

PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI DAN PEMESANAN BERBASIS WEB UNTUK COFFEE SHOP TEMPAT BERCEKITA

Resnu Rifnaldy¹⁾ Tony²⁾

^{1),2)} Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Informasi Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S. Parman No 1, Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email : resnu.825190074@stu.untar.ac.id¹⁾, tony@fti.untar.ac.id²⁾

ABSTRACT

Application of Web-Based Information and Ordering Media for Coffee Shops, Places to Tell Stories, was created as a promotional media container from the store and also to make it easier for customers to place orders, as well as help the store to process order data properly. The process of designing this application uses the Waterfall model System Development Life Cycle (SDLC) development methodology. The programming languages used are HTML and PHP. The database used in this application is MySQL. The purpose of Designing a Web-Based Information and Ordering Media Application for a Coffee Shop where Tells stories is so that Places can easily manage online order data and be able to market their products more broadly.

Key words

Ordering application, PHP, MySQL, Waterfall, Web

1. Pendahuluan

Pada zaman modern ini perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat. Banyak masyarakat sudah mulai menggunakan teknologi. Perkembangan ini juga membuat perubahan kebiasaan pada manusia. Dalam dunia bisnis, Teknologi informasi mempunyai peran penting bagi perusahaan dan toko sebagai media promosi penjualan dan pengelolaan data. Dengan adanya sebuah sistem, data itu dapat terstruktur dengan baik sehingga dapat menyediakan informasi yang berkaitan dengan proses bisnis secara lengkap, cepat dan tepat.

Melihat persaingan bisnis yang semakin ketat maka masing-masing perusahaan dan toko harus mengikuti perkembangan zaman yang ada, seperti tidak lagi melakukan pengolahan data secara manual. Jika dibandingkan dengan pengolahan data secara komputerisasi, maka pengolahan data secara manual jelas ketinggalan zaman. Keunggulan pengolahan data secara

komputerisasi yaitu dapat mengolah data dengan cepat dan akurat.

Coffee shop Tempat BerceCita merupakan salah satu bisnis *coffee shop* yang menyediakan kopi dan makanan dengan suasana tempat yang nyaman. Tempat BerceCita masih menggunakan cara yang manual yaitu dengan melakukan pemesanan di tempat. Selain itu, pemasaran dan media promosi yang dilakukan Tempat BerceCita hanya menggunakan media sosial Instagram sehingga hal ini dapat menimbulkan masalah kepada pelanggan seperti sulitnya mengetahui daftar menu dan daftar harga yang disediakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web untuk Tempat BerceCita berguna untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi tentang Tempat BerceCita. Dengan adanya sistem ini diharapkan Tempat BerceCita akan mendapatkan pelanggan yang lebih banyak dan memudahkan pelanggan untuk memesan kopi melalui *website*.

Ada beberapa hasil penelitian terkait dengan perancangan aplikasi berbasis web yang dilakukan. Trisakti *et al.* membuat aplikasi penjualan yang berguna untuk mengembangkan pemasaran dan penjualan ke wilayah yang lebih luas dengan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* [1]. Firmansyah *et al.* mengembangkan aplikasi penjualan *online* yang berguna memudahkan masyarakat dalam transaksi jual beli pada toko tersebut dengan menggunakan metode *Unified Software Development Process (USDP)* [2]. Setiawan *et al.* membuat aplikasi pemesanan yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pada kasir dalam proses pemesanan, pengolahan data, mengurangi kekeliruan dalam pencatatan dan membantu menyajikan laporan penerimaan agar lebih cepat, tepat dan akurat metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* [3].

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri. Dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi juga memiliki pengertian sebagai pemecah masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang mengacu pada sebuah komputerisasi atau *smartphone* yang diinginkan atau diharapkan. Secara istilah, aplikasi komputer adalah subkelas perangkat lunak komputer yang memakai kemampuan komputer dengan langsung melaksanakan suatu tugas yang diinginkan pengguna tersebut [4].

2.2 Pengertian Website

website adalah kumpulan kumpulan halaman web yang di dalamnya terdapat sebuah domain mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Halaman *website* yang saling berhubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* [5].

2.3 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. PHP adalah bahasa pemrograman berbentuk skrip yang mengandung fungsi-fungsi dalam membentuk sistem yang sistematis [6].

2.4 HyperText Markup Language (HTML)

HTML adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (*tag*) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh *browser* agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar. Secara umum, fungsi HTML adalah untuk mengolah serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web [7].

2.5 Cascading Style Sheets (CSS)

Cascading style sheets (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman. Pada umumnya CSS

dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML [8].

2.6 Bootstrap

Bootstrap adalah *open-source framework* (kerangka kerja pemrograman) *front-end (library)* yang bebas (gratis) untuk merancang situs web dan aplikasi web. *Framework* ini berisi template desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional *JavaScript* [9].

2.7 MySQL

MySQL adalah *software* atau *tools* untuk mengelola atau manajemen SQL dengan menggunakan *Query* atau bahasa khusus. MySQL juga merupakan salah satu *software* yang bersifat *open source*. Sebagai suatu pengelola *database* terbesar dan paling banyak digunakan tentunya MySQL ini memiliki fitur atau kapabilitas tertentu. Salah satu yang paling dicari oleh para pengguna MySQL adalah kemampuannya yang *multiplatform* dan berlisensi GPL (*General Public License*) sehingga dapat digunakan oleh komputer hampir disemua OS (*Operating System*) [10].

2.8 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan kesatuan struktur dan carabagi pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML merupakan dasar bagi perangkat (*tool*) desain berorientasi objek dari IBM. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi [11].

Adapun 4 model diagram UML, diuraikan sebagai berikut [12]:

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

2. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak digunakan.

3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir.

4. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem yang berupa message yang digambarkan terhadap waktu.

2.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram digunakan dalam membangun basis data untuk menggambarkan relasi dari dua file atau tabel. ERD mempunyai 2 komponen utama, yaitu: entitas dan relasi. Kedua komponen tersebut dideskripsikan lebih jauh melalui atribut-atribut atau property [13].

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi ini menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall. Adapun tahapan metode Waterfall diuraikan sebagai berikut [14]:

1. Analisis (Analysis)

Merupakan tahap dimana sistem engineering menganalisis sifat dari program-program yang akan dibangun, serta hal-hal yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak (software).
2. Perancangan (Desain)

Merupakan tahap dimana langkah proses yang terfokus pada program-program struktur data, teknik software, prosedur detail dan penggolongannya serta menerjemahkan dari data yang dianalisis dalam bentuk gambaran yang mudah dimengerti oleh pemakai (user).
3. Pengkodean (Coding)

Merupakan tahap penerjemahan dari hasil perancangan bentuk yang maksimal yang dapat dibaca. Perancangan dilakukan dengan cara yang mendetail walaupun pengkodean dapat menyelesaikan secara mekanikal.
4. Pengujian (Implementation)

Merupakan tahap pengujian hasil rancangan (uji coba perangkat lunak), serta pengecekan untuk menentukan kesalahan-kesalahan dan menghasilkan output yang sebenarnya sesuai dengan permintaan.

5. Pemeliharaan (Maintenance)

Merupakan tahap dimana suatu perangkat lunak (Software) yang telah disampaikan kepada pemakai (user), dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan kesalahan yang ditemukan dan permintaan dari pemakai (user).

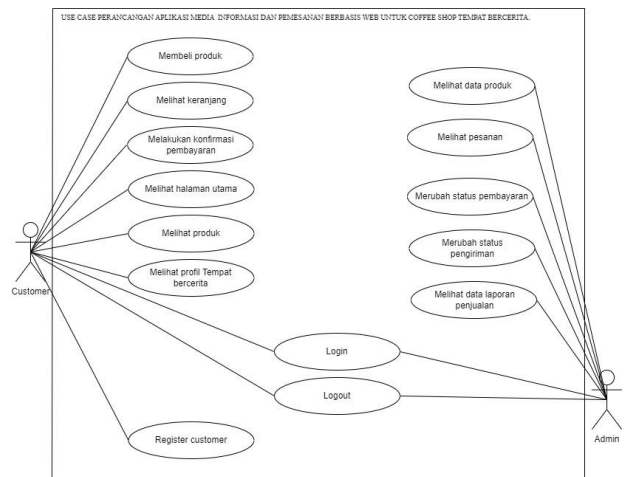
4. Hasil Pembahasan

Pada Perancangan Aplikasi Media Informasi Dan Pemesanan Berbasis Web Untuk Coffee Shop Tempat Bercerita terdapat tampilan khusus untuk masing-masing user, yaitu untuk Customer dan Admin.

Untuk menggambarkan proses perancangan Aplikasi Media Informasi Dan Pemesanan Berbasis Web Untuk Coffee Shop Tempat Bercerita adalah dengan menggunakan Use Case, activity Diagram dan Sequence Diagram, Entity Relationship Diagram, Class Diagram dan Hubungan Antar Tabel.

4.1 Use Case Diagram

Use case Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web Untuk Coffee Shop Tempat Bercerita terdapat 2 role admin dan user. Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

User yang terdapat dalam Perancangan Aplikasi Media Informasi Dan Pemesanan Berbasis Web Untuk Coffee Shop Tempat Bercerita ada 2, yaitu:

1. Customer

Customer dari Tempat Bercerita memiliki role tersendiri yaitu customer. Customer dapat melakukan registrasi akun, melakukan login, melihat informasi seputar Tempat Bercerita,

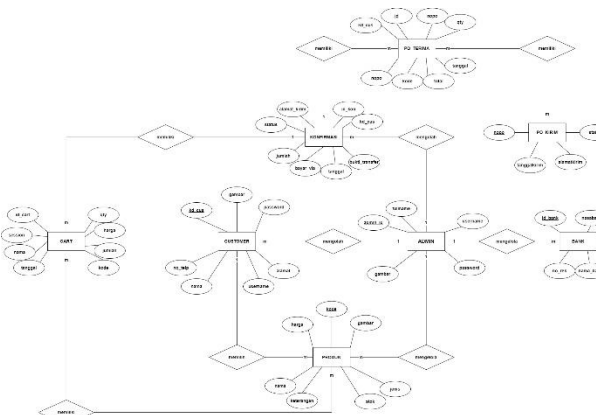
melihat produk yang disediakan, memasukkan produk ke keranjang belanja, mengelola data profil atau akun, mengelola data pembayaran, melihat status pengiriman.

2. Admin

Admin dari *Coffee Shop* Tempat Bercerita dapat mengolah data produk, data admin, data customer, data bank, data PO, data konfirmasi pembayaran dan data PO kirim. Admin diberikan akses tersebut agar dapat memperbaharui informasi kepada customer dari *Coffee Shop* Tempat Bercerita.

4.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

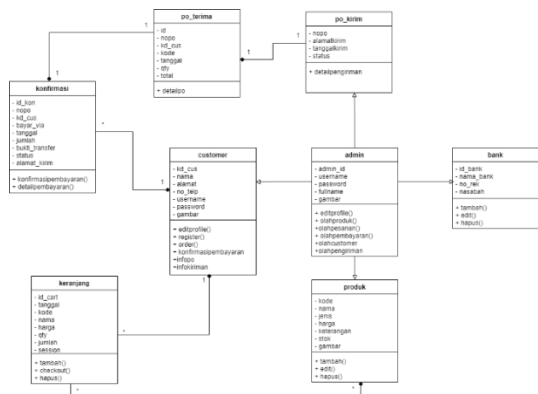
Entity Relationship Diagram Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web Untuk *Coffee Shop* Tempat Bercerita terdiri dari 8 entitas. ERD tersebut dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

4.3 Class Diagram

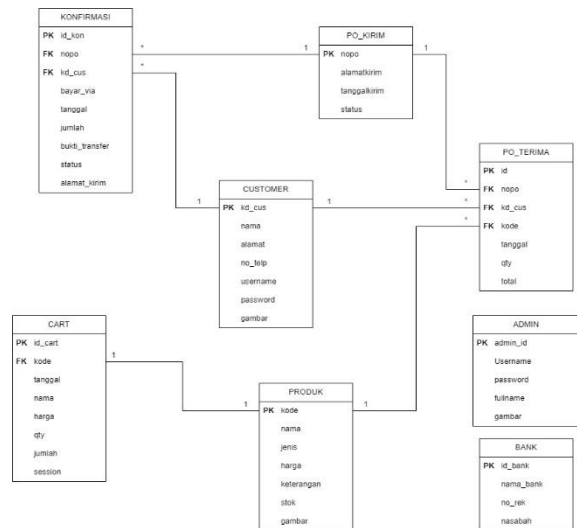
Class Diagram Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web Untuk *Coffee Shop* Tempat Bercerita dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Class Diagram

4.4 Hubungan Antar Tabel

Hubungan antar tabel Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web Untuk *Coffee Shop* Tempat Bercerita dapat dilihat pada **Gambar 4**.

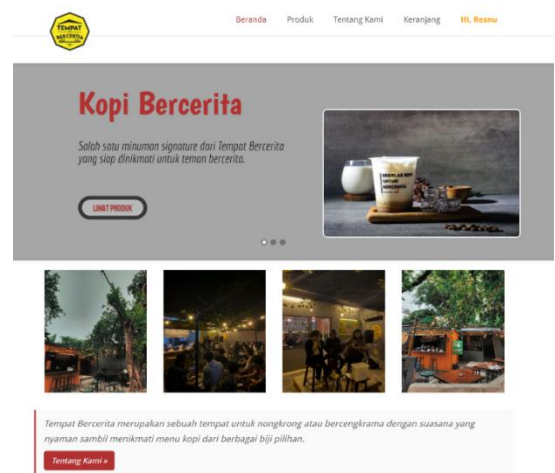


Gambar 4. Hubungan Antar Tabel

4.5 Tampilan Aplikasi

1. Menu Beranda Customer

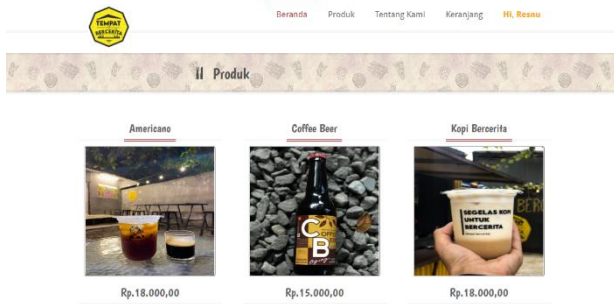
Menu Beranda merupakan menu utama dari Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web untuk *Coffee Shop* Tempat Bercerita. Pada menu beranda ini terdapat info-info seputar menarik tentang Tempat Bercerita, seperti adanya info *event* yang akan diadakan dan info menu baru yang akan hadir di Tempat Bercerita. Tampilan Menu Beranda dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Tampilan Menu Beranda

2. Menu Produk

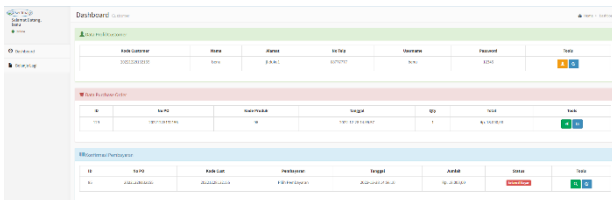
Menu Produk berisikan berbagai menu yang disediakan oleh Tempat Bercerita. *Customer* dapat melihat detail dari produk, melalui tampilan ini *customer* juga dapat menambahkan produk yang diinginkan ke dalam keranjang belanja. Tampilan Menu Produk dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6. Tampilan Menu Produk

3. Menu Dashboard Customer

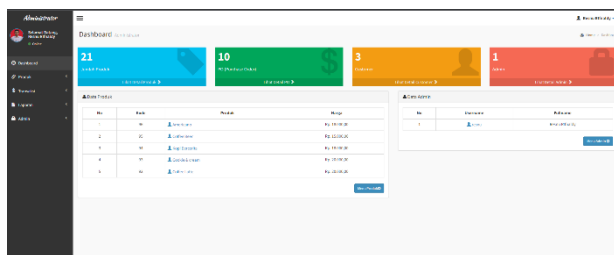
Dalam menu *dashboard* ini, *customer* dapat melihat informasi mengenai data *customer* itu sendiri, data pesanan, data konfirmasi pembayaran yang sedang di proses. Tampilan Menu *Dashboard Customer* dapat dilihat pada **Gambar 7**.



Gambar 7. Tampilan Menu *Dashboard Customer*

4. Menu Dashboard Admin

Menu *Dashboard* merupakan menu utama dari akun admin, menu ini menampilkan jumlah produk, jumlah PO, jumlah *customer* dan jumlah admin. Tampilan Menu *Dashboard Admin* dapat dilihat pada **Gambar 8**.



Gambar 8. Tampilan *Dashboard Admin*

4.6 User Acceptance Testing

Users Acceptence Testing berupa *black box testing* dilakukan oleh 2 orang yaitu barista sebagai *user admin* dan *owner Coffee Shop* Tempat Bercerita sebagai *user customer*. Tugas *user* adalah menguji semua fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Hasil Pengujian dapat dilihat pada **Gambar 9** sampai dengan **Gambar 10**.

Tabel Pengujian Fungsional Customer

NO	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Registrasi	✓	
2.	<i>Customer</i> dapat melakukan Resgistrasi Akun	✓	
3.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Login <i>Customer</i>	✓	
4.	<i>Customer</i> dapat melakukan Login	✓	
5.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Beranda	✓	
6.	<i>Customer</i> dapat Redirect Link Instagram Tempat Bercerita	✓	
7.	<i>Customer</i> dapat Redirect Link WhatsApp Tempat Bercerita	✓	
8.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Produk	✓	
9.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Detail Menu Produk	✓	
10.	<i>Customer</i> dapat melakukan Beli	✓	
11.	Sistem aplikasi dapat menambahkan pesanan ke Keranjang	✓	
12.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Tentang Kami	✓	
13.	Sistem aplikasi dapat Menampilkan Menu Keranjang	✓	
14.	<i>Customer</i> dapat menambahkan <i>Quantity</i> pesanan di Menu Keranjang	✓	
15.	<i>Customer</i> dapat mengurangi <i>Quantity</i> Pesanan di Menu Keranjang	✓	
16.	<i>Customer</i> dapat menghapus pesanan di Menu Keranjang	✓	
17.	<i>Customer</i> dapat melakukan Check Out	✓	
18.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Dashboard <i>Customer</i>	✓	
19.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Detail <i>Customer</i>	✓	
20.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Edit <i>Customer</i>	✓	
21.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Status Pengiriman	✓	
22.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Detail PO Terima	✓	
23.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Detail Pembayaran	✓	
24.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Konfirmasi Pembayaran	✓	
25.	<i>Customer</i> dapat melakukan Logout	✓	

Gambar 9. Lembar pengujian Fungsional *Customer*

Tabel Pengujian Fungsionalitas Admin

NO	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Login Admin	✓	
2.	Admin dapat melakukan Login	✓	
3.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Dashboard Admin	✓	
4.	Sistem Aplikasi dapat menampilkan Menu Data Produk	✓	
5.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Edit Produk	✓	
6.	Admin dapat melakukan Hapus Produk	✓	
7.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Data Pesanan	✓	
8.	Sistem aplikasi dapat Kirim Pesanan	✓	
9.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Detail Order	✓	
10.	Admin dapat melakukan Hapus Order	✓	
11.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Konfirmasi Pembayaran	✓	
12.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Detail Konfirmasi	✓	
13.	Sistem aplikasi dapat Menampilkan Edit Konfirmasi	✓	
14.	Admin dapat melakukan Hapus Konfirmasi	✓	
15.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Pengiriman Produk	✓	
16.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Edit PO	✓	
17.	<i>Customer</i> dapat melakukan Hapus PO	✓	
18.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Laporan Penjualan	✓	
19.	Sistem aplikasi dapat memproses Laporan Penjualan	✓	
20.	Sistem aplikasi dapat men-download Laporan penjualan menjadi format excel	✓	
21.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Data Admin	✓	
22.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Edit Admin	✓	
23.	Admin dapat melakukan Tambah Admin	✓	
24.	Admin dapat melakukan Hapus Admin	✓	
25.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Menu Bank Admin	✓	
26.	Sistem aplikasi dapat menampilkan Edit Bank Account	✓	

Gambar 10. Lembar Pengujian Fungsional Admin

Pengujian secara langsung ini diberikan kepada *user*, penulis mendapatkan hasil data dari 2 *user* yang merupakan *owner* dan barista dari *coffee shop* Tempat Bercerita. Dari hasil pengujian aplikasi ini mendapat kesimpulan. Untuk pengujian fungsionalitas aplikasi, *user* yang menjawab “Ya” menunjukkan hasil **100%**.

Hasil dari UAT yang dilakukan, menyatakan bahwa sistem aplikasi dapat berjalan dengan baik tanpa adanya gangguan *error* dan sistem aplikasi layak digunakan sebagai media informasi dan pemesanan dari *coffee shop* Tempat Bercerita.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dalam pembuatan Perancangan Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web Untuk *Coffee Shop* Tempat Bercerita adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu *Coffee Shop* Tempat Bercerita untuk memasarkan produk yang dijual, karena dengan aplikasi ini pelanggan dapat mengetahui info-info seputar tempat bercerita dan dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ke *Coffee Shop* Tempat Bercerita.
2. Aplikasi ini telah di *hosting* sehingga bisa diakses oleh *customer* dan *admin* dari *Coffee Shop* Tempat Bercerita.
3. Aplikasi ini juga mempermudah *admin* dari *Coffee Shop* Tempat Bercerita untuk mengelola data pesanan dan memberikan informasi seputar Tempat Bercerita.

5.2 Saran

Perancangan Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web Untuk *Coffee Shop* Tempat Bercerita dapat menjadi lebih baik lagi dengan, antara lain:

1. Tampilan *user interface* pada aplikasi ditingkatkan lagi agar lebih menarik.
2. Meningkatkan fitur-fitur seperti konfirmasi pembayaran secara otomatis melalui *virtual account*, fitur *live chat* dan fitur lupa *password*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dandi Maulana Akbar selaku pemilik dari *Coffee Shop* Tempat Bercerita yang telah mendukung dalam pembuatan sistem dan penyusunan laporan skripsi penulis.

REFERENSI

- [1] Trisakti, B., & Pratama, F. I. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada CV. Jawi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 57-61.
- [2] Firmansyah, N. N., & Mulyani, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web pada Toko Spiccato Bandung. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 572-581.
- [3] Setiawan, H., Rahayu, W., & Kurniawan, I. (2020). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Cepat Saji D'besto. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(03).
- [4] Aprilian, L. V., Setyawan, M. Y. H., & Saputra, M. H. K. (2020). *Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan*. CV. Kreatif Industri Nusantara.
- [5] Isa, I. G. T., & Hartawan, G. P. (2017). Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia). *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi (Jurnal Akuntansi, Pajak dan Manajemen)*, 5(10), 139-151.
- [6] Nugroho, A. (2019). Perancangan Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Berbasis Web (*Studi Kasus Toko Putra Barokah Boyolali*) (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- [7] Adnyana, A. (2019, maret 29). Pengertian Dan Fungsi HTML. Retrieved 06 12, 2020, from <https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-fungsi-html-hypertext-markup-language>.
- [8] Sulistiono, H., Kom, S., & Kom, M. (2018). *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Elex Media Komputindo.
- [9] Cahyadi, S., Yasin, V., Narji, M., & Sianipar, A. Z. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Dan Penerimaan Soal Ujian Berbasis Web (Studi Kasus: Fakultas Komputer Universitas Bung Karno). *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(1), 1-16.
- [10] Setiawan, A. A., Lumenta, A. S., & Sompie, S. R. (2019). Rancang Bangun Aplikasi UNSRAT E-Catalog.
- [11] Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Technopreneur (Jtech)*, 8(1), 31-40.
- [12] Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan MySQL. *JURNAL TIKAR*, 1(2), 192-206.
- [13] Mazzari, M., & Muthia, D. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Thrifting Berbasis Web. *Jurnal Akrab Juara*, 7(2), 202-210.
- [14] Rahman, T., Pramastya, A. B., & Hafis Nurdin, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Pada SMK Bina Medika Jakarta. *Journal Scientific and Applied Informatics (JSAI)*, 2(3).

Resnu Rifnaldy, Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara jurusan Sistem Informasi sejak 2019.

Tony memperoleh gelar S.Kom. pada tahun 2005 dari Universitas Tarumanagara, M.Kom. pada tahun 2010 dari Universitas Indonesia, dan Ph.D. pada tahun 2021 dari Curtin *University*. Saat ini sebagai *staff* pengajar di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.