* ada pada gambar 3.



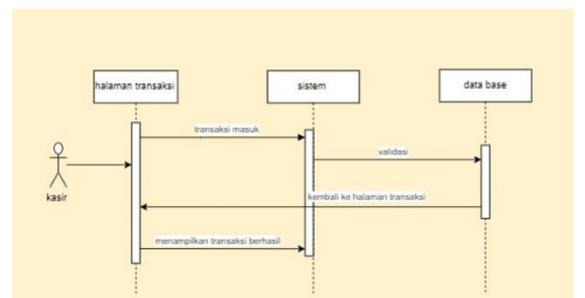
Gambar 3. Desain *Activity*

c) Desain *Sequence Diagram*

Sequence diagram pada sistem informasi yang sedang dirancang memiliki 2 bagian, yang pertama *sequence diagram* pada pelanggan yang menampilkan secara rinci proses pemesanan pada kedai kopi dan menampilkan respon dari sistem dan database, gambar *sequence diagram* ada pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Desain *Sequence* pelanggan

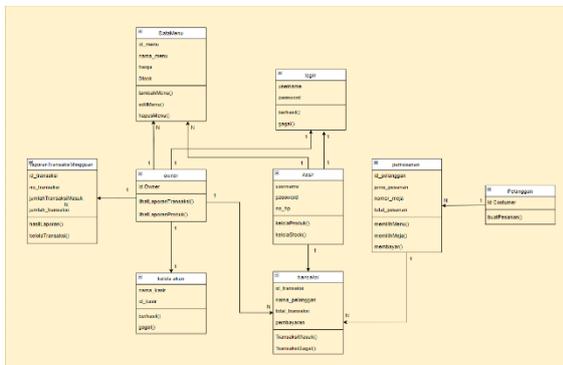


Gambar 5. Desain *Sequence* kasir

d) Desain *Class diagram*

Class diagram pada rancangan sistem informasi kedai kopi ini berfungsi sebagai rancangan

yang menampilkan apa saja variabel dan *method* yang digunakan pada implementasi sistem nantinya, *class diagram* merupakan rancangan yang sudah mengarah kepada pembuatan sistem. Berikut gambar rancangan class diagram sistem informasi pada kedai kopi satria 88 pada gambar 6.



Gambar 6. Desain Class Diagram

2. Desain User Interface

1) Desain interface pelanggan (*user*)

a) Halaman utama

Halaman ini menampilkan tampilan awal sebelum masuk ke halaman pemilihan menu. Desain halaman ini merupakan menampilkan kategori menu yang dijual oleh Kedai Kopi Satria 88. Seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Desain Interface Home

Pada gambar tersebut, dapat dilihat bahwa kategori menu memiliki beberapa bagian, yaitu: Makanan, Minuman, Cemilan, dan Spesial Satria 88.

b) halaman menu

Desain tampilan menu ini menampilkan menu makanan yang dijual oleh Kedai Kopi Satria 88, seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Desain user interface halaman menu

Pada gambar tersebut, dapat dilihat bahwa tampilan menu ini memiliki beberapa bagian, yaitu: nama menu, harga menu, jumlah pesanan, dan total pesanan. Desain ini memudahkan pelanggan untuk melihat dan memilih makanan yang diinginkan dengan jelas, sekaligus memantau jumlah dan total pesanan yang dipilih

c) halaman pemesanan

Halaman pemesanan ini menunjukkan detail pesanan yang dipilih oleh pelanggan di Kedai Kopi Satria 88, Informasi ini dirancang untuk memberikan transparansi dan kemudahan bagi pelanggan dalam mengecek pesanan mereka sebelum melakukan pembayaran seperti terlihat pada gambar 9.



Gambar 9. Desain Halaman pemesanan

Pada gambar tersebut, dapat dilihat bahwa Tampilan ini memudahkan pelanggan untuk melihat nama menu, harga, dan jumlah pesanan. Pelanggan juga dapat menambah catatan khusus, menambah atau mengurangi jumlah pesanan, pada pelanggan

kedai kopi ini wajib memilih meja memilih meja yang tersedia, melihat ringkasan pembayaran sebelum melakukan pemesanan, dan memilih metode pembayaran.

d) halaman pemilihan meja

Desain tampilan halaman pemilihan meja ini menampilkan meja yang tersedia yang ada pada kedai kopi satria 88. Pada halaman ini, pelanggan dapat memilih meja yang diinginkan sesuai dengan ketersediaan seperti terlihat pada gambar 10 berikut:

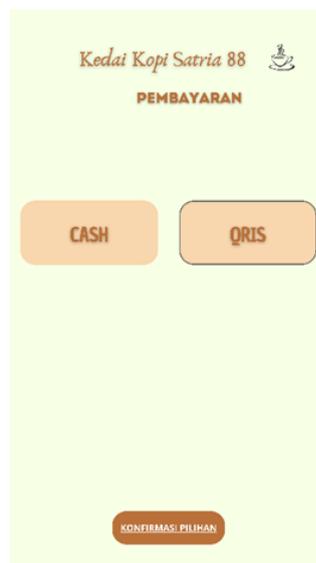


Gambar 10. Desain Halaman pemilihan meja

Pada gambar tersebut, dapat dilihat bahwa tampilan meja pada Kedai Kopi Satria 88 menunjukkan status ketersediaan meja. Meja yang berwarna coklat menandakan bahwa meja tersebut sudah ditempati, sedangkan meja yang berwarna krem menunjukkan meja yang kosong dan dapat dipilih oleh pelanggan. Desain ini memudahkan pelanggan untuk melihat dan memilih meja yang diinginkan dengan lebih mudah dan efisien

e) halaman pembayaran

Desain tampilan halaman pembayaran ini menampilkan pembayaran yang tersedia yang ada pada kedai kopi satria 88. Pada halaman ini, pelanggan dapat memilih pembayaran yang diinginkan sesuai dengan ketersediaan seperti terlihat pada gambar 11.



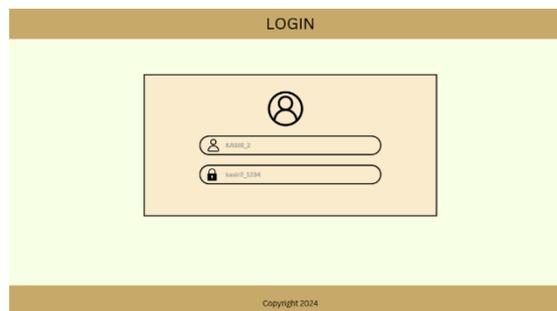
Gambar 11. Desain Interface halaman pembayaran

Pada gambar tersebut, dapat dilihat bahwa tampilan kategori pada halaman pembayaran pada Kedai Kopi Satria 88 menunjukkan dua metode pembayaran yaitu cash dan qris.

2) Desain Interface Owner (admin)

a) Halaman login

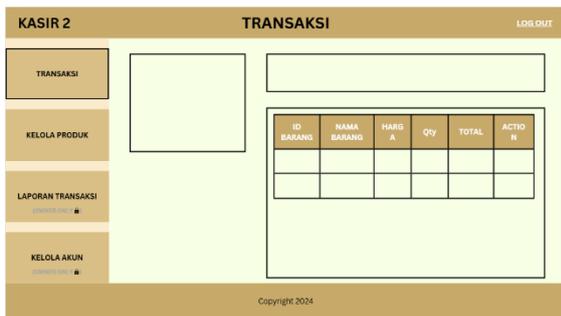
Halaman login pada owner merupakan halaman yang digunakan owner dan kasir untuk melakukan login agar dapat mengakses sistem yang dijalankan, berikut tampilan halaman login pada gambar 12.



Gambar 12. Desain interface halaman login

b) Halaman Transaksi

Halaman transaksi pada admin menampilkan data transaksi yang masuk, menu yang terjual dan jumlah serta total dari transaksi yang masuk di hari itu, setelah itu sistem akan merespon dan mencetak struk total pesanan yang masuk. Berikut gambar 13 yang menyajikan desain interface pada halaman transaksi:



Gambar 13. Desain *interface* halaman transaksi

c) Halaman Kelola Produk

Halaman Kelola produk berisikan data menu pada kedai kopi satria 88, pada halaman ini *owner* dan *kasir* bisa menambahkan menu, mengedit menu, dan juga menghapus menu yang tersedia. Berikut Gambaran halaman Kelola produk pada gambar 14.



Gambar 14. Desain *interface* halaman Kelola produk

d) Halaman Laporan Transaksi

Halaman laporan transaksi berisikan laporan transaksi mingguan dan bulanan pada kedai kopi satria 88. Halaman ini hanya dapat di akses oleh *owner* kedai kopi satria 88, berikut tampilan halaman laporan transaksi pada gambar 15.



Gambar 15. Desain *interface* halaman laporan transaksi

e) Halaman Kelola akun

Halaman Kelola akun adalah halaman yang digunakan oleh *owner* kedai kopi untuk mengelola akun admin pada kedai kopi ini, akun yang dikelola merupakan akun kasir. Berikut gambar tampilan pada halaman Kelola akun pada gambar 16.



Gambar 16. Desain *interface* halaman kelola akun

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Membuat *website* yang dapat digunakan oleh pelanggan, pemilik, dan kasir untuk memudahkan proses pemesanan dan pengelolaan keuangan pada kedai kopi. Kedai kopi memiliki masalah dalam mengelola pesanan, seperti lupa pesanan atau terlambat menyajikannya, serta mencatat catatan keuangan. Sistem informasi yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan manajemen operasional kedai kopi, sehingga kegiatan jual beli menjadi lebih efektif. Kedai kopi merupakan tempat yang populer bagi masyarakat untuk beristirahat dan menikmati kopi, dan sistem informasi dirancang untuk memenuhi permintaan ini. Sistem informasi menjadi bagian penting dalam organisasi dan dunia usaha, termasuk usaha kecil dan menengah (UKM) di era saat ini.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini, beberapa rekomendasi yang disarankan adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur keamanan data dalam aplikasi untuk melindungi informasi pelanggan dan mencegah akses yang tidak diinginkan.
2. Menyediakan fitur personalisasi menu berdasarkan preferensi pelanggan guna meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Menerapkan sistem analisis data yang dapat membantu pemilik usaha dalam mengidentifikasi tren pesanan dan preferensi pelanggan.
4. Mengembangkan aplikasi versi mobile agar pelanggan dapat mengaksesnya dengan lebih mudah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji serta syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, Karna atas rahmat dan karunianya kami dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini. Tujuan Penulisan artikel ini ialah sebagai projek akhir semester dua di mata kuliah Perancangan Sistem Informasi di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau.

Peneliti menyadari bahwa dengan tidak adanya arahan dan bantuan dari banyak pihak yang terlibat,

penulisan artikel ini tidak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Mashuri selaku owner Kedai Kopi Satria 88
2. Syahril, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan.
3. Rekan Kelompok yang telah berpartisipasi dalam penulisan artikel ini:
 - a) Muhammad Gunawan (230402005)
 - b) Gendis Agischa Winata (230402008)
 - c) Rizkiya Brilianti Nafilah (230402047)
 - d) Arwin Suhendri (230402108)
 - e) Hasan Wirayuda (230402115)
 - f) Nashwa Aulia (230402168)
4. Seluruh mahasiswa sistem informasi yang telah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amazon, F., Handrianus Pranatawijaya, V., Hendrik Timang, J., Palangka Raya, K., & Tengah, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Website. In *JOINTECOMS (Journal of Information Technology and Computer Science) p-ISSN: xxxx-xxxx* (Vol. 1, Issue 1).
- Anis, Y., Purwatiningtyas, P., Retnowati, R., & Fajrina, E. A. N. (2022). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Rekam Medis Data Posyandu dengan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 4(2), 310. <https://doi.org/10.30865/json.v4i2.4833>
- Arafat, M., Trimarsiah, Y., Susantho, H., & Redaksi, D. (2022). 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*, 3(2), 6–11.
- Digital, J., & Informasi, T. (2024). Analisis dan perancangan sistem informasi pendaftaran online pt. Medianusa permana net. 07(01), 66–78. <https://doi.org/10.32502/digital.v7i1.6613>
- Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (n.d.). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara) Penulis Korespondensi. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., & Alrifqi, M. (n.d.). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>
- Maulani, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Computer Based Test Berbasis Web pada SMPN 1 Katapang Kabupaten Bandung Selatan. In *Jurnal Teknik Informatika* (Vol. 13, Issue 2).
- Mustakim, M., Mokoginta, D., Wowiling, S. A. S., Iswahyudi, M. S., Indra, I., Suparman, A., & Veza, O. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 157–168. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.3787>
- Nurseptaji, A. (2021). Implementasi Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)*, 1(2), 49–57. <https://doi.org/10.24176/detika.v1i2.6101>
- Sains, J., Teknologi, dan, Surya Ningsih, K., Jamilah Aruan, N., Taufik Al Afkari Siahaan, A., Kunci, K., & Tamu, B. (n.d.). *Yayasan Insan Cipta Medan Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan*.
- Setiawan, K., Yusa Rahman, F., Indah Purnomo, I., Teknologi Informasi, F., & Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, U. (n.d.). pada Cafe dengan Berbasis Web. In *Technologia* (Vol. 12, Issue 4).
- Trivaika, E., Andri Senubekti, M., & Manajemen Informatika Dan Komputer HASS, A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. 16(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.