

Sistem Pemesanan Katering Berbasis *Website*

Aang Samsudin¹, Ade Indra Sanjaya²

¹²Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Texmaco, Indonesia
Email: aang@stttxmaco.ac.id

Received 26 Agustus 2024 | *Revised* 10 September 2024 | *Accepted* 19 September 2024

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang semakin meningkat dengan pesat, hal tersebut menyebar hingga ke berbagai bidang. Toko nadera termasuk yang terkena dampak tersebut, karena dalam menjalankan bisnisnya masih menggunakan metode konvensional berbasis buku dalam proses pencatatan pembayaran, pembuatan pesanan dan pembuatan laporan sehingga mengalami kesulitan dari segi pengelolaan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kualitatif, Pada proses observasi dilakukan dengan cara mewawancarai pemilik Toko Nadera. Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah *Object Oriented Programming (OOP)*, *Prototype*, *Unified Modeling Language (UML)*. Hasil dari penelitian ini agar memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, pemilik toko dapat mengolah data pesanan dengan mudah dan membuat laporan secara rapih, mengurangi kemungkinan duplikasi data. Sistem ini dapat memberikan manfaat bagi pemilik toko dan pelanggan. Pemilik toko menjadi mudah dalam menjalankan bisnis kateringnya karna telah menggunakan sistem pengelolaan berbasis website dapat membuat keputusan berdasarkan data laporan yang tersusun rapih sementara untuk pelanggan mendapatkan pengalaman pemesanan yang lebih efisien.

Kata Kunci: Sistem, Pemesanan, Katering, Metode *Prototype*, Object Oriented Programming.

ABSTRACT

Technological developments nowadays are increasing rapidly, this is spreading to various fields. Nadera stores are among those affected, because in running their business they still use conventional book-based methods in the process of recording payments, making orders and making reports, so they experience difficulties in terms of management. The method used to collect data in this research was qualitative. The observation process was carried out by interviewing the owner of the Nadera Shop. The systems approach method used is Object Oriented Programming (OOP), Prototype, Unified Modeling Language (UML). The results of this research are to make it easier for customers to place orders, shop owners can process order data easily and make reports neatly, reducing the possibility of data duplication. This system can provide benefits for shop owners and customers. It becomes easier for shop owners to run their catering business because using a website-based management system can make decisions based on neatly arranged report data while customers get a more efficient ordering experience.

Keywords: System, Ordering, Catering, Prototype Method, Object Oriented Programming.

1.PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi informasi telah berkembang dengan sangat cepat, sehingga menyebabkan meningkatnya penggunaan teknologi informasi itu sendiri. Penggunaan sistem informasi dapat ditemui di sejumlah instansi, tidak hanya pada instansi besar saja namun juga menyebar ke perkantoran, sekolah, hingga menyebar luas di semua kalangan masyarakat yang digunakan untuk membantu dalam pekerjaan mereka sehari – hari. Perkembangan teknologi sekarang sangat mempengaruhi banyak perubahan dalam aspek kehidupan manusia, misalnya perkembangan sistem informasi yang kini lebih banyak menggunakan teknologi yang sudah terkomputerisasi. Dalam menangani hal tersebut dibutuhkan ketelitian, kecepatan, kecermatan, dan ketepatan agar informasi yang dihasilkan sesuai dengan yang sudah direncanakan. Dalam bisnis pada era digital dipaksa untuk memodernisasi dalam operasional agar lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan pelanggan. Bisnis adalah kegiatan menjual barang atau jasa kepada konsumen. Berdasarkan kegiatan usahanya, jenis bisnis ada beberapa macam seperti bisnis agraris, bisnis industri, bisnis jasa, bisnis pariwisata, bisnis pertambangan, dan bisnis perdagangan. Pada bisnis perdagangan kegiatan utamanya adalah jual beli barang untuk mendapatkan laba, dengan menggunakan uang sebagai transaksi jual beli. Contoh kegiatan bisnis seperti kios, agen, toko kelontong dan lain sebagainya. Dalam bahasa Inggris catering berasal dari kata *catering*, yang berarti menyediakan makanan untuk banyak orang. Usaha catering berkembang dengan pesat seiring tingginya permintaan masyarakat, terutama pekerja yang tidak bisa menyediakan makanan untuk setiap harinya. Selain untuk harian, biasanya catering juga untuk acara syukuran, rapat kantor, reuni, dan acara lainnya. Dengan permintaan yang semakin tinggi menjadikan bisnis catering sangat menjanjikan. Kebiasaan masyarakat saat ini dalam memenuhi kebutuhan perutnya sudah berubah, kebanyakan konsumen lebih memilih untuk membeli makanan diluar melalui aplikasi online. Hal ini lebih praktis dan murah dalam biaya bila membeli diluar karena konsumen mendapatkan diskon, variasi menu dan kelezatan menjadikan pertimbangan konsumen dibandingkan memasak sendiri dirumah. Ketika pembeli melakukan pembelian, mereka melakukan pemesanan. Pemesanan dapat dilakukan secara online maupun offline. Dengan melakukan pemesanan konsumen dapat memilih barang sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada era digital pemesanan dilakukan secara online karena lebih praktis dan efisien secara waktu, karena tidak perlu mengunjungi toko secara langsung. Toko Nadera merupakan toko yang berjalan di bisnis makanan yang berdiri sejak tahun 2007 hingga sekarang masih berjalan. Pemilik dari toko ini yaitu Ibu Nike Dwi Riskananingrum tidak hanya menerima pesanan catering saja tapi juga menerima pesanan snack box, kue kering, kue basah dan jajanan tradisional lainnya. Dalam menjalankan bisnisnya beliau sering kali mengalami berbagai kesulitan dalam pencarian dan pengurutan data, baik untuk pemeriksaan maupun pencatatan laporan karena banyak data yang perlu disusun. Pada saat melakukan pemeriksaan pesanan seringkali kehilangan data atau mengalami kerusakan karena masih menggunakan cara manual yaitu ditulis dengan media kertas yang menyebabkan pekerjaan yang kurang efisien dan memakan waktu. Dalam proses pembuatan laporan dirasa merepotkan karena perlu mengurutkan data secara manual, hal ini memakan lebih banyak waktu karena banyak data yang bertumpuk dan tidak tersusun secara rapi, sehingga mengakibatkan kebingungan pada pengurutan data untuk melakukan perekapan data.

2.METODE

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu[1].

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa sistem adalah kumpulan data yang dioalah kembali untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2 Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah aktivitas yang selalu dilakukan konsumen sebelum proses membeli. Agar dapat memberikan kepuasan kepada konsumen maka dari itu, tentunya perusahaan harus mempunyai sistem pemesanan yang baik.[2]

Dapat disimpulkan bahwa pemesanan merupakan kegiatan di dalam jual beli yang merupakan proses penerimaan pesanan dari pelanggan dan melakukan pengolahan data pada barang yang dipesan

2.3 Pengertian Katering

Katering adalah suatu usaha di bidang jasa dalam hal menyediakan / melayani permintaan makanan, untuk berbagai macam keperluan. Catering adalah jenis penyelenggaraan makanan yang tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. Makanan jadi diangkut ke tempat lain untuk dihidangkan, misalnya ke tempat penyelenggaraan pesta, rapat, pertemuan, kantin atau kebetaria industri. Makanan yang disajikan dapat berupa makanan kecil dan dapat juga berupa makanan lengkap untuk satu kali makan atau lebih, tergantung permintaan pelanggan. Catering yang melayani keluarga biasanya mengantarkan makanan dengan menggunakan rantang yang lebih dikenal dengan sebutan makanan rantang[4].

Dapat disimpulkan bahwa katering merupakan kegiatan jasa yang memberikan pelayanan berupa pembuatan makanan dan minuman untuk pesta atau kegiatan yang berskala besar.

2.4 Pengertian *Website*

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi [1]

Website merupakan kumpulan berbagai halaman media informasi dalam suatu domain yang dapat diakses oleh siapapun menggunakan jaringan internet [5].

Oleh karena itu, web adalah sekumpulan halaman web yang berisi informasi digital yang dapat diakses melalui internet dalam berbagai format seperti teks, gambar, video, audio, dan lainnya.

2.5 PHP

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server yang dikirim ke klien pemakai browser[1].

PHP: *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman server side yang sudah banyak digunakan pada saat ini, terutama untuk pembuatan *website* dinamis. Untuk hal-hal tertentu dalam pembuatan *website*, bahasa pemrograman PHP memang diperlukan, misalnya saja untuk memproses data yang dikirimkan oleh pengunjung *website*[6].

2.6 Desain Penelitian

Agar penelitian dapat dilakukan dengan baik, perencanaan dan perancangan penelitian diperlukan. Keseluruhan proses yang dilakukan penulis untuk melakukan penelitian, dari perencanaan hingga pelaksanaan, disebut desain penelitian. Penelitian ini dirancang untuk menggunakan data kualitatif. Pada saat penyusunan penelitian ini, peneliti mewawancarai pemilik Toko Nadera untuk mengetahui kebutuhan toko.

Penulis penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu

1. Data yang dikumpulkan secara langsung dari subjek penelitian dikenal sebagai data primer. Data utama dari penelitian ini berasal dari Toko Nadera; peneliti melakukan penelitian langsung di toko melalui wawancara dan observasi.

2. Tinjauan pustaka biasanya digunakan untuk data sekunder, atau data yang digunakan untuk mendukung data primer; ada kemungkinan bahwa data yang dikumpulkan digunakan sebagai pendukung dari sumber pertama.

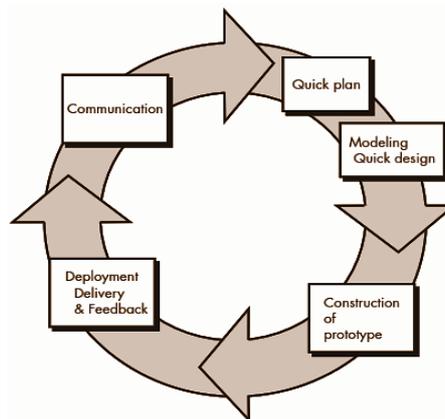
2.7 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

2.7.1 Metode Pendekatan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan sistem *Object Oriented Programming*(OOP). Pemrograman berorientasi objek adalah teknik pemrograman yang fokus atau berorientasi pada objek. OOP dimaksudkan untuk membantu developer membuat model sehari-hari. Oleh karena itu, objek merupakan salah satu aspek dari masalah program. Pengkapsulan (*encapsulation*), abstraksi (*abstraction*), pewarisan (*inheritance*), dan polimorfisme adalah empat konsep yang digunakan dalam OOP.

2.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Prototype adalah metode pengembangan sistem yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang akan terus diperbarui seiring berjalannya waktu oleh pengguna maupun analis. *Prototype* dapat dibuat dengan alat pengembangan tertentu untuk mempercepat proses pembuatan suatu sistem.

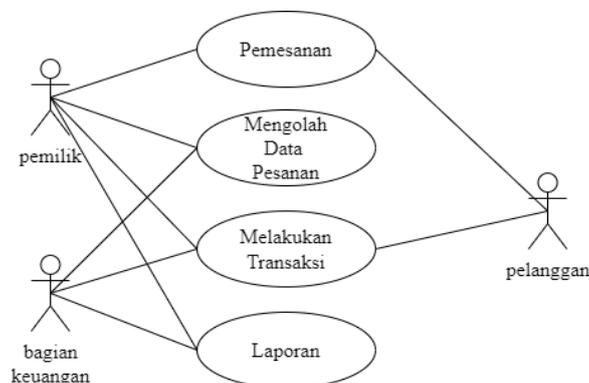


Gambar 2.1 Tahapan Metode *Prototype*

2.8 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

2.8.1 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan

Use case diagram memperlihatkan interaksi antara actor dengan sistem yang berjalan. Dapat dilihat interaksi yang terjadi di Toko Nadera pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Use Case Diagram* Yang Berjalan

a. Definisi Aktor

Aktor adalah seorang (pengguna dari sistem) yang memiliki suatu hubungan terhadap sistem. Berikut ini penjelasan mengenai aktor yang ada pada Toko Nadera

Tabel 2.1 Definisi Aktor

No	Nama Aktor	Deskripsi
1.	Pemilik	Pemilik merupakan aktor yang bertugas untuk memeriksa pemesanan, pengolahan data pesanan, serta pengecekan laporan.
2.	Bagian Keuangan	Bagian Keuangan merupakan aktor yang bertugas mengolah data pesanan, melakukan transaksi dengan pelanggan, serta membuat laporan keuangan.
3.	Pelanggan	Pelanggan merupakan aktor yang melakukan pemesanan dan transaksi .

b. Definisi Use Case

Use Case menggambarkan interaksi yang dilakukan antara actor dan sistem dalam suatu sistem informasi. Berikut dijelaskan mengenai interaksi yang terjadi pada Toko Nadera

Tabel 2.2 Definisi Use Case

No	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Pemesanan	Pada <i>Use Case</i> pemesanan terdapat aktivitas pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan dan diterima oleh pemilik.
2.	Mengolah Data Pesanan	Pada <i>Use Case</i> mengolah data pesanan terdapat aktivitas pengolahan data oleh pemilik dan bagian keuangan.
3.	Melakukan Transaksi	Pada <i>Use Case</i> melakukan transaksi terdapat aktivitas pembayaran yang dilakukan pelanggan dan diterima bagian keuangan.
4.	Laporan	Pada <i>Use Case</i> laporan dilakukan oleh bagian keuangan untuk membuat rekap mengenai hasil penjualan katering dalam jangka waktu tertentu.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Komunikasi (*Communication*)

Pada penelitian Sistem Pemesanan Katering Berbasis Website melakukan komunikasi kepada pemilik toko pada tahapan awal pembuatan sistem ini. Komunikasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan atau mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada Toko Nadera sehingga dilakukan perencanaan mengenai pembuatan sistem pemesanan ini.

3.1 Perancangan Secara Cepat (*Quick Plan*)

Dalam penelitian ini, metode pemesanan katering diubah dengan menggunakan teknologi seperti situs *web* yang mudah digunakan. Untuk merancang sistem ini, digunakan *Use Case Diagram*, *Use Case Diagram Scenario*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Deployment Diagram*, dan *Class Diagram*.

3.1.1 Tujuan Perancangan Secara Cepat

Tujuan dari penelitian ini ada untuk menghasilkan perangkat lunak yang mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada sistem sebelumnya. Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini:

1. Memperkenalkan Toko Nadera lebih luas dan mudah untuk dijangkau oleh pelanggan
2. Meminimalisir terjadinya kekeliruan selama proses perhitungan pada Toko Nadera
3. Dapat melakukan peramalan mengenai produksi pada tahun selanjutnya.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Dalam tahapan menganalisa sistem yang sedang berjalan, peneliti mencoba memeriksa sistem Toko Nadera yang sudah berjalan. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem masih mengalami masalah yang telah disebutkan sebelumnya. Akibatnya, peneliti menyarankan untuk membuat aplikasi pemesanan catering yang akan membantu dan memudahkan pemilik toko Nadera, terutama dalam hal pemesanan dan pengolahan makanan.

3.1.2.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Hasil analisa dari sistem yang akan dibangun, peneliti merekomendasikan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak, dapat dilihat pada Tabel 3.1 & 3.2

3.1.2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Menunjukkan spesifikasi *hardware* yang akan digunakan dalam perancangan sistem pemesanan catering berbasis *website* ini pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rekomendasi Spesifikasi Hardware

Perangkat Keras	
Processor	Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00 GHz
Memory	4gb
System Type	64-bit <i>Operating System</i>
VGA	Intel HD Graphics 620

3.1.2.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Menunjukkan spesifikasi *software* yang akan digunakan dalam perancangan sistem pemesanan catering berbasis *website* ini pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Rekomendasi Spesifikasi Software

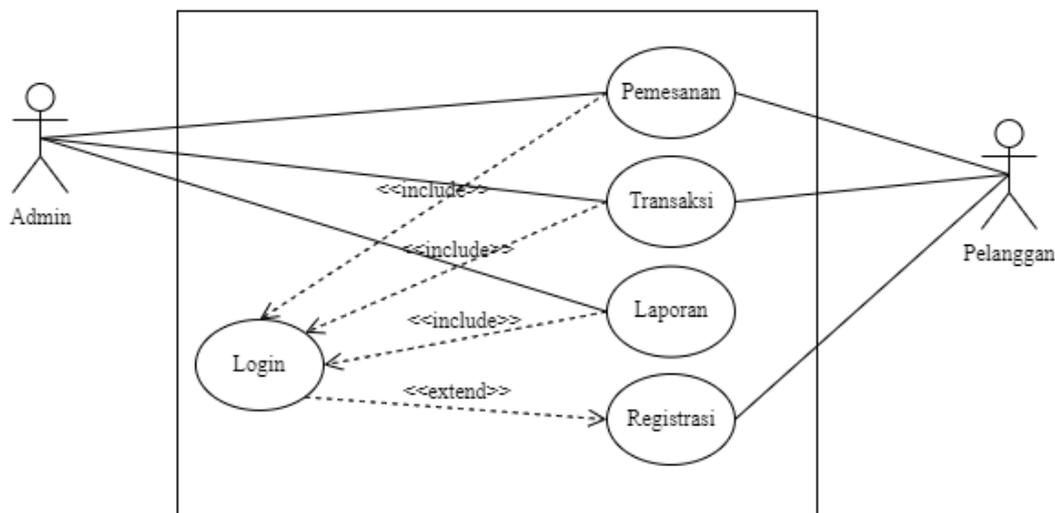
Perangkat Lunak	
Text Editor	<i>Visual Studio Code</i>
Web Server	<i>Xampp</i>
Database	<i>MySQL</i>
Framework UML	<i>Draw.io</i>

3.2 Model Rancangan Cepat (*Modeling Quick Design*)

Pada tahap ini, pemodelan perencanaan pada tahap sebelumnya digunakan. Untuk menunjukkan analisis dan desain sistem, pemodelan terstruktur digunakan dalam bentuk ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan *Flowchart*.

3.2.2 Use Case Diagram Yang diusulkan

Menggambarkan perilaku sistem dari sudut pandang pengguna, membantu pemahaman kebutuhan. Diagram lain menggunakan *use case*. Gambar 3.1 menunjukkan sistem pemesanan catering.



Gambar 3.1 Use Case Yang Diusulkan

3.2.3 Deskripsi Aktor Yang diusulkan

Dalam sistem pemesanan catering berbasis *website*, aktor memiliki hubungan dengan sistem yang sedang dibangun. Tabel 3.3 menunjukkan definisi aktor.

Tabel 3.3 Deskripsi Aktor Yang Diusulkan

No	Nama Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Admin merupakan aktor yang dapat mengakses sistem untuk mengurus pemesanan, pengolahan data pemesanan, melihat menu makanan melakukan transaksi dan laporan.
2.	Pelanggan	Pelanggan merupakan aktor yang dapat mengakses sistem untuk pemesanan. melihat menu makanan, melakukan transaksi.

3.2.4 Deskripsi Use Case Yang diusulkan

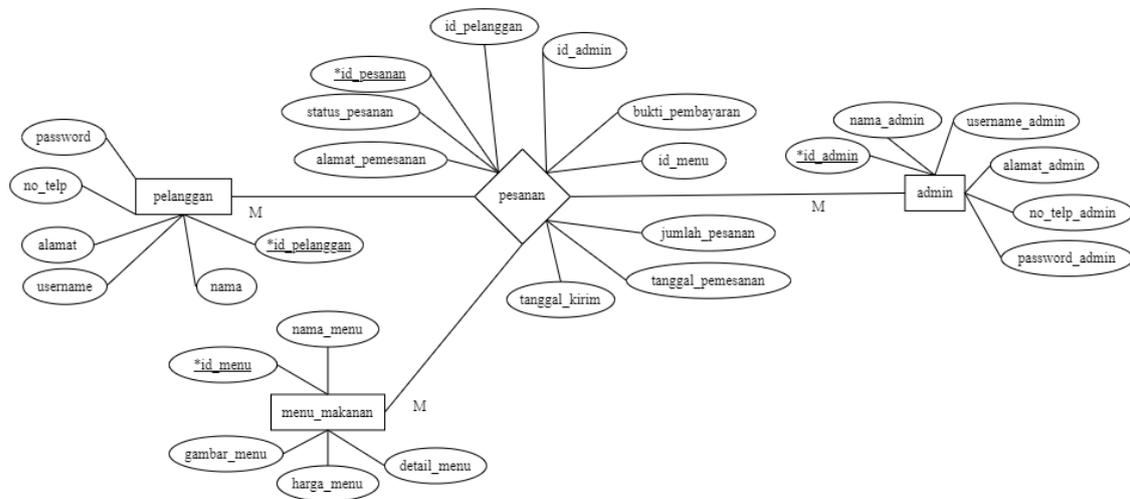
Tabel 3.4 menampilkan deskripsi use case untuk sistem informasi pemesanan catering berbasis web.

Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Yang Diusulkan

NO	Nama Use Case	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	Semua aktor telah menyelesaikan proses login, yang memungkinkan mereka untuk mengakses aplikasi pemesanan catering dengan memasukkan username dan password mereka.
2.	Registrasi	Pelanggan melakukan proses registrasi untuk mendaftar, yang memungkinkannya memasukkan akun dan melakukan pesanan.
3.	Pemesanan	Pelanggan melakukan pemesanan yang diinginkan, dan admin mengkonfirmasi dan mengolah data pesanan.
4.	Transaksi	Pada proses ini pelanggan menginput bukti pembayaran berupa gambar.
5.	Laporan	Pada laporan dilakukan oleh admin untuk membuat laporan penjualan dalam rentan waktu yang sudah ditentukan.

3.2.5 ERD (Entity Relationship Diagram)

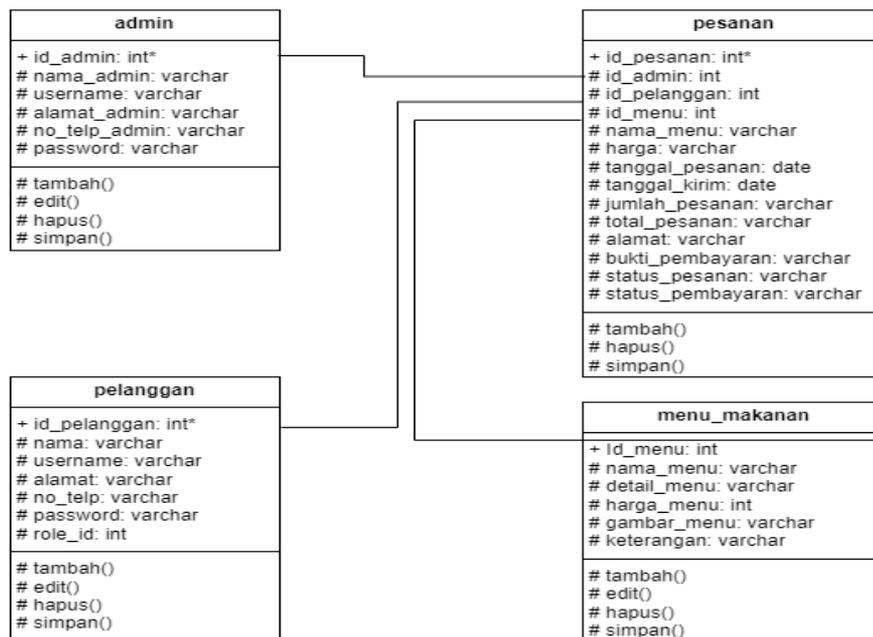
ERD yang diusulkan pada Toko Nadera terdapat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 ERD (Entity Relationship Diagram) Yang Diusulkan

3.2.6 Class Diagram

Class Diagram yang diusulkan pada Toko Nadera terdapat pada Gambar 3.3



Gambar 3.3 Class Diagram Yang Diusulkan

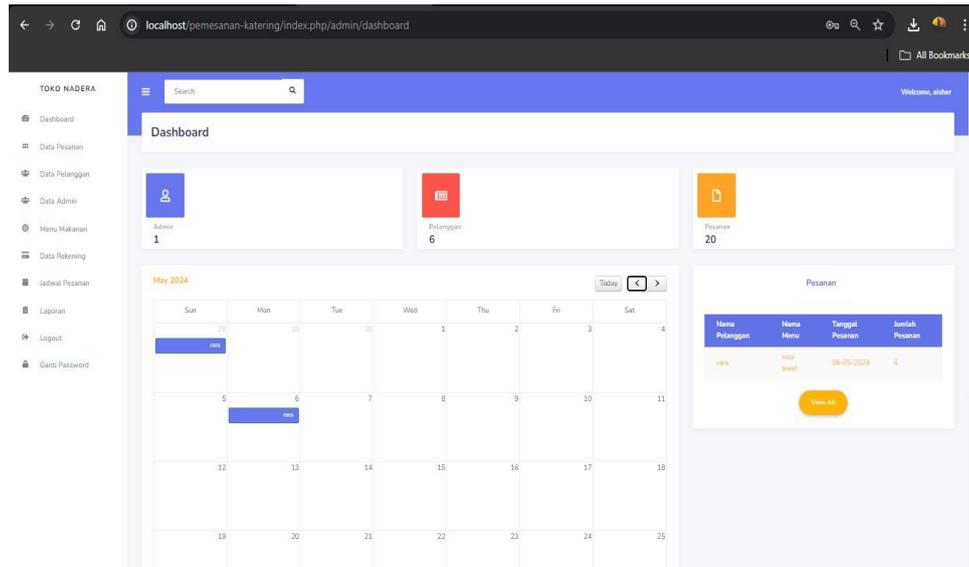
3.3 Pembuatan Prototype (Construction of Prototype)

Pada tahapan ini merupakan pembuatan Prototype awal berdasarkan desain yang telah dibuat.

1. Tampilan Dashboard Admin

Tampilan Dashboard admin yang menampilkan jumlah admin, jumlah pelanggan, pesanan dan jadwal pesanan.

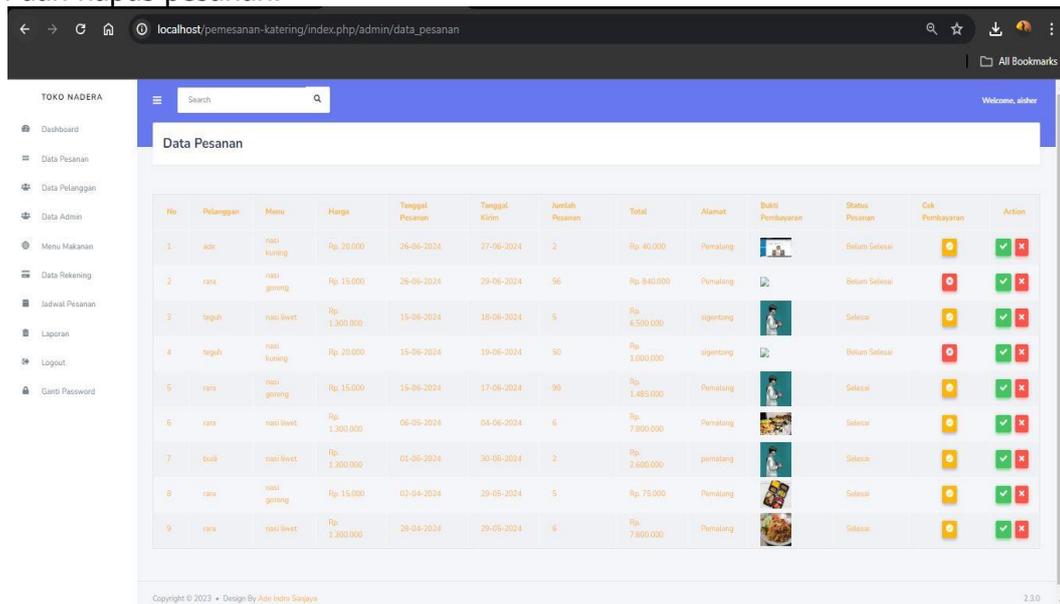
Sistem Pemesanan Katering Berbasis Website



Gambar 3.4 Tampilan Dashboard Admin

2. Tampilan Data Pesanan

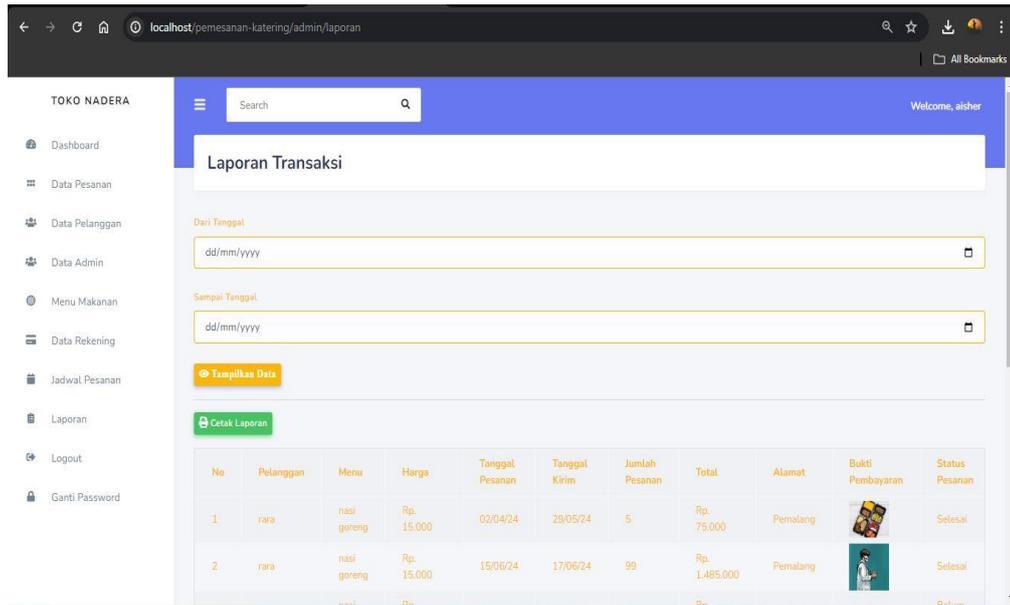
Halaman ini menampilkan pesanan yang masuk ke dalam sistem, memiliki fungsi konfirmasi pesanan dan hapus pesanan.



Gambar 3.5 Tampilan Data Pesanan

3. Tampilan Data Laporan

Pada halaman ini menampilkan laporan pesanan yang masuk, memiliki fungsi cetak laporan.



Gambar 3.6 Tampilan Data Laporan

4. Tampilan Dashboard Pelanggan

Tampilan Dashboard pelanggan menampilkan mengenai informasi toko nadera, menu yang tersedia.

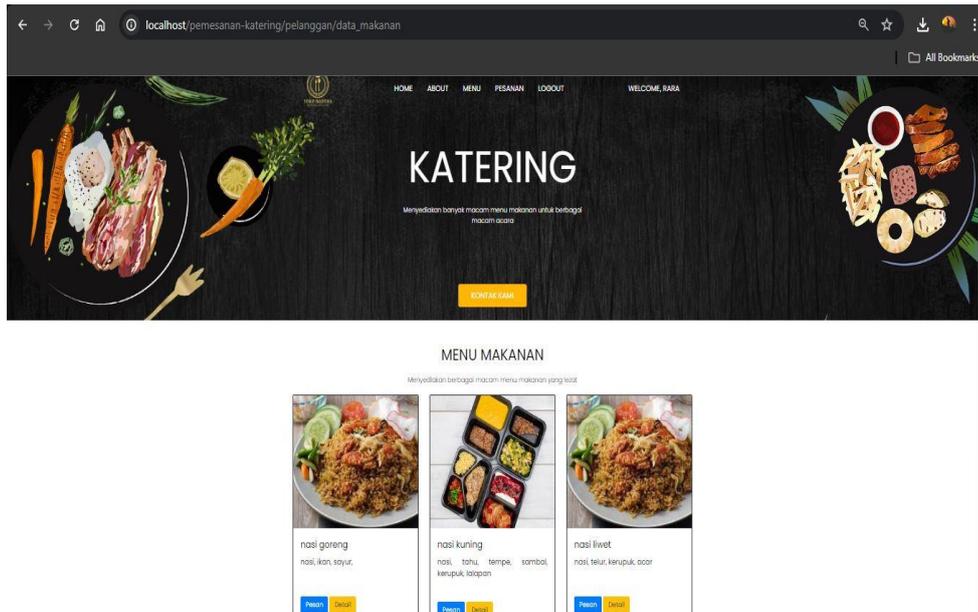


Gambar 3.7 Tampilan Dashboard Pelanggan

5. Tampilan Menu Makanan

Halaman ini menampilkan menu yang tersedia di toko nadera dan dapat melakukan pemesanan, memiliki fungsi tambah.

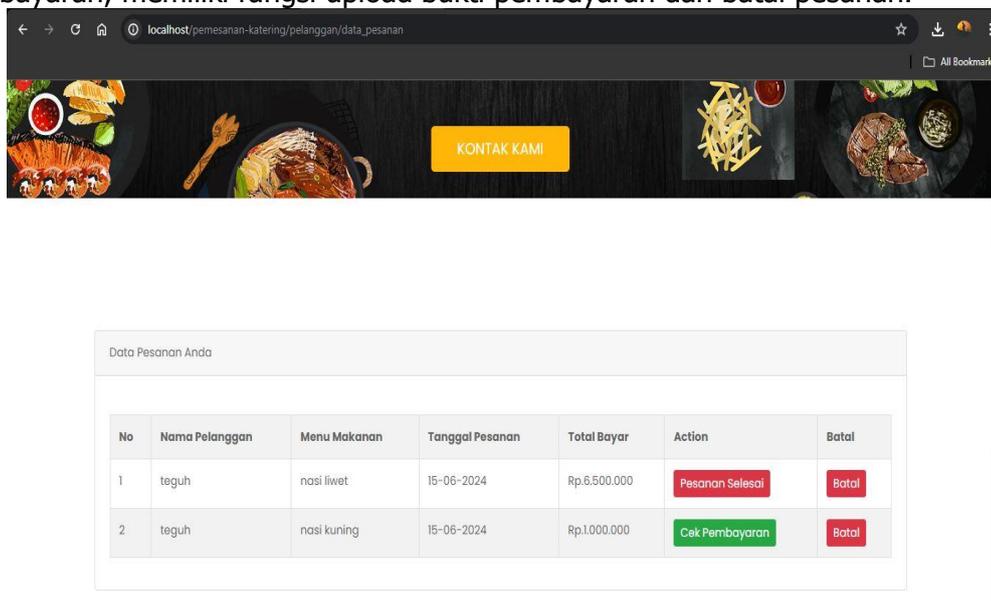
Sistem Pemesanan Katering Berbasis Website



Gambar 3.8 Tampilan Menu Makanan

6. Tampilan Transaksi

Halaman ini menampilkan pesanan yang sudah dibuat oleh pelanggan dan melakukan upload bukti pembayaran, memiliki fungsi upload bukti pembayaran dan batal pesanan.



Gambar 3.9 Tampilan Transaksi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kepada uraian yang tertera sebelumnya, maka penulis mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pemilik toko untuk menjalankan bisnis kateringnya karena telah menggunakan sistem pengolahan berbasis website.

2. Laporan bulanan masih dibuat secara tulisan tangan pada buku catatan, yang menghasilkan duplikasi data. Karena sistem berbasis web, diharapkan proses pembuatan laporan akan lebih mudah.
3. Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan catering karena dilakukan secara online.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [2] R. A. B. Bagja, "Aplikasi Pemesanan Barang di Nancy Toys Menggunakan Aplikasi Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 7, no. 1, pp. 42–47, 2022, doi: 10.54367/means.v7i1.1851.
- [3] P. I. Nuraeni, "Gunggung Batu Pada CV Syalom Anugerah Aabadi Information System Oordering Product Of Rock Mountain Products At Cv . Syalom Anugerah Abadi," 2019, [Online]. Available: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/717/>
- [4] K. J. Baso, R. Sengkey, and Y. D. Y. Rindengan, "Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 81–90, 2020.
- [5] T. A. Kinaswara, N. R. Hidayati, and F. Nugrahanti, "Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073>
- [6] I. Zulfa and R. Wanda, "Klik: kajian ilmiah informatika dan komputer rancangan sistem informasi akademik berbasis website menggunakan php dan mysql," *Klik Kaji. Ilm. Inform. Dan Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 393–399, 2023, [Online]. Available: <https://djournal.com/klik/article/view/617>
- [7] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, "Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.108.
- [8] M. D. Firmansyah and H. Herman, "Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023, doi: 10.37253/joint.v4i1.6330.
- [9] A. Juang Harahap, "Sistem Informasi Pengarsipan Buku Berbasis Web Dengan Bahasa Pemograman PHP & MySQL (Studi Kasus: LKP. Intermedia Training Center)," *J. Student Dev. Informatics Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 66–81, 2021.
- [10] A. Samsudin and A. Fauzi, "Sistem Pemesanan Lapangan Mini Soccer Menggunakan Metode Prototype Berbasis Website," vol. 2, no. 2, pp. 261–275, 2024.