

# Aplikasi Manajemen Rumah Makan Berbasis Website Menggunakan *QR-Code* Studi Kasus “Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi”

Imran Yusran<sup>1</sup>, Agus Herwanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Imran Yusran

<sup>2</sup>Agus Herwanto

Email: [imranyusran@student.esaunggul.ac.id](mailto:imranyusran@student.esaunggul.ac.id) ,

[agus.hewanto@esaunggul.ac.id](mailto:agus.hewanto@esaunggul.ac.id)

## ABSTRAK

Kita hidup di zaman dimana kita bisa mendapatkan informasi kapanpun dan dimanapun. Rumah Makan juga perlu mengetahui situasi setempat. Aplikasi manajemen Rumah Makan merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan kumpulan data pendukung manajemen Rumah Makan. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan dalam menerima data reservasi, data menu, data meja, data pesanan dan data laporan hasil transaksi penjualan. Aplikasi manajemen Rumah Makan berbasis website yang dikembangkan dengan metode waterfall, PHP, Cascading Style Sheets, dan MySQL masing-masing digunakan sebagai bahasa dan basis data. Data yang dikumpulkan oleh program manajemen ini sangat berharga bagi pemilik Rumah Makan, karena memungkinkan mereka membuat pilihan yang cepat dan terinformasi.

**Kata kunci :** *Aplikasi Manajemen, Rumah Makan, Website.*

## ABSTRACT

*We live in an era where we can get information anytime and anywhere. Restaurants also need to know the local situation. The restaurant management application is an application that is equipped with a collection of supporting data for restaurant management. This application is designed to make it easier to receive reservation data, menu data, table data, order data and sales transaction report data. A website-based restaurant management application developed using the waterfall method, PHP, Cascading Style Sheets, and MySQL are used as language and database respectively. The data collected by this management program is invaluable to restaurant owners, as it allows them to make fast and informed choices.*

**Keywords:** *Management Application, Restaurant, Website.*

## 1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat, berkembangnya teknologi informasi sangat diperlukan untuk mengolah dan menampilkan data sehingga data dapat mengalir dengan lancar di seluruh organisasi dibutuhkan dapat dibuat dan digunakan untuk berbagai keperluan dalam suatu bisnis. Dengan adanya berbagai aplikasi teknologi informasi yang menawarkan banyak pilihan untuk meningkatkan kinerja dan membuat kendala yang ada menjadi lebih mudah dan efisien membuat proses bisnis harus memanfaatkan teknologi informasi ini.

Bisnis Rumah Makan adalah organisasi yang mungkin mendapat manfaat dari mengintegrasikan TI ke dalam operasinya. Memberikan data yang cepat dan akurat kepada pelanggan untuk memesan meja dan makanan dari daftar menu yang tersedia agar dapat memastikan pesanan disajikan dengan cepat dan dalam jumlah yang tepat, memastikan kepuasan layanan dan membuat pelanggan senang dan merasa puas sehingga reputasi Rumah Makan akan menjadi meningkat.

Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi yang terletak di Jl. Raya Narogong, Kota Bekasi, Jawa Barat, Kel. Bojong Menteng, Kec. Rawalumbu punya beragam pilihan kuliner khas Padang, Sumatera Barat. Saat ini Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi belum memiliki suatu aplikasi manajemen yang dapat memantau perkembangan usaha ini. Dan juga memiliki kekurangan yaitu antrian untuk memesan di depan prasmanan sehingga ketika pelanggan datang mereka harus menunggu lama agar mendapatkan giliran untuk dilayani dan beberapa pelanggan harus menunggu sampai pesanan mereka siap. Terutama saat situasi sedang ramai, kemungkinan akan terjadi antrian yang panjang, kesalahan pesanan, kesalahan pengiriman pesanan, kesalahan perhitungan pembayaran dan meja makan yang memenuhi kapasitas. Jika itu semua telah terjadi kepada pelanggan yang menunggu dalam antrian yang lama dan tidak dilayani, tidak hanya mengganggu pelanggan, tetapi juga berdampak negatif pada reputasi pemilik Rumah Makan. Serta ketika Rumah Makan tutup, kasir harus membuat laporan hasil transaksi penjualan yang masih menggunakan catatan kertas manual yang belum didigitalkan, sehingga pemilik harus menunggu lama dan harus melakukan pengecekan penjualan secara manual untuk periode tertentu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut untuk mengembangkan dan mengelola manajemen proses bisnis yang sangat baik untuk mempercepat arus kegiatan penjualan dan mencapai keuntungan penjualan yang lebih tinggi. Akibatnya, penulis menyelidiki topik tersebut **“Aplikasi Manajemen Rumah Makan Berbasis Website Menggunakan QR-Code Studi Kasus Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi”**.

Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi yang terletak di Jl. Raya Narogong, Kota Bekasi, Jawa Barat, Kel. Bojong Menteng, Kec. Rawalumbu punya beragam pilihan kuliner khas Padang, Sumatera Barat. Saat ini Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi belum memiliki suatu aplikasi manajemen yang dapat memantau perkembangan usaha ini.

Dan juga memiliki kekurangan yaitu antrian untuk memesan di depan prasmanan sehingga ketika pelanggan datang mereka harus menunggu lama agar mendapatkan giliran untuk dilayani dan beberapa pelanggan harus menunggu sampai pesanan mereka siap. Terutama saat situasi sedang ramai, kemungkinan akan terjadi antrian yang panjang, kesalahan pesanan, kesalahan pengiriman pesanan, kesalahan perhitungan pembayaran dan meja makan yang memenuhi kapasitas. Jika itu semua telah terjadi kepada pelanggan yang menunggu dalam antrian yang lama dan tidak dilayani, tidak hanya mengganggu pelanggan, tetapi juga berdampak negatif pada reputasi pemilik Rumah Makan. Serta ketika Rumah Makan tutup, kasir harus membuat laporan hasil transaksi penjualan yang masih menggunakan catatan kertas manual yang belum didigitalkan, sehingga pemilik harus menunggu lama dan harus melakukan pengecekan penjualan secara manual untuk periode tertentu.

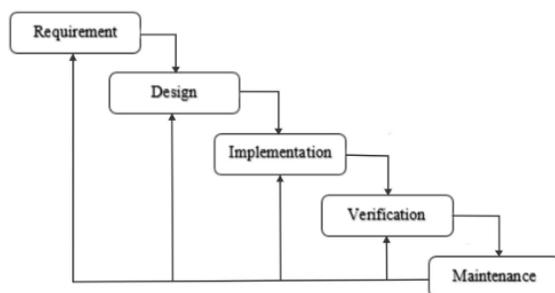
Berdasarkan latar belakang tersebut, Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut untuk mengembangkan dan mengelola manajemen proses bisnis yang sangat baik untuk mempercepat arus kegiatan penjualan dan mencapai keuntungan penjualan yang lebih tinggi. Akibatnya, penulis menyelidiki topik tersebut **“Aplikasi Manajemen Rumah Makan Berbasis Website Menggunakan QR-Code Studi Kasus Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi”**.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Waterfall

Sebagian besar proses pembangunan menganut paradigma air terjun. Pendekatan air terjun ini juga dikenal sebagai model konvensional atau tradisional. Model air terjun memiliki beberapa nama berbeda, tetapi semuanya mengacu pada hal yang sama: urutan langkah-langkah linier. Model air terjun ini menawarkan pendekatan sistematis untuk banyak fase pengembangan perangkat lunak, termasuk analisis, desain, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan. Sebagaimana didokumentasikan oleh (Rosa & Salahudin, 2013).

Grafik di bawah ini menggambarkan langkah-langkah pendekatan air terjun.



Gambar 2.1 Metode Waterfall

## 2.2 Metode PIECES

Penulis menggunakan teknik yang dikenal dengan analisis PIECES (*Performance, Data, Efficiency, Cost-effectiveness, dan Service*) untuk menemukan beberapa isu utama. Berikut adalah hasil analisis PIECES :

### a) *Performance* (Kinerja)

Pada aspek ini, sistem yang berjalan mengalami masalah yaitu sistem yang lama masih berjalan secara manual dan menggunakan catatan fisik untuk mencatat pesanan serta waktu tunggu yang lama memungkinkan pelayan untuk melayani.

### b) *Information* (Informasi)

Pada aspek ini, masalah yang dapat dilihat dengan sistem yang sedang berjalan adalah sistem lama membutuhkan waktu lama untuk menampilkan data di arsip.

### c) *Economic* (Ekonomi)

Pada aspek ini, permasalahan Sistem saat ini benar-benar yang sebelumnya membutuhkan pembelian kertas, alat tulis, dan buku laporan hasil transaksi penjualan, sehingga menimbulkan biaya operasional yang tinggi dan biaya tambahan untuk setiap item.

### d) *Performance* (Kinerja)

Pada aspek ini, sistem yang berjalan mengalami masalah yaitu sistem yang lama masih berjalan secara manual dan menggunakan catatan fisik untuk mencatat pesanan serta waktu tunggu yang lama memungkinkan pelayan untuk melayani.

### e) *Information* (Informasi)

Pada aspek ini, masalah yang dapat dilihat dengan sistem yang sedang berjalan adalah sistem lama membutuhkan waktu lama untuk menampilkan data di arsip.

### f) *Economic* (Ekonomi)

Pada aspek ini, permasalahan Sistem saat ini benar-benar yang sebelumnya membutuhkan pembelian kertas, alat tulis, dan buku laporan hasil transaksi penjualan, sehingga menimbulkan biaya operasional yang tinggi dan biaya tambahan untuk setiap item. Dengan adanya sistem yang di usulkan ini diharapkan tingkat efektifitas dan efisiensi biaya untuk masa yang datang akan lebih baik.

### g) *Control* (Kendali)

Pada aspek ini, masalah Ketika sistem lama yang tidak efisien dibiarkan beroperasi, apa yang terjadi tidak dapat dihindari karena apabila pelanggan membatalkan pesanan kasir harus menghapus coretan yang terkesan tidak rapi dan mudah rusak. Dengan adanya sistem yang di usulkan ini kasir dapat membatalkan pesanan apabila pelanggan tidak jadi melakukan transaksi.

### h) *Efficiency* (Efisiensi)

Pada aspek ini, permasalahan yang muncul pada sistem yang sekarang adalah sistem yang lama tidak cukup menulis di buku catatan dan menggunakan kalkulator untuk menghitung perubahan dan total penjualan pada hari itu. Dalam sistem yang diusulkan, aktivitas perdagangan hanya perlu dimasukkan ke dalam sistem saat terjadi, dan perhitungan otomatis akan dilakukan pada laporan akhir.

### i) *Service* (Pelayanan)

Pada aspek ini, masalah yang muncul dalam sistem yang berjalan adalah urutan aktivitas dan transaksi sangat lambat di sistem lama, yang dapat menyebabkan kualitas layanan yang buruk. Dengan adanya sistem yang di usulkan ini kegiatan pemesanan dan transaksi akan lebih cepat, dapat mencari data pesanan dan informasi transaksi dengan mudah.

## 3. METODOLOGI

Metodologi ini mengumpulkan informasi tentang bisnis dengan cara merekam informasi dari catatan bisnis yang terjadi meliputi :

### a) Observasi

Pada proses ini, penulis melakukan observasi dengan menelaah dan menganalisis proses bisnis, mulai dari menu pesanan yang diinginkan

pelanggan, hingga proses pelaporan hasil transaksi penjualan yang sedang berjalan.

b) Wawancara

Pada proses ini, penulis mewawancarai pada admin, pelayan, kasir dan pemilik dari Rumah Makan Padang Buaran - Narogong Bekasi untuk mendapatkan informasi yang kami butuhkan untuk menyelesaikan masalah.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini penelitian kualitatif untuk mencapai tujuan yang telah disebutkan pada pendahuluan, dan bagian hasil memberikan penjelasan tentang temuan yang muncul dari pendekatan tersebut menghasilkan aplikasi manajemen Rumah Makan. Ketika aplikasi manajemen Rumah Makan dibuat dan digunakan di dalam Rumah Makan, terlihat bahwa pelanggan sangat mudah dalam proses transaksi. Mengenai pelaksanaan penelitian, diperoleh hasil dari observasi dan wawancara pada lokasi survei berikut di Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi.

Data untuk penelitian ini berasal dari wawancara dengan wawancara dengan admin, pelayan, kasir dan pemilik. Hasil wawancara menunjukkan seberapa baik pelayanan yang diberikan di Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi khususnya di saat kondisi Rumah Makan sedang ramai bahwa sebagian besar yang sering tidak diperhatikan pesanan dari pelanggan. Selama Rumah Makan sedang ramai di jam tertentu pelayan akan melayani pemesanan bagi orang yang memesan terlebih dahulu tanpa melihat berapa lama pelanggan yang sudah menunggu. Pemesanan melalui metode yang masih menggunakan catatan kertas bukan berarti metode tersebut sudah pernah digunakan sebelumnya, akan tetapi dengan metode pemesanan melalui digitalisasi dapat meningkatkan efektivitas dan kemudahan dalam melakukan pemesanan yang ada bahkan menjadi lebih menarik. Sehingga harapan dari pemilik tentang proses bisnis Hal-hal akan membaik dan menjadi lebih menarik di masa depan.

Data untuk penelitian ini berasal dari wawancara dengan wawancara dengan admin, pelayan, kasir dan pemilik. Hasil wawancara menunjukkan seberapa baik pelayanan yang diberikan di Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi khususnya di saat kondisi Rumah Makan sedang ramai bahwa sebagian besar yang sering tidak diperhatikan pesanan dari pelanggan. Selama Rumah Makan sedang ramai di jam istirahat kerja, ketika terjadi antrian yang panjang, waiter akan melayani pemesanan bagi orang yang memesan terlebih dahulu tanpa melihat berapa lama antrian yang sudah ditunggu oleh pelanggan. Pemesanan melalui metode yang masih menggunakan catatan kertas bukan berarti metode tersebut sudah pernah digunakan sebelumnya, akan tetapi dengan metode pemesanan melalui digitalisasi dapat meningkatkan efektivitas dan kemudahan dalam melakukan pemesanan yang ada bahkan menjadi lebih menarik. Sehingga harapan dari pemilik tentang proses bisnis Hal-hal akan membaik dan menjadi lebih menarik di masa depan.

#### 4.1 Pengujian Sistem dengan Menggunakan *Blackbox Testing*

Pengujian sistematis dilakukan pada tahap ini memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat bekerja sesuai fungsionalitas yang diharapkan. Penulis menggunakan *black box testing* dan *usability* verifikasi fungsionalitas sistem dan deteksi cacat visual apa pun yang dilakukan bekerja dengan benar.

Penggunaan metode "kotak hitam", yang menempatkan satu-satunya pada fungsionalitas sistem digunakan untuk melengkapi proses pengujian. Untuk pengujian ini, digunakan laptop Acer dengan sistem operasi Windows 10, prosesor Intel I3, dan RAM 4 GB dengan HDD 512 GB. Hasil dari pengujian sistem adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pengujian *Black Box Testing* pada Pelanggan

No	Pengujian Menu	Item Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
<b>Pelanggan</b>				
1	Halaman pemesanan	Menginput nama lengkap, nomor telepon, tanggal, waktu, no meja	Jika semua data diisi dengan benar maka pemesanan berhasil dan di arahkan ke halaman daftar menu. Jika data diisi dengan salah maka pemesanan gagal dan pesan "pemesanan gagal" ditampilkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
2	Halaman daftar menu	Daftar menu yang terdaftar	Menampilkan halaman daftar menu yang terdaftar seperti nama, kategori dan harga menu.	[x] Diterima [ ] Ditolak
3	Halaman detail menu	Pemesanan menu	Menampilkan halaman detail menu yang terdaftar seperti nama, kategori, harga, jumlah dan catatan untuk menu.	[ ] Diterima [x] Ditolak
4	Halaman checkout pesanan	Konfirmasi pesanan	Melakukan konfirmasi ulang terkait pesanan yang sudah dipesan.	[ ] Diterima [x] Ditolak
5	Halaman rincian pesanan	Rincian pesanan dan bukti reservasi	Menampilkan halaman rincian pesanan dan bukti reservasi pemesanan.	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 2. Pengujian *Black Box Testing* pada Admin

No	Pengujian Menu	Item Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<b>Admin</b>				
1	Halaman login	Menginput username dan password	Jika username dan password benar maka login berhasil dan di arahkan ke halaman dashboard. Jika username dan password salah maka login gagal dan pesan "login gagal" ditampilkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
2	Halaman beranda	Jumlah user terdaftar, jumlah pelanggan terdaftar, jumlah menu terdaftar dan jumlah meja terdaftar	Menampilkan halaman beranda seperti (data user, data pelanggan, data menu dan data meja) dan menampilkan jumlah user terdaftar, pelanggan terdaftar, menu terdaftar dan meja terdaftar.	[x] Diterima [ ] Ditolak
3	Halaman data user	Data user	Menampilkan halaman data user seperti id user, nama, username dan hak akses.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Tambah user	Menambahkan data user baru dengan menginput nama, username, password dan hak akses. Jika semua data diisi maka berhasil ditambahkan. Jika tidak, itu tidak dapat ditambahkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Edit user	Mengubah data user seperti nama, username, hak akses dan perubahan password. Jika semua informasi yang akan diubah diisi, itu berhasil disimpan. Jika semua informasi tidak diisi, itu tidak akan diperbarui.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Hapus user	Menghapus data user.	[x] Diterima [ ] Ditolak
4	Halaman data pelanggan	Data pelanggan	Menampilkan halaman data user seperti id pelanggan, nama, email, no handphone dan jenis kelamin	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Hapus pelanggan	Menghapus data pelanggan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
5	Halaman data menu	Data menu	Menampilkan halaman data menu seperti id menu, gambar, nama, kategori, deskripsi, harga dan status menu.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Tambah menu	Menambahkan data menu baru dengan menginput gambar, nama, kategori, deskripsi, harga dan status ketersediaan menu. Jika semua data diisi maka berhasil ditambahkan. Jika tidak, itu tidak dapat ditambahkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Edit menu	Mengubah data menu seperti gambar, nama, kategori, deskripsi, harga dan status ketersediaan menu. Jika semua informasi yang akan diubah diisi, itu berhasil disimpan. Jika semua informasi tidak diisi, itu tidak akan diperbarui.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Hapus menu	Menghapus data menu.	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 3. Pengujian *Black Box Testing* pada Pelayan

No	Pengujian Menu	Item Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<b>Pelayan</b>				
1	Halaman login	Menginput username dan password	Jika username dan password benar maka login berhasil dan di arahkan ke halaman dashboard. Jika username dan password salah maka login gagal dan pesan "Login gagal" ditampilkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
2	Halaman beranda	Jumlah pesanan masuk.	Menampilkan halaman beranda seperti (data pesanan) dan menampilkan jumlah pesanan masuk.	[x] Diterima [ ] Ditolak
3	Halaman data pesanan	Data pesanan	Menampilkan halaman data user seperti id pesanan, nama pelanggan, jenis pemesanan, waktu pemesanan dan status proses pesanan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Lihat pesanan	Rincian pesanan yang dilakukan oleh pelanggan seperti status pemesanan dan total harga dari pesanan dapat ditemukan di sini.	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. Pengujian *Black Box Testing* pada Kasir

No	Pengujian Menu	Item Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<b>Kasir</b>				
1	Halaman login	Menginput username dan password	Jika username dan password benar maka login berhasil dan di arahkan ke halaman dashboard. Jika username dan password salah maka login gagal dan pesan "Login gagal" ditampilkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
2	Halaman beranda	Jumlah pembayaran masuk.	Menampilkan halaman beranda seperti (data pembayaran) dan menampilkan jumlah pembayaran masuk.	[x] Diterima [ ] Ditolak
3	Halaman data pesanan	Data pembayaran	Menampilkan halaman data user seperti id pesanan, nama pelanggan, jenis pemesanan, waktu pemesanan dan status proses pesanan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Lihat pembayaran	Rincian pesanan yang dilakukan oleh pelanggan seperti status pemesanan dan total harga dari pesanan dapat ditemukan di sini.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Cetak struk	Mencetak struk pemesanan.	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 5. Pengujian *Black Box Testing* pada Pemilik

No	Pengujian Menu	Item Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
<b>Pemilik</b>				
1	Halaman login	Menginput username dan password	Jika username dan password benar maka login berhasil dan di arahkan ke halaman dashboard. Jika username dan password salah maka login gagal dan pesan "Login gagal" ditampilkan.	[x] Diterima [ ] Ditolak
2	Halaman beranda	Jumlah laporan masuk.	Menampilkan halaman beranda seperti (data laporan) dan menampilkan jumlah laporan masuk.	[x] Diterima [ ] Ditolak
3	Halaman data laporan	Data laporan	Menampilkan halaman data laporan seperti id pembayaran, tanggal/waktu, subtotal dan total transaksi yang ada.	[x] Diterima [ ] Ditolak
		Cetak laporan	Mencetak laporan transaksi.	[x] Diterima [ ] Ditolak

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang disajikan pada bab sebelumnya, Implementasi metode waterfall untuk pembuatan sistem aplikasi manajemen Rumah Makan akan memberikan dampak positif bagi Rumah Makan dan membawa efisiensi waktu yang signifikan. Selain itu, aplikasi ini mampu meningkatkan pendapatan Rumah Makan dengan menekan biaya pembuatan sistem yang pada akhirnya dapat meningkatkan keuntungan Rumah Makan tersebut.

Dengan sistem aplikasi manajemen Rumah Makan yang dapat memotong dan mengeksport file PDF secara otomatis, memungkinkan pengelola untuk melacak laporan transaksi penjualan dengan lebih mudah dan penerapan sistem aplikasi manajemen Rumah Makan ini juga dapat mempermudah kasir dalam menginput data ke dalam laporan transaksi penjualan, sehingga mengurangi kesalahan pelaporan data. Karena semuanya terintegrasi ke dalam database yang ada.

## 6. ACKNOWLEDGEMENTS

1. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, nikmat islam dan nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak H. Chaidir Chalik & Ibu Hj. Suwarni. Selaku kakek & nenek dari ibu penulis dan juga pemilik dari Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi.

4. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA, IPU. Selaku Rektor Universitas Esa Unggul.
5. Ibu Dr. Vitri Tundjungsari, ST, M. Sc. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.
6. Bapak Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Esa Unggul.
7. Bapak Malabay, S.Kom, M.Kom. Sebagai Penasihat Akademik yang berdedikasi, saya telah menginvestasikan banyak waktu untuk membimbing siswa dengan cara yang benar selama diskusi kelas.
8. Alm. Bapak Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom. Karena Dosen Pembimbing menginvestasikan begitu banyak waktu dalam pendampingan kelompok melalui Seminar Proposal.
9. Bapak Agus Herwanto, ST, M.M. Selaku Pengganti Pembimbing dari masa lalu yang telah berusaha keras untuk membantu Tugas Akhir.
10. TRIO ISW (Imran Yusran, Sofian Raffi, Wahyu Citra Pratama). Selaku teman seperjuangan baik di dalam maupun di luar kelas yang telah mendoakan saya dan menyemangati saya selama kuliah dan seterusnya.
11. Keluarga dan teman-teman dari kelas kelulusan Ilmu Komputer 2019 yang telah ada untuk kami melalui suka dan duka untuk membantu kami menyelesaikan proyek batu penjurur kami.
12. Guru besar dan terlalu banyak orang yang tidak bisa disebut satu per satu yang berkontribusi di Program Studi Teknik Informatika Universitas Esa Unggul, namun setiap orang telah berperan penting dalam pendidikan dan perkembangan saya.

## 7. REFERENCES

- Abdulloh, Rohi. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web untuk pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Ade Hendini. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. IV No. 2.
- Ananda, Rolly Rezki, dkk. (2022). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Studi Kasus Ichiban Sushi Samarinda. <http://journal.msti-indonesia.com/index.php/jmasif/article/view/118/64>
- Arief, M.Rudianto. (2011). Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql. Yogyakarta: ANDI.
- Asropudin. (2013). Kamus Teknologi Informasi Komunikasi. Bandung: CV Titian Ilmu.
- Dharmadi. (2018). Jurnal Penelitian Pos dan Informatika, Vol.8 No 1 September 2018 : hal 51- 62.
- Hamzah Hartono. (2014). Pengertian Website dan Fungsinya” [ilmuti.org](http://ilmuti.org). 2008-2014.
- Hasibuan, Malayu Sp. (2012). Manajemen SDM. Edisi Revisi, Cetakan Ke Tigabelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Inayati, Immah, dkk. (2015) Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik). <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/narodroid/article/view/71/61>
- Indrayana, Didik, dkk. Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan Berbasis Web Responsive (Studi Kasus : Rumah Makan Mesra, Sukabumi). <https://www.journal.imwi.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/18/17>
- Irawan, Deni. (2013). Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. PT. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Kusnawi. (2013). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan (Studi Kasus Rumah Makan ABC). <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/153/139>
- Rosa dan M. Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) Bandung: Informatika.
- Wahyu Widyantoro. (2015). Buku Panduan Bootstrap. <https://documents.tips/download/link/bukupanduan-bootstrap>
- Winarno, dkk., Edy. (2014). Javascript Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP, . Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Windu Gata, Grace. (2013). Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Yani, Atika Ilma. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan Menggunakan Laravel.

Y. T. Widayati. (2017).  
APLIKASI TEKNOLOGI QR (QUICK  
RESPONSE) CODE IMPLEMENTASI  
YANG UNIVERSAL