

# Larimele Burger: Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Cepat Saji Berbasis Android untuk Meningkatkan Efisiensi Pelayanan Restoran

**Windu Yoga Nugraha**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
wagamaho@gmail.com

**Wandy Aprian**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
Wandyaprian087@gmail.com

**\*Muhammad Rifky Anugrah Pratama**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
muhammadrifkyanugrahpratama@gmail.com

**Juniati Tiku Payangan**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
juniatipayangan@gmail.com

---

## ARTICLE INFO

Received : 17 February 2025  
Accepted : 19 April 2025  
Published : 01 June 2025

## ABSTRACT

*The evolution of modern lifestyles demands a fast, reliable, and seamless fast-food ordering process. Larimele Burger is an Android application we developed to facilitate efficient fast-food ordering. Its key features include instant registration and login, a persistent shopping cart, and product recommendations by the admin (administrator rating). Evaluation was conducted through a Black-Box Testing, confirming that all functions operate according to specifications. The application offers a practical solution for ordering burgers at the restaurant.*

**Keywords:** *Android Application, Fast-food Ordering, Persistent Shopping Cart, Administrator Rating, Structured Questionnaire, Black-Box Testing*

## ABSTRAK

Perkembangan gaya hidup modern menuntut proses pemesanan makanan cepat saji yang cepat, andal, dan tanpa hambatan. Larimele Burger adalah aplikasi Android yang kami kembangkan untuk pemesanan cepat saji secara efisien. Fitur utamanya meliputi pendaftaran dan login instan, keranjang belanja persisten, serta rekomendasi produk oleh admin (rating administrator). Evaluasi dilakukan melalui Black-Box Testing, yang mengkonfirmasi semua fungsi berjalan sesuai spesifikasi. Aplikasi ini menawarkan solusi praktis untuk pemesanan burger pada restoran.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Android, Pemesanan Cepat Saji, Keranjang Belanja Persisten, Rating Administrator, Kuesioner Terstruktur, Black-Box Testing*

*This is an open access article under the CC BY-SA license*



## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era revolusi industri 4.0 telah merambah hampir seluruh sektor kehidupan, termasuk bidang kuliner. Saat ini, masyarakat cenderung memilih cara yang lebih praktis dalam melakukan pemesanan makanan, yaitu melalui aplikasi digital berbasis mobile atau web. Di Indonesia sendiri, Android menguasai 89,49% pangsa pasar sistem operasi mobile pada Maret 2025, mencerminkan tingginya adopsi smartphone dalam kehidupan sehari-hari[1]. Hal ini sejalan dengan pendapat[2], yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam UMKM, khususnya di bidang kuliner, mampu meningkatkan efisiensi transaksi dan pelayanan pelanggan.

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika mereka baru mencatat baru 8% dari 60 juta pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah yang sudah memanfaatkan platform online untuk memasarkan produknya[3]. Fakta ini menunjukkan peluang besar dalam pengembangan sistem informasi pemesanan makanan yang lebih modern, cepat, dan akurat. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem berbasis aplikasi bernama Larimele, yang secara khusus melayani pemesanan burger dan minuman secara digital melalui smartphone.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas sistem serupa. Misalnya, penelitian oleh [2] dalam jurnal Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android menunjukkan bahwa sistem berbasis Flutter dan MySQL berhasil meningkatkan efisiensi pemesanan dengan nilai kelayakan aplikasi sebesar 90.95%. Keunggulan dari sistem ini adalah antarmuka yang mudah digunakan dan fitur riwayat pemesanan. Namun, kekurangannya adalah belum adanya segmentasi menu secara spesifik dan personalisasi terhadap kebutuhan pengguna.

Penelitian lain oleh [4] dalam jurnal Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik) menambahkan fitur promosi dan penawaran menu untuk mendukung strategi pemasaran. Keunggulannya adalah kemampuan sistem dalam menjalin hubungan dengan pelanggan dan memberikan diskon loyalitas. Namun, kelemahannya adalah sistem ini terlalu luas cakupannya dan belum fokus pada satu jenis makanan tertentu.

Sementara itu, [5] dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Cepat Saji D'besto membangun sistem berbasis Java dengan fokus pada efisiensi kasir dalam pengolahan dan manual Black-Box Testing, memastikan kesesuaian

dengan kebutuhan pengguna modern dan spesifikasi teknis yang ditetapkan. transaksi dan pembuatan laporan. Meskipun efektif dari sisi backend, sistem ini belum memberikan perhatian khusus pada pengalaman pengguna dan fitur personalisasi pemesanan.

Untuk itu, aplikasi Larimele dikembangkan dengan pendekatan berbeda: fokus pada segmentasi produk burger, personalisasi pesanan, dan kemudahan penggunaan bagi pelanggan umum. Sistem ini diharapkan dapat menjawab kelemahan-kelemahan dari penelitian sebelumnya dan menjadi solusi pemesanan burger berbasis digital yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pasar saat ini.

## II. METODE

### 1. Teknik Pengumpulan Data

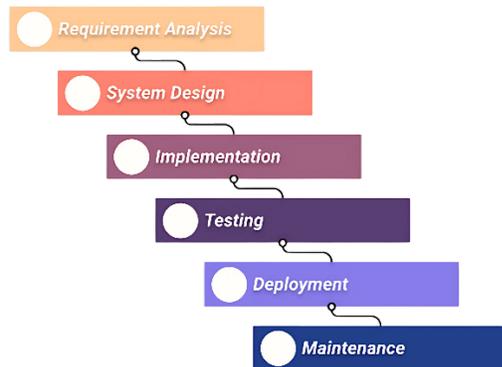
#### a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan suatu rangkuman tertulis yang mencakup artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lainnya yang mendefinisikan teori dan menyediakan informasi mengenai masa lalu dan masa kini untuk diorganisasikan berdasarkan topik dan dokumen yang diperlukan[6]. Nantinya, peneliti mengumpulkan data-data atau sumber-sumber yang berkaitan dengan aplikasi pemesanan makanan cepat saji atau fast food. Output yang dihasilkan adalah korelasi relevan antara referensi dan topik penelitian yang diangkat. Sehingga, dapat dihasilkan studi literatur berupa UML diagram dan antarmuka sistem yang akan mempermudah pembaca dalam mengetahui Aplikasi Larimele Burger.

### 2. Metode Pengembangan

Peneliti menerapkan metode Waterfall, yaitu salah satu model pengembangan dalam Software Development Life Cycle (SDLC). Waterfall menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tahapan model waterfall antara lain requirement, design, implementation, verification, dan maintenance[7]. Model ini dikenal sebagai pendekatan klasik dalam rekayasa perangkat lunak, di mana setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Tahapan-tahapan tersebut mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean, pengujian, hingga pemeliharaan. Alasan pemilihan metode ini adalah karena pendekatan sistematis dan terstruktur yang ditawarkannya, sehingga setiap proses

dalam pengembangan software dapat dilaksanakan secara menyeluruh tanpa ada yang terlewat.



Gambar 1. Metode Waterfall [8]

Berikut penjelasan terkait dengan metode waterfall yang ada pada gambar diatas.

#### - Analisis

Peneliti menggabungkan dua pendekatan utama yakni survei pengguna melalui kuesioner dan studi literatur tentang aplikasi pemesanan makanan cepat saji. Kuesioner yang dirancang dengan skala likert 1–5 untuk mengevaluasi efektivitas fitur inti Larimele Burger. Survei ini mengungkap bahwa mayoritas responden dapat menyelesaikan proses onboarding tanpa hambatan, studi literatur dan benchmarking terhadap aplikasi serupa mengidentifikasi permasalahan umum, seperti antarmuka yang membosankan, dan minimnya rekomendasi menu. Berdasarkan temuan tersebut, Larimele Burger dioptimalkan agar permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Kombinasi hasil survei dan studi literatur ini merumuskan solusi teknis dan desain yang menjadi dasar pengembangan fitur selanjutnya dan skenario uji pada tahap pengujian.

#### - Desain

Peneliti merancang antarmuka aplikasi menggunakan Figma. Adapun dalam pembuatan banner aplikasi menggunakan aplikasi Canva.

#### - Pembuatan Kode Program

Dalam implementasi aplikasi Larimele Burger, peneliti menerjemahkan desain sistem ke dalam kode Java termasuk serangkaian Activity (Intro, Login, Signup, Main, ListFoods, Detail, Cart) yang dibungkus oleh XML layout sebagai tampilan antar muka di mana setiap

Activity mengelola autentikasi, navigasi kategori, tampilan daftar makanan, detail produk, dan keranjang belanja; komponen RecyclerView diikat oleh Adapter (Category, BestFood, FoodList, Cart) untuk merender data sedangkan logika penyimpanan dan manipulasi keranjang diimplementasikan dalam Helper (TinyDB untuk SharedPreferences, ManagementCart untuk operasi CRUD keranjang, serta ChangeNumberItemsListener sebagai callback); seluruh antarmuka, gaya, dan sumber daya (drawable, mipmap, strings, colors, themes, termasuk mode malam) dikelola di folder res guna memastikan konsistensi dan kemudahan pemeliharaan kode.

#### - Pengujian

Melalui pendekatan black box, peneliti menilai fungsi autentikasi (Login/Signup) dengan skenario valid invalid, memverifikasi alur navigasi kategori dan daftar makanan (MainActivity/ListFoodsActivity), mengevaluasi ketepatan tampilan detail produk (DetailActivity), menguji operasi keranjang (penambahan, pengurangan, penghapusan) beserta persistensi TinyDB, meneliti binding data oleh Adapter RecyclerView pada berbagai ukuran dataset, dan memeriksa konsistensi layout XML di beragam resolusi dan mode malam semua dijalankan secara sistematis tanpa mengakses kode sumber untuk memastikan keselarasan antara input, output, dan antarmuka.

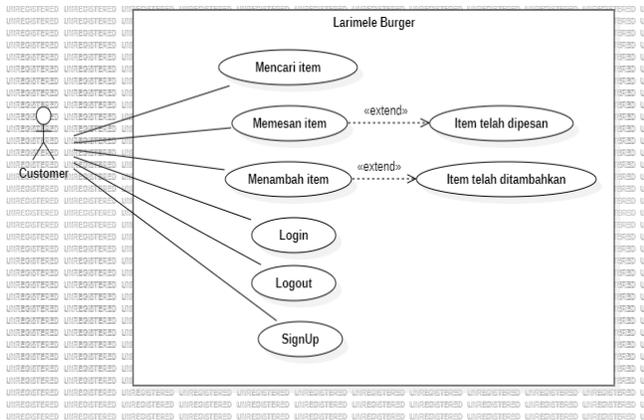
#### - Pemeliharaan

Pada tahap pemeliharaan, sistem dipantau pada seluruh komponen mulai dari Activity (Intro, Login, Signup, Main, ListFoods, Detail, Cart) untuk mengidentifikasi dan memperbaiki anomali pada modul autentikasi selanjutnya demi menjaga kompatibilitas serta kinerja aplikasi yang optimal.

### 3. Analisis Perancangan Sistem

#### a. Use Case Diagram

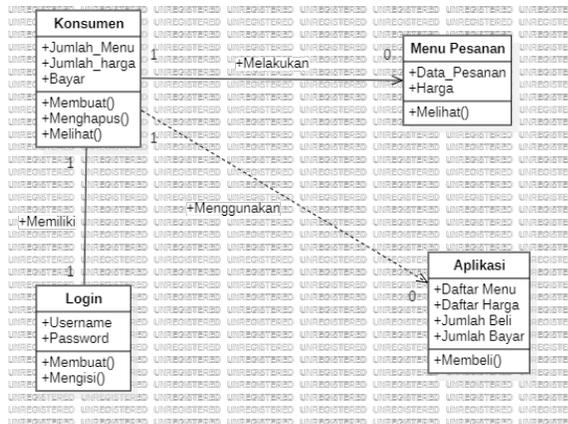
Ini adalah gambaran termudah bagi user yang menggunakan sistem maupun developer yang membuat sistem yang dibuat. Use case diagram merupakan tools untuk mengembangkan sistem dengan menjelaskan hubungan antara actor yang terlibat dalam sistem[9]. Actor adalah seseorang atau organisasi yang berinteraksi dengan sistem. Use Cases adalah tindakan atau penjelasan yang dilakukan oleh actor.



Gambar 2. Use case pada Larimele Burger

b. Class Diagram

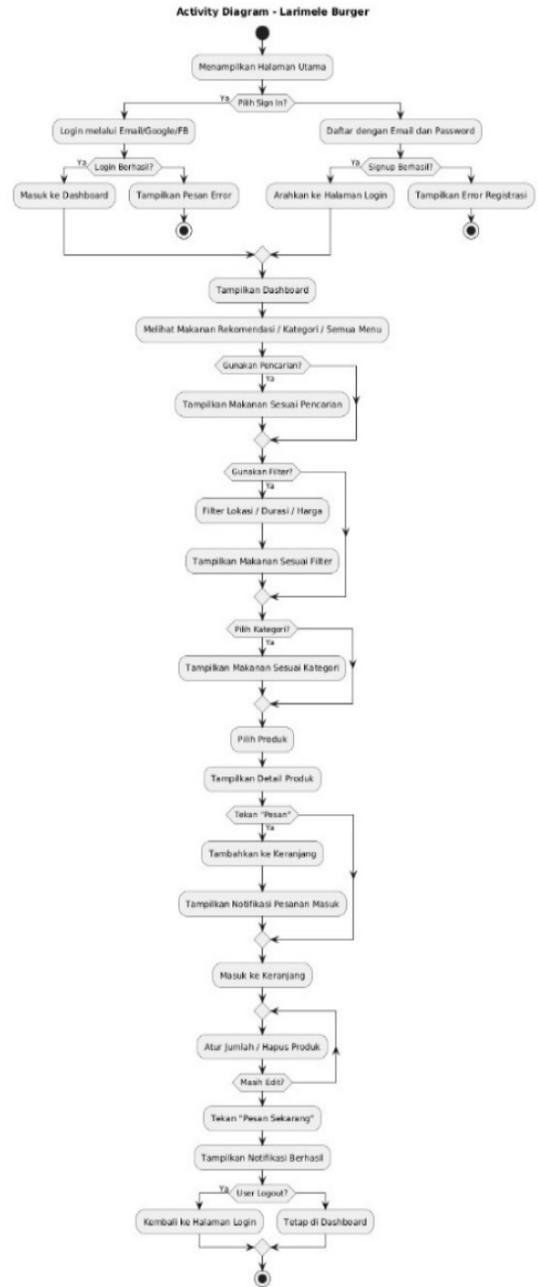
Class diagram adalah merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Jadi dapat dikatakan bahwa class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang dibentuk.[10]



Gambar 3. Class Diagram pada Larimele Burger

c. Activity Diagram

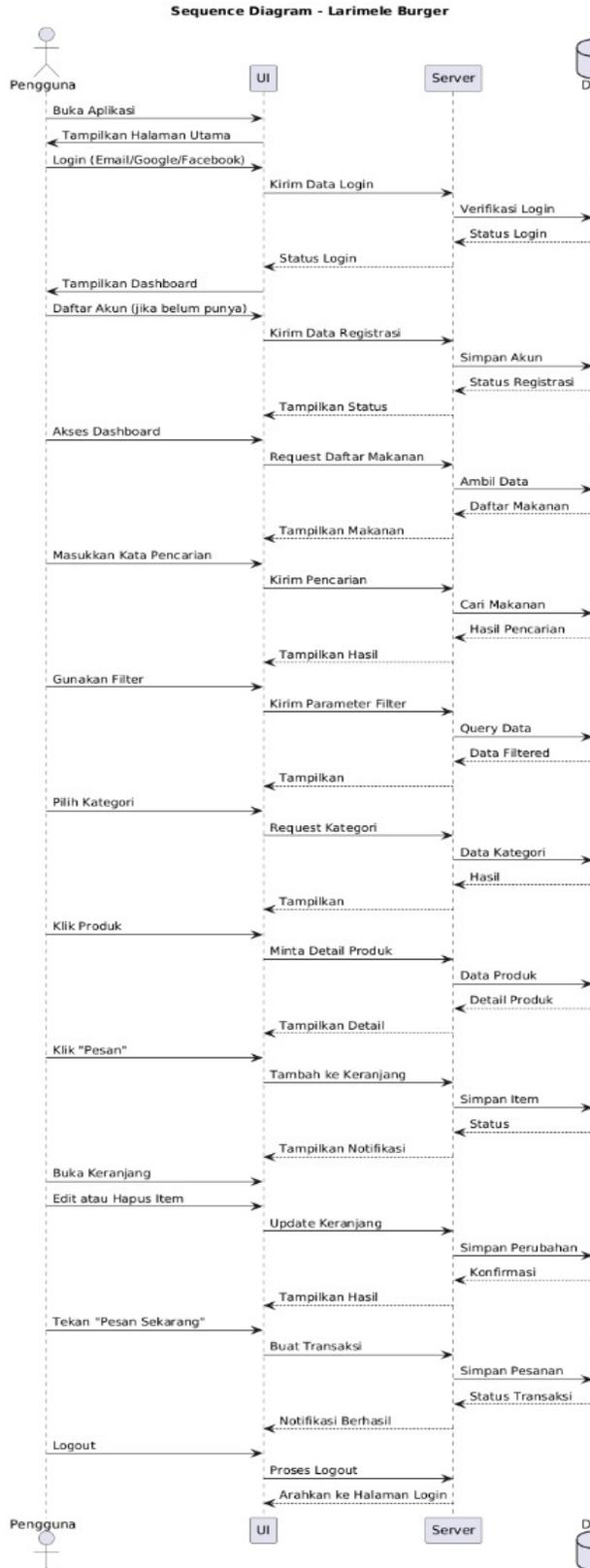
Activity Diagram adalah Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menggambarkan aktivitas sistem[11]. diagram yang menggambarkan konsep aliran data/kontrol, aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem atau aplikasi.



Gambar 4. Activity Diagram pada Larimele Burger

d. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi behavior sistem yang dapat digunakan untuk membangkitkan kasus uji. Dengan dibangkitkannya kasus uji dengan sequence diagram maka kasus uji dapat dihasilkan pada tahap design, sehingga dapat digunakan pengujian saat tahap coding selesai [12].



Gambar 5. Sequence Diagram pada Larimele Burger

### III. Hasil dan Diskusi

#### a. Tampilan Antarmuka

Berikut ini desain dari website yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun tampilan dan fitur yang minimalis diperlihatkan sebagai berikut :

- Halaman Cover Screen

Halaman Cover Screen pada aplikasi Larimele Burger merupakan tampilan awal yang menyambut pengguna sebelum memasuki fitur utama aplikasi. Desain halaman ini dibuat menarik untuk mencerminkan identitas brand Larimele Burger sebagai penyedia makanan cepat saji yang modern dan praktis. Di bagian bawah layar, terdapat dua tombol navigasi utama yaitu tombol Sign Up di pojok kiri bawah yang ditujukan bagi pengguna baru yang ingin mendaftar akun, dan tombol Login di pojok kanan bawah bagi pengguna yang sudah memiliki akun untuk masuk dan mulai memesan. Penempatan tombol yang jelas dan terpisah ini membantu pengguna memilih langkah yang sesuai dengan mudah dan cepat.

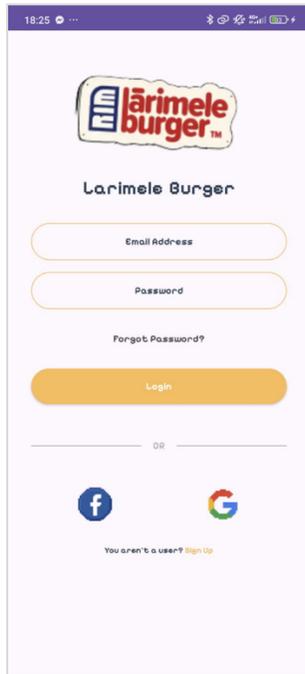


Gambar 6. Halaman Cover Screen

- Halaman Login

Halaman Login pada aplikasi Larimele Burger dirancang untuk memudahkan pengguna dalam

mengakses akun mereka dengan tampilan yang sederhana namun fungsional. Di bagian tengah atas halaman, terdapat logo Larimele Burger sebagai identitas utama aplikasi. Di bawah logo tersebut, tersedia kolom untuk mengisi email address dan password pengguna. Untuk kemudahan akses, halaman ini juga menyediakan opsi login menggunakan akun Gmail dan Facebook melalui ikon masing-masing yang tampil jelas. Selain itu, terdapat tautan "Forgot Password" di bawah kolom password untuk membantu pengguna yang lupa kata sandi mereka. Bagi pengguna baru, tersedia juga pesan "You aren't a user? Sign up" sebagai ajakan untuk mendaftar, sehingga seluruh kebutuhan login maupun registrasi dapat diakses dari satu halaman secara praktis dan efisien.

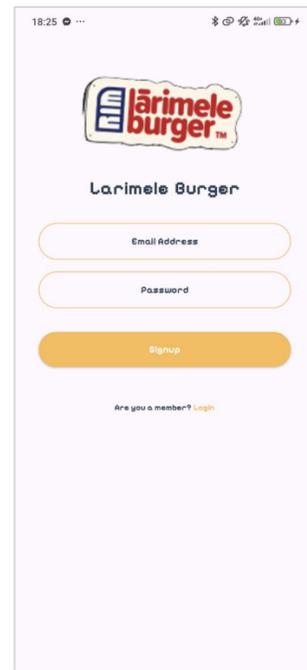


Gambar 7. Halaman Login

- Halaman SignUp

Halaman Sign Up pada aplikasi Larimele Burger dirancang untuk memberikan pengalaman registrasi yang sederhana dan intuitif bagi pengguna baru. Di bagian atas halaman, terdapat logo Larimele Burger yang ditampilkan secara jelas sebagai identitas utama aplikasi, diikuti oleh teks judul "Larimele Burger". Di bawahnya, pengguna akan menemukan dua

kolom input utama yaitu Email Address dan Password yang dibingkai dengan desain minimalis dan elegan. Setelah mengisi data, pengguna dapat langsung menekan tombol "Signup" berwarna kuning cerah yang menonjol di bagian tengah halaman. Sebagai tambahan, di bagian paling bawah terdapat teks kecil "Are you a member? Login" yang menjadi tautan bagi pengguna yang sudah memiliki akun untuk berpindah ke halaman login. Tata letak yang bersih dan terstruktur ini bertujuan untuk memastikan proses pendaftaran berjalan cepat dan nyaman.

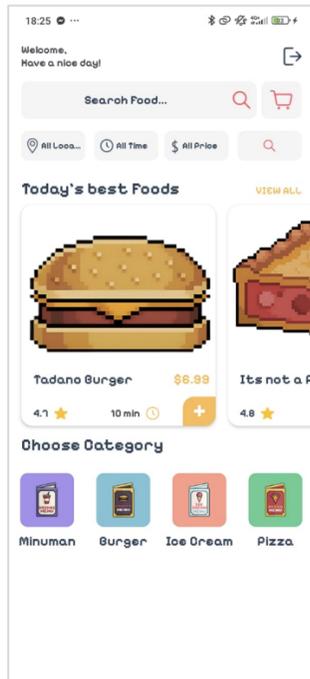


Gambar 8. Halaman SignUp

- Halaman Utama

Halaman Dashboard aplikasi Larimele Burger menampilkan tampilan utama setelah pengguna berhasil login. Di bagian atas halaman, pengguna disapa dengan pesan ramah "Welcome, Have a nice day!", diikuti dengan kolom pencarian untuk mencari makanan, ikon keranjang belanja, serta filter lokasi, waktu pengantaran, dan kisaran harga untuk memudahkan pencarian makanan sesuai preferensi. Di bawahnya, terdapat bagian "Today's Best Foods" yang menampilkan pilihan menu unggulan hari ini, seperti *Tadano Burger* dan menu lainnya, lengkap dengan harga, rating,

estimasi waktu pengantaran, serta tombol tambah ke keranjang. Lebih lanjut, pengguna dapat memilih kategori makanan melalui bagian “Choose Category”, yang menampilkan ikon menarik untuk menu Minuman, Burger, Ice Cream, dan Pizza. Tata letak yang bersih dan ilustrasi bergaya pixel art memberikan kesan modern dan menyenangkan bagi pengguna dalam menjelajahi menu.

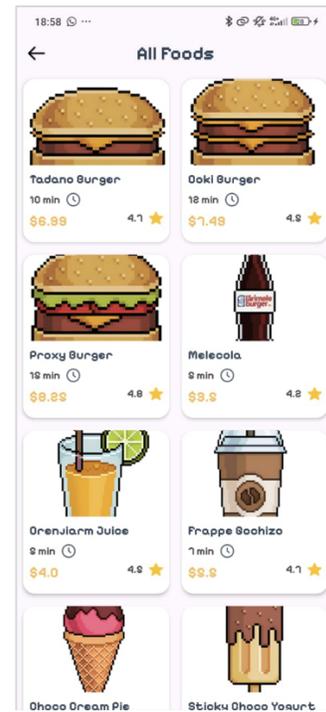


Gambar 9. Halaman Utama

- Halaman Menu

Halaman Menu pada aplikasi Larimele Burger menampilkan berbagai pilihan makanan dan minuman dalam format tiga kolom yang rapi, lengkap dengan ilustrasi pixel art, nama produk, estimasi waktu pengantaran, harga, dan rating pengguna. Beberapa contoh item yang ditampilkan adalah Tadano Burger (10 menit, \$6.99, rating 4.1), Ooki Burger (18 menit, \$1.49, rating 4.9), dan Proxy Burger (19 menit, \$8.29, rating 4.8). Untuk minuman, terdapat Melecola (8 menit, \$3.9, rating 4.2), Orenjiarm Juice (5 menit, \$4.0, rating 4.8), dan Frappe Goohizo (1 menit, \$5.8, rating 4.7). Ikon panah di pojok kiri atas memudahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, sementara keseluruhan tampilan memberikan pengalaman visual yang

menyenangkan dan memudahkan pemilihan menu favorit.



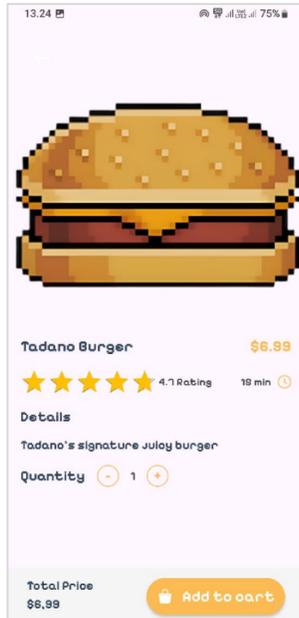
Gambar 10. Halaman Menu

- Halaman Detail Produk

Halaman ini merupakan tampilan detail produk dari aplikasi Larimele Burger, yang memperlihatkan informasi lengkap mengenai salah satu menu, yaitu Tadano Burger. Di bagian paling atas terdapat gambar burger berdesain pixel art yang menarik perhatian dan memberi kesan playful pada pengguna. Di bawah gambar tersebut, ditampilkan nama produk “Tadano Burger” lengkap dengan harga \$6.99, rating 4.7 bintang, dan estimasi waktu pengiriman sekitar 18 menit yang dilambangkan dengan ikon jam kecil.

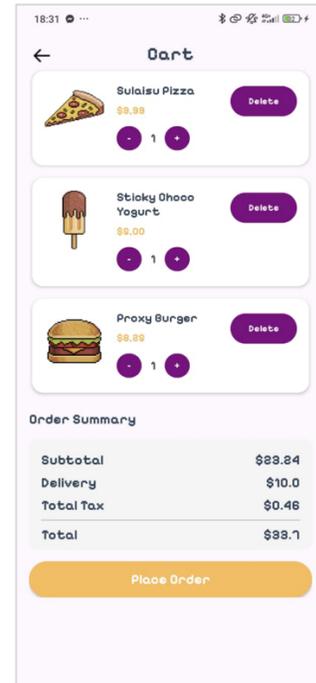
Selanjutnya, terdapat bagian “Details” yang menjelaskan bahwa Tadano Burger adalah burger khas dengan cita rasa juicy khas Tadano. Pengguna dapat mengatur jumlah pesanan melalui fitur quantity yang dilengkapi dengan tombol minus (-) dan plus (+) untuk mengurangi atau menambah jumlah burger yang ingin dibeli. Di bagian bawah halaman, terdapat informasi “Total Price” yang akan menyesuaikan dengan jumlah item yang dipilih, dan tombol besar

berwarna kuning bertuliskan "Add to cart" yang berfungsi untuk menambahkan produk ke keranjang belanja.



Gambar 11. Halaman Detail Produk

- Halaman Keranjang  
 Halaman Keranjang (Cart) pada aplikasi Larimele Burger menampilkan daftar pesanan pengguna lengkap dengan ilustrasi pixel art, nama produk, harga, jumlah pesanan yang dapat diubah dengan tombol (+) dan (-), serta tombol "Delete" untuk menghapus item. Contoh produk dalam keranjang adalah Sulaisu Pizza seharga \$9.99, Sticky Choco Yogurt seharga \$9.00, dan Proxy Burger seharga \$8.25. Di bawahnya, terdapat bagian Order Summary yang merinci subtotal sebesar \$28.24, biaya pengiriman \$10.00, pajak sebesar \$0.46, dan total keseluruhan sebesar \$38.7. Di bagian bawah layar terdapat tombol berwarna kuning bertuliskan "Place Order" untuk melanjutkan ke tahap pemesanan. Tampilan ini membantu pengguna meninjau dan mengelola pesanan secara efisien sebelum checkout.



Gambar 12. Halaman Keranjang

b. Hasil Pengujian Black Box

Hasil pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang digunakan dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Pengujian dilakukan dengan mengamati input dan output setiap kondisi yang ada di sistem. Dinyatakan "Ya" apabila sistem yang diuji sesuai dengan luaran yang diharapkan. Kebalikannya, invalid dinyatakan apabila salah satu aspek tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 1. Uji Coba Black Box

ID	Modul/Fitur	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
A1	IntroActivity	Layar intro tampil 3–5 detik lalu otomatis pindah	Intro berakhir, langsung ke LoginActivity	Ya
B1	LoginActivity	Input email/password valid	Berhasil login → MainActivity	Ya
B2	LoginActivity	Input email tanpa "@"/" .com"	Pesan error "Email tidak valid"	Ya

ID	Modul/Fitur	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
B3	LoginActivity	Password kosong	Peringatan "password mu harus setidaknya 6 karakter"	Ya
B4	LoginActivity	Email benar, password salah	Pesan "Autentifikasi gagal"	Ya
C1	SignupActivity	Nama, email, password & konfirmasi valid	Berhasil daftar → Redirect ke LoginActivity	Ya
C2	SignupActivity	Email sudah terdaftar	Pesan "Autentifikasi Gagal"	Ya
C3	SignupActivity	Password dan konfirmasi tidak sama	Peringatan "Autentifikasi Gagal"	Ya
C4	SignupActivity	Ada field wajib dikosongkan	Peringatan "password mu harus setidaknya 6 karakter"	Ya
E1	ListFoodsActivity	Pilih kategori "X"	Daftar makanan sesuai kategori X	Ya
E3	ListFoodsActivity	Daftar >10 item, scroll	Scroll lancar, semua item ditampilkan	Ya
F1	DetailActivity	Buka detail item Foods	Nama, deskripsi, harga, gambar sesuai data	Ya
F2	DetailActivity	Tekan "Add to Cart" sekali	Item masuk keranjang (qty=1) + toast konfirmasi	Ya
F3	DetailActivity	Tekan "Add to Cart" berulang	Qty bertambah,	Ya

ID	Modul/Fitur	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			total harga terupdate	
G2	CartActivity	Tekan "+" / "-" pada item	Qty naik/turun; jika qty=1 dan "-", item terhapus	Ya
G3	CartActivity	Gunakan fitur "Delete"	Semua item dihapus, keranjang kosong	Ya
G4	CartActivity	Banyak item di keranjang	Total harga = $\Sigma(\text{harga} \times \text{qty})$	Ya

#### IV. Konklusi

Aplikasi Larimele Burger merupakan solusi modern bagi masyarakat urban yang membutuhkan kemudahan dalam memesan makanan cepat saji secara praktis dan efisien. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, ilustrasi bergaya pixel art yang unik, serta fitur fungsional seperti pencarian makanan, kategori menu, dan ringkasan pemesanan, aplikasi ini menghadirkan pengalaman pemesanan yang nyaman dan menyenangkan. Di tengah gaya hidup serba cepat, Larimele Burger menjadi aplikasi yang membantu pengguna menemukan dan memesan makanan favorit mereka dengan mudah. Kombinasi visual menarik, navigasi intuitif, dan fitur lengkap menjadikannya partner andalan dalam memenuhi kebutuhan makanan dan minuman sehari-hari.

#### V. References

- [1] "Mobile Operating System Market Share Indonesia | Statcounter Global Stats." Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: [https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia?utm\\_source=chatgpt.com](https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia?utm_source=chatgpt.com)
- [2] R. Setiawan and W. Nugroho, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android," *Journal of Information Systems and Informatics*,

- vol. 3, no. 2, 2021, doi: 10.33557/journalisi.v3i2.132.
- [3] "Baru 8% Pelaku UMKM yang Memanfaatkan Platform Online." Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: [https://ekonomi.bisnis.com/read/20180929/87/843556/baru-8-pelaku-umkm-yang-memanfaatkan-platform-online?utm\\_source=chatgpt.com](https://ekonomi.bisnis.com/read/20180929/87/843556/baru-8-pelaku-umkm-yang-memanfaatkan-platform-online?utm_source=chatgpt.com)
- [4] I. Inayati, M. nur Hidayatulloh, and M. Kamisutara, "APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik)," *e-Jurnal NARODROID*, vol. 1, no. 2, 2015.
- [5] H. Setiawan, W. Rahayu, and I. Kurniawan, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Cepat Saji D'besto," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 1, no. 03, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i03.356.
- [6] B. A. Habsy, N. Mufidha, C. Shelomita, I. Rahayu, and Moch. I. Muckorobin, "Filsafat Dasar dalam Konseling Psikoanalisis : Studi Literatur," *Indonesian Journal of Educational Counseling*, vol. 7, no. 2, pp. 189–199, Jul. 2023, doi: 10.30653/001.202372.266.
- [7] A. Abdul Wahid Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Sumedang, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- [8] "Pengertian dan Tahapan Metode SDLC Waterfall - Sekayu Web | Situs Blog Pembelajaran Anak IT." Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: <https://www.sekayuweb.com/2021/05/pengertian-dan-tahapan-metode-sdlc-waterfall.html>
- [9] M. R. Wayahdi and F. Ruziq, "Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus: Programmer Association of Battuta)," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 1514–1521, Aug. 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12870.
- [10] S. W. Ramdany, S. Aulia Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, and R. Anggie, "Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web."
- [11] F. Amelia Sari Lubis, S. Sahara Lubis, and B. Hendrik, "Perancangan Sistem Inventory Untuk Stok Barang Herbisida Pada UD. Anugrah Jaya Tani Dengan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySql," *Jurnal Sains Informatika Terapan*, vol. 2, no. 2, 2023, doi: 10.62357/jsit.v2i2.167.
- [12] T. R. Putri, I. Lukmanul, and H. Smb, "Pembangkitan Kasus Uji untuk Pengujian Aplikasi Berbasis Sequence Diagram Test Case Generator for testing Sequence Diagram Based Applications."