

Pengembangan Aplikasi Catering Pada Rumah Makan Berbasis Mobile

Jihad ^{1*}, Muhammad Fachrie ²

^{1*,2} Program Studi Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

Email: jihad332000@gmail.com ^{1*}, muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id ²

Histori Artikel:

Dikirim 11 Februari 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 7 Maret 2024; *Diterima* 18 Maret 2024; *Diterbitkan* 10 Mei 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STM IK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Pemesanan catering merupakan suatu aktivitas yang dilakukan pelanggan untuk membeli produk berupa makanan. Di Rumah Makan Tebar Rasa proses pemesanan catering dilakukan oleh pelanggan dengan datang langsung ke lokasi. Berdasarkan wawancara penulis dengan pihak terkait, dalam proses pemesanan catering ada beberapa pelanggan yang mengeluhkan proses pemesanan tersebut dikarenakan memakan waktu, tenaga dan biaya lebih. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut penulis membangun sebuah Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile untuk membantu dalam proses pemesanan catering oleh pelanggan. Pada pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan basis pemrograman android dan MySQL sebagai tempat penyimpanan datanya. Aplikasi ini dibuat untuk mengefisienkan waktu, tenaga dan menghasilkan informasi yang akurat. Hasil pengujian aplikasi yang dibangun memiliki kinerja yang sesuai kebutuhan user. Dengan memadukan keunggulan bahasa pemrograman PHP dan Java, penelitian ini memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman pemesanan makanan yang lebih efisien dan memuaskan bagi pelanggan.

Kata Kunci: Android; Aplikasi; Caterin; Mobile; Pemesanan; Makanan.

Abstract

Ordering catering is an activity carried out by customers to buy products in the form of food. At the Tebar Rasa Restaurant, the catering ordering process is carried out by customers by coming directly to the location. Based on the author's interviews with related parties, in the process of ordering catering there are several customers who complain about the ordering process because it takes more time, effort and costs. As a solution to this problem the authors built a Web and Mobile-Based Catering Order Application to assist in the process of ordering catering by customers. In making this application the author uses the android programming base and MySQL as the data storage. This application is made to streamline time, effort and produce accurate information. The results of testing the built application have performance according to user needs. By combining the advantages of the PHP and Java programming languages, this research has the potential to create a more efficient and satisfying food ordering experience for customers.

Keyword: Android; Application; Catering; Mobile; Ordering; Food.

1. Pendahuluan

Di era zaman saat ini pengguna perangkat mobile sudah cukup luas di berbagai kalangan. Khususnya android, dimana android banyak digunakan oleh berbagai macam vendor perangkat mobile saat ini. Bahkan saat ini semua orang tidak dapat terlepas dari gadget atau handphone. Dengan memanfaatkan android tersebut, banyak developer yang mengembangkan dan membuat aplikasi yang dapat memudahkan untuk mengembangkan suatu bisnis, termasuk bisnis kuliner. Dalam industri yang semakin sibuk dan terhubung secara digital, pelanggan mencari kemudahan dalam memesan makanan untuk berbagai acara, seperti pertemuan bisnis, pesta, atau bahkan acara pribadi. Mereka menginginkan akses yang lebih cepat dan mudah untuk memilih menu, menyesuaikan pesanan, dan memonitor status pengiriman. Bisnis catering sering kali menghadapi tantangan dalam manajemen pesanan, penjadwalan pengiriman, dan koordinasi inventaris.

Dengan pertumbuhan permintaan dan keinginan untuk meningkatkan layanan, mereka membutuhkan solusi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memastikan kepuasan pelanggan. Pengembangan aplikasi catering dapat memanfaatkan keunggulan teknologi dalam otomatisasi, manajemen data, dan interaksi pelanggan. Integrasi antara platform online untuk pemesanan dengan sistem manajemen internal dapat meningkatkan alur kerja dan efisiensi. Melalui memahami kebutuhan pasar dan pelanggan, serta memanfaatkan kemajuan teknologi, aplikasi catering dapat menjadi solusi yang tepat untuk menyederhanakan proses pemesanan makanan, meningkatkan efisiensi operasional penyedia catering, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan.

Beberapa penelitian sebelumnya oleh para ahli telah menyoroti area dan topik yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Cimahi Catering memiliki aplikasi pemesanan yang memudahkan dalam proses pemesanan dan pengelolaan sesuai dengan kebutuhan (Syani & Werstantia, 2020). Maka, peneliti mengusulkan mengubah sistem Cantika Catering menjadi terkomputerisasi dengan basis website untuk menghindari kesulitan dalam mencatat transaksi tanpa perlu melakukan entri ulang yang dapat menyebabkan kesalahan manusia (Muryani & Safika, 2019). Studi ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam memesan catering dari Sedap Catering melalui pengiriman pemberitahuan pesanan melalui SMS, memastikan informasi lebih mudah diakses (Uddin, 2017). Sebagai rekomendasi untuk sistem yang telah dikembangkan adalah dengan mengintegrasikan layanan online dalam proses pembayaran bagi pelanggan yang ingin melakukan pemesanan (Asyifa & Noprisson, 2019). Dengan memanfaatkan situs web, pengguna dapat dengan mudah memesan menu yang diinginkan tanpa perlu berkunjung secara langsung. Pengunjung dapat mengakses informasi yang tersedia dan melakukan pemesanan secara online (Septian & Dores, 2020).

Rumah Makan Tebar Rasa akan mengembangkan suatu bisnis di bidang kuliner yaitu menyediakan berbagai menu makanan. Berdasarkan wawancara penulis dengan pihak Rumah Makan Tebar Rasa terdapat berbagai masalah, dimana pihak Rumah Makan Tebar Rasa kesulitan dalam membuat para pelanggan dapat memesan makanan dengan online. Karena dengan cara pemesanan melalui telepon, atau datang ke lokasi Rumah Makan Tebar Rasa membutuhkan waktu dan biaya lebih untuk melakukan pemesanan. Sehingga proses tersebut kurang membantu para pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi yang lengkap tentang menu makanan.

Sistem pemesanan makanan berbasis web dan mobile sudah banyak digunakan. Dengan menggunakan website konsumen bisa dengan mudah memesan menu makanan yang diinginkan tanpa harus datang ke Rumah Makan (Septian & Dores, 2020). Dari permasalahan diatas maka penelitian ini akan berfokus pada pemecahan masalah untuk mengembangkan sistem pemesanan dan penampilan informasi tentang menu makanan dalam penelitian yang berjudul, "Pengembangan Aplikasi Catering Pada Rumah Makan Berbasis Mobile". Diharapkan sistem ini dapat memudahkan para pelanggan untuk memesan makanan. Aplikasi ini juga dapat menampilkan informasi tentang menu baru dan diskon menu makanan, serta menampilkan menu makanan populer atau favorit.

2. Metode Penelitian

2.1 Landasan Teori

1) Aplikasi

Aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu atau memberikan layanan kepada pengguna. Secara umum, aplikasi dibuat untuk menjalankan fungsi-fungsi khusus, mulai dari permainan, pengolah kata, media sosial, hingga perangkat lunak bisnis yang kompleks. Aplikasi bisa berjalan di berbagai perangkat, seperti komputer, ponsel pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya. Aplikasi adalah implementasi dari suatu sistem yang dirancang untuk memproses data dengan mengikuti aturan atau ketentuan dari bahasa pemrograman khusus (Prakarsya, 2019).

2) Catering

Catering adalah layanan yang menyediakan makanan dan minuman untuk berbagai acara atau kegiatan, baik itu acara formal seperti pernikahan, konferensi, pesta, hingga acara informal seperti rapat kecil, ulang tahun, atau acara keluarga. Layanan catering dapat mencakup persiapan makanan, penyajian, serta pembersihan setelah acara selesai. Di Indonesia, layanan Catering sering disebut sebagai Jasa Boga. Bisnis ini umumnya melibatkan sebuah tim yang terbagi ke dalam Divisi Pembelian Bahan Baku, Divisi Dapur, Divisi Pengiriman, Divisi Pemasaran, Divisi Administrasi, dan Divisi Manajemen (Asyifa & Noprisson, 2019).

3) Mobile

Mobile merujuk pada hal-hal yang terkait dengan kemampuan bergerak atau dapat digerakkan. Dalam teknologi, "mobile" seringkali merujuk pada perangkat atau teknologi yang bisa digunakan saat bergerak atau dalam perjalanan, terutama perangkat komputasi seperti ponsel pintar (smartphone) dan tablet. Teknologi mobile melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan dalam mobilitas, memberikan akses internet, komunikasi, dan berbagai aplikasi yang berguna bagi penggunaannya di mana pun mereka berada. Ponsel pintar dan tablet adalah contoh utama perangkat mobile yang memungkinkan akses internet, penggunaan aplikasi, korespondensi, hiburan, serta berbagai fungsi lainnya secara portabel. Istilah "mobile" merujuk kepada aplikasi yang beroperasi pada perangkat berukuran kecil, portabel, dan nirkabel, serta mendukung fungsi komunikasi (Baso *et al.*, 2020).

4) MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data (SMBD) atau dalam istilah yang lebih umum, sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola basis data. Basis data adalah kumpulan data yang terorganisir dalam struktur tertentu yang memungkinkan untuk penyimpanan, pengelolaan, dan pengambilan informasi dengan efisien. MySQL adalah jenis database yang beroperasi dalam format client-server, di mana data disimpan di server dan dapat diakses melalui client. Akses terhadap data bisa dilakukan ketika komputer telah terkoneksi dengan server (Ardian *et al.*, 2018).

5) Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah sebuah editor kode sumber yang sangat populer yang dikembangkan oleh Microsoft. Meskipun namanya mengandung "Visual Studio," namun VS Code berbeda dari Visual Studio yang lebih besar dan berorientasi pada pengembangan perangkat lunak yang lebih kaya fitur. Visual Studio Code merupakan sebuah perangkat lunak penyunting kode sumber yang dibuat oleh Microsoft untuk platform Windows, Linux, dan macOS. Perangkat ini menyediakan fitur-fitur seperti kemampuan debugging, integrasi kontrol git dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, potongan kode singkat (snippet), serta pembaruan kode (*refactoring*) (Sahi, 2020).

6) Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembangan terpadu (IDE) yang dikhususkan untuk pengembangan aplikasi Android. Dikembangkan oleh Google, Android Studio menyediakan berbagai alat dan fitur yang memudahkan pengembang dalam membuat, menguji, dan men-debug aplikasi Android. Android Studio merupakan perangkat pengembangan terpadu (IDE) yang

secara resmi digunakan untuk menciptakan aplikasi Android, dan dapat diakses secara gratis karena bersifat open source (Joni Karman, 2018).

7) XAMPP

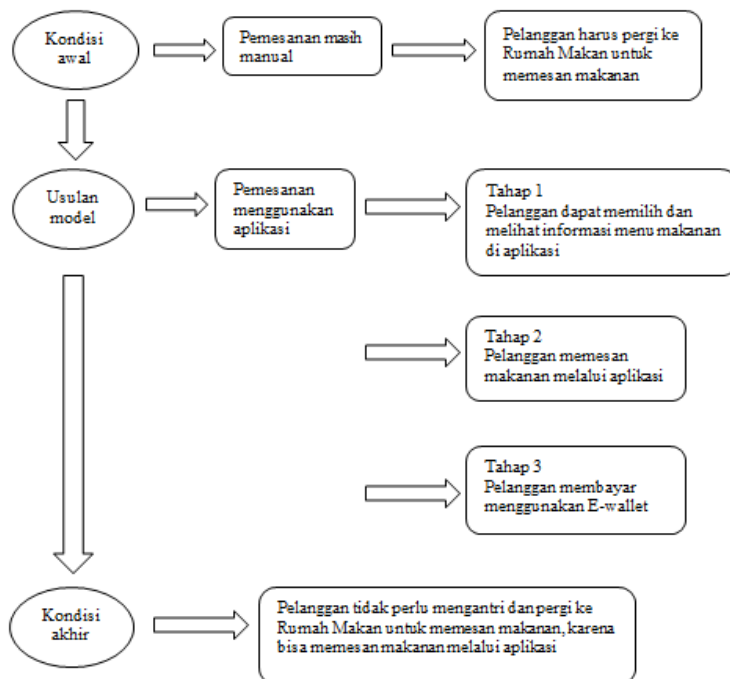
XAMPP adalah singkatan dari "X," yang menunjukkan bahwa itu dapat berjalan pada berbagai sistem operasi (cross-platform), "Apache" sebagai server web, "MySQL" sebagai sistem manajemen basis data (DBMS), "PHP" sebagai bahasa pemrograman server, dan "Perl" sebagai bahasa pemrograman skrip. Secara keseluruhan, XAMPP adalah paket perangkat lunak yang menyediakan lingkungan pengembangan server web lengkap yang bersifat sederhana dan mudah digunakan. Ini sering digunakan untuk tujuan pengembangan lokal dan pengujian aplikasi web sebelum mereka diterapkan ke server yang lebih besar. XAMPP dapat diinstal di berbagai sistem operasi seperti Windows, macOS, dan Linux. XAMPP merupakan paket perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mempelajari pemrograman web, terutama PHP dan MySQL. Paket perangkat lunak ini tersedia secara gratis dan dapat diunduh dengan mudah sebagai sarana untuk memulai pembelajaran dalam pengembangan web (Simanjuntak *et al.*, 2019).

8) JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas dalam pengembangan web. Awalnya diciptakan untuk membuat halaman web interaktif, JavaScript kini menjadi salah satu bahasa pemrograman yang paling umum digunakan di dunia. JavaScript merupakan kumpulan skrip yang berfungsi di dalam dokumen HTML, dan dalam sejarah internet, bahasa ini merupakan bahasa skrip pertama yang digunakan untuk web (Nurhayati *et al.*, 2018).

2.2 Kerangka Penelitian

Gambar 1 menunjukkan kerangka penelitian ini. Kondisi awal menjelaskan bahwa pemesanan masih manual yang dimana pelanggan harus pergi ke Rumah Makan untuk memesan makanan. Usulan model menjelaskan suatu usulan untuk memecahkan masalah pada kondisi awal, yaitu dengan cara menggunakan aplikasi untuk melakukan pemesanan. Kondisi akhir menjelaskan hasil dari usulan model yang dimana Pelanggan tidak perlu mengantri dan pergi ke Rumah Makan untuk memesan makanan, karena bisa memesan makanan melalui aplikasi.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

2.3 Data Penelitian

1) Sumber Data

Data diperoleh dengan cara observasi dan wawancara dengan pemilik Rumah Makan Tebar Rasa. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana metode pemesanan pada Rumah Makan Tebar Rasa. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang menu makanan, harga makanan dan karyawan Rumah Makan Tebar Rasa.

2) Pengumpulan Data

Data yang digunakan diperoleh melalui tahapan-tahapan berikut:

a) Observasi

Mendatangi Rumah Makan Tebar Rasa dan mengamati bagaimana proses pemesanan pada Rumah Makan Tebar Rasa.

b) Wawancara

Melakukan wawancara dengan pemilik Rumah Makan Tebar Rasa, dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Contoh pertanyaan wawancara. Seperti “Menu apa saja yang tersedia pada Rumah Makan Tebar Rasa?”, “Berapa harga pada setiap menu makanan pada Rumah Makan Tebar Rasa?”, “Bagaimana metode pemesanan pada Rumah Makan Tebar Rasa?”.

3) Waktu Pengumpulan Data

Untuk waktu pengumpulan data pada penelitian ini membutuhkan waktu selama:

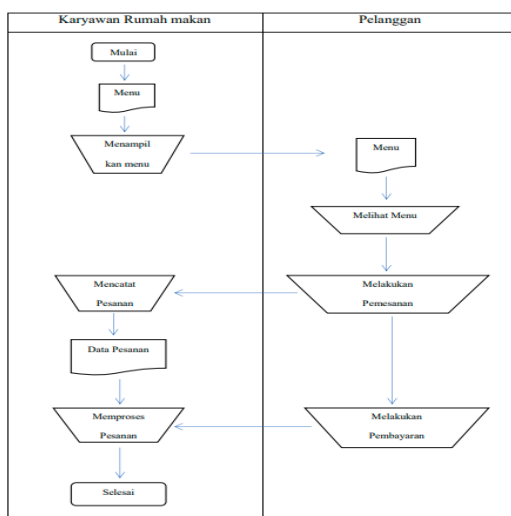
a) Observasi : Memerlukan waktu tujuh hari

b) Wawancara : Memerlukan waktu dua hari

2.4 Perancangan Sistem

1) Flowchart

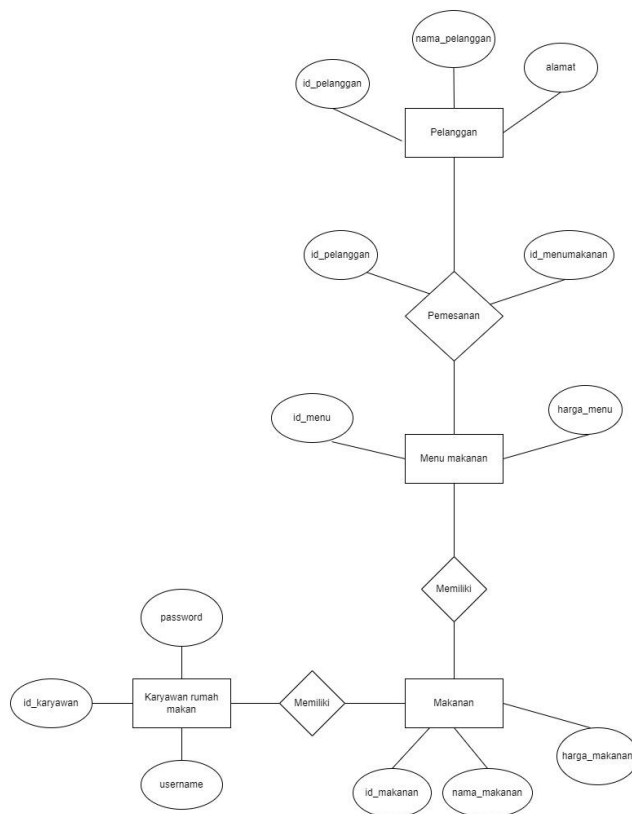
Flowchart adalah representasi grafis dari serangkaian langkah atau proses dalam suatu sistem atau algoritma. Digunakan sebagai alat visual untuk menggambarkan urutan tindakan atau langkah-langkah yang harus diambil untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Flowchart adalah representasi visual dengan simbol-simbol tertentu yang secara rinci menggambarkan urutan proses dan hubungan antara satu proses dengan proses lainnya dalam sebuah program (Simanjuntak et al., 2019). Gambar 2 dibawah ini merupakan alur proses pemesanan catering yang sedang berjalan saat ini. Proses meliputi: aplikasi menampilkan menu makanan, pelanggan yang tertarik akan memesan makanan di aplikasi, pesanan pelanggan yang masuk beserta data pelanggan akan dicatat konvensional oleh admin, pelanggan akan melakukan pembayaran, aplikasi akan memeriksa pembayaran yang masuk, pesanan yang sudah terkonfirmasi dibayarkan oleh pelanggan akan langsung diproses oleh aplikasi, dan pesanan yang sudah selesai diproses akan dikirimkan ke alamat Pelanggan.



Gambar 2. Flowchart

2) Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah representasi visual dari struktur data yang menggambarkan hubungan antara entitas dalam sebuah basis data. ERD menggunakan simbol-simbol grafis untuk menunjukkan entitas (objek atau konsep yang dapat diidentifikasi, seperti orang, tempat, barang, atau peristiwa) serta hubungan antara entitas tersebut.



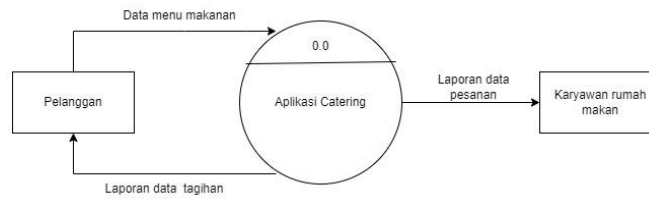
Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3) Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat visual yang menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam suatu sistem informasi. DFD digunakan untuk menggambarkan bagaimana data mengalir dari satu proses ke proses lainnya, bagaimana data disimpan, diproses, dan digunakan dalam suatu sistem. Diagram Aliran Data adalah metode yang mengilustrasikan bagian-bagian dari sistem serta aliran data di antara komponen-komponen tersebut, termasuk sumber, tujuan, dan tempat penyimpanan data (Simanjuntak *et al.*, 2019).

a) Diagram konteks

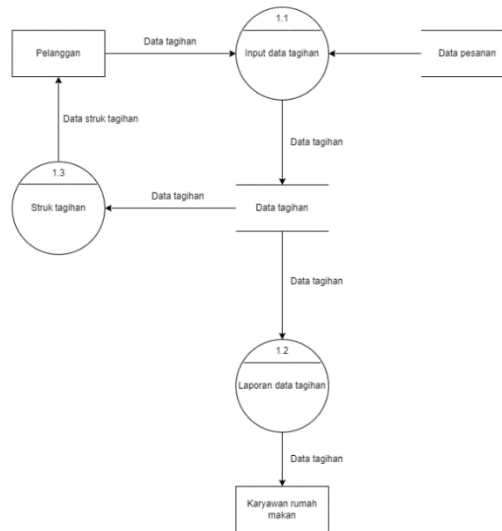
Pada gambar 4 dapat mengetahui bagaimana aliran data pada aplikasi catering. Data menu makanan dari pelanggan akan diproses oleh aplikasi catering. Data menu makanan yang telah diproses oleh aplikasi catering akan berubah menjadi data pesanan, dan data pesanan akan diterima oleh karyawan rumah makan. Lalu setelah pesanan diproses, aplikasi catering akan mengirim laporan data tagihan kepada pelanggan.



Gambar 4. Diagram konteks

b) Data Flow Diagram Level 1

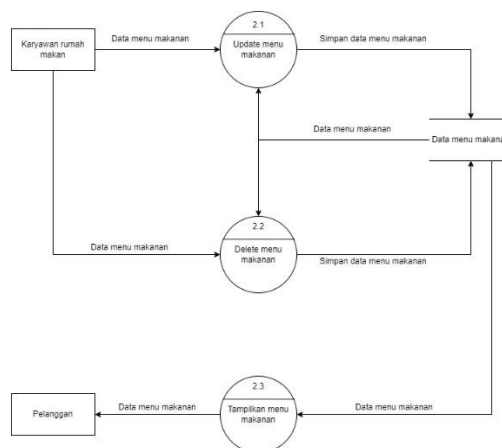
Pada gambar 5 dapat mengetahui bagaimana alur data dari proses pemesanan pada aplikasi catering. Data pesanan yang telah diproses akan menjadi data tagihan, dan data tagihan tersebut akan dikirim kepada karyawan rumah makan. Setelah data tagihan diproses makan akan diolah menjadi data struk tagihan dan dikirim kepada pelanggan.



Gambar 5. Data Flow Diagram Level 1

c) Data Flow Diagram Level 2

Pada Gambar 6 menggambarkan alur kerja admin aplikasi yang dimana admin dapat mengupdate, menghapus dan menampilkan data menu makanan.



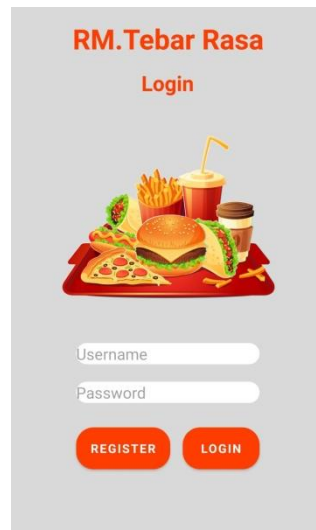
Gambar 6. Data Flow Diagram Level 2

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

1) Halaman Login

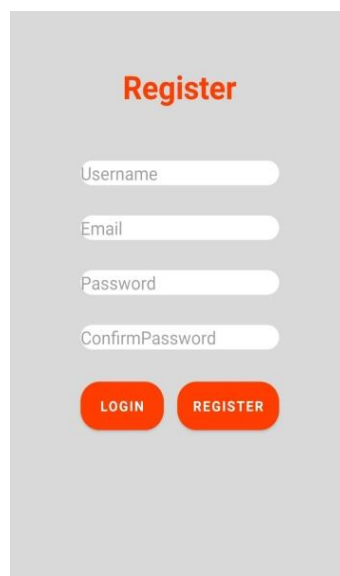
Pada gambar 7, pelanggan dapat memasukkan email dan password untuk login apabila belum membuat akun pelanggan dapat melakukan registrasi dengan meng-klik tulisan Registrasi yang berwarna orange.



Gambar 7. Halaman Login

2) Halaman Register

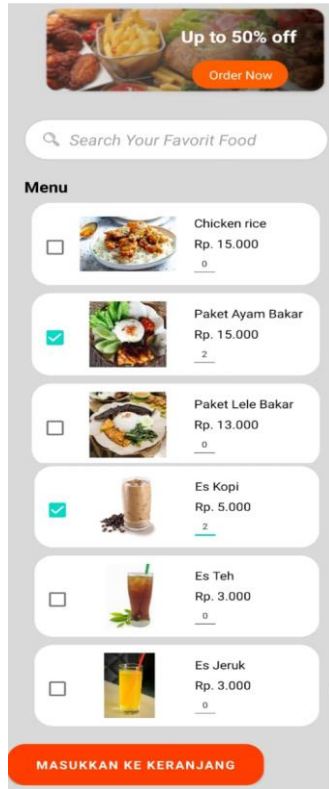
Pada gambar 8, pelanggan dapat melakukan registrasi dengan menginputkan data nama, email dan password apabila telah memiliki akun maka pelanggan dapat langsung login dengan meng-klik tulisan login berwarna orange.



Gambar 8. Halaman Register

3) Halaman Utama

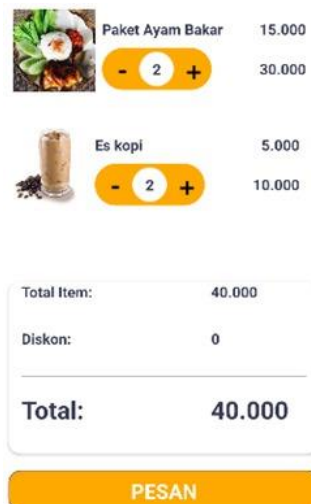
Pada gambar 9, menunjukkan halaman utama yang dimana pelanggan dapat melihat informasi tentang diskon potongan harga. Pada halaman utama pelanggan dapat memilih menu dan memasukkan menu ke keranjang.



Gambar 9. Halaman Utama

4) Keranjang

Pada gambar 10, pelanggan dapat melihat semua menu yang ingin dipesan dan total harga.



Gambar 10. Keranjang

5) Nota

Pada Gambar 11, menunjukkan nota pembelian dari Rumah Makan Tebar Rasa.

RM. Tebar Rasa	
2 Paket Ayam Bakar	Rp. 30000
2 Es kopi	Rp. 10000
Total	Rp. 40000
Discount	RP. 0
Total Belanja	Rp. 40000
Terima Kasih Atas Kunjungan Anda	

Gambar 2. Nota

3.2 Pembahasan

Aplikasi catering ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang efisien dan memuaskan bagi pelanggan dalam memesan makanan. Aplikasi ini menyediakan antarmuka yang ramah pengguna dan intuitif. Pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi berbagai menu catering, memilih hidangan sesuai dengan preferensi mereka, serta menyesuaikan pesanan dengan opsi tambahan atau modifikasi tertentu. Aplikasi ini juga memiliki sistem manajemen pesanan yang handal. Dari sisi penyedia catering, mereka dapat dengan mudah melacak dan mengelola pesanan yang masuk, mengatur inventaris makanan secara real-time, serta merencanakan produksi dengan lebih baik berdasarkan permintaan. Dengan menggabungkan keunggulan teknologi, manajemen pesanan yang efisien, dan fokus pada pengalaman pengguna yang berkualitas, aplikasi ini bertujuan untuk menjadi solusi terkemuka dalam dunia aplikasi catering, menyederhanakan proses pemesanan makanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Blackbox Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau logika kode. Dalam pengujian ini, pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna luar atau "kotak hitam" (black box) di mana pengujian dilakukan tanpa pengetahuan rinci tentang implementasi internal dari program atau sistem yang diuji. Hasil pengujian aplikasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Pengujian Mobile

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Halaman Login	Pelanggan dapat melakukan login ke aplikasi	Sesuai
2	Halaman Register	Pelanggan dapat mendaftarkan atau membuat akun	Sesuai
3	Halaman Utama	Pelanggan dapat memesan menu makanan pada halaman utama	Sesuai
4	Keranjang	Pelanggan dapat melihat semua menu makanan yang telah dipilih pada keranjang	Sesuai
5	Nota	Pelanggan dapat melihat tagihan pembayaran	Sesuai
9	Logout	Pelanggan dapat melakukan <i>logout</i> dari aplikasi	Sesuai

4. Kesimpulan

Aplikasi catering ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan pengalaman pelanggan dalam proses pemesanan makanan. Dengan fokus pada kecepatan, responsifitas, dan kualitas UX, aplikasi ini berhasil memberikan akses yang lebih mudah bagi pengguna untuk menjelajahi menu, menyesuaikan pesanan, dan melakukan pembayaran. Performa aplikasi dalam manajemen pesanan dan inventaris juga cukup baik, memungkinkan penyedia catering untuk mengelola pesanan dengan lancar dan menyediakan informasi yang akurat terkait ketersediaan makanan. Secara keseluruhan, aplikasi catering ini merupakan langkah positif menuju penyediaan layanan catering yang lebih baik. Dengan sedikit penyesuaian dan peningkatan yang tepat, aplikasi ini memiliki potensi untuk menjadi solusi yang sangat diinginkan bagi pelanggan yang mencari kemudahan dalam pemesanan makanan. Aplikasi catering berbasis android sangat membantu Rumah Makan Tebar Rasa dalam melakukan pemesanan karena dengan melakukan pemesanan melalui aplikasi dapat mempermudah pelanggan karena pelanggan tidak perlu datang ke rumah makan. Dari hasil penelitian ini diperoleh sebuah aplikasi untuk keperluan pemesanan catering yang telah diuji dan mendapatkan hasil yang baik dengan persentase 85%.

5. Daftar Pustaka

- Agustini, A., & Kurniawan, W. J. (2020). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro'dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(3), 154-159.
- Ardian, D., Larasati, P. D., & Irawan, A. (2018). Perancangan sistem informasi aplikasi rental mobil menggunakan java netbeans dan MySQL pada perusahaan Dean's Car Rent. *Applied Information System and Management (AISM)*, 1(1), 35-44. DOI: <https://doi.org/10.15408/aism.v1i1.8670> Abstract - 0 PDF - 0.
- Baso, K. J., Rindengan, Y. D., & Sengkey, R. (2020). Perancangan aplikasi catering berbasis Mobile. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2), 81-90. DOI: <https://doi.org/10.35793/jtek.v9i2.28986>.
- Karman, J., & Martadinata, A. T. (2017). Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis Android Pada Kota Lubuklinggau. *Stmik Musirawas*, 1.
- Muryani, S., & Safika, D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Pada Cantika Catering Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(2), 147-154. DOI: <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2017). Rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 13-24.
- Prakarsya, A. (2019, November). Perangkat Lunak Permainan Untuk Mendeteksi Dominasi Perkembangan Otak Kanan Dan Otak Kiri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 127-134).
- Rahmadila, V. A., & Noprisson, H. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Web (Studi Kasus Catering Ny. Eva). *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(3), 90-97.

- Safwandi, S. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Sekolah Menengah Kejuruan 1 Gandapura Dengan Model Diagram Konteks Dan Data Flow Diagram. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 2(2), 525-539. DOI: <https://doi.org/10.29103/tts.v2i2.4724>.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi akademik seleksi saringan masuk LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter. DOI: <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>.
- Septian, R. D. (2020). Perancangan Jasa Catering Dengan Memanfaatkan Sistem Informasi Berbasis Website (Studi Kasus: Kebayoran Lama, Jakarta Selatan). *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis)*, 2(4), 466-478. DOI: <https://doi.org/10.54650/jusibi.v2i4.233>.
- Simanjuntak, N. J., Suryadi, S., & Silaen, G. J. (2017). Sistem Pengarsipan Surat Bagian Organisasi Dan Tatalaksana Pada Kantor Bupati Labuhanbatu Berbasis Web. *Informatika*, 5(3), 26-36. DOI: <https://doi.org/10.36987/informatika.v5i3.733>.
- Syani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i2.22>.
- Uddin, B. (1858). Aplikasi Pemesanan Catering Menggunakan SMS Gateway Berbasis Web. *J. Telemat*, 12(1).