

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GUNA OPTIMALISASI OPERASIONAL PADA TERASH CAFE

Oleh:

Dicky Rahmat Rifai^{1*}, Ahmat Josi², Muhammad Setya Pratama³

^{1,2,3}Teknologi Rekaya Perangkat Lunak, Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

e-mail: ¹dickyrahmatrifai606@gmail.com, ²ahmatjosi@polman-babel.ac.id,

³msetyapratama@polman-babel.ac.id

Abstrak: Terash Cafe menghadapi tantangan operasional akibat sistem pemesanan yang masih manual, menyebabkan human error dan kesulitan dalam alur kerja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang terintegrasi untuk mengatasi masalah tersebut. Sistem ini memiliki fungsi utama sebagai sistem pemesanan online melalui QR Code untuk meningkatkan efisiensi layanan dan mengurangi kesalahan. Pengembangan sistem ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dengan framework Laravel dan database MySQL. Pengujian sistem dilakukan melalui pengujian fungsional dan User Acceptance Test (UAT) yang melibatkan admin, kasir, dapur, dan pelanggan. Hasil UAT menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dengan skor kepuasan sebesar 85% dari admin (setelah penyesuaian kuesioner), 80% dari kasir dan dapur, serta 82% dari pelanggan. Sistem ini terbukti layak digunakan dan efektif dalam meminimalisir human error dan mengoptimalkan operasional di Terash Cafe.

Kata kunci: Sistem Informasi Penjualan, Sistem Pemesanan, QR Code, Terash Cafe, Laravel.

Abstract: Terash Cafe faced operational challenges due to a manual ordering system, which led to human errors and workflow difficulties. This research aims to design and build an integrated web-based sales information system to address these issues. The system features a main function as an online ordering system via QR Code to enhance service efficiency and reduce errors. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) method with the Laravel framework and a MySQL database. System testing was conducted through functional testing and User Acceptance Testing (UAT) involving the admin, cashier, kitchen staff, and customers. The UAT results showed a high level of acceptance, with satisfaction scores of 85% from the admin (post-questionnaire adjustment), 80% from both the cashier and kitchen staff, and 82% from customers. This system is proven to be feasible and effective in minimizing human error and optimizing operations at Terash Cafe.

Keywords: Sales Information System, Ordering System, QR Code, Terash Cafe, Laravel

1. PENDAHULUAN

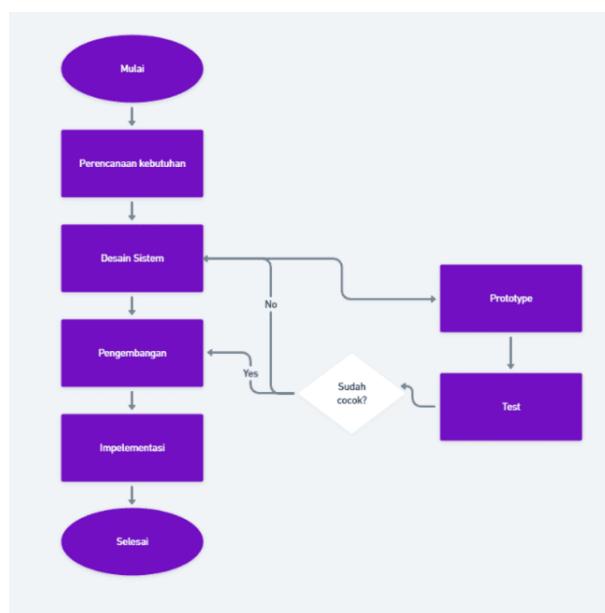
Industri makanan dan minuman, khususnya kafe, merupakan bisnis yang sangat kompetitif di mana optimalisasi operasional menjadi kunci keberhasilan [1]. Banyak kafe, seperti Terash Cafe yang berdiri sejak 2013, masih menerapkan sistem operasional secara manual dan konvensional [2], yang sering menimbulkan human error terutama saat volume

* Corresponding author : Dicky Rahmat Rifai (dickyrahmatrifai606@gmail.cm)

pelanggan tinggi, seperti kesalahan pencatatan pesanan dan komunikasi yang tidak efisien antara kasir dan dapur [3]. Untuk mengatasi kendala ini, penerapan sistem informasi berbasis web menjadi solusi strategis yang efektif [4]. Sistem pemesanan berbasis QR Code dapat diakses langsung oleh pelanggan melalui perangkat mereka, sehingga proses pemesanan dapat diotomatisasi dan memperkecil risiko kesalahan komunikasi verbal [5]. Sistem ini dikembangkan dengan framework Laravel yang mempermudah pengembangan aplikasi web dinamis dan meningkatkan kecepatan eksekusi. Selain itu, data penjualan yang terstruktur secara otomatis memungkinkan pemilik cafe melakukan analisis dan pengambilan keputusan bisnis berbasis prediksi penjualan [6]. Metode regresi linear dipilih untuk prediksi penjualan karena kesederhanaannya dan kemampuannya mengidentifikasi tren jangka panjang dengan baik, khususnya pada data dengan pola tren linear. Validasi model menggunakan Mean Absolute Percentage Error (MAPE) untuk mengukur akurasi prediksi. Dengan demikian, sistem informasi yang diusulkan berfungsi ganda; mengoptimalkan operasional harian melalui sistem pemesanan QR Code dan mendukung pengambilan keputusan strategis melalui fitur prediksi penjualan menggunakan regresi linear, yang dirancang khusus untuk Terash Cafe.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rapid Application Development (RAD). Metode ini dipilih untuk mengakomodasi kebutuhan pengembangan yang cepat dan iteratif [7] . Alur penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan logis dan di gambarkan melalui flowchart berikut :



Gambar 1. Tahap penelitian Metode RAD

Perencanaan Kebutuhan Tahap ini dimulai dengan pengumpulan data menggunakan metode wawancara semi-terstruktur dengan pemilik Terash Cafe. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem manual dan menganalisis kebutuhan fungsional

serta nonfungsional sistem baru. Kebutuhan fungsional utama yang teridentifikasi adalah sistem pemesanan via QR Code, dasbor real-time untuk kasir dan dapur, serta modul laporan untuk admin. Kemudian di lanjutkan dengan desain Sistem Pada tahap ini, dilakukan perancangan arsitektur sistem, database, dan antarmuka (UI/UX). Arsitektur sistem dirancang menggunakan pola Model-View-Controller (MVC) yang difasilitasi oleh framework Laravel. Pada bagian perancangan alur kerja dan struktur sistem divisualisasikan menggunakan Unified Modeling Language (UML) [7], yang mencakup Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram. Pada sesi desain database mencakup tabel-tabel esensial seperti users, menus, orders, mejas, dan pelanggan_session. Pengembangan dan Implementasi Tahap ini adalah proses pembangunan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat. Di lanjutkan dengan pengembangan backend menggunakan framework Laravel 13 dan database MySQL, sementara frontend menggunakan teknologi web standar dengan AJAX untuk fungsionalitas real-time.

Uji Coba Setelah sistem diimplementasikan, dilakukan serangkaian pengujian untuk memastikan validitas dan keandalan sistem dengan melakukan beberapa tahap uji coba lagi yakni :

1. Pengujian Fungsional, yang mana akan dilakukan untuk memvalidasi bahwa setiap fitur (seperti scan QR, proses pesanan, dan login) berfungsi sesuai dengan spesifikasi.
2. Pengujian Akurasi Sistem, demi mencari leakuratan sistem pemesanan (seperti kesesuaian data menu, harga, dan pesanan) diukur melalui poin-poin spesifik dalam kuesioner UAT.
3. Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT) juga harus dilakukan dengan menyebarluaskan kuesioner kepada 21 responden yang terdiri dari admin, kasir, dapur, dan pelanggan untuk mengukur tingkat kepuasan dan penerimaan mereka terhadap sistem baru. Pengujian Keandalan: Dilakukan untuk membandingkan efisiensi waktu pemesanan antara sistem baru dengan sistem manual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perencanaan Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis melalui wawancara semi-terstruktur dengan pemilik Terash Cafe, dirumuskan kebutuhan pengguna untuk fungsional sistem. Peran dalam sistem terdiri atas admin (pemilik), kasir, dapur, dan pelanggan. Admin menjadi pengelola utama yang membutuhkan fungsi untuk mengelola data master seperti menu dan pengguna, serta mengakses laporan penjualan yang terstruktur untuk mendapatkan wawasan bisnis dan memantau aktivitas sistem. Kasir dapat melakukan login untuk mengelola antrian pesanan, melakukan konfirmasi pembayaran tunai yang secara otomatis meneruskan pesanan ke dapur, dan melihat laporan penjualan harian . Dapur dapat mengakses dasbor pesanan secara real-time untuk melihat pesanan yang telah terkonfirmasi, memprosesnya, dan

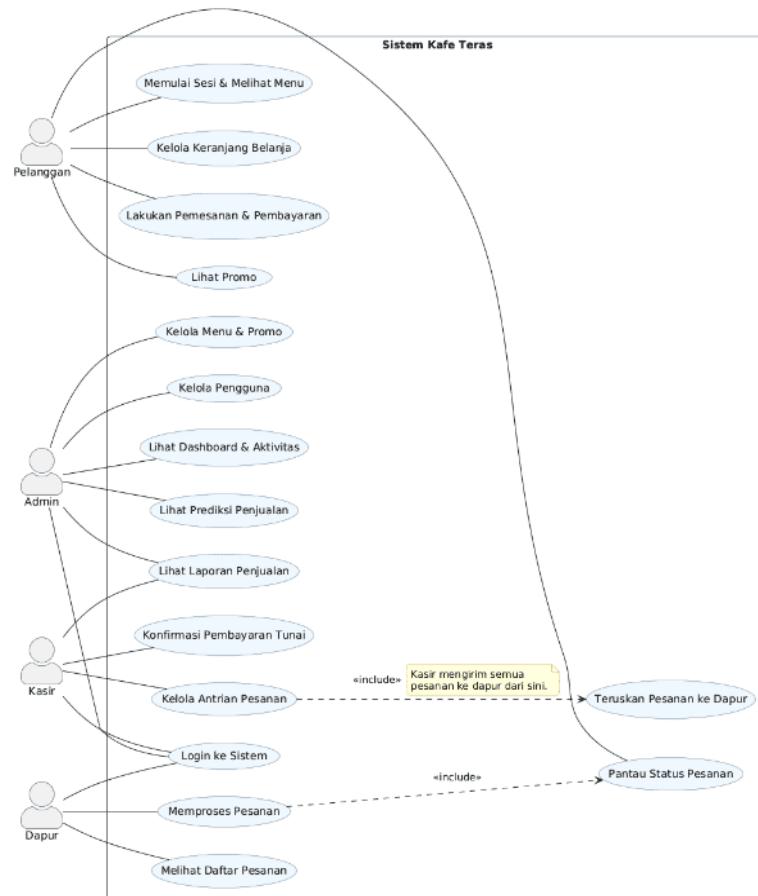
mengubah status pesanan menjadi selesai . Pelanggan dapat memulai sesi dengan memindai QR Code di meja, melihat daftar menu, mengelola keranjang belanja, hingga melakukan pemesanan dan pembayaran secara langsung melalui sistem . Dari sisi sarana pengembangan, kebutuhan perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi prosesor AMD Ryzen 3, RAM 8 GB, dan SSD 256 GB. Untuk perangkat lunak, lingkungan pengembangan menggunakan sistem operasi Windows 10, framework Laravel 13 sebagai platform pengembangan, MySQL sebagai basis data, dan Visual Studio Code sebagai editor code utama.

3.2. Desain Sistem

Setelah kebutuhan dianalisis, langkah berikutnya adalah merancang sistem yang akan dibuat yang mana penerapan arsitektur MVC (Model-View-Controller) menjadi inti dari framework Laravel yang digunakan. dalam proyek ini Model bertanggung jawab mengelola data dan logika bisnis [8], seperti memproses transaksi ke database MySQL dan mengelola status pesanan . View bertugas menyajikan data ke antarmuka pengguna, seperti tampilan menu digital untuk pelanggan, dasbor pesanan real-time untuk dapur, dan halaman laporan untuk admin . Controller bertindak sebagai pengatur alur kerja, menerima input dari View (misalnya, tombol "Pesan Sekarang") dan memanggil fungsi pada Model untuk menyimpan pesanan, lalu memperbarui view terkait . Alur MVC ini secara visual diilustrasikan dalam sequence diagram (Gambar 3 dan 2), di mana "Sistem (Controller)" bertindak sebagai Controller, antarmuka "Pelanggan" dan "Kasir" sebagai View, dan "Database" sebagai representasi dari Model. Desain sistem ini disusun sebagai representasi dari sistem yang akan dibangun [9]. Berikut adalah beberapa proses dalam perancangan sistem yang dapat dilihat di bawah ini :

1. Use Case Diagram

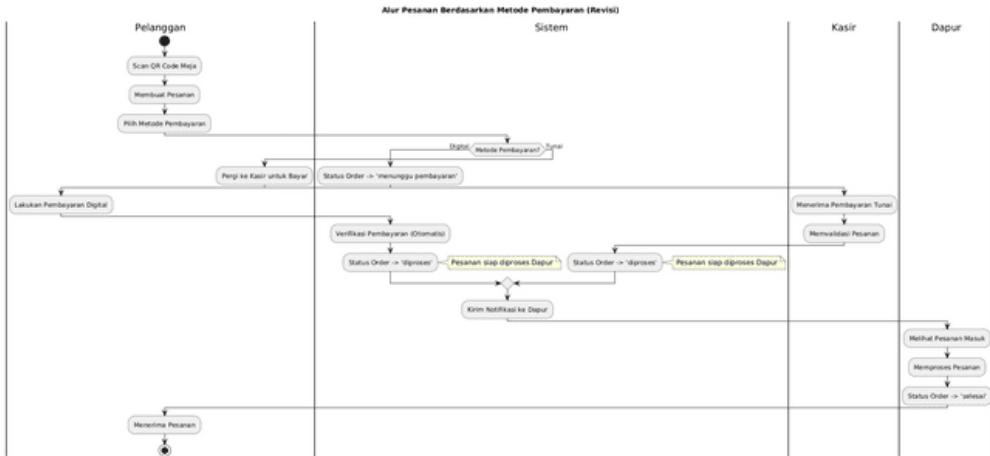
Pada use case diagram sistem Terash Cafe, terdapat 4 aktor, yaitu Pelanggan, Kasir, Dapur, dan Admin. Setiap aktor memiliki fungsi dan tanggung jawab yang berbeda sesuai dengan kewenangan masing-masing dalam proses operasional. Pelanggan adalah pengguna utama yang melakukan pemesanan, mulai dari melihat menu hingga pembayaran . Kasir bertugas mengelola transaksi dan mengonfirmasi alur pesanan manual . Staf Dapur bertanggung jawab mengelola antrian dan menyiapkan pesanan yang masuk . Admin atau owner cafe menjadi pengguna dengan hak akses tertinggi yang mengelola keseluruhan data master sistem, seperti mengelola menu dan pengguna . Berikut pada Gambar 2 disajikan use case diagram dari sistem yang dirancang.



Gambar 2. Diagram Use Case Sistem Pemesanan

2. Activity Diagram

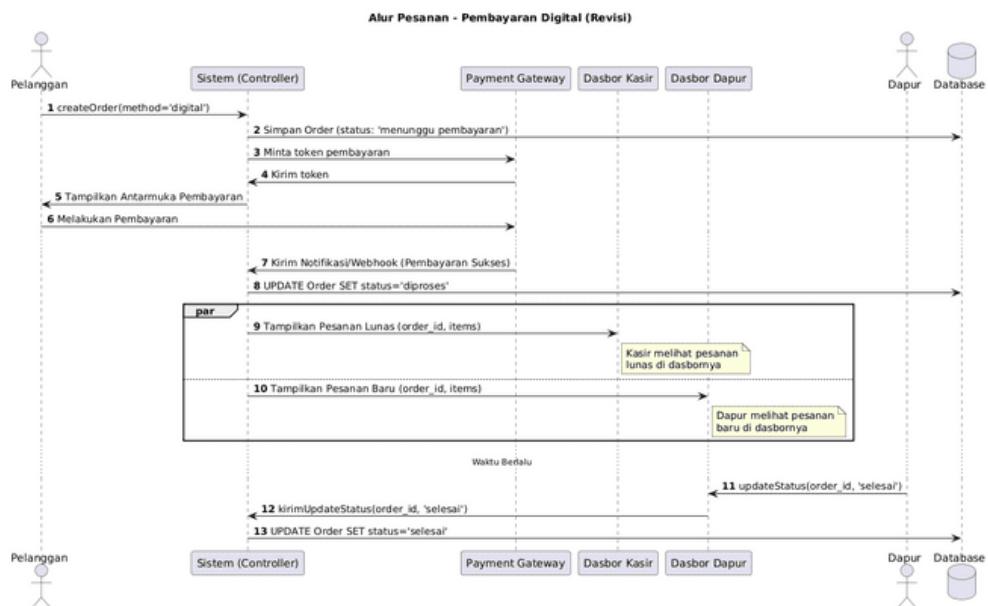
Diagram aktivitas ini menggambarkan keseluruhan alur kerja (workflow) sebuah pesanan [10] di Terash Cafe, mulai dari inisiasi oleh pelanggan hingga penyelesaian oleh dapur, dengan mempertimbangkan dua skenario pembayaran yang berbeda. Alur ini dibagi ke dalam empat jalur (swimlanes) yang menunjukkan tanggung jawab masing-masing aktor: Pelanggan, Sistem, Kasir, dan Dapur. Proses dimulai saat Pelanggan memindai QR Code di meja dan memilih menu. Sistem kemudian menampilkan percabangan metode pembayaran. Jika 'Digital' dipilih, sistem akan menampilkan payment gateway, memverifikasi pembayaran secara otomatis, dan langsung meneruskan pesanan ke Dapur . Jika 'Tunai' dipilih, sistem akan memberi notifikasi agar pelanggan membayar di kasir, yang kemudian akan dikonfirmasi secara manual oleh Kasir untuk diteruskan ke Dapur . Semua pesanan yang 'diproses' akan masuk ke antrean Dapur untuk disiapkan hingga 'selesai', dan alur berakhir ketika Pelanggan menerima pesanan mereka .



Gambar 3. Activity Diagram Sistem Pemesanan

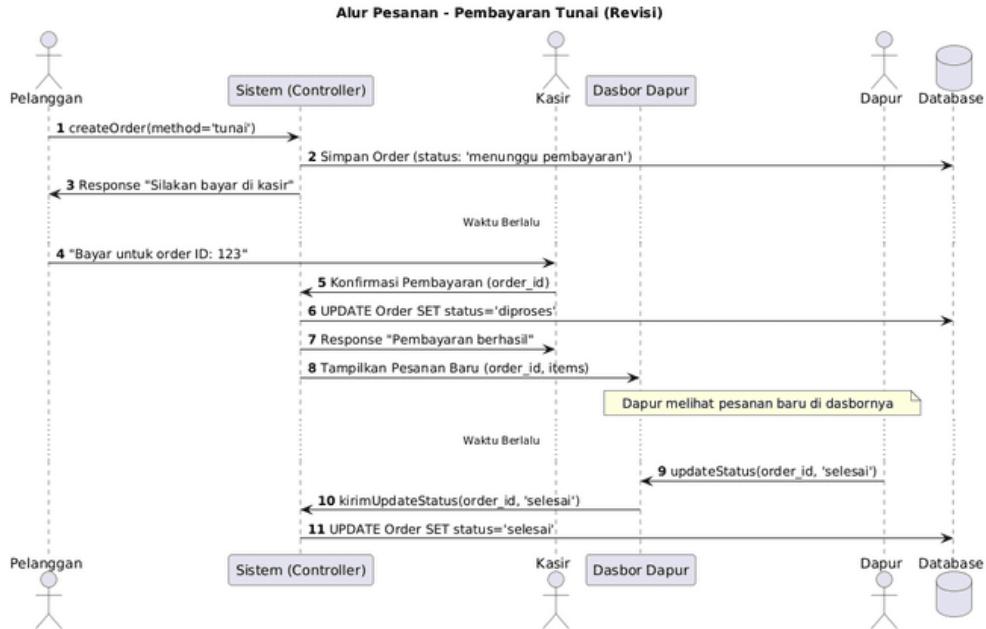
3. Sequence Diagram

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, alur interaksi sistem dipecah menjadi dua diagram sekuens [8] berdasarkan metode pembayaran. Diagram pertama (Gambar 4) mengilustrasikan proses pembayaran digital yang sepenuhnya otomatis; pelanggan membuat pesanan, sistem meminta token ke Payment Gateway (Midtrans), dan setelah pembayaran berhasil, notifikasi (webhook) dari payment gateway akan otomatis mengubah status pesanan di Database menjadi 'diproses' .



Gambar 4. Sequence diagram payment digital

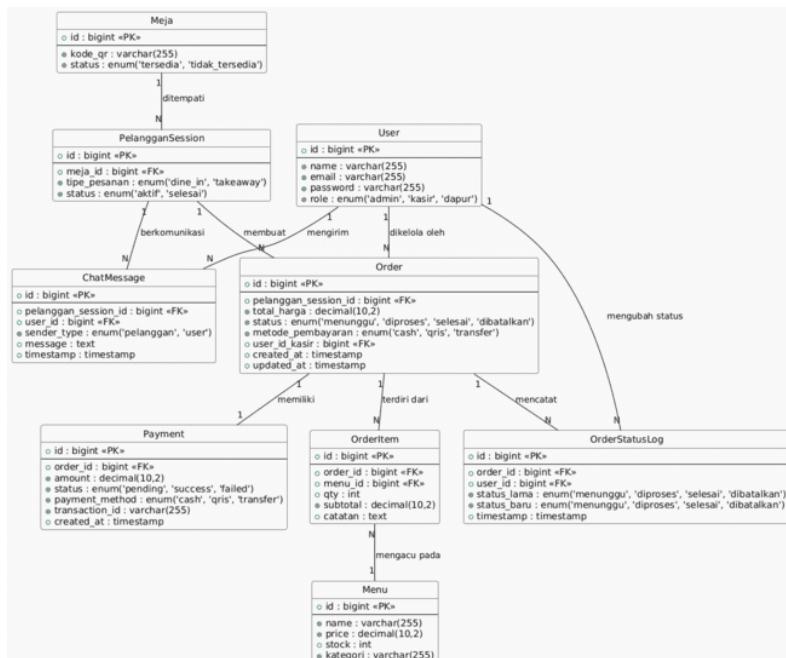
Diagram kedua (Gambar 5) menunjukkan alur pembayaran tunai yang memerlukan intervensi manual; sistem menyimpan pesanan dengan status 'menunggu pembayaran' hingga Kasir melakukan konfirmasi pembayaran di sistem, yang kemudian mengubah status menjadi 'diproses' . Pada kedua alur, pesanan yang 'diproses' akan masuk ke antrean Dapur untuk diselesaikan.



Gambar 5. Sequence diagram payment tunai

4. Class Diagram

Diagram kelas (Gambar 6) memvisualisasikan struktur data dan hubungan antar komponen utama dalam sistem Terash Cafe. Entitas utama mencakup alur Pelanggan & Pesanan, yang dimulai dari Meja, berlanjut ke PelangganSession, kemudian Order, yang terdiri dari beberapa OrderItem. Entitas lain adalah User (Pengguna Sistem) dengan tiga peran berbeda (admin, kasir, dapur) yang dapat berinteraksi dengan sistem. Terdapat pula entitas Payment (Pembayaran) & Log (OrderStatusLog) yang terhubung ke setiap Order untuk mencatat riwayat transaksi dan perubahan status.

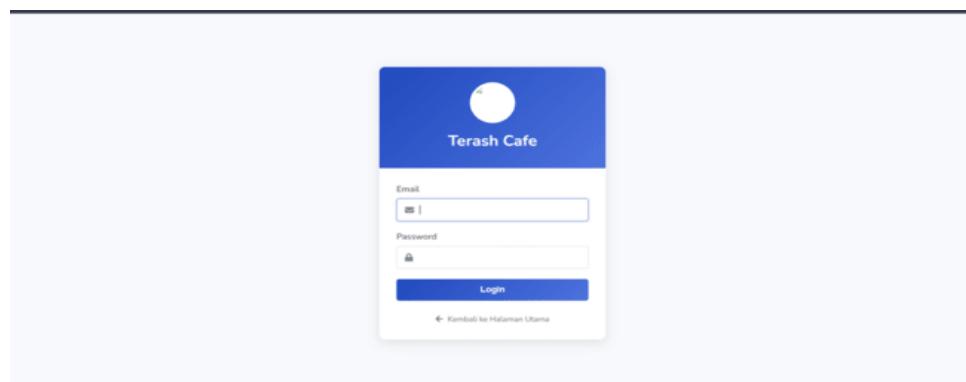


Gambar 6 Class diagram terash cafe system

3.3. Pengembangan

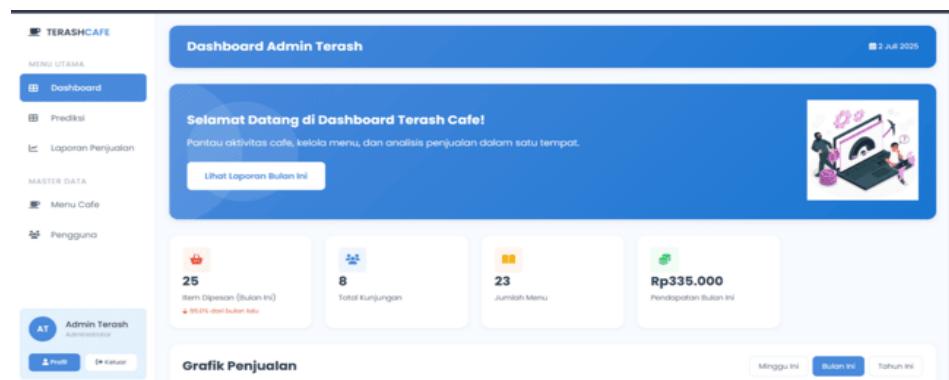
Pada tahap konstruksi, rancangan sistem direalisasikan menjadi sebuah aplikasi berbasis web yang berfungsi penuh. Pengembangan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel 13 dan MySQL sebagai basis data, sesuai dengan perangkat yang telah direncanakan. Berikut adalah penjabaran fungsionalitas utama dari antarmuka yang dibangun:

1. Halaman Login Staf Halaman ini berfungsi sebagai gerbang otentikasi untuk pengguna dengan peran Admin, Kasir, dan Dapur. Pengguna dapat memasukkan kredensial pada form login (Gambar 7) .



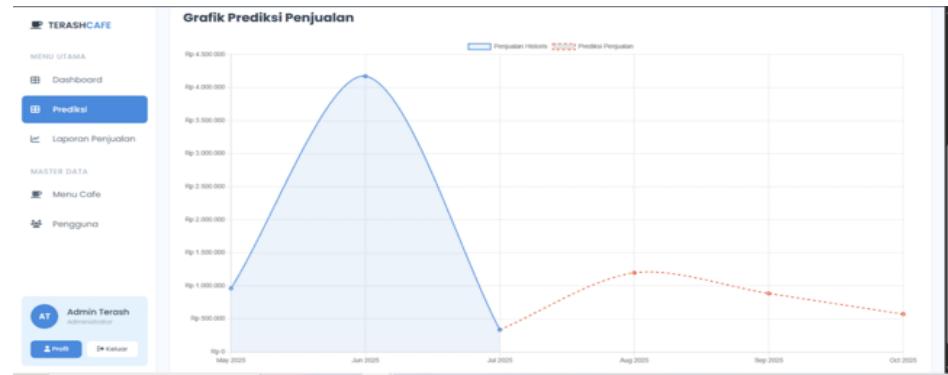
Gambar 7. Halaman login sistem penjualan

2. Halaman Dashboard Admin Halaman ini berfungsi sebagai pusat pemantauan utama bagi owner (Admin). Dasbor (Gambar 8) menyajikan ringkasan bisnis melalui card statistik (seperti pendapatan bulan ini), grafik penjualan, serta panel "Aktivitas Terbaru" yang mencatat log perubahan data penting di sistem.



Gambar 8. Halaman dashboard admin

3. Halaman Laporan Penjualan Admin Fitur ini berfungsi untuk menyajikan data penjualan yang terstruktur bagi admin. Halaman (Gambar 9) ini memungkinkan admin memfilter laporan berdasarkan bulan dan tahun untuk melihat data historis serta tabel "Top 10 Menu Terlaris" pada periode tersebut.



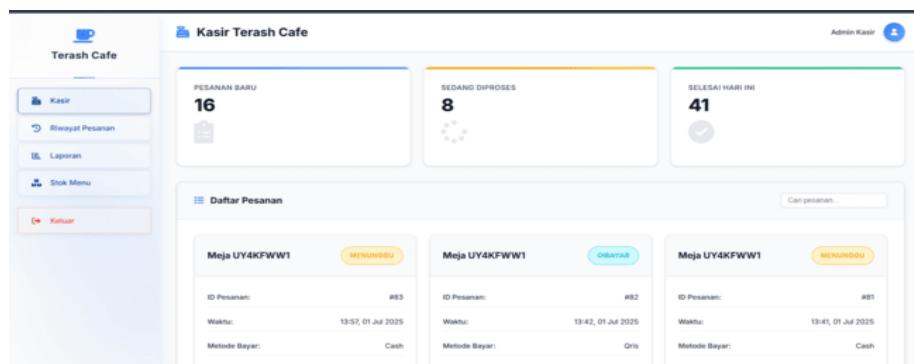
Gambar 9. Halaman laporan penjualan

4. Halaman Master Data Admin Fitur ini berfungsi sebagai pusat pengelolaan data inti sistem oleh Admin. Halaman ini memungkinkan Admin mengelola "Menu Cafe" dan juga "Pengguna" (Gambar 10), yang mencakup fungsionalitas untuk menambah, mengubah, dan menghapus menu, serta mengatur stok dan status promo melalui modal pop-up.

Kelola Pengguna			
+ Tambah Pengguna			
NAMA	EMAIL	ROLE	AKSI
Admin Terash	Admin@Terash.Test	Admin	EDIT HAPUS
Kasir Utama	Kasir@Terash.Test	Kasir	EDIT HAPUS
Test User	Test@example.com	Admin	EDIT HAPUS
dicky	Dicky@Terash.Test	Kasir	EDIT HAPUS
Sistem Midtrans	System@Terash.Test	Admin	EDIT HAPUS
Herl@Terash.Kasir	Herl@Terash.Kasir	Kasir	EDIT HAPUS

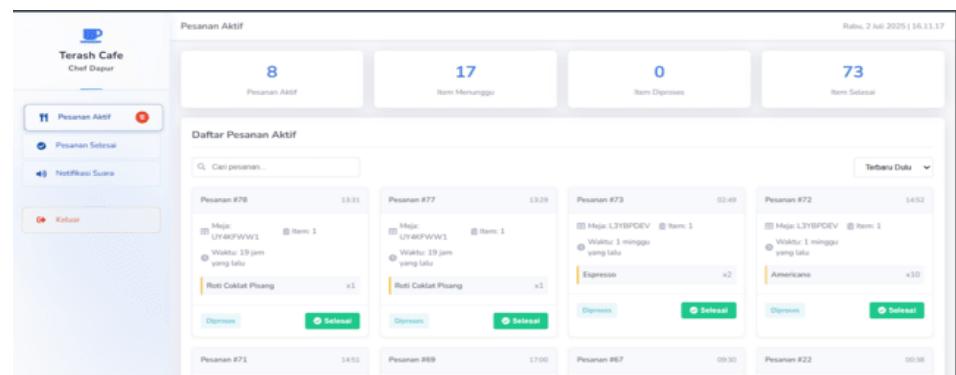
Gambar 10. Halaman Master data admin

5. Halaman Manajemen Kasir Halaman ini berfungsi sebagai antarmuka operasional utama kasir. Dasbor (Gambar 11) menampilkan card pesanan baru yang masuk dengan status "Menunggu". Kasir dapat melihat detail pesanan untuk melakukan konfirmasi pembayaran tunai atau mencetak struk. Halaman ini juga dilengkapi menu pendukung terintegrasi untuk melihat "Riwayat Pesanan", "Laporan" penjualan harian, dan ketersediaan "Stok Menu".



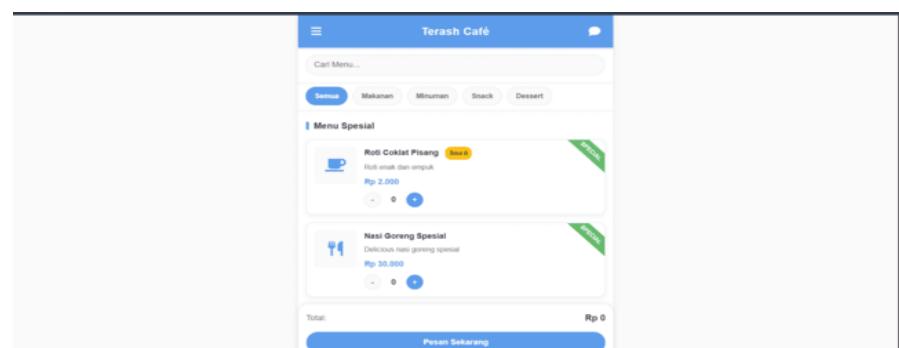
Gambar 11. Halaman dashboard kasir

6. Halaman Dapur (Pesanan Aktif) Halaman Dapur berfungsi sebagai Kitchen Display System (KDS) real-time. Halaman ini (Gambar 12) menampilkan daftar pesanan aktif yang sudah dikonfirmasi pembayarannya. Staf dapur dapat memproses pesanan dan mengubah statusnya menjadi "Selesai", yang kemudian akan terekam otomatis dalam menu "Pesanan Selesai".



Gambar 12. Halaman dashboard dapur

7. Halaman Pemesanan Pelanggan Ini adalah antarmuka yang diakses pelanggan melalui scan QR Code di meja. Halaman ini (Gambar 13) berfungsi sebagai etalase digital tempat pelanggan memilih menu. Pelanggan dapat melihat keranjang pesanan melalui modal pop-up untuk memilih metode pembayaran ("Tunai" atau "Digital" via Midtrans). Setelah memesan, pelanggan dapat memantau status pesanan mereka secara real-time melalui menu "Status Pesanan".



Gambar 13. Halaman pemesanan pelanggan

3.4. Implementasi

Pada tahap implementasi, dilakukan proses pengujian sistem secara menyeluruh untuk memastikan bahwa sistem telah berfungsi sesuai dengan harapan. Pengujian mencakup pengujian fungsional menggunakan metode blackbox testing dan pengujian penerimaan pengguna (User Acceptance Test). Pengujian fungsional dilakukan dengan berfokus pada pemeriksaan fungsi utama sistem berdasarkan input dan output tanpa memperhatikan struktur internal kode. Hasil dari pengujian fungsional yang telah dilakukan disajikan pada Tabel 1 hingga Tabel 4, yang dikelompokkan berdasarkan peran pengguna.

Tabel 1: Tabel Pengujian blackbox testing peran Pelanggan

No	Fitur	Deskripsi	Hasil Pengujian
1	Akses & Navigasi Menu	Pelanggan dapat mengakses halaman pemesanan via QR Code dan menavigasi menu (termasuk keranjang, status pesanan, dan promo).	Sesuai Harapan
2	Alur Pemesanan	Pelanggan dapat menambah/mengurangi item pesanan, melihat total, dan menekan "Pesan Sekarang".	Sesuai Harapan
3	Pembayaran Tunai	Pelanggan memilih metode tunai dan mendapatkan notifikasi pembayaran berhasil.	Sesuai Harapan
4	Pembayaran Digital	Pelanggan memilih metode digital, dialihkan ke <i>Payment Gateway</i> (Midtrans), dan pembayaran terkonfirmasi otomatis.	Sesuai Harapan

Tabel 2: Tabel Pengujian blackbox testing peran Kasir

No	Fitur	Deskripsi	Hasil Pengujian
1	Manajement Pesanan	Kasir dapat melihat detail pesanan, mengonfirmasi pembayaran tunai, dan meneruskan pesanan ke dapur.	Sesuai Harapan
2	Cetak Struk	Kasir dapat mencetak struk pesanan yang telah terkonfirmasi.	Sesuai Harapan
3	Laporan & Riwayat	Kasir dapat memfilter dan melihat riwayat pesanan serta laporan penjualan (harian, bulanan, tahunan).	Sesuai Harapan
4	Manajement Stok	Kasir dapat memantau stok menu yang berkurang secara <i>real-time</i> saat pesanan terjadi.	Sesuai Harapan

Tabel 3: Tabel Pengujian blackbox testing peran Dapur

No	Fitur	Deskripsi	Hasil Pengujian
1	Manajemen Antrean	Dapur menerima pesanan terkonfirmasi secara <i>real-time</i> dan dapat mengurutkannya (terbaru/terlama).	Sesuai Harapan
2	Pembaruan Status	Staf Dapur dapat mengubah status	Sesuai Harapan

		pesan menjadi 'Selesai', dan pesanan tersebut akan hilang dari antrean aktif.	
3	Log Pesanan Selesai	Dapur dapat melihat log pesanan yang telah diselesaikan pada menu 'Pesanan Selesai'.	Sesuai Harapan

Tabel 4: Tabel Pengujian blackbox testing peran Admin atau Owner

No.	Fitur	Deskripsi	Hasil Pengujian
1	Dasbor & Laporan	Admin dapat melihat dasbor aktivitas, memfilter grafik penjualan, dan melihat laporan 'Top Menu' berdasarkan periode.	Sesuai Harapan
2	Master Menu	Admin dapat melakukan (Tambah, Edit, Hapus) data menu dan mengatur status promo.	Sesuai Harapan
3	Master Pengguna	Admin dapat melakukan (Tambah, Edit, Hapus) data pengguna untuk peran Kasir dan Dapur.	Sesuai Harapan

Tabel 5: Tabel Hasil Kuesioner Pengalaman Pengguna

No	Peran Pengguna	Jumlah Responden	Rata – Rata Respon Positif
1	Admin (Owner)	1	85%
2	Kasir	1	80%
3	Dapur	1	80%
4	Pelanggan	18	82%
Rata-Rata Keseluruhan		21	81.9%

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh rata-rata respon positif keseluruhan sebesar 81.9%. Capaian ini menunjukkan bahwa sistem sangat mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Selain itu, dilakukan uji keandalan dengan membandingkan efisiensi waktu pemesanan sistem baru dengan sistem manual (konvensional). Berdasarkan Tabel 5, diperoleh rata-rata respon positif keseluruhan sebesar 81.9%. Capaian ini menunjukkan bahwa sistem sangat mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Selain itu, dilakukan uji keandalan dengan membandingkan efisiensi waktu pemesanan sistem baru dengan sistem manual (konvensional).

Tabel 6: Tabel Hasil Uji Keandalan Sistem Operasional

Aspek Pengujian	Operasional Konvensional	Operasional Sistem Baru
Waktu Pemesanan Rata - Rata	12 Detik	8 detik

Hasil pada Tabel 6 menunjukkan adanya peningkatan efisiensi waktu yang signifikan. Secara keseluruhan, hasil pengujian *blackbox* yang "Sesuai harapan" dan capaian UAT di atas 80% mengindikasikan bahwa sistem berjalan dengan baik, stabil, serta berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengoptimalkan operasional dan mengurangi *human error*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, sistem informasi penjualan berbasis web telah berhasil dibangun menggunakan metode RAD dengan framework Laravel 13 dan MySQL. Sistem ini terbukti efektif mengatasi permasalahan operasional dan meminimalisir human error, khususnya dalam komunikasi pesanan antara kasir dan dapur yang sebelumnya masih verbal. Kelayakan sistem divalidasi melalui hasil User Acceptance Test (UAT) yang menunjukkan tingkat penerimaan sangat baik dengan rata-rata persentase 81,9%. Sistem ini juga terbukti lebih andal dan efisien, yang ditunjukkan dengan pengurangan waktu proses pemesanan dari 12 detik menjadi 8 detik serta penyediaan data penjualan yang lebih terstruktur bagi pemilik. Meskipun sistem ini sudah berjalan baik, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan agar perancangan alur sistem operasional dapat diatur kembali agar menjadi lebih sederhana sehingga lebih membantu para staf saat menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Defi Veronika, Candra Gudiato, "Perancangan Sistem Informasi Cafe Berbasis Website (Studi kasus CW Caffee Bengkayang)," Jurnal INOVATIF WIRA WACANA Vol. 3, Agustus 2024, 136-145.
- [2] R. Bahtiar and F. D. Raswatie, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Operasional Pada Kafe Wowrung" Jurnal Sifo Mikroskil (JSM) Volume 24, No 2, Oktober 2023 – Hal. 227 – 240 DOI: <https://doi.org/10.55601/jsm.24i2.pg>
- [3] Defi Veronika, Candra Gudiato, "Perancangan Sistem Informasi Cafe Berbasis Website (Studi kasus CW Caffee Bengkayang)," Jurnal INOVATIF WIRA WACANA, Vol. 3, hlm. 136-145, 2024.
- [4] A.S. Ali, S. Andryana, I.D. Sholihati, "Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Menggunakan QR-CODE dan Linear Search Berbasis Web," SMATIKA : STIKI Informatika Jurnal, Vol. 13, No. 2, hlm. 187-198, 2023.
- [5] Zidane Ramadhan Misbahuddin Najib, Buce Trias Hanggara, Widhy H. N. Putra, "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Barang Elektronik berbasis Website menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: UD Berkah Menuju Sukses Jombang)," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2023.

- [6] A. M. Delima, F. Handayani, and I. Pelawi, "Perencanaan Peningkatan Efisiensi Operasional Melalui Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Di ARF Coffee Shop" Jurnal Sains Komputer Dan Sistem Informasi Volume 2, Nomor 1, Juni 2024 – Hal. 84 – 89
- [7] D. Prayitno, A. Irmayanti, and A. Y. F. D. Yudhistira, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kedai Kopi Berbasis Web" TEKINFO Volume 26, No 2, Oktober 2025 – Hal. 61 – 69 DOI: <https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i2>
- [8] R. B. Frances, I. H. G. Manurung, and A. F. K. Sibero, "Sistem Informasi Penjualan Pada Kafe Dear Kopi Berbasis Web" Jurnal Teknologi Kesehatan dan Ilmu Sosial (TEKESNOS) Volume 07, No 01, Mei 2025 – Hal. 192 – 200 DOI: <https://10.51544/tekесnos.v7i1>.
- [9] 6275T. Kurniawan and Effivaldi, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Cafe Berbasis Android Pada Cafe Kopi Pedalaman" Jurnal Manajemen Sistem Informasi Volume 5, No 1, Maret 2020 – Hal. 25 – 37
- [10] A. E. Ramdani, I. S. Kompisasi, H. Adityawarman, et al., "Implementasi Sistem Informasi Penjualan Coffee Shop Berbasis Web Dengan Fitur Visualisasi Data" Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2024, Januari 2024 – Hal. 391 – 397