



Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Prototype pada Warunk Juragan

Shelsaprilia Nurfa
Universitas Harapan Medan

Alamat: Imam Bonjol, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara
Korespondensi penulis: nshelsaprilia@gmail.com

Abstract. *Restaurants or food stalls are among the businesses that are commonly found in both urban and rural areas, based on the assumption that every day, people need food. The use of a website and Android-based system is chosen because the application will be used by consumers who wish to order food through their smartphones. This website and Android system is more practical, as it can be accessed anywhere and by anyone. Additionally, this website and Android system is considered cheaper and easier to develop. Meanwhile, the prototype method is chosen because it is considered capable of accommodating software or applications that do not have overly detailed specifications. The prototype method can be used for any type of application system model, which saves time and allows for user involvement in system development.*

Keywords: *Website, Android, laravel, blackbox, prototype, restaurant.*

Abstrak. Restoran atau warung makan merupakan salah satu usaha yang banyak terdapat dipertanian dan pedesaan, dengan asumsi para pengusaha warung makan bahwa tiap hari manusia akan membutuhkan makanan. Digunakannya berbasis website dan android sebagai sistem operasi yang digunakan ialah dikarenakan nantinya aplikasi akan digunakan oleh konsumen yang ingin memesan makanan melalui perangkat smartphone. Sistem website dan Android ini lebih praktis, yang mana sistem ini dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja. Juga sistem website dan android ini dinilai lebih murah dan mudah dalam pengembangannya. Penggunaan metode prototype dikarenakan metode prototype ini dinilai mampu dalam mengakomodasi software atau perangkat lunak yang memiliki spesifikasi yang tidak terlalu terperinci. Metode prototype ini dapat digunakan pada setiap model sistem aplikasi, yang mana lebih hemat waktu, dan keterlibatan user dalam pembangunan sistem

Kata kunci: *Website, Android, laravel, blackbox, prototype, restoran.*

LATAR BELAKANG

Pada zaman yang serba modern sekarang ini, banyak sekali cara manusia dalam mempermudah kegiatan kita. Seperti kemudahan mendapatkan informasi dan lain-lain (Anugrah,2023). Kecepatan kemajuan teknologi informasi era ini, membawa manusia

Received Desember 19, 2024; Revised Desember 24, 2024; Accepted Desember 30, 2024

*Shelsaprilia Nurfa, nshelsaprilia@gmail.com

masuk didalam aktivitas yang beriringan dengan informasi dan teknologi. Pada era digital informasi saat ini, masih banyak peranti komputer berikut aplikasinya yang mendukung dan memudahkan aktivitas diberbagai bidang, termasuk komputer yang dikemas berbentuk *mobile* sehingga ringan untuk dijinjing, serupa tablet, *Smartphone*. Banyaknya aplikasi berbasis komputer yang diimplementasikan diperusahaan atau organisasi membuat pola kerja menjadi berubah dari tradisional menjadi digital. Masyarakat telah banyak mengenal *smartphone* dengan *platform* berbasis *android*, penentuan *android* untuk peningkatan aplikasi sebab lebih gampang dalam operasionalisasi serta juga sangat adaptif. Masyarakat telah menggunakan aplikasi berbasis *android* diberbagai sektor, baik dalam dunia pendidikan, hiburan serta bidang bisnis spesifik dibidang kuliner diantaranya restoran dan kafe (Haerani, 2022)

Restoran atau warung makan merupakan salah satu usaha yang banyak terdapat dipertanian dan pedesaan, dengan asumsi para pengusaha warung makan bahwa tiap hari manusia akan membutuhkan makanan (Siswoediro,2020). Dalam hal lain Restoran atau warung makan juga dapat diartikan istilah umum untuk menyebutkan usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu, serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya. Selain bertujuan untuk mencari keuntungan, sebuah restoran dituntut untuk dapat baik kepada para konsumen. Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam sebuah restoran adalah proses pemesanan (Defrina, 2020).

Penelitiannya (Handayani, 2020) bertujuan untuk mengatasi permasalahan banyaknya antrian *customer* ketika memesan makanan hingga timbul rasa kecewa para *customer* dan kesibukan para pelayan karena banyaknya *customer*, sehingga peneliti melakukan penelitian tersebut dengan menggunakan metode *waterfall* dan memiliki hasil tampilan yang dapat dipantau dengan menggunakan *blackbox* testing yang menampilkan tampilan utama *user (customer)* pada tampilan ini *customer* diharapkan melakukan input data pribadi. Yang dimana data tersebut akan disimpan dalam database sehingga jika ada promo maka pelanggan tersebut akan mudah untuk didata seberapa banyak datang ke rumah makan ini. Tampilan kedua yaitu tampilan produk yang disajikan ditampilan dalam form implementasi produk, dalam form tersebut terdapat menu makanan yang dijual dan bisa juga dilihat detail bahan yang digunakan serta menampilkan harganya, jika *customer* ingin membeli makanan atau minuman yang ada maka tinggal klik menu beli. Setelah klik tombol beli, maka secara otomatis akan ditampilkan berapa total harga yang akan

dibayarkan sehingga bisa digunakan sebagai kontrol juga bagi *customer*. Berdasarkan penelitian tersebut dengan adanya sistem ini dapat menjadi salah satu solusi bagi *customer* yang membeli makanan tanpa harus mengantri dan mempermudah pengusaha restoran untuk mendapatkan *customer* dan memanjakan *customer* dengan sistem ini.

Digunakannya *android* sebagai sistem operasi yang digunakan ialah dikarenakan nantinya aplikasi akan digunakan oleh konsumen yang ingin memesan makanan melalui perangkat *smartphone* (Anriani et al., 2020). Sistem *Android* ini lebih praktis, yang mana sistem ini dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja. Juga sistem *android* ini dinilai lebih murah dan mudah dalam pengembangannya. Sedangkan, digunakannya metode *prototype* dikarenakan metode *prototype* ini dinilai mampu dalam mengakomodasi *software* atau perangkat lunak yang memiliki spesifikasi yang tidak terlalu terperinci. Metode *prototype* ini dapat digunakan pada setiap model sistem aplikasi, yang mana lebih hemat waktu, dan keterlibatan *user* dalam pembangunan sistem. Penelitian selanjutnya menggunakan metode *prototype* dipilih sebagai pendekatan dalam pengembangan aplikasi pemantauan dan evaluasi. *Prototype* adalah proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna yang harus dibuat. Perancangan *prototype* diawali dengan analisa kebutuhan calon pengguna sistem, pembuatan *prototype* yang dari kebutuhan pengguna, penyesuaian kebutuhan, dan evaluasi sistem (Fahmi & Murniati, 2022). Berdasarkan dari latar belakang diatas peneliti membuat suatu rancangan sistem yang berfokus kepada pelayanan atau pemesanan makanan dan minuman dengan banyak pilihan berbasis *android* pada suatu restoran atau warung makan.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan tahapan penyusunan laporan peneliti yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mendapatkan tujuan yang telah ditentukan dan hasil yang optimal. Peneliti ini menggunakan metode pengumpulan dan kuantitatif dan metode pengembangan sistem peneliti adalah metode *prototype*. Peneliti ini memiliki tahapan-tahapan yang dirangkum dalam alur aktivitas peneliti seperti gambar berikut:

a) Mengumpulkan Data

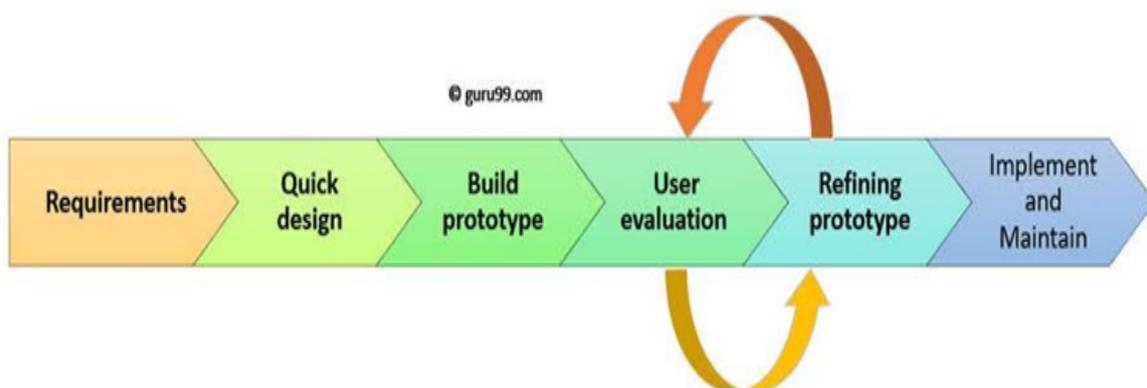
Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan studi Pustaka untuk melakukan pengamatan dan Analisa terhadap proses yang sedang berjalan pada warung juragan sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti implementasi suatu proses untuk menempatkan sistem informasi baru kedalam sistem yang akan dirancang.

b) Membangun Sistem

Dimana di fase ini dilakukan proses membangun sistem yang merupakan tahapan yang dilaksanakan selanjutnya. Pengkodean program dan melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang dibuat untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan hasil analisis dan desain pada tahapan sebelumnya. Ketika sistem telah berjalan dengan sesuai maka dapat diimplementasikan pada sistem yang sesungguhnya.

Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan sistem yang dilakukan pada penelitian ini adalah prototype. Metode Prototype merupakan suatu Teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan informasi pengguna secara cepat dalam pengembangan perangkat lunak atau produk yang melibatkan pembuatan versi awal dari produk tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk memvisualisasikan, menguji, dan memperbaiki desain atau fitur sebelum produk akhir dikembangkan sepenuhnya. Berikut adalah penjelasan Langkah demi Langkah mengenai metode perancangan perangkat lunak menggunakan metode prototype.



Gambar 1 Gambar Perancangan Perangkat Lunak

Analisis Sistem

a) Analisis Masalah

Pada sistem yang berjalan untuk pengelolaan rancang bangun sistem pemesanan menu makanan masih dilaksanakan secara manual. Pencatatan dan penyimpanan data ditulis di dalam buku.

b) Pemecahan masalah

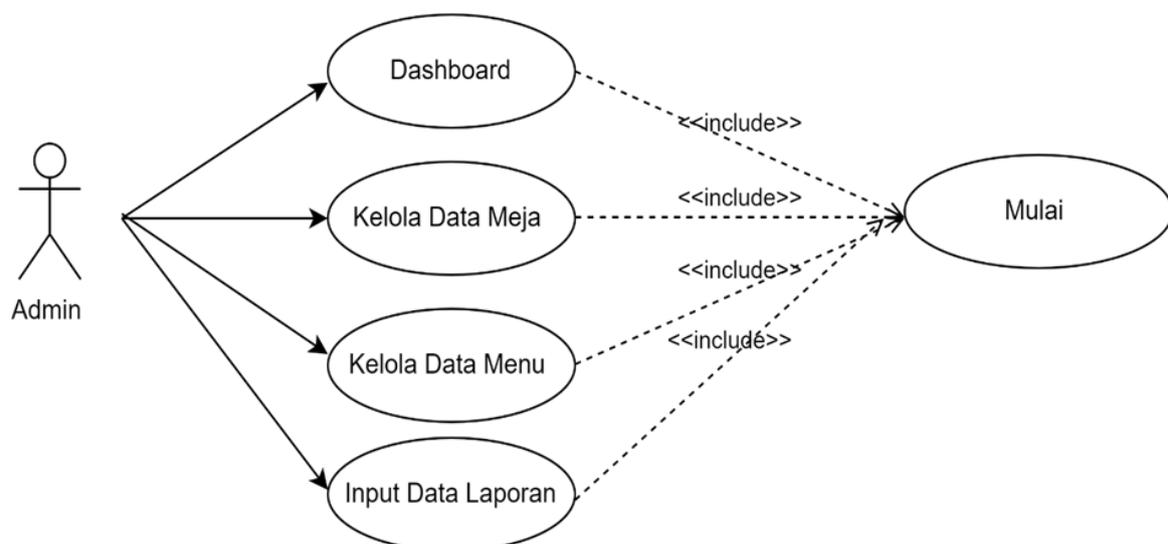
Setelah mengamati dan menganalisis dari beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan, penulis mengusulkan beberapa alternatif pemecahan dari permasalahan yang dihadapi, antara lain merancang aplikasi yang dapat memudahkan dalam pemesanan menu makanan, media penyimpanan data diganti menggunakan database sehingga dapat menjaga keamana data dari kerusakan, menyediakan laporan transaksi penjualan.

c) Analisis sistem dimaksudkan untuk mengidentifikasi atau fitur yang akan dimiliki oleh website.

Perancangan Sistem

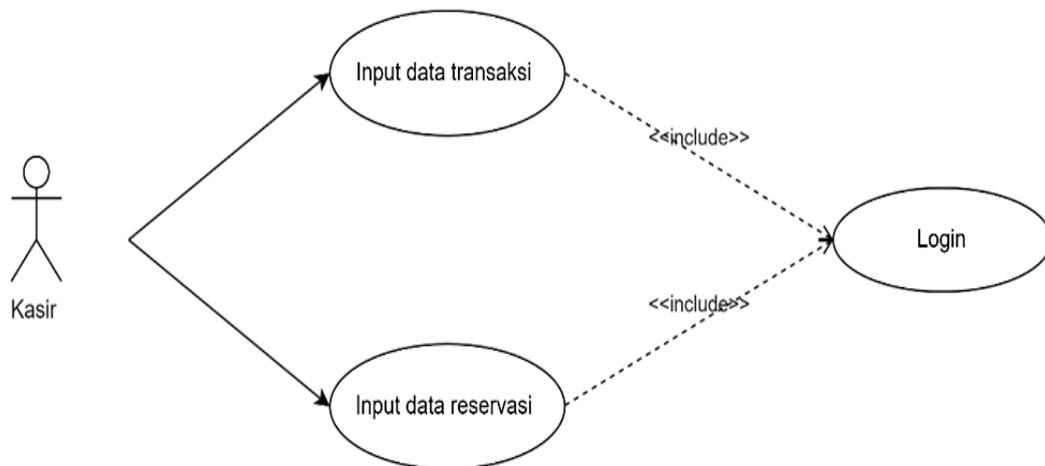
Dalam tahap perancangan ini adalah peneliti dapat membangun suatu perangkat lunak yang bertujuan untuk memberikan Gambaran yang jelas dan lengkap tentang aplikasi yang akan dibangun, sehingga aplikasi yang akan dibuat ini akan lebih baik dari pengolahan data yang masih manual.

Use Case Diagram



Gambar 2 Use Case Diagram admin

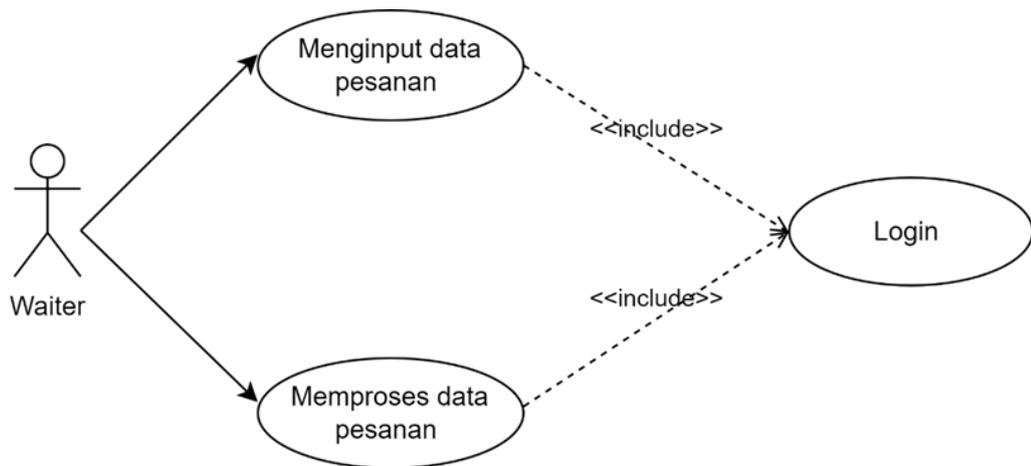
- a. Use case diagram admin adalah diagram use case yang fokus pada interaksi antara seorang admin dan sistem yang dikembangkan. Dalam diagram ini, admin dianggap sebagai aktor utama yang memiliki peran khusus dalam sistem dan memiliki akses ke fungsi atau fitur tertentu yang tidak dimiliki oleh pengguna biasa. Pada use case diagram admin menampilkan sistem yang pertama yaitu dashboard yang dimana tampilan ini adalah tampilan umum dari menu sistem seluruhan. Untuk sistem yang kedua yaitu data meja, data meja ini digunakan admin untuk mengelola atau melihat data meja yang masuk ke sistem yaitu seperti: mengakses modul meja, melihat data meja, menambah data meja, mengedit data meja, menghapus data meja. Untuk sistem yang ketiga yaitu data menu, data menu ini digunakan admin untuk mengelola atau melihat data menu yang masuk ke sistem yaitu seperti: mengakses modul menu, melihat data menu, menambah item menu, menghapus item menu dan pengunjung melihat daftar menu (Agustian et al., 2022)



Gambar 3 Use case diagram kasir

- b) Use case diagram kasir adalah diagram use case yang menggambarkan interaksi antara kasir dan sistem yang dikembangkan dalam konteks manajemen penjualan. Untuk sistem yang pertama yaitu data transaksi, data transaksi ini digunakan admin untuk mengelola atau melihat data transaksi yang masuk ke sistem yaitu seperti: kasir mencatat data transaksi, mengakses modul transaksi, melihat data transaksi, mengedit data transaksi, menghapus transaksi. Untuk sistem yang kelima yaitu data reservasi, data reservasi ini digunakan admin untuk mengelola dan memproses reservasi oleh pelanggan seperti: pelanggan membuat reservasi,

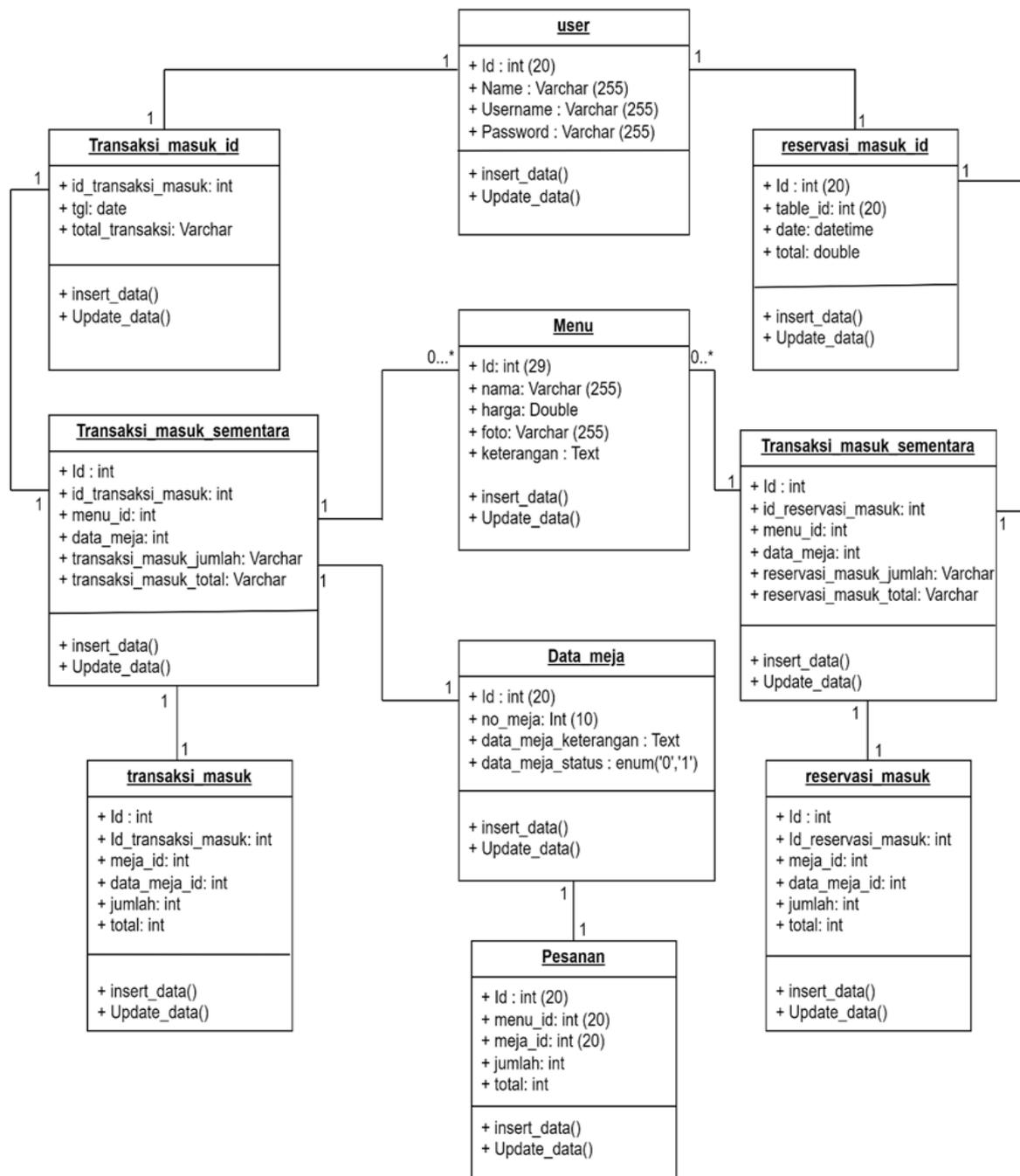
pelanggan mengubah reservasi, pelanggan membatalkan reservasi, dan mengirim konfirmasi perubahan reservasi kepada pelanggan jika di perlukan.



Gambar 4 Use Case Diagram waiter

- c) Dalam diagram ini, pelayan dianggap sebagai aktor yang memiliki peran tertentu dalam sistem dan berinteraksi dengan fitur atau fungsi yang relevan dengan tugas mereka. Pada use case diagram waiters menampilkan sistem input pesanan seperti: memilih daftar produk pesanan, mengkonfirmasi ulang pesanan, melanjutkan pembayaran dan menyimpan data pesanan.

Class Diagram



Class diagram adalah jenis diagram Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memodelkan struktur statis dari sistem dengan menunjukkan kelas-kelas dan hubungan antara mereka. Diagram ini memberikan gambaran tentang bagaimana berbagai komponen dalam sistem saling berinteraksi dan berhubungan.

Perancangan Database

Perancangan database digunakan untuk memudahkan penyimpanan data yang sesuai dengan kelompok dari data atau informasi. Perancangan database digunakan untuk menemukan nilai atau tipe data dari suatu atribut pada file yang terdapat pada database.

Tabel 3.1 Use

Nama Field	Type Data	Keterangan
<i>Id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Primary key</i>
<i>Name</i>	<i>Varchar (255)</i>	
<i>Username</i>	<i>Varchar (255)</i>	
<i>Password</i>	<i>Varchar (255)</i>	

Tabel 3.2 Meja

Nama Field	Type Data	Keterangan
<i>Id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Primary key</i>
<i>Number</i>	<i>Integer (10)</i>	
<i>Description</i>	<i>TEXT</i>	
<i>Status</i>	<i>Enum('0', '1')</i>	

Tabel 3.3 Reservasi

Nama Field	Type Data	Keterangan
<i>Id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Primary key</i>
<i>Table_id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Foreign key</i>
<i>Date</i>	<i>Datetime</i>	
<i>Total</i>	<i>Double</i>	

Tabel 3.4 Pesanan

Nama Field	Type Data	Keterangan
<i>Id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>Menu_id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Foreign Key</i>
<i>Table_id</i>	<i>Big Integer (20)</i>	<i>Foreign Key</i>
<i>Quantity</i>	<i>Integer (10)</i>	
<i>Total</i>	<i>Double</i>	

Tabel 3.5 Menu

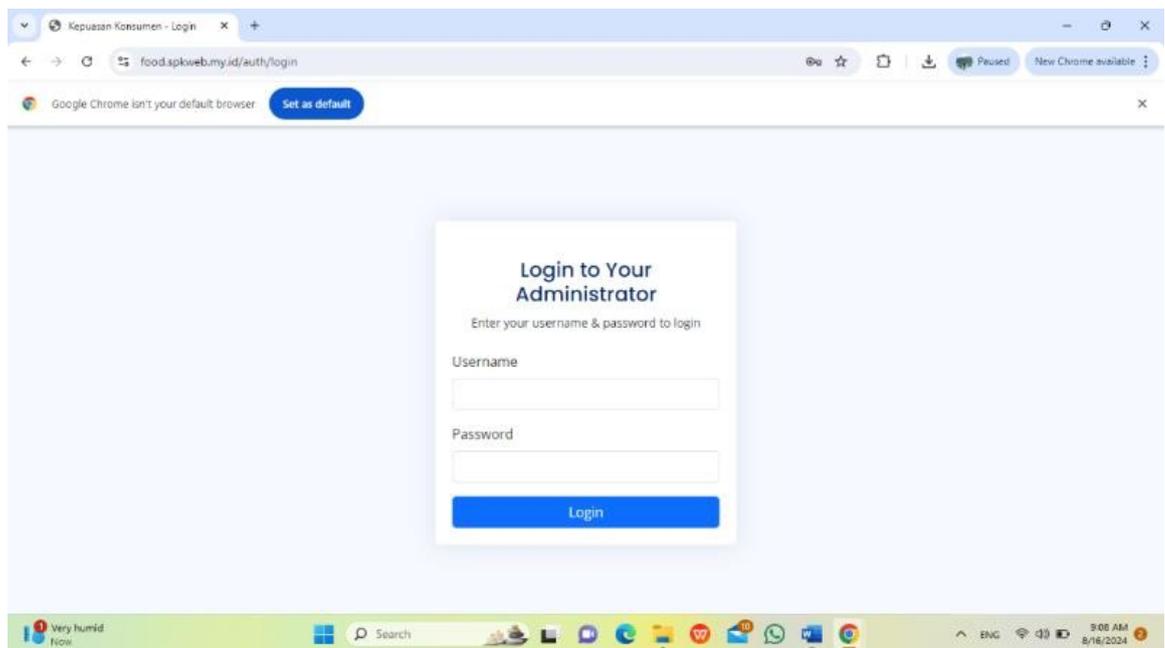
Nama Field	Type Data	Keterangan
<i>Id</i>	<i>Big integer (29)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>Name</i>	<i>Varchar (255)</i>	
<i>Price</i>	<i>Double</i>	
<i>Image</i>	<i>Varchar (255)</i>	
<i>Description</i>	<i>Text</i>	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, tahap berikutnya adalah menunjukkan hasil peneliti dan pengujian sistem. Sistem yang di rancang terdiri dari beberapa halaman yang masing-masingnya memiliki fungsi. Adapun halaman yang akan ditampilkan sebagai berikut:

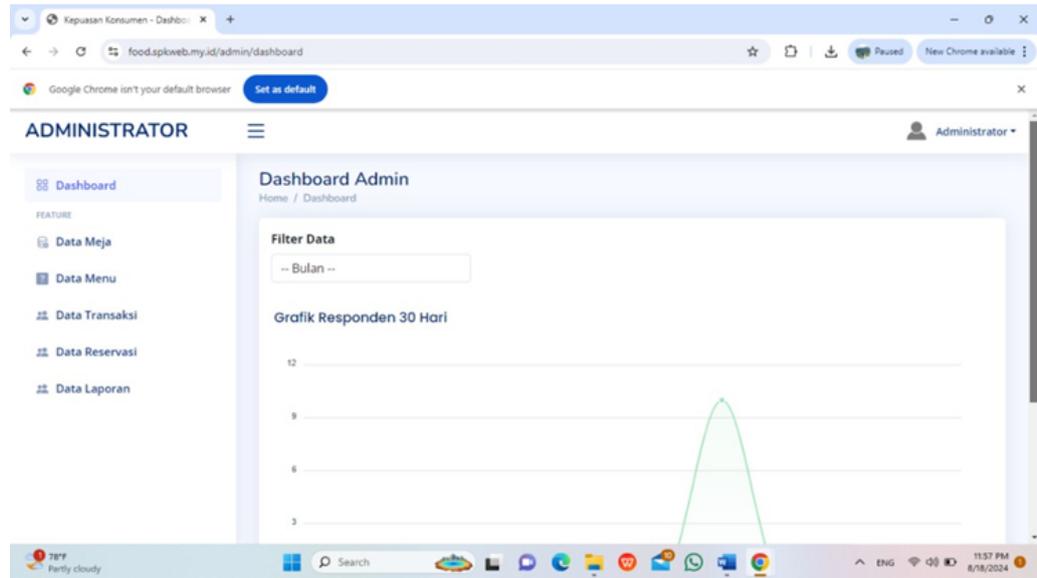
a) Halaman Login Admin



Gambar 5 Halaman Login

Tampilan *login* admin adalah tampilan pertama yang untuk memerlukan administrator untuk memasukkan username dan password. Saat username dan password benar maka akan keluar login berhasil jika tidak maka pesan login gagal akan keluar.

b) Halaman Dashboard

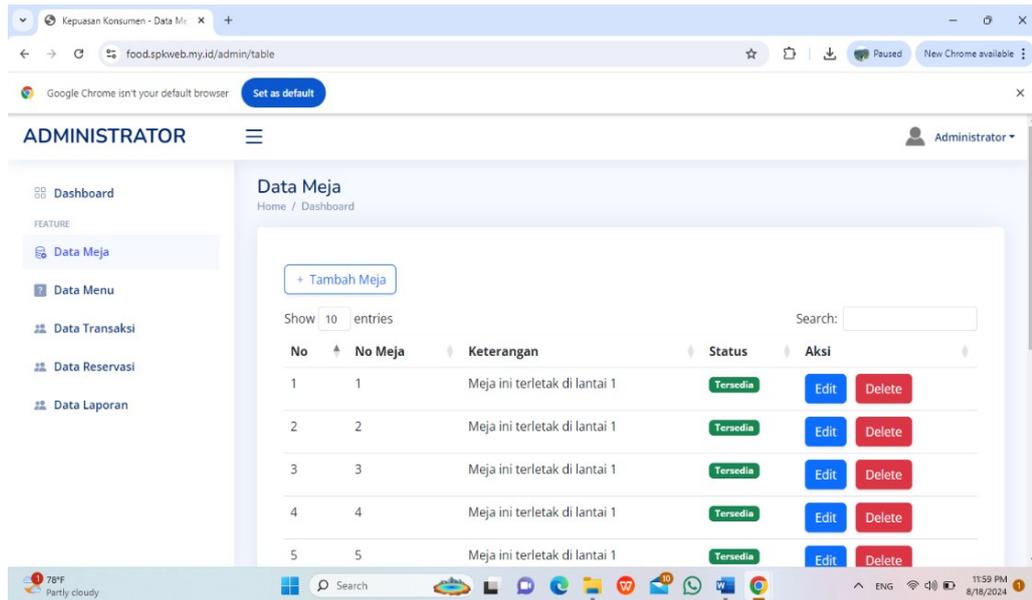


Gambar 6 Halaman Dashboard

Halaman dashboard adalah tampilan utama atau antarmuka yang memberikan ringkasan dan akses cepat ke informasi penting atau fungsi utama dalam sebuah aplikasi atau sistem. Dashboard dirancang untuk memberikan pandangan umum secara cepat dan efektif kepada pengguna tentang data atau status sistem. Biasanya, halaman dashboard digunakan dalam berbagai konteks, seperti aplikasi web, perangkat lunak manajemen, sistem informasi, atau alat analitik.

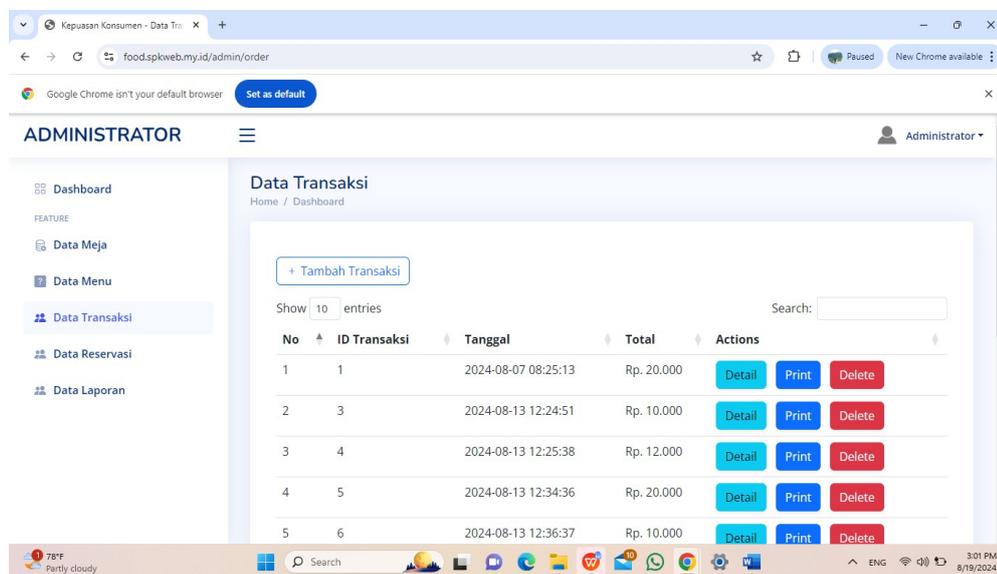
c) Halaman Data Meja

Halaman data meja adalah halaman yang menyediakan informasi terperinci mengenai tabel atau data yang ditampilkan dalam format tabel.



Gambar 7 Halaman data menu

d) Halaman data transaksi

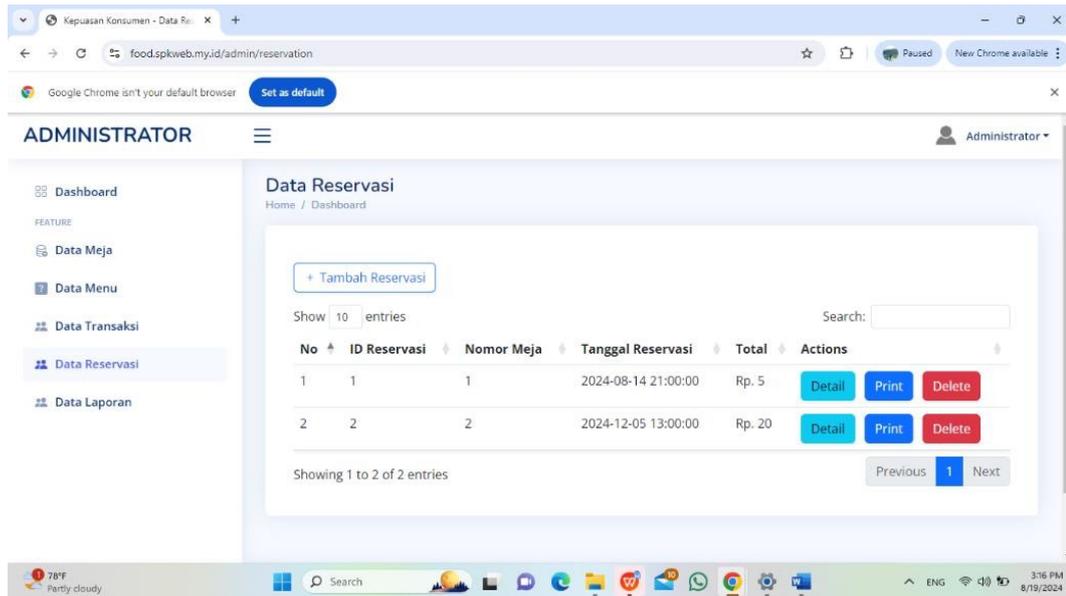


Halaman transaksi adalah bagian dari aplikasi atau situs web yang menampilkan rincian aktivitas keuangan anda. Halaman transaksi juga biasanya mencakup detail transaksi, status transaksi, Riwayat transaksi, opsi pencarian, dan fitur untuk mencetak atau mengunduh informasi.

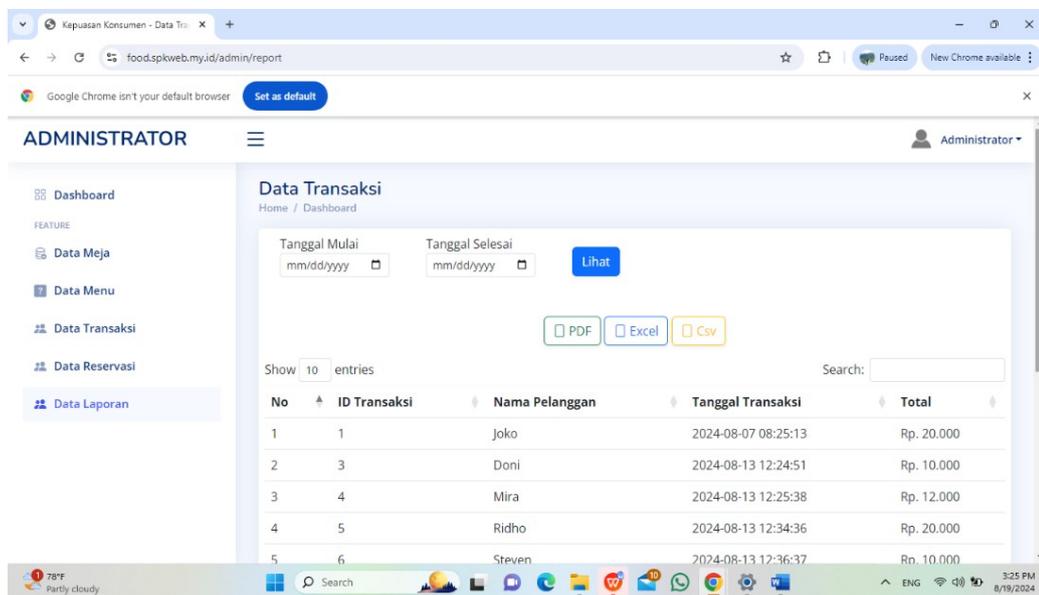
e) Halaman Data Reservasi

Halaman data reservasi adalah tempat di situs web atau aplikasi untuk memesan layanan atau tempat. Dan ini biasanya mencakup formulir pemesanan, pilihan layanan, rincian harga, konfirmasi dan pembayaran.

Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Prototype Pada Warunk Jurusan



f) Halaman Data Laporan



Halaman data laporan adalah informasi yang disusun dan dipresentasikan untuk analisis, biasanya mencakup angka, statistic dan ringkasan kinerja atau hasil.

g) Halaman utama aplikasi *waiters*



Halaman utama aplikasi waiters ini dirancang untuk memudahkan para waiters untuk menjalankan tugas mereka dalam bekerja. Pada halaman utama ini ada sistem menu yang Dimana sistem menu ini digunakan untuk menampilkan menu pada menu yang di sajikan pada restaurant.

h) Halaman pemesanan aplikasi *waiters*

Halaman pemesanan ini di rancang untuk memudahkan pelayan dalam membuat dan mengelola pesanan.



Pembahasan

Aplikasi ini merupakan Pengembangan sistem pemesanan menu makanan berbasis Android dengan metode *prototipe* dalam pengembangan aplikasi ini dapat membantu menciptakan solusi yang lebih *user-friendly* dan efektif. Proses iteratif memungkinkan pengembang untuk merespon kebutuhan pengguna secara dinamis dan memperbaiki masalah dengan cepat. Hasilnya adalah aplikasi yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna, meningkatkan pengalaman pelanggan, dan mengoptimalkan efisiensi operasional restoran. Tantangan utama yang dihadapi termasuk memastikan kompatibilitas dengan berbagai perangkat *Android* dan menjaga keamanan transaksi, tetapi manfaat dari sistem yang teruji dan disesuaikan dengan baik jauh melebihi tantangan tersebut Dengan implementasi yang matang dan pemeliharaan yang berkelanjutan, aplikasi pemesanan menu makanan berbasis Android ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kepuasan pelanggan dan kesuksesan operasional restoran, serta menjadi alat yang efektif dalam era digital saat ini.

Pengujian BlackBox

Pengujian BlackBox dilakukan agar dapat diketahui tombol yang tersedia sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau terdapat kendala. Pengujian BlackBox pemesanan menu makanan berbasis android dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel Pengujian *Blackbox* Admin

No	Pengujian	Hasil yang di harapkan	Kesimpulan
1	Tampilan halaman admin	Menampilkan halaman admin	Berhasil
2	Tampilan Data Meja	Menampilkan halaman input data meja	Berhasil
3	Tampilan Menu Data	Menampilkan halaman deskripsi data menu	Berhasil
4	Tampilan Transaksi Data	Menampilkan data transaksi yang masuk	Berhasil
5	Tampilan Data Reservasi	Menampilkan data reservasi	Berhasil
6	Tampilan Data Laporan	Menampilkan hasil laporan dari semua transaksi yang ada	Berhasil

Tabel Pengujian Blackbox Kasir

No	Pengujian	Hasil yang di harapkan	Kesimpulan
1	Tampilan halaman kasir	Menampilkan halaman kasir	Berhasil
2	Tampilan Transaksi data	Menampilkan data transaksi yang masuk	Berhasil
3	Tampilan data laporan	Menampilkan hasil laporan	Berhasil

Tabel Pengujian Blackbox waiter

No	Pengujian	Hasil yang di harapkan	Kesimpulan
1	Tampilan halaman kasir	Menampilkan halaman kasir	Berhasil
2	Tampilan Transaksi data	Menampilkan data transaksi yang masuk	Berhasil
3	Tampilan data laporan	Menampilkan hasil laporan	Berhasil

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a) Aplikasi berbasis web ini memberikan kemudahan bagi pihak manajemen dari warung juragan untuk mengelola data pesanan.
- b) Dengan adanya aplikasi pemesanan menu makanan berbasis android pada warung juragan dapat mempermudah pemesana menu makanan dan mengurangi penggunaan kertas pada saat waiter mencatat menu pesanan pelanggan.
- c) Dengan adanya sistem ini maka semua data transaksi, data meja, data menu, data reservasi dan data laporan dapat tersimpan dengan rapi.
- d) Berdasarkan hasil pengujian kelayakan sistem dengan BlackBox didapatkan bahwa fitur fitur yang terdapat pada aplikasi website dapat berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan.

DAFTAR REFERENSI

- Afrody, H., Mustika, W. P., & Sanjaya, A. (2023). Sistem Informasi Manajemen Aset (SIMASET) Berbasis Web . *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(2), 289–297.
- Agustian, D., Wahyuni, E. D., & Nuryasin, I. (2022). Implementasi Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Tracer Study pada Alumni Informatika UMM. *Jurnal Repositor*, 4(2), 147–158. <https://doi.org/10.22219/repositor.v4i2.1352>

- Anriani, S., Gusdevi, H., & Pramayoga, A. S. (2020). Aplikasi Pemesanan Online Pada Restoran Bebek Goreng Harissa Berbasis Android. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 2(1), 66–70. <https://doi.org/10.53580/naratif.v2i1.86>
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 27–32.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web Ayu. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Ferdiansyah, M., Andriasari, S., & Ningrum, S. P. (2022). Sistem Informasi Berbasis Android untuk Penjualan Teh Rosella Kelompok Wanita Tani. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2), 232–240. <http://doi.org/10.33395/remik.v6i2.11506>
- Hamdana, E. N., Rizky Yuniyanto, D., & Fahrur Rozi, I. (2024). Metode Extreme Programming pada Aplikasi Jayanti untuk Rekomendasi Mahasiswa Berprestasi Non-Akademik. *Jurnal Informatika Polinema*, 10(3), 397–404. <https://doi.org/10.33795/jip.v10i3.5142>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Idris, V., & Solikin, S. (2024). Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Serambi Menggunakan Metode Prototype. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 8(2), 181. <https://doi.org/10.51211/imbi.v8i2.2722>
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.607>
- Mahardika. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Dengan Metode *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*, 1(2), 172–178. http://digilib.uin-suka.ac.id/40405/1/13650044_BAB-I_VII_DAFTAR-PUSTAKA.pdf
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Mulyadi, R., Rahardjo, S. B., & Sasongko, A. T. (2023). Sistem Aplikasi Absensi Guru Menggunakan QrCode Berbasis Android Pada Smp Negeri 1 KarangBahagia Kabupaten Bekasi. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 8(2), 469–479.
- Putra, B. H., Rahayu, S., & Nashrulloh, M. R. (2024). Implementasi Geographic Information System Pemetaan Apotek Berbasis Web Menggunakan Leafletjs. *Jurnal Algoritma*, 21(1), 57–67. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-1.1426>
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). Prototype Sistem Informasi Bimbingan Dan Konseling Menggunakan Figma. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Rijaludin, & Rachman, R. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus: Strif Kafe). *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(2), 192–202.
- Setiawati, P., Akhrianto, P. M., & Suardana, M. A. (2023). Penerapan Framework Laravel Pada Desain Sistem Informasi Akademik SMK Fajar Sentosa. *ICIT Journal*, 9(1), 1–13.

<https://doi.org/10.33050/icit.v9i1.2638>

- Sidiq, M., & Rohayati, T. (2023). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Umkm Sinar Terang Desa Pusakasari Kecamatan Cipaku. *INFOTECH Journal*, 9(1), 76–83. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4863>
- Sri Hartati. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. *Siskomti*, 2(2), 37–48.
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1090>
- Sujana, N. (2024). Perancangan Sistem Penyiram Tanaman Otomatis dengan sensor Kelembaban Berbasis Arduino Uno. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 17–30.
- Surahmat, & Yusuf, M. (2021). Pengujian Aplikasi Pengajuan Proposal Penelitian Berbasis Web pada LPPM Universitas Taman Siswa Palembang dengan Metode Blackbox. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 189–198.
- Vicky C. Mende, Quido C. Kainde, & Ferdinan I. Sangkop. (2023). Virtual Tour Pariwisata Kelurahan Lahendong Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 187–199. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.1963>
- Wahyu Saputra, R., Queen Pirera, C., & Valensia Verdana, V. (2024). Analisis Resiko Penggunaan Metode Waterfall Dan Prototyping Dalam Pengembangan Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 4405–4410. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.9943>
- Dewi, I.A.U., dkk. (2022) Sistem Informasi Geografis (SIG) Sebaran LPD di Kota Denpasar Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel, Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) 2 (3), 224-232