

Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com
 e-ISSN: 2685-0893
 p-ISSN: 2089-3787

Sistem Pemesanan Dan Reservasi Pada Kartika Lounge Café & Resto Berbasis Android

Difa Pradana Prihantoro¹, Sulistyio Dwi Sancoko^{2*}

¹Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

²Sains Data, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*e-mail Corresponding Author: sulistyio.dwisancoko@staff.uty.ac.id

Abstract

In today's digital age, rapid technological advancements have brought significant changes to various aspects of life, including the culinary business industry. Kartika Lounge Café & Resto, strategically located on the route to Yogyakarta International Airport, faces challenges in managing orders conventionally. Manual recording processes often lead to delays and mistakes, which lower productivity and increase employee stress. To address this issue, an Android-based ordering app was developed, making it easier for customers to make reservations and payments. The app features a user-friendly interface and includes reminders for reservation dates and booking history. Additionally, it's directly connected to the restaurant's management system, allowing order synchronization with the kitchen and reserved tables. This app is expected to enhance the operational performance of Kartika Lounge Café & Resto, reduce human errors, and provide a better experience for customers. Testing on the system using black box testing showed a success rate of 100%.

Keyword: Technology; Culinary Business; Ordering Application; Android; Kartika Lounge Café & Resto.

Abstrak

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk industri bisnis kuliner. Kartika Lounge Café & Resto, yang terletak strategis di jalur menuju Bandara Yogyakarta International Airport, menghadapi tantangan dalam mengelola pesanan secara konvensional. Proses pencatatan manual menyebabkan penundaan dan kesalahan yang mengurangi produktivitas dan meningkatkan stres karyawan. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan sebuah aplikasi pemesanan berbasis Android yang memudahkan pelanggan dalam melakukan reservasi dan pembayaran. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan dilengkapi fitur pengingat tanggal pemesanan serta riwayat pemesanan. Selain itu, aplikasi ini terhubung langsung dengan sistem manajemen restoran, memungkinkan sinkronisasi pesanan dengan dapur dan meja yang telah dipesan. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja operasional Kartika Lounge Café & Resto, mengurangi kesalahan manusia, dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan. Pengujian pada sistem menggunakan black box testing memiliki presentase keberhasilan 100%.

Kata kunci: Teknologi; Bisnis Kuliner; Aplikasi Pemesanan; Android; Kartika Lounge Café & Resto.

1. Pendahuluan

Pemesanan adalah aktivitas yang selalu dilakukan konsumen sebelum proses membeli. Pemesanan juga dapat diartikan sebagai ialah transaksi yang dilakukan antara produsen dan konsumen sebelum membeli suatu produk atau jasa untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan sampai mendapatkan kesepakatan antara kedua pihak pada periode waktu tertentu [1]. Aktivitas ini biasanya terjadi dalam konteks transaksi jual beli. Langkah-langkah dalam proses pemesanan melibatkan kontak langsung dengan penjual, di mana konsumen memesan barang yang diinginkan. Setelah barang yang dipesan tersedia, konsumen kemudian melakukan pembayaran. Terdapat banyak bentuk pemesanan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah pemesanan makanan dan reservasi meja pada restoran. Seiring dengan meningkatnya jumlah

pemesanan maupun reservasi yang ada, dibutuhkannya sebuah sistem yang dapat membantu restoran untuk mengelola pemesanan dan reservasi, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan reservasi.

Berdasarkan Kartika Lounge Cafe & Resto yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Kelurahan, pengelolaan pemesanan dan reservasi dilakukan dengan cara konvensional. Pemesanan dilakukan dengan karyawan mencatat menu-menu yang dipilih oleh pelanggan secara langsung maupun mengirim pesan melalui kontak Kartika Lounge Cafe & Resto yang ada. Begitu pun dengan reservasi, karyawan mencatat detail reservasi yang telah ditentukan. Pencatatan pemesanan maupun reservasi dilakukan pada kertas sebagai media pencatatan. Hal ini menjadi tantangan mengelola pemesanan dan reservasi yang terjadi saat waktu-waktu sibuk. Selain itu, terjadinya kesalahan dalam pencatatan pesanan maupun komunikasi antar karyawan mengakibatkan penundaan dalam melakukan pelayanan. Hal ini dapat mengecewakan pelanggan dan dapat mengganggu operasional restoran serta dapat mengurangi produktivitas kerja bagi karyawan.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis memberikan solusi akan masalah yang ada pada Kartika Lounge Cafe & Resto. Hasil dari implementasi berbentuk aplikasi Android yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan dan reservasi dengan mudah tanpa perlu datang atau bertemu secara langsung dengan karyawan. Pelanggan bisa secara langsung memilih menu, meja dan tanggal reservasi dalam aplikasi tersebut. Sistem membantu pengelolaan pemesanan dan reservasi, dimana pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan atau reservasi jika meja atau waktu reservasi tidak tersedia. Solusi yang diberikan oleh penulis selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan pada Ederly Cafe [2] dan Foodcourt RSKIA Bandung [3], mengimplementasikan aplikasi pemesanan dengan tujuan membantu operasi pelayanan kepada pelanggan dan karyawan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibuatlah aplikasi reservasi dan pemesanan. Tujuan dari implementasi dari aplikasi ini adalah memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan dan reservasi. Dengan adanya aplikasi ini, transaksi, pemesanan dan reservasi dapat dikelola lebih baik. Selain itu, aplikasi dapat meningkatkan kinerja karyawan serta membantu karyawan dalam melakukan pencatatan sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan yang dilakukan. Pengembangan aplikasi menggunakan metode Waterfall untuk merancang aplikasi sistem secara berurutan dan linier.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan sistem pemesanan dan reservasi pada café. Penelitian yang dilakukan oleh Anggara dkk. telah berhasil membangun sistem Aplikasi pemesanan menu pada Ederly Café. Proses penelitian dalam mengembangkan aplikasi menggunakan teknologi *Android*. Dalam penelitian ini menggunakan (*Unified Modelling Language*) dengan *Use Case Diagram* sebagai pemodelan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *Android* ini dirancang untuk mengubah konsep konvensional menjadi digital [2].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Indirani dkk. menjelaskan tentang perancangan sistem informasi pemesanan makanan. Penulis membuat solusi yaitu *web* untuk melakukan pemesanan makanan. Website yang telah dibuat dapat mempercepat pelayanan terhadap konsumen khususnya pada saat melakukan transaksi penjualan karena website ini dilengkapi dengan pemilihan makanan berupa gambar dan memuat harga dari setiap makanan serta ditunjang dengan tampilan yang *user friendly* [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya dkk., peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk merancang aplikasi pemesanan menu berbasis *website* yang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan memanfaatkan *Framework Laravel*. Peneliti menggunakan metode *black box* dalam melakukan pengujian dengan presentase keberhasilan 100% [4].

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Sylfania dkk., telah menghasilkan aplikasi pemesanan berbasis *Android* dengan metode *prototype*. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk memudahkan proses pemesanan makanan dan minuman dari pelanggan ke *waitress*, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan pencatatan. Selain itu hal tersebut dengan adanya aplikasi yang telah dibangun, *waitress* dipermudah dalam hal menyampaikan pesanan ke bagian dapur, sehingga pemrosesan pesanan dapat dilakukan dengan cepat dan terorganisir [5].

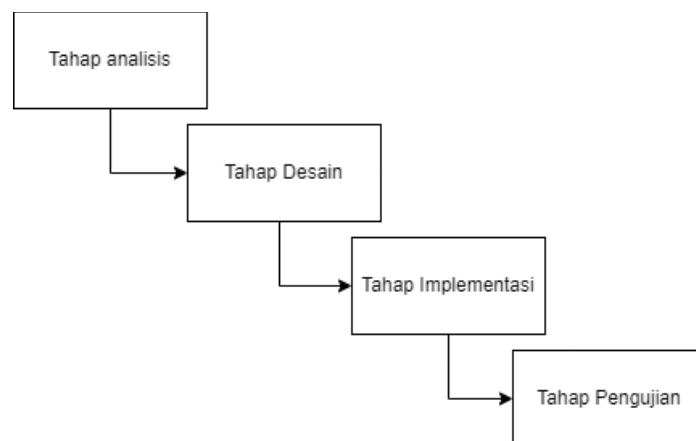
Penelitian lain yang dilakukan oleh Nova dkk., telah menghasilkan aplikasi berbasis Android yang menggunakan Firebase sebagai database dan menggunakan metode *waterfall* dalam perancangannya. Terdapat juga metode *Highest Ratio Next* untuk melakukan perhitungan lamanya makanan diolah. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan dan dapat melihat perhitungan waktu lamanya makanan diolah. Peneliti menggunakan *Blackbox* sebagai metode pengujian aplikasi yang telah dibuat [6].

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang sudah ada, aplikasi yang dikembangkan terdapat pada penggunaan aplikasi tersebut yaitu pelanggan dapat melakukan reservasi dan memilih meja yang diinginkan. Selain itu pengguna diwajibkan untuk mengisi nomor meja yang tersedia setiap melakukan pemesanan atau reservasi. Perbedaan lain terdapat pada pembuatan aplikasi yang menggunakan Jetpack Compose dengan bahasa pemrograman Kotlin. Tujuannya adalah untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan reservasi. Kekurangan dari aplikasi ini adalah belum adanya *payment gateway* sebagai pembayaran transaksi secara *online*.

3. Metodologi

3.1 Prosedur Penelitian

Untuk mendapatkan informasi terkait Kartika Lounge Cafe & Resto, metode *Waterfall* dipilih dan digunakan pada penelitian ini. Metode *Waterfall* adalah metode pengembangan sistem yang terstruktur di mana setiap tahapan dilakukan secara bertahap dan tidak boleh dilanjutkan sampai tahapan sebelumnya selesai. Metode ini memiliki beberapa keunggulan, termasuk membuat proses perancangan sistem lebih mudah karena tahapan-tahap ini harus dilakukan secara bertahap sampai dengan selesai sehingga proses penelitian tidak terganggu [7].



Gambar 1. Metode *Waterfall*

1) Tahap analisis

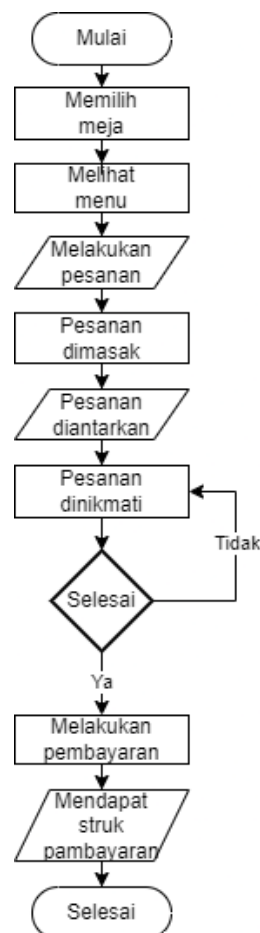
Tahap analisis mencakup pengumpulan dan analisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan dengan data wawancara dan studi literatur yang sudah dilakukan. Hasil dari tahapan ini akan menjadi dasar dari pengembangan sistem. Bentuk hasil analisis akan dibuat menggunakan diagram *flowchart* agar lebih mudah dipahami. *Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program [8]. *Flowchart* membantu memvisualisasikan alur kerja suatu program atau proses untuk mempermudah identifikasi masalah, dan alur kerja aplikasi tersebut. *Flowchart* memiliki beberapa bentuk yang memiliki arti atau fungsinya sendiri-sendiri.

Analisis dari pengumpulan data yang sudah dilakukan menghasilkan kebutuhan fungsional dan *flowchart* dari masalah yang ada pada Kartika Lounge Café & Resto. Kebutuhan fungsional yang dibutuhkan adalah sebagai berikut ini.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Kebutuhan
1	Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>login</i> dan registrasi akun - Dapat menerima kode OTP - Dapat melihat menu - Dapat melihat detail menu - Dapat menambahkan menu ke keranjang - Dapat melakukan resevasi dengan mengisi data informasi reservasi - Dapat memilih meja yang tersedia - Dapat menambah, mengurangi dan menghapus menu dari keranjang - Dapat melakukan <i>checkout</i> menu yang ada di keranjang - Dapat melihat daftar transaksi yang sedang berjalan dan sudah berakhir - Dapat melihat detail akun dan melakukan <i>logout</i>

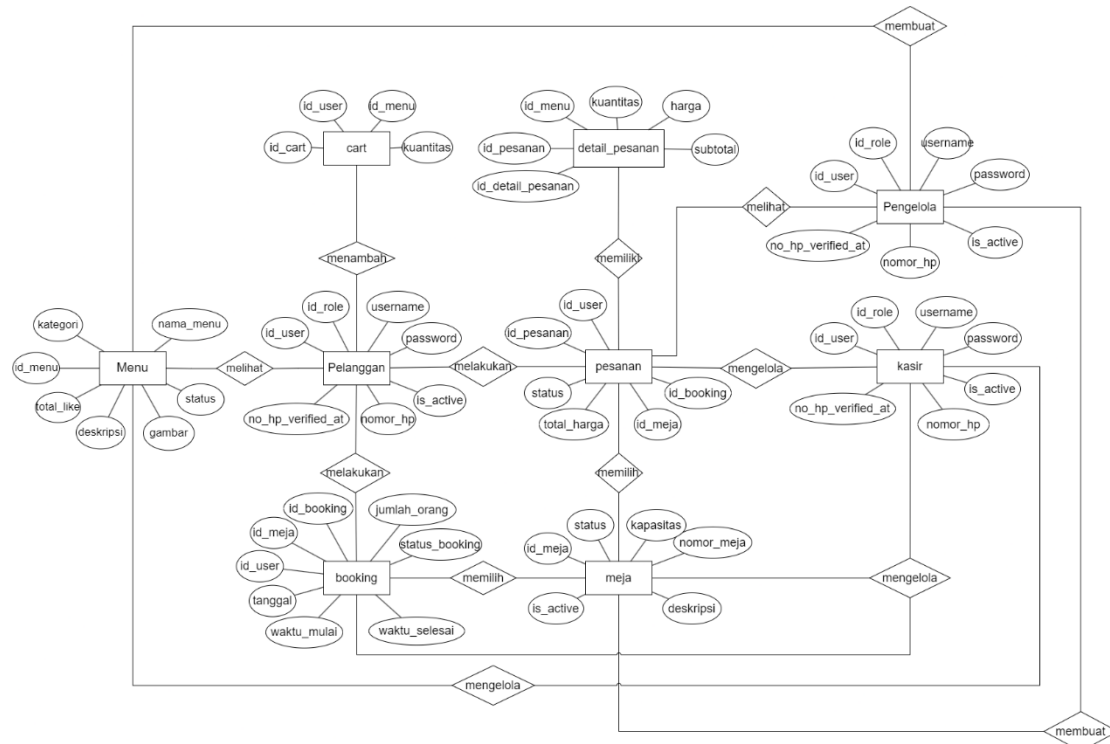
Tabel 1 menjelaskan kebutuhan-kebutuhan fungsional yang diperlukan oleh pelanggan Kartika Lounge Café & Resto. Selanjutnya penulis *Flowchart* yang berguna untuk menentukan alur jalannya sistem yang sudah ada.

Gambar 2. *Flowchart*

2) Tahap desain

Pada tahapan ini, penulis membuat desain alur kerja sistem serta kebutuhan dari yang akan dibuat kemudian dirancang dengan bentuk Entity Relationship Diagram. *Entity*

Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan basis data relasional berdasarkan persepsi dunia nyata. Dunia selalu terdiri dari serangkaian objek yang saling berhubungan [9]. penulis merancang *Entity Relationship Diagram* yang digunakan sebagai desain rancangan *database* yang akan digunakan oleh sistem yang dibuat. Berikut ini adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD).



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Gambar 3 menunjukkan *Entity Relationship Diagram* yang memiliki 3 jenis pengguna, namun pada penelitian ini hanya berfokus pada pelanggan saja. Terdapat 6 tabel yang akan dibuat dengan nama tabel : menu, booking, cart, pesanan, detail_pesanan dan meja, sedangkan 3 entitas yang lain adalah pengguna yang memiliki role Pelanggan, Kasir dan Pengelola yang dibuat menjadi 1 tabel pengguna dengan role.

3) Tahap implementasi

Pada tahap ini, aplikasi dibuat dengan mengubah desain sistem ke dalam kode program. Tahapan ini berfokus pada pengkodean dan pembuatan sistem sesuai dengan desain yang telah dibuat. Digunakan Bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *Framework* Laravel untuk pembuatan *backend* dari sistem. Laravel adalah kerangka kerja yang dibangun dengan basis bahasa pemrograman PHP. PHP atau *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman *server-side* yang memungkinkan website untuk berinteraksi dengan database dan menghasilkan konten dinamis. PHP merupakan bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server* [10]. Laravel sendiri tidak terlepas dari konsep MVC (*Model, View, Controller*) dimana merupakan sebuah konsep modern yang memisahkan bagian tampilan (*front-end*) dan juga bagian pengelolaan data atau biasa disebut controller (*back-end*) [11]. Laravel digunakan untuk pembuatan *backend* dari *Application Programming Interface* (API). *Application Programming Interface* (API) juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara *service database* dengan *interface* aplikasi [12].

Penyimpanan data disimpan kedalam *Database*. Database adalah suatu media penyimpanan data yang dapat digunakan untuk mempermudah pencarian, penyimpanan dan pengubahan data dalam skala besar [13]. *Database* yang digunakan adalah MySQL dalam XAMPP. XAMPP merupakan *Software* untuk Windows yang terdiri dari beberapa layanan diantaranya adalah Apache, Mysql, dan PHP [14]. Xampp banyak digunakan

karena mudah dan cukup simpel, karena dengan menginstall Xampp saja, pengguna sudah termasuk menginstall PHP dan Mysql. Sehingga tidak perlu lagi untuk melakukan instalasi secara terpisah. Kali ini penulis memanfaatkan Xampp untuk menggunakan PHP dan Mysql yang ada pada Xampp. MySQL adalah sistem *management database* SQL yang sifatnya *open source* (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini. Sistem *database* MySQL mampu mendukung beberapa fitur seperti *multi-threaded*, *multi-user*, dan SQL *database management system* (DBMS) [15]. MySQL dikenal memiliki performa yang cepat dan mudah digunakan.

Dalam pengkodean aplikasi Android, digunakan bahasa pemrograman Kotlin. Kotlin adalah bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Kotlin di resmikan sebagai Bahasa kedua yang didukung untuk di pakai membuat aplikasi Android di Android Studio. Saat ini, Posisi Java sebagai Bahasa utama memang belum tergantikan oleh Kotlin [16]. Kotlin juga dapat memanfaatkan *toolkit* dalam pembuatan UI bernama Jetpack Compose. Jetpack Compose adalah *toolkit UI* modern untuk membuat Android *UI Native*. Jetpack compose membuat pengerjaan dan mempersingkat *development* dalam pembuatan *UI*. Hal ini juga membuat kode yang ditulis menjadi lebih sedikit [17].

4) Tahap pengujian

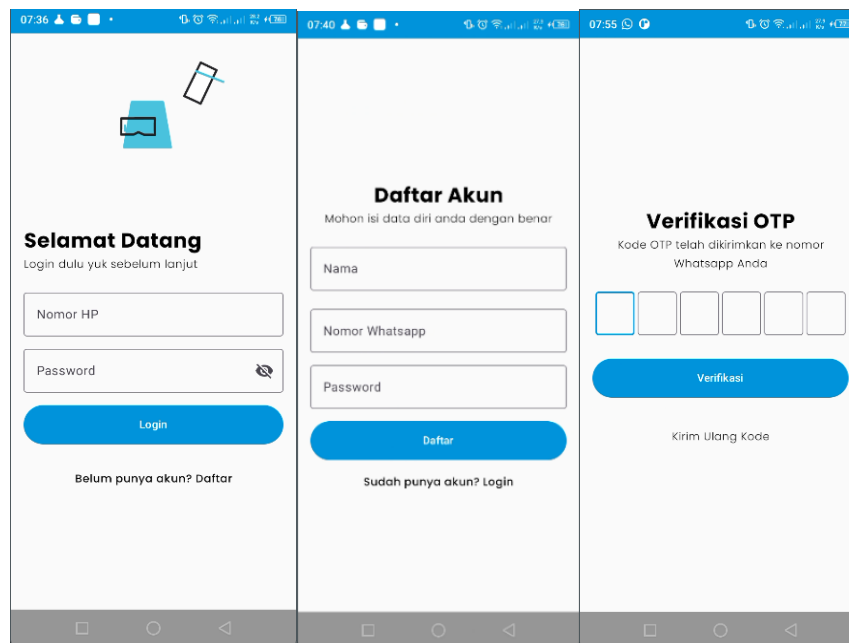
Tahapan pengujian, dilakukan pengujian secara keseluruhan untuk memastikan sistem yang sudah dibuat dapat menjalankan semua fungsi yang ada. Dalam pengujian, metode *blackbox* dipilih sebagai pengujian sistem. *Black box testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja [18].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Antarmuka sistem

Berikut adalah tampilan antarmuka aplikasi Android Kartika Lounge Café & Resto yang telah dibuat :

1) Halaman *login* dan registrasi Pelanggan

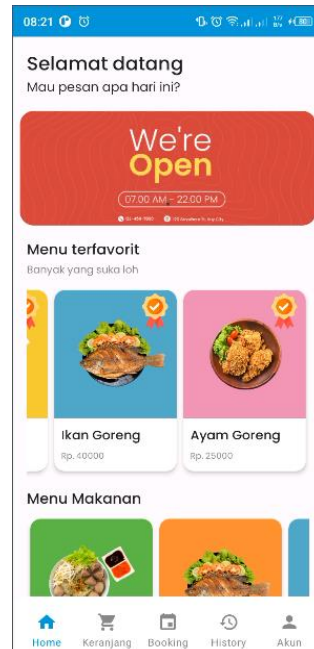


Gambar 4. Halaman *login*, registrasi dan verifikasi OTP

Pada halaman *login*, pengguna diharuskan memasukkan data berupa nomor HP dan password akun yang sudah ada. Jika pengguna belum memiliki akun, dapat menekan teks "Daftar" yang akan mengarahkan pengguna ke halama registrasi akun. Pengguna diwajibkan mengisi data diri seperti nama, nomor HP, dan password. Setelah pengguna melakukan

registrasi, pengguna diarahkan ke halaman verifikasi kode OTP. Pengguna mendapatkan pesan Whatsapp yang berisikan kode OTP yang harus diisikan pada halaman verifikasi OTP.

2) Halaman utama



Gambar 5. Halaman utama

Gambar 5 menampilkan halaman utama yang , berisi menu-menu yang tersedia. Pengguna juga dapat menekan gambar dari menu yang diinginkan, pelanggan akan diarahkan ke halaman detail menu yang telah dipilih.

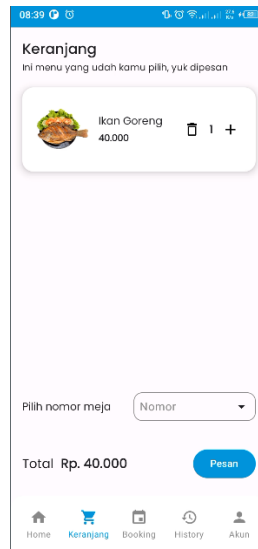
3) Halaman detail menu



Gambar 6. Halaman detail menu

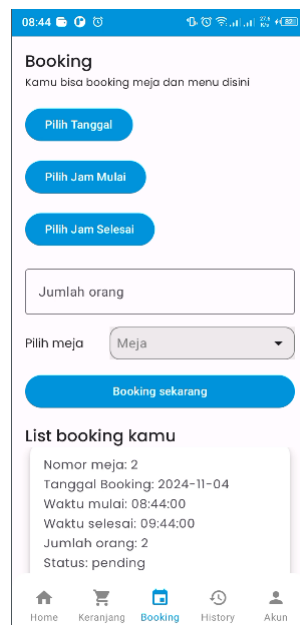
Gambar 6 menampilkan detail menu dari menu yang telah dipilih. Pelanggan dapat menambah dan mengurangi jumlah dari menu yang ingin ditambahkan ke keranjang.

4) Halaman keranjang



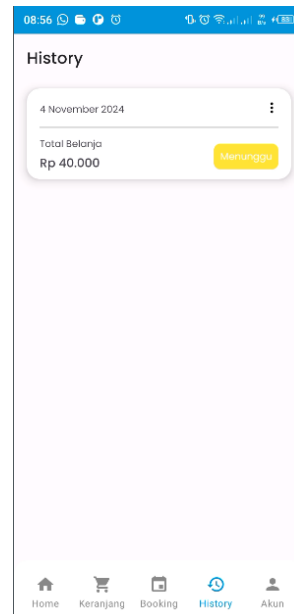
Gambar 7. Halaman keranjang

Pada halaman cart atau keranjang, ditampilkan menu-menu yang sudah ditambahkan oleh pengguna. Pengguna dapat mengubah kuantitas serta dapat menghapus menu yang ada pada keranjang. Ketika pengguna ingin melakukan pesanan, pengguna diharuskan untuk memilih nomor meja yang tersedia atau nomor *booking* jika telah melakukan *booking*. Jumlah total harga dapat berubah secara otomatis sesuai dengan total harga menu yang telah dipilih. Ketika pengguna ingin memesan menu yang sudah dipilih, pengguna dapat menekan tombol pesan, pesanan akan dikirim dan diproses.

5) Halaman *Booking*Gambar 8. Halaman *Booking*

Pada halaman booking, terdapat beberapa tombol untuk memilih tanggal, memilih jam mulai, memilih jam selesai. Pengguna diwajibkan untuk mengisi jumlah orang yang akan hadir, serta memilih meja. Jika jumlah orang melebihi kapasitas dari meja maka tidak dapat melakukan booking.

6) Halaman history transaksi



Gambar 9. Halaman histori transaksi

Pada halaman histori, pengguna diperlihatkan data pemesanan yang sudah selesai maupun yang masih berjalan.

7) Halaman Akun



Gambar 10. Halaman akun

Pada halaman akun terdapat informasi akun pengguna, tombol logout serta kontak dari Kartika Lounge Cafe & Resto. Ketika logo dari sosial media ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman sosial media dari Kartika Lounge Café & Resto

4.2 Tahap Pengujian

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah melakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian atau testing menggunakan metode Black box testing. Berikut ini adalah skenario hasil dari *Black box testing* yang telah dilakukan :

Tabel 2. Hasil Pengujian

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Pengguna Mencoba login	Berhasil masuk ke halaman utama	Berhasil login	Valid
2	Pengguna mencoba register akun baru	Berhasil mengirimkan OTP & berhasil verifikasi OTP	Berhasil mendaftar	Valid
3	Menu ditampilkan	Berhasil menampilkan menu berdasarkan kategori dan jumlahnya	Berhasil menampilkan menu	Valid
4	Menampilkan detail menu	Berhasil menampilkan detail menu dan menambahkan item ke keranjang	Berhasil menampilkan detail item dan menambahkan item ke keranjang	Valid
5	Melakukan pemesanan	Berhasil melakukan pemesanan dengan mengisi nomor meja yang tersedia dan menu yang ada pada keranjang dihapus	Berhasil melakukan pemesanan dengan meja yang tersedia, serta menu pada keranjang dihapus	Valid
6	Melakukan booking	Berhasil melakukan booking dengan tanggal, jam, serta meja yang dipilih	Berhasil melakukan booking dengan tanggal, jam dan meja yang tersedia	Valid
7	Menampilkan histori	Berhasil menampilkan history yang sedang berjalan maupun yang sudah selesai	Berhasil menampilkan semua histori yang dimiliki pengguna	Valid
8	Menampilkan data pengguna	Berhasil menampilkan data pengguna	Berhasil menampilkan nama dan nomor telepon pengguna	Valid
9	Berhasil logout	Berhasil melakukan logout	Berhasil logout akun pengguna	Valid
<i>Presentase Keberhasilan</i>			<i>100%</i>	

Hasil pengujian menunjukkan bahwa fungsi-fungsi dari sistem yang sudah dibuat telah berjalan dengan baik dan sesuai rencana dengan presentase keberhasilan 100%. Sistem dapat digunakan untuk *login*, *register* atau pembuatan akun baru, pengiriman dan verifikasi OTP, menampilkan halaman utama, melihat menu, melakukan pemesanan dan reservasi serta menampilkan akun dan *logout*.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan dan reservasi pada Kartika Lounge Café & Resto. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan dapat dipermudah dalam melakukan pemesanan dan reservasi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pembuatan aplikasi, penulis menggunakan Jetpack Compose dengan bahasa pemrograman Kotlin dan dapat melakukan reservasi tempat dengan aplikasi yang telah dibuat. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang terdapat pada bab Tinjauan Pustaka yang memiliki tujuan untuk membantu karyawan dan pelanggan dalam melakukan pemesanan.

5. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan dan reservasi berbasis Android pada Kartika Lounge Café & Resto sudah sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan dan reservasi dengan akun yang dimiliki secara online. Dengan adanya aplikasi ini, karyawan dapat terbantu dalam melakukan pencatatan pemesanan dan reservasi serta dapat digunakan untuk pengelola untuk pembuatan pelaporan penjualan.

Saran yang dapat diberikan pada sistem pemesanan dan reservasi pada Kartika Lounge Café & Resto adalah dapat dikembangkan tampilan yang lebih rapi dan ramah bagi pengguna. Fitur lain yang dapat dikembangkan adalah fitur *reminder* atau pengingat reservasi ketika sudah mendekati jadwal reservasi yang ada.

Daftar Referensi

- [1] R. Novria, B. Kurniawan, dan Suryanto, "Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql," *Jurnal Informatika dan Komputer*, vol. 13, no. 1, pp. 15–26, Jun 2022.
- [2] D. Anggara, N. L. G. Ambaradewi, dan I. P. Y. Bawantara, "Aplikasi Pemesanan Menu pada Ederly Cafe Berbasis Android," *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 29–37, 2023.
- [3] D. Indriani, A. Saeful, dan A. Taryanto, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Foodcourt RSKIA Bandung," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 2, no. 10, pp. 1758–1768, Okt 2021.
- [4] M. G. Prasetya, D. Heksaputra, Y. Wicaksono, dan A. A. Harahap, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Kafe Ra Kopiran Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, pp. 173–187, Sep 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i2.9125.
- [5] D. Y. Sylfania, F. P. Juniawan, dan D. Yulanda, "Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafe La Banca Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 4, no. 2, pp. 144–150, Des 2021, doi: 10.37600/tekinkom.v4i2.318.
- [6] T. Nova, T. U. Kalsum, dan R. T. Alinse, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan di Kedai Bakso Solo Mas Tulus Berbasis Android dengan Metode Highest Ratio Next (HRN)," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 2, pp. 341139, 2022.
- [7] B. Fachri, C. Rizal, dan Supiyandi, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Web," *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer*, vol. 2, no. 3, pp. 2962–3022, Feb 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>,
- [8] A. Zalukhu, S. Purba, dan D. Darma, "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart," *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, pp. 61–70, Sep 2023.
- [9] E. H. Manullang, Solikhun, W. Saputra, A. P. Windarto, dan Hamdani, "Perancangan Sistem Pengelolaan Data Pasien Covid-19 Rumah Sakit Tentara Pematangsiantar," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 623–630, Nov 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://prosiding.seminars.id/prosainteks>
- [10] F. Sinlae, I. Maulana, F. Setiyansyah, dan M. Ihsan, "Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL", *JTik*, vol. 2, no. 2, pp. 43–50, Jul 2024, doi: 10.38035/jsmd.v2i2.
- [11] F. A. Fauzi dan F. Darmawan, "Pembangunan Aplikasi E-Commerce berbasis Website Menggunakan Laravel," *Jurnal Pasundan Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, Jan 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik>

-
- [12] M. D. Anwar dan I. A. Kautsar, "Arsitektur Perangkat Lunak Berbasis Layanan Mikro pada Sistem Manajemen Informasi Kantin," *Physical Sciences, Life Science and Engineering*, vol. 1, no. 2, pp. 1–13, Jan 2024, doi: 10.47134/pslse.v1i2.196.
- [13] K. Sidharta dan T. Wibowo, "Studi Efisiensi Sumber Daya Terhadap Efektivitas Penggunaan Database : Studi Kasus SQL Server dan MYSQL," *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 508–515, Agu 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- [14] A. D. Rachmatsyah, B. Isnanto, S. S. Hadi, E. Helmud, dan A. A. Amir, "Pelatihan Pembuatan Web Dengan PHP Dan WordPress Pada SMA Negeri 4 Pangkalpinang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–5, Apr 2021.
- [15] Endang dan V. M. Susanti, "Penerapan Metode Waterfall Pada Rancang Bangun Aplikasi P2DB di SMK Dewantara Cikarang Menggunakan PHP dan MYSQL," *Jurnal Informatika SIMANTIK*, vol. 6, no. 2, pp. 37–45, Sep 2021.
- [16] S. B. Pratama, M. E. F. Suharto, dan W. E. Saputro, "Aplikasi Covid19 Monitoring berbasis Android menggunakan Android Studio dengan Bahasa Pemrograman Kotlin," *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 9–20, Mar 2023, doi: 10.52620/sainsdata.v1i1.5.
- [17] B. Asefa, "Building Android Component Library Using Jetpack Compose," *Metropolia University of Applied Sciences*, 2022.
- [18] A. P. Putra, F. Andriyanto, Karisman, T. D. M. Harti, dan W. Puspitasari, "Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *Jurnal Bina Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, Feb 2020.