

Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i2.3321>

Perancangan *Website* Pemesanan Menggunakan Metode *Waterfall* Pada Cafe Ungu Universitas Amikom Purwokerto

Az Zahra Dwi Nur Adiya ^{1*}, Dea Lili Anggraeni ², Muhammad Akhmal Al Raidhan ³, Tarwoto ⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Kota Purwokerto, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

article info

Article history:

Received 20 October 2024

Received in revised form

10 November 2024

Accepted 20 December 2024

Available online April 2025.

Keywords:

Design; Website; Information Systems; Waterfall.

Kata Kunci:

Perancangan; Website; Sistem Informasi; Waterfall.

abstract

The advancement of information technology has significantly transformed operational management in various sectors, including the culinary industry. Cafe Ungu at Universitas Amikom Purwokerto serves as a campus facility offering a variety of food and beverages to students, staff, and visitors. However, the conventional ordering method relying on direct interaction often leads to long queues and recording errors, hindering service effectiveness. To address this issue, this study designs a web-based ordering information system using the Waterfall method, encompassing the stages of requirements analysis, design, development, testing, and maintenance. The system is designed to allow customers to place orders online, assist administrators in managing orders, and provide transaction data for business analysis purposes. The implementation results indicate that this system can improve operational efficiency, reduce ordering errors, and enhance customer satisfaction. Therefore, this information system is expected to be a strategic solution for Cafe Ungu in addressing order management challenges in the digital era.

abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam manajemen operasional di berbagai sektor, termasuk di bidang kuliner. Cafe Ungu Universitas Amikom Purwokerto merupakan salah satu fasilitas kampus yang melayani mahasiswa, staf, dan pengunjung dengan berbagai pilihan makanan dan minuman. Namun, metode pemesanan konvensional yang mengandalkan interaksi langsung seringkali menyebabkan antrian panjang dan kesalahan pencatatan, sehingga menghambat efektivitas layanan. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini merancang sebuah sistem informasi pemesanan berbasis web menggunakan metode Waterfall, yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem ini dirancang untuk memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan secara online, membantu admin dalam mengelola pesanan, dan menyediakan data transaksi untuk keperluan analisis bisnis. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan pemesanan, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan demikian, sistem informasi ini diharapkan menjadi solusi strategis bagi Cafe Ungu dalam menghadapi tantangan manajemen pemesanan di era digital.

Corresponding Author. Email: azzahradwinuradiya@gmail.com ^{1}.

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era digital ini telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk di bidang kuliner (*culinary industry*) (Atmaja *et al.*, 2021). Penerapan teknologi informasi dalam manajemen restoran dan kafe telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional (*operational efficiency*), memperbaiki kualitas layanan (*service quality*), dan meningkatkan kepuasan pelanggan (*customer satisfaction*) (Muthasina *et al.*, 2024). Kafe yang sering juga disebut *coffee house*, *coffee shop*, atau *café*, merupakan istilah yang digunakan untuk tempat yang melayani pesanan kopi atau minuman hangat lainnya. Kafe memiliki karakteristik seperti bar atau restoran, tapi berbeda dengan kafetaria (*cafeteria*). Banyak kafe yang tidak hanya menyediakan kopi, tetapi juga teh bersama dengan makanan ringan (*snacks*), namun ada juga kafe dan resto yang merupakan kafe yang dilengkapi dengan makanan utama (*main dishes*). Dari sisi budaya, kafe telah tersebar luas untuk menjadi pusat interaksi sosial (*social interaction center*) dimana orang-orang dapat berkumpul, berbicara, menulis, membaca, melawak, atau sekedar mengisi waktu (*leisure activities*) (Anggraeni & Sabrina, 2021).

Cafe Ungu Universitas Amikom Purwokerto merupakan salah satu fasilitas penting di lingkungan kampus yang menyediakan berbagai pilihan makanan dan minuman bagi mahasiswa, staf, dan pengunjung. Seiring dengan peningkatan jumlah pengunjung, Cafe Ungu menghadapi berbagai tantangan dalam manajemen pemesanan dan pelayanan yang efektif (*effective order and service management*). Metode pemesanan konvensional yang masih mengandalkan interaksi langsung (*manual ordering system*) antara pelanggan dan pelayan seringkali menyebabkan antrian panjang (*long queues*), kesalahan dalam pencatatan pesanan (*order recording errors*), dan waktu tunggu yang lama (*long waiting times*). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengadopsi sistem informasi pemesanan yang lebih modern dan efisien (*modern and efficient information ordering system*). Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah sistem informasi pemesanan makanan dan minuman yang terintegrasi (*integrated information system*). Sistem informasi pemesanan makanan dan minuman yang berbasis teknologi

dapat memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menyediakan platform yang memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara cepat dan akurat (*quick and accurate ordering platform*), serta membantu staf dalam mengelola pesanan dengan lebih terorganisir (*organized order management*). Selain itu, penerapan sistem informasi ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat strategis bagi Cafe Ungu, seperti meningkatkan kecepatan layanan (*service speed*), mengurangi kesalahan pesanan (*order errors*), serta meningkatkan kepuasan pelanggan secara keseluruhan (*overall customer satisfaction*). Sistem ini juga memungkinkan pengelolaan data secara lebih efektif (*effective data management*), yang dapat digunakan untuk analisis dan perencanaan bisnis (*business analysis and planning*) di masa mendatang.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan metode pengembangan *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan model yang bersifat sekuensial atau sistematis (*sequential or systematic model*) sehingga memudahkan penulis dalam melakukan penelitian bertahap (*structured research*). Dalam metode *Waterfall* yang terurut mulai dari tahap perencanaan (*planning*), analisis (*analysis*), perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), dan pengujian (*testing*). Penggunaan metode *Waterfall* memiliki keunggulan dalam memberikan keuntungan dalam perancangan *website* yakni pengerjaan setiap tahap demi tahap harus diselesaikan secara sistematis agar memberikan hasil perancang yang baik (*well-structured design output*) (Ramadhan & Marlindawati, 2022). Menurut penelitian berjudul “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru pada SMK Bekasi Berbasis *Website*” oleh (Putra & Shadiq, 2020), pendaftaran siswa baru yang masih dilakukan secara manual dapat menyebabkan keterlambatan dalam penyampaian informasi peserta (*information delays*). Dengan meningkatnya jumlah pendaftar dan waktu transaksi yang bersamaan, sistem manual ini akan menghambat pelayanan terhadap calon siswa (*applicant services*). Penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis *web* yang mempermudah proses pendaftaran siswa dan kegiatan PPDB online sekolah (*online school admission activities*). Penelitian yang dilakukan oleh (Herdiansyah & Pratama, 2021) mengungkapkan bahwa efisiensi pencatatan manual sangat rendah karena membutuhkan banyak buku dan pesanan yang harus dicatat secara manual (*manual recording processes*). Hal ini

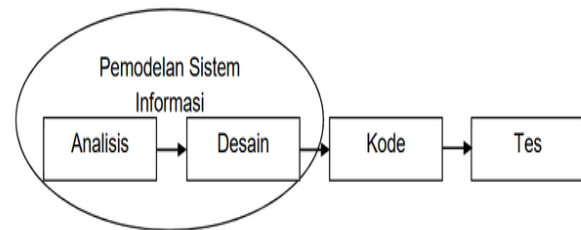
dapat menyebabkan kesalahan dalam memasukkan data penjualan (*sales data entry errors*). Untuk mengatasi masalah ini, mereka mengusulkan pengembangan aplikasi POS (*Point of Sale*) untuk memperlancar aktivitas toko (*store activities*). Sistem ini dibangun menggunakan metode *Waterfall*. Peneliti juga menyarankan agar sistem POS berfungsi optimal, diperlukan operator yang dapat mengoperasikan program di toko (*trained operators in-store*). Selain itu, perangkat keras dan lunak harus diperiksa atau dirawat secara berkala untuk mencegah kerusakan (*regular maintenance*). Penggunaan kata sandi dan pencadangan data secara rutin juga direkomendasikan untuk menjaga keamanan data (*data security*).

Sebagai solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi Cafe Ungu Universitas Amikom Purwokerto, penerapan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis teknologi menjadi langkah strategis yang tepat. Penggunaan metode pengembangan *Waterfall* dalam implementasi sistem ini memungkinkan pengembangan yang sistematis dan terstruktur (*systematic and structured development*), sehingga setiap tahap dalam proses perancangan dapat diselesaikan dengan baik. Dengan sistem informasi yang terintegrasi, diharapkan Cafe Ungu dapat meningkatkan efisiensi operasional (*operational efficiency*), memperbaiki kualitas layanan (*service quality*), dan pada akhirnya meningkatkan kepuasan pelanggan (*customer satisfaction*). Selain itu, data yang dihasilkan oleh sistem ini dapat digunakan untuk mendukung analisis dan perencanaan bisnis yang lebih efektif (*effective business analysis and planning*) di masa mendatang.

2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*, yang merupakan pendekatan untuk mengembangkan perangkat lunak secara bertahap (*incremental software development*), di mana setiap tahap harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (A. A. Wahid, 2020). Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan (*requirements analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*).

Model *Waterfall* ideal untuk proyek dengan spesifikasi yang tetap (*fixed specifications*) atau proyek yang memiliki batas waktu ketat (*strict deadlines*). Namun, model ini kurang sesuai untuk proyek yang spesifikasinya sering berubah selama pengembangan (*dynamic specifications*) (Rajasa Manurung & Heryana, 2023).



Gambar 1. Ilustrasi model waterfall

Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Analysis*)

Peneliti menganalisis kebutuhan pada sistem yang sedang berjalan dan mengidentifikasi masalah yang ada, seperti proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual atau pembukuan, pengecekan stok persediaan menu yang masih dilakukan secara fisik, dan ketiadaan sistem yang terkomputerisasi. Tujuan proses ini adalah untuk mengetahui secara detail kebutuhan user dan menentukan spesifikasi perangkat lunak yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Desain (*Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses yang membantu untuk merancang sebuah program perangkat lunak, menentukan tampilan antarmuka dan cara menulis kode. Pada tahap ini, penulis mengimplementasikan analisis yang ada dengan membuat pemodelan proses menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), model yang digunakan yaitu: *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Hasil desain perangkat lunak juga harus dicatat sebagai panduan dalam proses implementasi.

Pembuatan Kode Program (*Code*)

Setelah desain perangkat lunak dibuat, tahap selanjutnya adalah mengubah desain tersebut menjadi kode program yang dapat dijalankan pada komputer. Proses ini disebut sebagai "pengembangan perangkat lunak" atau "pemrograman" dan hasil akhirnya adalah sebuah program komputer yang dapat dijalankan dan sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

Pada tahap ini, penulis mengembangkan antarmuka sistem dan program yang telah dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan MySQL.

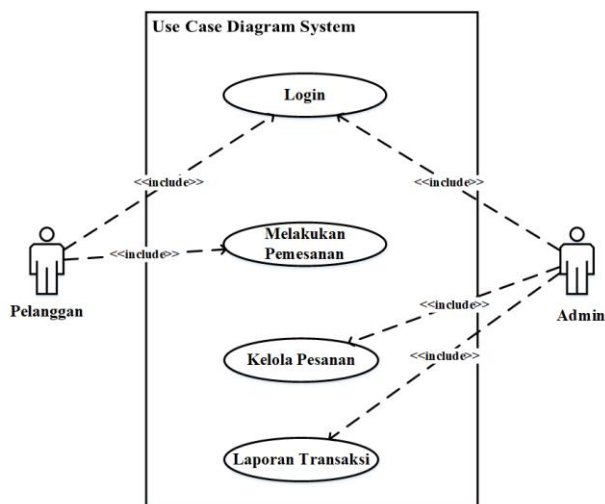
Pengujian (*Test*)

Pengujian perangkat lunak mencakup semua aspek, termasuk logika dan fungsionalitas, bertujuan untuk memverifikasi bahwa perangkat lunak beroperasi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Proses ini dilakukan untuk memastikan perangkat lunak bebas dari kesalahan atau *bug* yang dapat mempengaruhi performa atau hasil yang diinginkan. Dengan menguji seluruh aspek perangkat lunak, diharapkan dapat mengurangi risiko kerusakan atau ketidaksesuaian dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

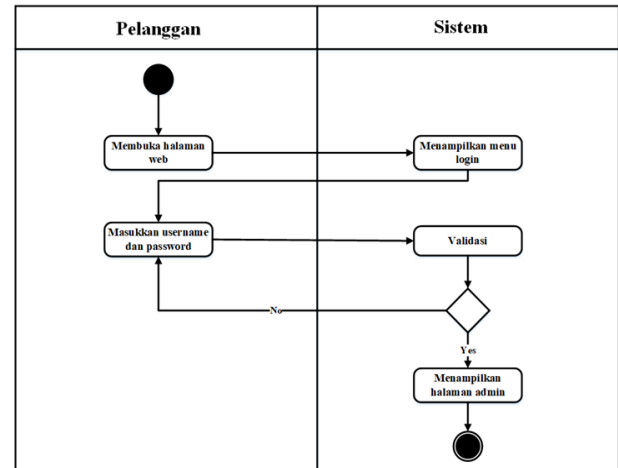
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dan memahami kebutuhan yang ada, langkah berikutnya adalah menerjemahkan analisis desain sistem ke dalam bentuk *use case diagram*. Diagram ini memberikan gambaran tentang sistem dan aktor-aktor yang terlibat di dalamnya.

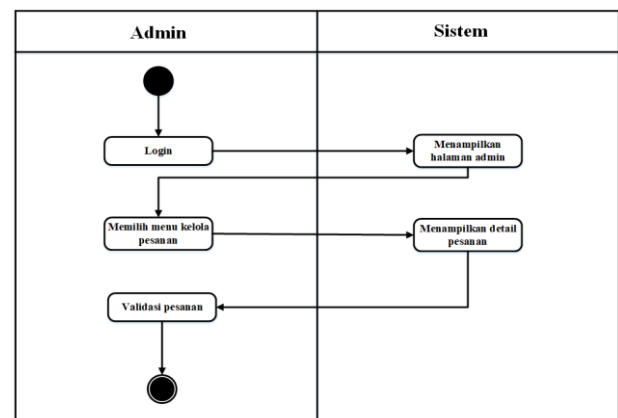


Gambar 2. *Use Case Diagram System*



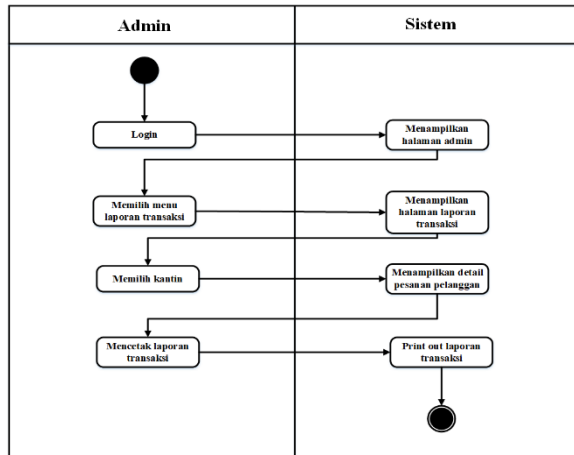
Gambar 3. *Activity Diagram Login* untuk Admin

Diagram aktivitas di atas menjelaskan alur kerja atau kegiatan admin untuk mengakses halaman khusus admin. Proses ini diawali dengan *login* menggunakan *username* dan *password* yang telah dibuat khusus untuk admin.



Gambar 4. *Activity Diagram Menu Kelola Pesanan* untuk Admin

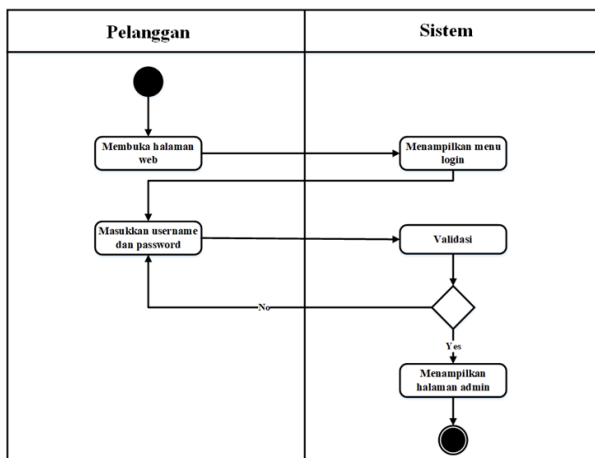
Gambar 4 menampilkan diagram aktivitas yang menjelaskan kegiatan dan alur kerja admin saat mengelola data produk atau menu. Tahapan dimulai dengan admin membuka halaman *web*, yang kemudian diikuti dengan sistem menampilkan halaman tersebut. Selanjutnya, admin melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*, sehingga sistem akan menampilkan halaman admin setelah *login* berhasil. Admin kemudian memilih menu kelola pesanan, dan sistem akan menampilkan detail pesanan yang ada. Setelah itu, admin dapat mengelola melakukan validasi pesanan agar pesanan tercatat.



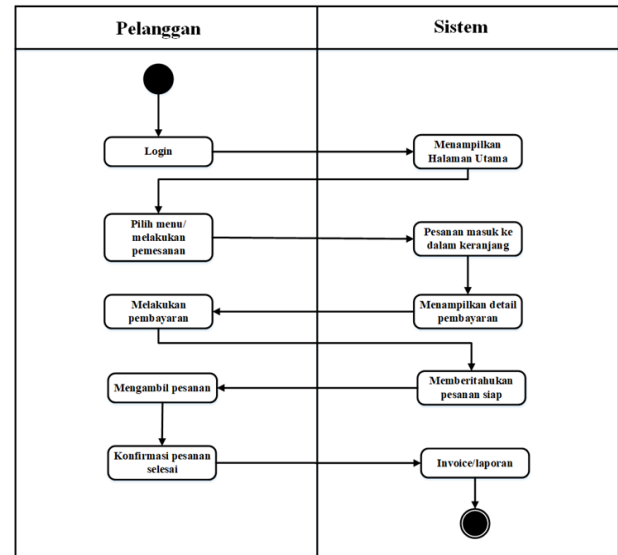
Gambar 5. *Activity Diagram* Menu Laporan Transaksi untuk Admin

Diagram aktivitas di atas menggambarkan alur kerja sistem saat admin ingin melihat dan mengecek detail transaksi. Tahapannya dimulai ketika admin melakukan *login*, yang diikuti dengan sistem menampilkan halaman admin setelah proses *login* berhasil. Admin kemudian memilih menu laporan transaksi, dan sistem menampilkan halaman laporan transaksi. Selanjutnya, admin memilih kantin, sehingga sistem menampilkan detail transaksi pelanggan. Pada tahap ini, admin dapat mengecek laporan transaksi dari semua kantin dan mencetak laporan transaksi.

Activity diagram berikut menjelaskan alur kerja pelanggan ketika ingin masuk ke halaman *web* (*login*), dimana pelanggan (*user*) perlu memasukkan *username* dan *password* yang sama dengan akun *web student* Universitas Amikom Purwokerto.

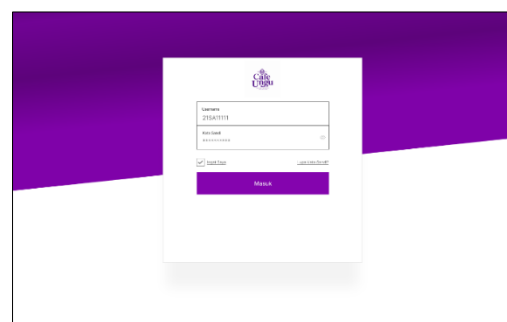


Gambar 6. *Activity Diagram* Login untuk Pelanggan

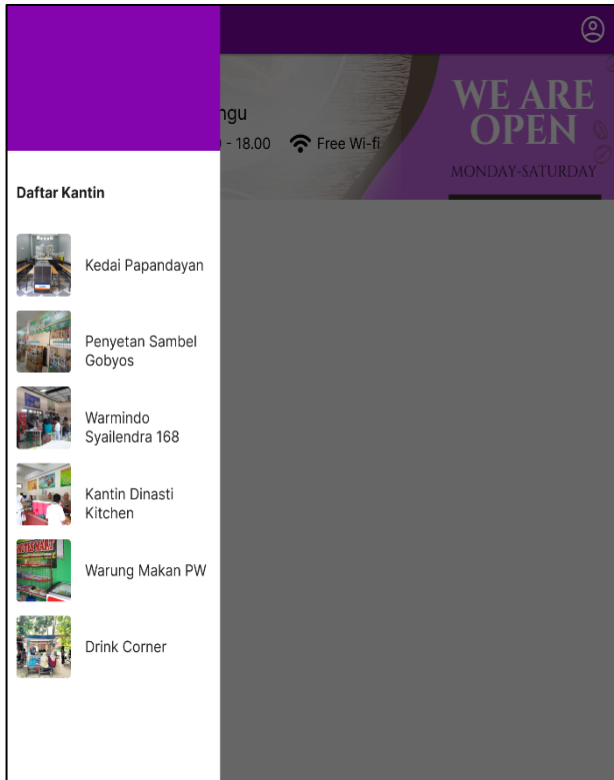


Gambar 7. *Activity Diagram* Order

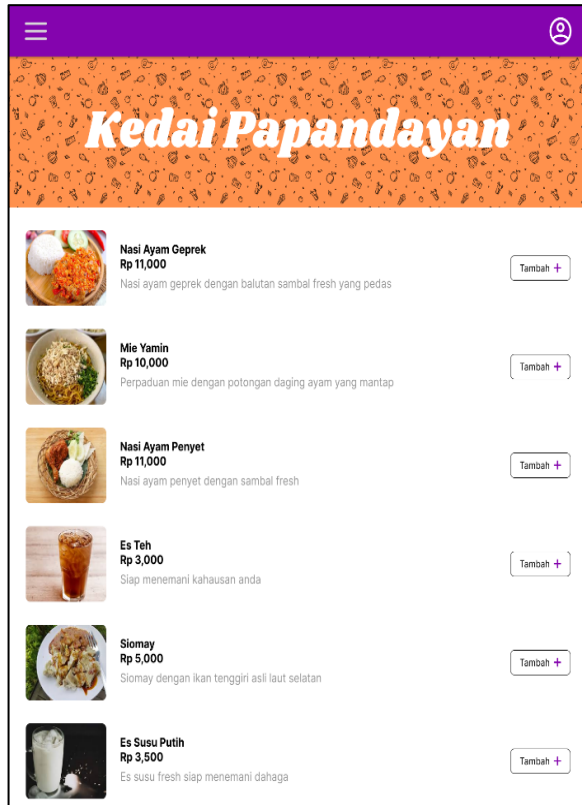
Gambar 7 menunjukkan *activity diagram* untuk proses pemesanan (*order*) yang dilakukan oleh pelanggan. Proses dimulai dengan pelanggan melakukan *login*, dan sistem kemudian menampilkan halaman utama. Pelanggan memilih menu dan melakukan pemesanan, yang mana sistem akan menambahkan pesanan tersebut ke dalam keranjang dan menampilkan detail pembayaran beserta opsi pembayaran, yaitu transfer atau *cash*. Setelah itu, pelanggan memilih opsi pembayaran dan menyelesaikan pembayaran pesanan. Pesanan yang dilakukan oleh pelanggan akan tercatat di halaman admin sebagai riwayat pesanan, dan admin kemudian melakukan konfirmasi order kepada penjual yang dituju. Ketika pesanan sudah siap, sistem akan mengirimkan notifikasi kepada pelanggan untuk mengambil pesanan. Setelah menerima pesanan, pelanggan melakukan konfirmasi pesanan diterima di *web* agar transaksi tercatat dan muncul di halaman laporan transaksi admin.



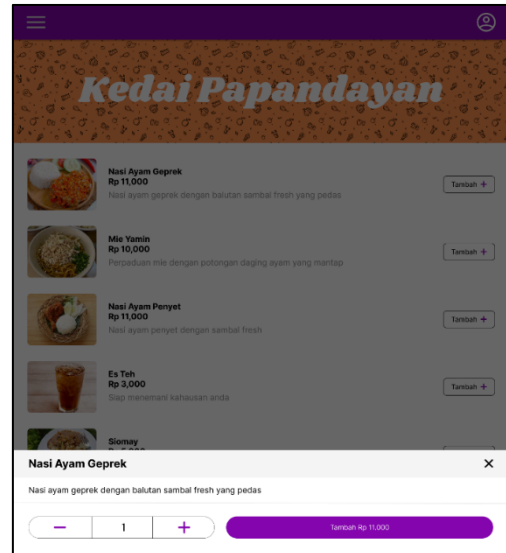
Gambar 8. Tampilan Halaman Login untuk Admin dan Pengguna



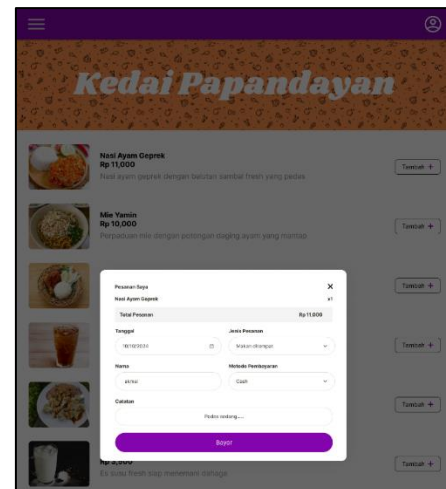
Gambar 9. Tampilan Halaman Utama Pelanggan



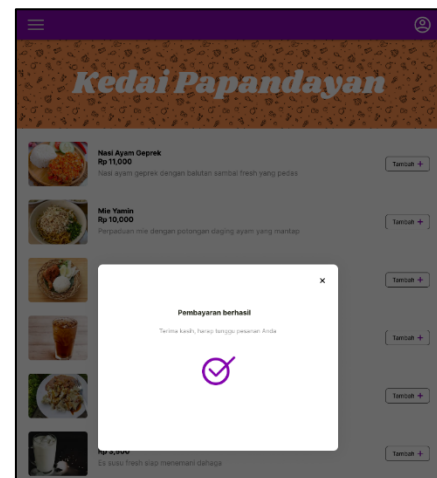
Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Makanan di Kantin Terpilih



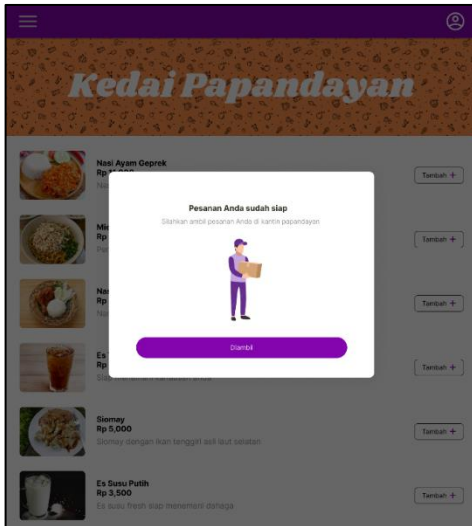
Gambar 11. Tampilan Proses Order/Memilih Menu



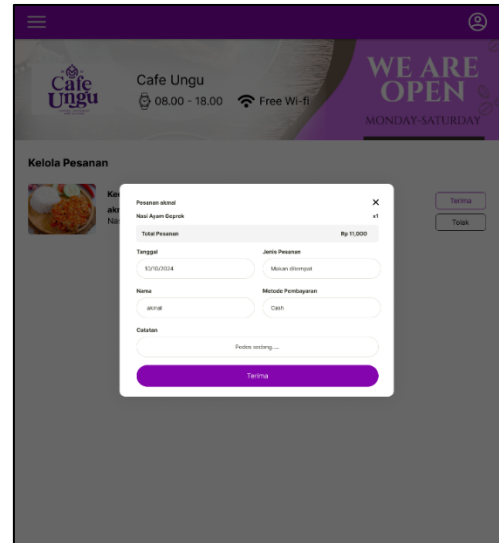
Gambar 12. Tampilan Halaman Membuat Pesanan



Gambar 13. Tampilan Halaman Pesanan Berhasil di Buat



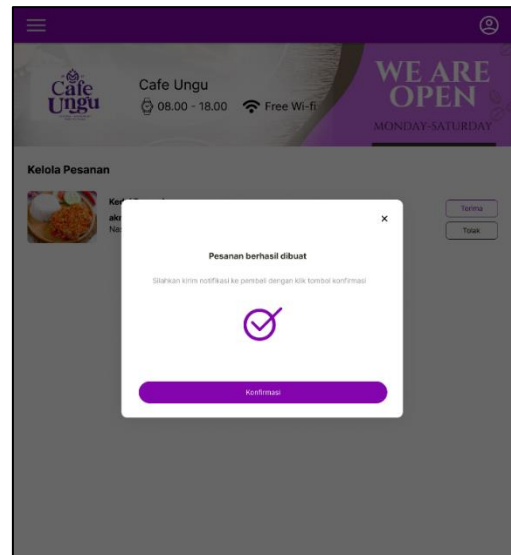
Gambar 14. Tampilan Notifikasi Pesanan Siap



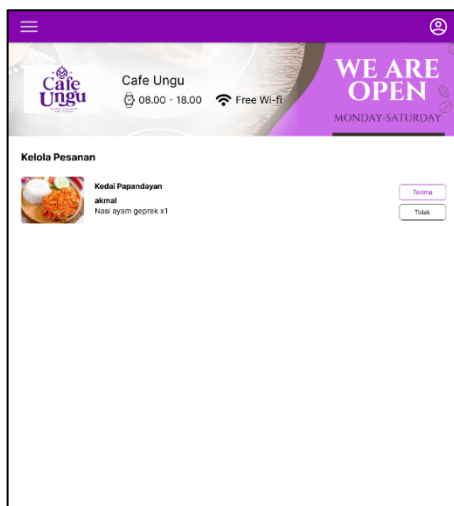
Gambar 17. Tampilan Validasi Pesanan



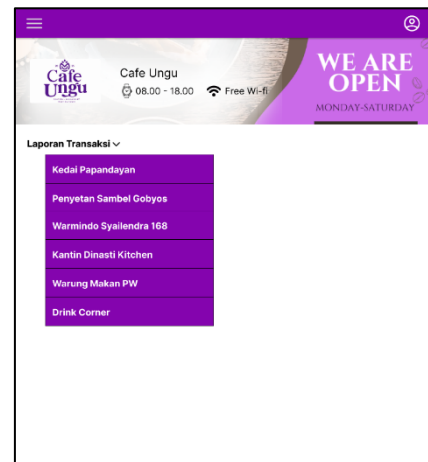
Gambar 15. Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 18. Tampilan Validasi Berhasil



Gambar 16. Tampilan Halaman Kelola Pesanan



Gambar 19. Tampilan Halaman Laporan Transaksi

Laporan Transaksi ▾

Kedai Papandayan

No	Nama	Makanan	Jumlah Beli	Total
1	akmal	ayam geprek	1	Rp 11.000
2	zahra	ayam penyet	1	Rp 10.000
3	dea	mie goreng	1	Rp 7.000
Grand Total :				Rp 28.000

Cetak Laporan

Gambar 20. Tampilan Detail Transaksi

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* untuk merancang sistem informasi pemesanan berbasis *web* di Cafe Ungu Universitas Amikom Purwokerto. Metode ini merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak secara bertahap, di mana setiap tahap harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (A. A. Wahid, 2020). Sistem manual yang digunakan sebelumnya di Cafe Ungu menunjukkan kelemahan signifikan, seperti antrean panjang, kesalahan pencatatan, dan waktu tunggu yang lama. Masalah serupa ditemukan dalam penelitian lain, yang menunjukkan bahwa sistem manual cenderung menimbulkan keterlambatan dan ketidakefisienan dalam pengelolaan layanan (Putra & Shadiq, 2020). Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah penerapan sistem berbasis *web* untuk mempercepat proses pemesanan, meningkatkan keakuratan data, dan mendukung pengelolaan transaksi yang terintegrasi. Proses perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, termasuk diagram *use case* dan diagram aktivitas, yang berfungsi untuk memetakan interaksi antara pengguna dan sistem. Pendekatan ini juga digunakan pada penelitian sistem *Point of Sale (POS)* berbasis *web* yang membuktikan efektivitas diagram UML dalam merancang alur kerja sistem secara sistematis (Herdiansyah & Pratama, 2021).

Sistem ini kemudian dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan basis data MySQL. Hasil pengembangan meliputi fitur utama seperti pemesanan daring, validasi pesanan oleh admin, pengelolaan laporan transaksi, dan pemberitahuan status pesanan kepada pelanggan. Pendekatan serupa terbukti efektif dalam penelitian sebelumnya yang mengembangkan sistem *web* berbasis *Waterfall* untuk meningkatkan efisiensi layanan (Ramadhan & Marlindawati, 2022). Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan fungsi dan logika berjalan sesuai dengan kebutuhan operasional Cafe Ungu. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengurangi antrean, meningkatkan efisiensi layanan, dan meminimalkan kesalahan pencatatan pesanan. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa implementasi sistem berbasis *web* dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan dalam bisnis kuliner (Atmaja *et al.*, 2021). Manfaat strategis yang dihasilkan dari implementasi ini meliputi peningkatan efisiensi operasional, pengurangan kesalahan pencatatan, dan pengelolaan data yang terstruktur untuk mendukung analisis dan perencanaan bisnis di masa depan (Muthasina *et al.*, 2024). Namun, terdapat beberapa tantangan yang diidentifikasi, seperti perlunya pelatihan bagi admin untuk mengoperasikan sistem dan perlunya integrasi dengan metode pembayaran online. Tantangan serupa juga ditemukan dalam penelitian lain yang menyarankan pelatihan dan pemeliharaan sistem secara berkala untuk memastikan optimalisasi sistem dan keamanan data (Herdiansyah & Pratama, 2021). Sebagai langkah pengembangan lebih lanjut, sistem dapat dilengkapi dengan fitur pembayaran digital, aplikasi *mobile*, dan peningkatan keamanan data melalui pemeliharaan rutin. Dengan implementasi ini, Cafe Ungu diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, kualitas layanan, dan keberlanjutan bisnis di era digital.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini berhasil merancang sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *web* pada Cafe Ungu Universitas Amikom Purwokerto dengan menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Sistem ini mencakup fitur-fitur pemesanan, manajemen data produk, dan pembuatan *invoice*, serta

menyediakan akses *login* khusus untuk pelanggan dan admin. Setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian, dilakukan secara terstruktur sehingga memungkinkan tercapainya sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional Cafe Ungu. Penerapan sistem informasi berbasis *web* ini membawa beberapa keuntungan bagi Cafe Ungu, antara lain peningkatan efisiensi operasional, penurunan risiko kesalahan dalam pencatatan pesanan, serta pengurangan waktu tunggu pelanggan. Selain itu, sistem ini menyediakan data transaksi yang terstruktur dan dapat dimanfaatkan untuk analisis bisnis dan perencanaan strategis ke depan. Sistem ini telah menunjukkan potensi untuk meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan, serta mendukung Cafe Ungu dalam menghadapi tantangan manajemen pemesanan di masa yang akan datang. Sebagai saran, perlu adanya pemeliharaan sistem secara berkala untuk menjaga performa dan keamanan data. Pengembangan sistem juga dapat dipertimbangkan untuk dilengkapi dengan fitur tambahan seperti integrasi pembayaran *online* dan aplikasi *mobile* agar pelayanan kepada pelanggan semakin optimal.

5. Daftar Pustaka

- Anggraeni, P. D., & Sabrina, T. A. (2021). Analisis Customer Engagement Terhadap Kafe Di Kota Tegal. *Journal of Tourism and Economic*, 4(1), 18-27. <https://doi.org/10.36594/jtec/7afvz16>.
- Atmaja, R. F. B., Rivaldo, R., & Sundari, P. (2021). Pengaruh E-Service Quality Terhadap Customer Satisfaction dan Repurchase Intention pada E-Commerce bidang Kuliner. *JURNAL DIGIPRENEUR (Bisnis Digital, Ekonomi, dan Manajemen)*, 1(1).
- Ervanisari, Y. P., Koyimatu, M., & Simanjuntak, K. A. (2024). Perancangan Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Menggunakan QR-Code Berbasis Website pada Cafe Sudut Temu. *Jurnal Inovasi Kewirausahaan*, 1(3), 50-56.
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal Of Science And Social Research*, 4(3), 263-267. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.692>.
- Herdiansyah, A. T., Pratama, A. A., Octavia, I., Baehaqi, R. A. S., Saifudin, A., & Desyani, T. (2021). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 388-394.
- Manurung, H. R., & Heryana, N. (2023). PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL PADA PENJUALAN PAKAIAN IMPOR. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1280-1286. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6127>.
- Marlindawati, M. (2022). Perancangan Website Pada Kantor Camat Mulak Ulu Kabupaten Lahat Dengan Metode Waterfall Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 3(3), 93-106. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v3i3.852>.
- Marwiyah, S. N., & Suyanti, S. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Rumah Makan Segar Menggunakan Model Waterfall dan Berbasis Web. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), 192-198. <https://doi.org/10.30865/klik.v2i6.395>.
- Muthasina, F. Y., Almubarak, F. F., Darwis, M., & Purnama, D. G. (2024). Aplikasi Web Restoran Padang Ali dengan Metode Waterfall untuk Peningkatan Layanan Pelanggan. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1567-1576. <https://doi.org/10.54082/jupin.614>.
- Prasetya, M. G., Heksaputra, D., Wicaksono, Y., & Harahap, A. A. (2024). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Kafe Ra Kopiran Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 173-187. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.9028>.

- Prayogi, R., Sukmono, Y., & Gunawan, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman E-Menu Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan*, 9(21), 622-629. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10085338>.
- Putra, M. Y., & Shadiq, J. (2020). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru pada SMK Bekasi Berbasis Website. *Bina Insani Ict Journal*, 7(1), 43-52. <https://doi.org/10.51211/biict.v7i1.1335>.
- Robin, R., & Wasino, W. (2023). Perancangan Website Pemesanan Ten Rooms Resort Bintan Menggunakan Metode Waterfall. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 444-449. <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.647>.
- Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). Rancang bangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada cafe surabiku. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(1), 66-77. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i1.1378>.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1(1), 1-5.