

## **RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEBSITE “E-KUQURUYUK” MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

DESIGN AND DEVELOPMENT OF “E-KUQURUYUK” WEBSITE-BASED FOOD  
ORDERING SYSTEM USING WATERFALL METHOD

**Azzahra Rahmadani<sup>1\*</sup>, Fathimatus Zarotun Nisa<sup>1</sup>, Ganes Dwi Febrianti<sup>1</sup>, Navy Nurlyn Ajrina<sup>1</sup>,  
Dhian Satria Yudha Kartika<sup>1</sup>**

\*E-mail: [22082010155@student.upnjatim.ac.id](mailto:22082010155@student.upnjatim.ac.id)

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

### **Abstrak**

Peningkatan penggunaan internet dan teknologi digital dalam era globalisasi memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor kehidupan. Banyak sektor bisnis terutama pada UMKM (usaha mikro, kecil, dan menengah), yang dapat meningkatkan pertumbuhannya dengan mengadopsi teknologi digital yang sudah berkembang tersebut. Salah satu contoh UMKM adalah kantin kampus, seperti Kedai KUQURUYUK di UPN “Veteran” Jawa Timur. Namun, sistem pemesanan makanan di Kedai KUQURUYUK masih dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan antrian yang cukup panjang dan juga banyak terjadinya kesalahan saat memproses pemesanan. Oleh karena itu, penulis merancang dan mengembangkan sistem pemesanan makanan berbasis website untuk mengatasi masalah tersebut. Metodologi penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan dan untuk menguatkan hasil analisis penulis melakukan wawancara dengan pelanggan dan pemilik dari Kedai KUQURUYUK. Pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan metode waterfall, dengan tahapan terstruktur, yaitu analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, sehingga metode ini mudah untuk diimplementasikan. Bahasa pemrograman pengembangan website ini akan dilakukan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dengan framework Reactjs serta PHPMyAdmin untuk mengelola basis datanya. Pengujian sistem akan dilakukan menggunakan metode blackbox testing untuk memastikan keandalan dan kinerja dengan berfokus pada aspek fungsionalitas, khususnya pada input dan output. Luaran atau hasil dari penelitian ini adalah sistem pemesanan makanan berbasis website untuk Kedai KUQURUYUK. Sistem ini memiliki tampilan menu login dan registrasi, halaman utama, halaman menu, halaman pemesanan, halaman pembayaran, halaman status pesanan, serta halaman feedback. Dengan adanya sistem pemesanan makanan berbasis website ini, diharapkan Kedai KUQURUYUK dapat meningkatkan mutu pelayanan dengan lebih baik kepada pelanggan usaha, mempermudah pencatatan penjualan, dan meningkatkan efisiensi kerja.

**Kata kunci:** *Sistem Pemesanan, Website, Waterfall.*

### **Abstract**

*The increasing use of the internet and digital technology in the era of globalization has a significant impact on various sectors of life. Many business sectors, especially micro, small, and medium enterprises (MSMEs), can enhance their business growth by adopting the developed digital technology. One example of an MSME is KUQURUYUK eatery located at UPN “Veteran” East Java. However, the food ordering system at KUQURUYUK eatery is still manually, resulting in long queues and frequent errors in order processing. Therefore, the author has designed and developed a website-based food ordering system to address these issues. This research methodology involves data collection through observation and interviews with customers and the owner of KUQURUYUK eatery to gather information. The software development follows the waterfall method, which consists of structured stages including analysis, design, implementation, testing, and maintenance. This method is easy to implement. The website development will use JavaScript programming language with the Reactjs framework, and PHP MyAdmin will be utilized to manage the database. The system will be tested using the black box testing method to*

*ensure reliability and performance, with a focus on functionality, particularly input and output aspects. The outcome of this research is a website-based food ordering system for KUQURUYUK eatery. The system includes a login and registration menu, home page, menu page, ordering page, payment page, order status page, and feedback page. With this website-based food ordering system, it is expected that KUQURUYUK eatery can improve its service quality to customers, facilitate sales recording, and enhance work efficiency.*

**Keywords:** *ordering system, website, waterfall,*

## 1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan majunya teknologi digital, penggunaan internet mengalami peningkatan yang cukup pesat. Kemajuan dibidang teknologi ini faktanya banyak mempengaruhi berbagai sektor dan bidang di kehidupan. Implementasi teknologi informasi melalui sistem informasi memberikan kemudahan dalam pengelolaan dan penelusuran data berdasarkan kategori tertentu [1]. Adanya perubahan lingkungan diluar sektor pendidikan, seperti lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, hingga politik mengharuskan dunia bisnis dan komersial memutar otak untuk menghadapi dan beradaptasi dengan perubahan tersebut. Pelaku bisnis perlu bergerak maju dengan memanfaatkan teknologi digital agar mampu lebih unggul dibandingkan pesaingnya.

Keunggulan utama dalam memanfaatkan teknologi digital saat ini adalah dengan adanya dukungan dalam berinovasi, khususnya di bidang informasi dan teknologi. Proses adopsi teknologi ini menjadikan UMKM lebih mudah dalam melakukan peningkatan nilai bisnis karena memiliki birokrasi dan sistem yang memudahkan [2]. Istilah UMKM berasal dari kata Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Artinya, UMKM merupakan suatu bisnis yang dilakukan oleh seorang individu, suatu kelompok, maupun suatu badan usaha kecil [3].

Salah satu contoh UMKM adalah kantin kampus. Kantin berasal dari bahasa belanda yaitu “*Kantine*” atau kafetaria yaitu sebutan untuk sebuah ruangan yang dapat dipergunakan oleh pengunjungnya untuk memesan makanan di tempat maupun makan makanan yang dibawa dari luar kantin [4]. Kantin merupakan tempat yang sering dikunjungi untuk membeli makanan maupun minuman. Proses transaksi pembelian makanan dan minuman menjadi kegiatan utama. Di kampus UPN “Veteran” Jawa Timur, terdapat satu pusat kantin yang terdiri dari 2 bangunan yang berada pada lokasi yang sama.

Banyaknya jumlah mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur terkadang menimbulkan antrian yang mengular di dalam kantin karena sistem kantinnya yang terpusat dan manual. Seringkali hal ini juga membuat penjual menjadi kesusahan untuk membuat pesanan karena banyak pesanan yang sudah menumpuk. Para mahasiswa juga mengalami kendala berupa keterbatasan waktu untuk mengantri karena harus mengikuti jam kelas selanjutnya.

Kedai KUQURUYUK merupakan salah satu warung UMKM yang ada di kantin UPN “Veteran” Jawa Timur. Kedai ini dikelola oleh pemilik dan karyawannya yang berjumlah 3 orang. Kedai ini menawarkan berbagai macam makanan dan minuman yang sangat digemari oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur. Berdasarkan hasil wawancara kami dengan pemilik usaha, proses pemesanan makanan dalam kegiatan transaksi di kedai ini masih belum menerapkan sistem informasi sehingga dilakukan secara manual/tradisional. Proses pembayaran juga masih dilakukan dengan cara manual dengan bantuan kertas dan kalkulator sehingga sering terjadi hambatan dan kesalahan dalam penghitungan maupun pemesanan. Hal ini juga menyebabkan pemilik warung mengalami kesulitan dalam melakukan rekap penjualan dan pemasukan harian. Dari hasil wawancara dengan pembeli/pelanggan juga ditemukan beberapa permasalahan dan kendala dalam pemesanan makanan secara manual ini. Beberapa kendala utama adalah seringnya terjadi kesalahan pemesanan, antrian yang tidak beraturan, serta tempat yang sempit. Sehingga proses pemesanan makanan dirasa sangat tidak efektif dan dapat mengurangi kepuasan pelanggan.

Berdasarkan masalah diatas, untuk membantu usaha di Kedai KUQURUYUK agar proses pemesanan makanan menjadi lebih mudah diperlukan sebuah sistem pemesanan makanan bagi pelanggan dan pemilik usaha. Maka Penulis akan membuat suatu rancang bangun atas proses pemesanan yang ada dalam kedai KUQURUYUK berbasis *website* dalam penggunaannya. Menurut Bambang, Rancang bangun merupakan kegiatan serta proses dalam membuat sistem

baru yang bertujuan untuk memperbaiki sistem yang sebelumnya, baik secara utuh maupun sebagian [5]. Adapun menurut Hidayat Website merujuk pada sekelompok tampilan muka yang dapat menampilkan informasi melalui teks, video, gambar, animasi, suara, dan kombinasinya. Ada kemungkinan bagi website untuk memiliki karakteristik statis atau dinamis, yang membentuk serangkaian halaman yang terhubung secara keseluruhan. Setiap elemen dalam rangkaian tersebut dihubungkan melalui jaringan halaman [6]. Simarmata juga menyebutkan bahwa website merupakan suatu tools atau alat dimanfaatkan dalam membangun sistem informasi global sederhana berbasis hypertext [7].

Dengan adanya sistem berbasis *website* tersebut pembeli tidak diperlukan untuk mengunduh sistem yang akan digunakan jika ingin memesan makanan, ataupun untuk mengetahui menu yang tersedia dalam kedai tersebut. Penulis juga berharap dengan adanya sistem pemesanan makanan berbasis website yang akan dibuat ini, kedai berguna meningkatkan mutu pelayanan pada pelanggan sehingga dalam penggunaan sistem tersebut dapat meningkatkan pendapatan yang menguntungkan bisnis, memudahkan akses laporan penjualan, serta memudahkan para karyawan dalam menghindari kesalahan saat proses pemesanan makanan oleh pengunjung.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan data berupa kebutuhan dan keinginan pengguna yang dapat diimplementasikan dalam E-Kuquruyuk dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Selanjutnya penulis mulai mengembangkan perangkat lunak dengan metode *waterfall*. *Waterfall* Merupakan sebuah model sederhana yang ada dalam SDLC. Metodologi SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah proses perubahan dan pembuatan pada sistem. Sistem yang dimaksud misalnya seperti Sistem Komputer atau Sistem Informasi. Dalam sistem tersebut akan dilakukan proses yang berurutan mulai dari perencanaan, analisis, desain, implementasi/konstruksi, pengujian, serta pemeliharaan [8]. Model pengembangan *Waterfall* dilakukan melalui pendekatan secara berurutan dan terstruktur [9]. Metode ini dinamai *waterfall* karena pada metode ini harus menunggu selesainya tahap sebelumnya untuk bisa melakukan pembuatan atau perubahan suatu sistem di tahap selanjutnya[10].



Gambar 1. Tahapan Model *Waterfall* [11]

### 2.1 *Analysis Requirement*

Pada tahap proses analisis, merupakan proses mengumpulkan data untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar bisa memahami seperti apa model sistem yang diperlukan oleh pengguna. Dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi (pengamatan) dan menanyakan secara langsung kepada calon pengguna (wawancara). Survey yang dilakukan berupa kunjungan secara langsung ke lokasi tenant KUQURUYUK dan melakukan pembelian makanan serta minuman untuk mengetahui sistem yang berjalan untuk mendukung hasil survei yang dilakukan oleh penulis. Sedangkan wawancara dilakukan dengan metode *interview* kepada pemilik tenant KUQURUYUK untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat dijawab oleh pemilik tenant KUQURUYUK. Dalam prosesnya dilakukan identifikasi permasalahan yang sering dialami oleh calon pengguna dalam melakukan pemesanan makanan di kedai KUQURUYUK.

### 2.2 *Design*

Tahapan desain dilakukan untuk merancang gambaran perangkat lunak yang akan dikembangkan misalnya desain struktur data, arsitektur program, antarmuka pengguna, analisis proses bisnis, dan prosedur pengkodean. Tahap ini menggambarkan program mulai dari proses analisis kebutuhan sampai gambaran desain yang dapat diwujudkan dalam pengembangan program di tahap berikutnya. Dalam penelitian ini proses desain meliputi pembuatan desain proses *Diagram Use Case*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

### **2.3 Construction**

Rancangan desain pada tahap sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi program. Tahap ini desain yang sudah dibuat akan bisa menghasilkan sebuah program yang sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan. Tahap ini juga mencakup pengembangan basis data perangkat lunak serta antarmuka pengguna. Rencana pengembangan website ini akan dilakukan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dengan *framework* Reactjs. Penggunaan bahasa pemrograman ini dikarenakan JavaScript merupakan bahasa yang didukung oleh hampir semua browser modern [12]. Hal ini memungkinkan aplikasi web yang dibangun dengan JavaScript dapat dijalankan di berbagai platform dan perangkat dengan mudah. Sedangkan pengolahan basis datanya akan dilakukan menggunakan PHP MyAdmin. PHPMyAdmin merupakan sebuah aplikasi yang berbasis website, yang memiliki tujuan untuk mengelola basis data MySQL [13].

### **2.4 Testing**

Proses pengujian bertujuan untuk memastikan keandalan dan kinerja perangkat lunak dengan berfokus pada aspek *logic* dan *funksional*. Hal ini melibatkan pengujian menyeluruh terhadap setiap bagian untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dan menghasilkan hasil yang sesuai. Metode pengujian yang digunakan didasarkan pada pemakaian data-data yang sering berkontribusi dalam pengolahan data, seperti yang termasuk pada data operasional, data masukan, dan data keluaran. Pengujian yang dilakukan pada sistem bertujuan agar bisa memastikan bahwa sistem yang telah dikembangkan dapat berfungsi sesuai *requirement* yang sudah ditentukan [14]. Dalam pengembangan sistem informasi pemesanan makanan berbasis website ini pengujian direncanakan menggunakan metode *blackbox testing* untuk memastikan keandalan dan kinerja dengan berfokus pada aspek fungsionalitas, khususnya pada input dan output.

### **2.5 Tahap pemeliharaan (*maintenance*)**

Setelah penggunaan program oleh pengguna, terkadang terjadi perubahan yang perlu dilakukan karena munculnya ketidaksesuaian yang terjadi dan tidak terdeteksi selama dilakukan pengujian. Tahapan ini juga bisa dilakukan karena perangkat lunak harus beradaptasi dengan keadaan atau kondisi baru yang membuat diperlukannya perubahan. Tahap *maintenance* melibatkan pengulangan proses konstruksi atau pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan atau spesifikasi baru untuk memberi perubahan pada perangkat lunak sebelumnya, namun tidak dengan membuat ulang sistem atau perangkat lunak yang baru dari awal.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

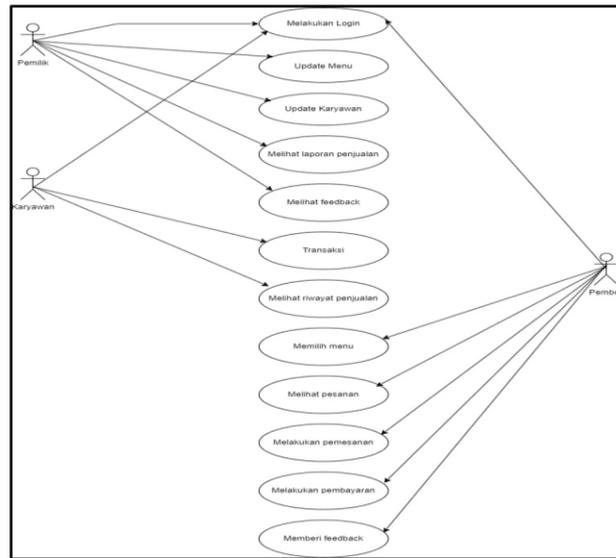
### **3.1 Analisis Requirement**

Kebutuhan dalam perancangan website ini adalah pengunjung atau pembeli dapat melakukan pemesanan secara online dengan memilih menu yang ingin dipesan, kemudian pembeli dapat melakukan checkout dan melakukan pembayaran sehingga pesanan dapat didata dengan efektif tanpa menimbulkan antri yang cukup panjang saat proses pemesanan. Selama proses pemesanan, pembeli dapat memantau status pesanan dan akan mendapatkan notifikasi jika makanan siap di ambil di kedai. Setelah melakukan sebuah proses pemesanan pembeli dapat memberikan feedback dari menu yang sudah dipesan. Website ini juga dirancang untuk memudahkan pemilik kedai dalam hal pendataan rekap penjualan, riwayat transaksi, pengurutan pesanan, serta pengecekan stok menu yang tersedia secara akurat dan sistematis. Sistem yang kami buat berbasis website sehingga dapat diakses melalui berbagai browser. Nantinya dalam sistem ini segala proses pemesanan, pembayaran, dan proses transaksi di kedai KUQURUYUK dapat dilakukan secara online agar lebih efektif.

### **3.2 Design**

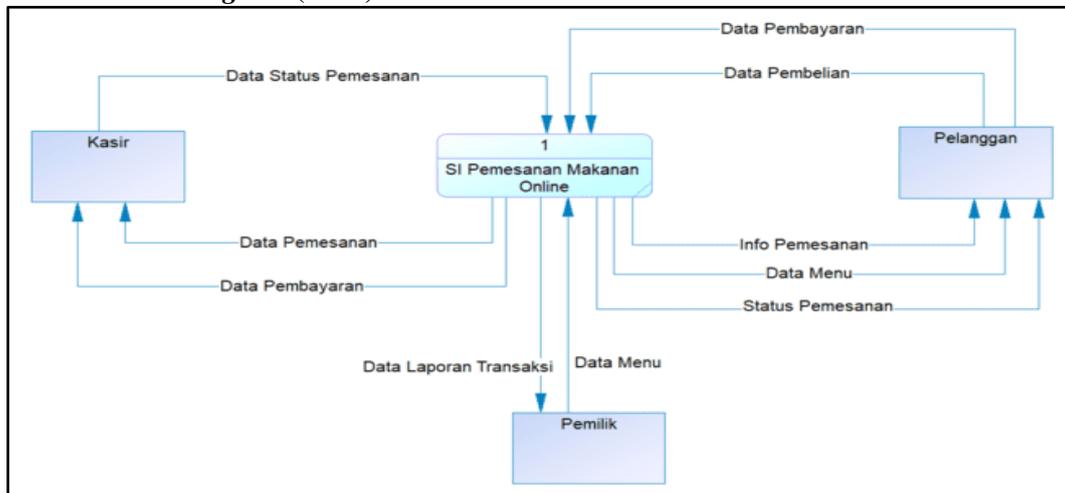
Setelah melakukan analisis terkait kebutuhan sistem yang dirancang, selanjutnya adalah tahap design. Dalam penelitian ini proses desain meliputi pembuatan desain proses Diagram *Use Case*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

#### **3.2.1 Diagram Use Case**

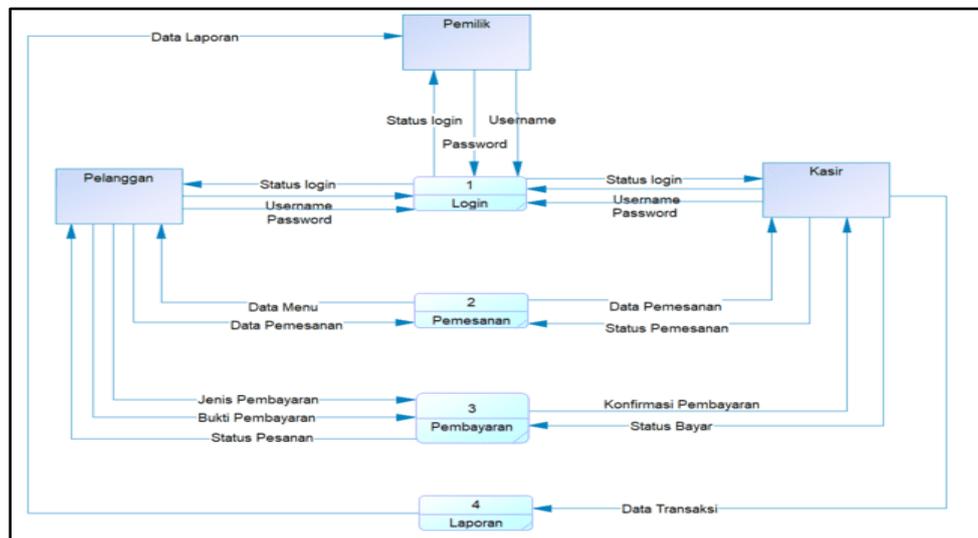


Gambar 2. Use Case Diagram

### 3.2.2 Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 3. DFD Level 0

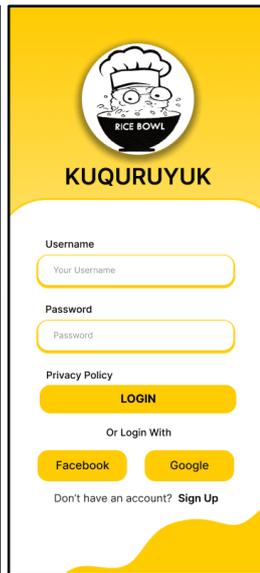


Gambar 4. DFD Level 1

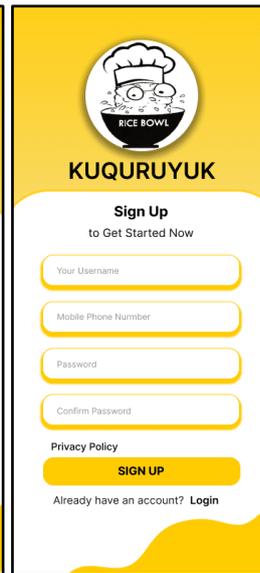




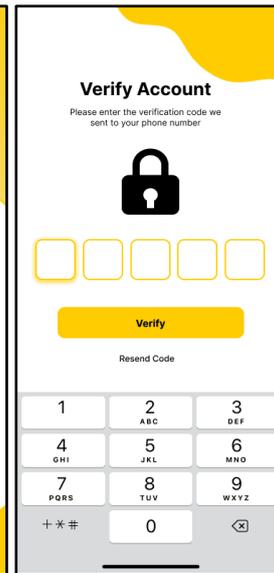
**Gambar 7. Halaman Awal Login dan Sign Up Pembeli**



**Gambar 8. Halaman Login Pembeli**



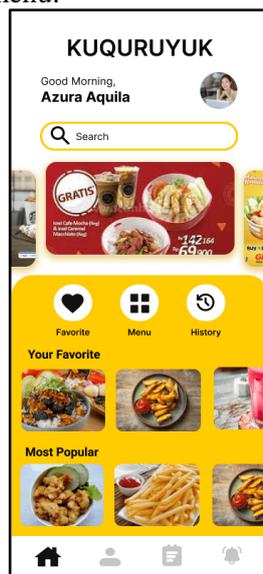
**Gambar 9. Halaman Sign Up Pembeli**



**Gambar 10. Halaman Verifikasi Akun**

### b. Halaman Utama dan Menu

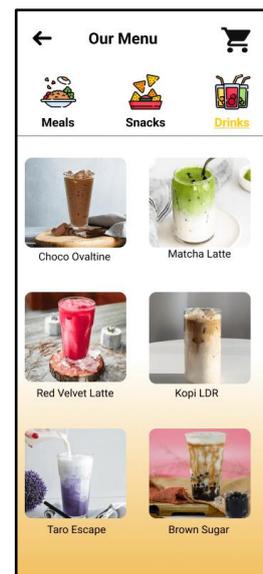
Halaman utama (*home*) menampilkan tampilan awal dari pelanggan setelah *login* dan masuk ke *website*. Dalam halaman utama terdapat tampilan Menu yang akan menampilkan daftar menu dan juga rekomendasi menu yang bisa dipilih di Kedai KURURUYUK. Pada halaman menu juga terdapat detail seperti nama menu, gambar, harga, deskripsi menu, dan juga tampilan jumlah *reviews* pengguna yang sudah membeli menu tersebut. Berikut tampilan pada halaman utama dan halaman menu:



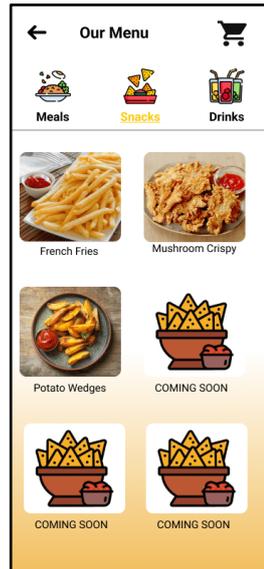
**Gambar 11. Halaman Utama**



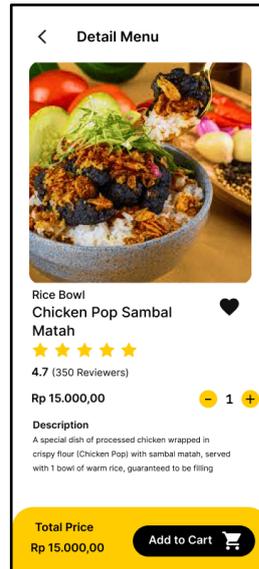
**Gambar 12. Halaman Menu (Meals)**



**Gambar 13. Halaman Menu (Drinks)**



Gambar 14. Halaman Menu (*Snacks*)



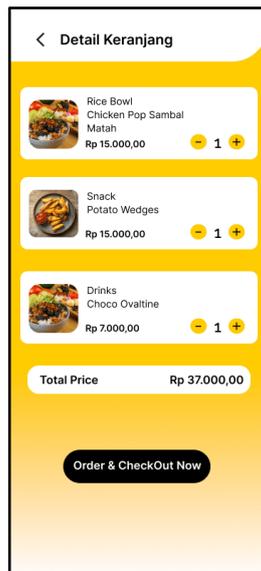
Gambar 15. Halaman Detail Menu

**c. Halaman Pemesanan dan Checkout**

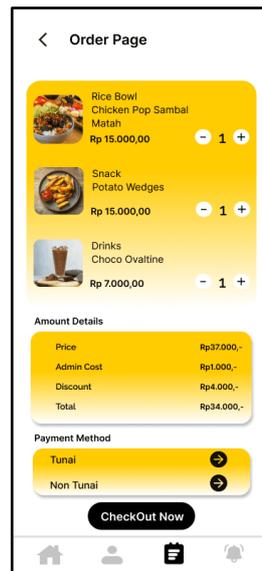
Pada tampilan Halaman Pemesanan berfungsi bagi pelanggan yang akan memilih menu dan jumlah untuk melakukan pemesanan pada suatu produk yang ditawarkan. Apabila pelanggan sudah selesai memilih, maka akan terdapat tampilan daftar menu yang dipilih, jumlah, serta harga yang harus dibayar. Apabila pelanggan telah yakin dengan pesanan yang ada di keranjangnya, maka pelanggan dapat melakukan checkout pesanan yang nantinya akan masuk ke sistem untuk dikelola lebih lanjut. Berikut ini merupakan tampilan dari halaman transaksi pemesanan :



Gambar 16. Halaman Detail Menu



Gambar 17. Halaman Detail Keranjang



Gambar 18. Halaman Pemesanan

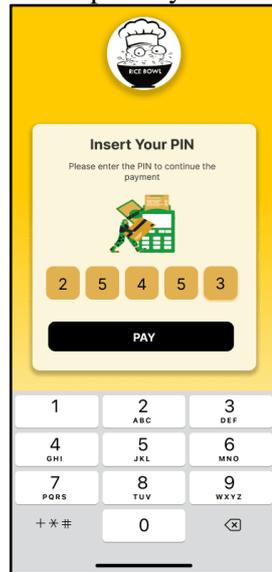
**d. Halaman Pembayaran**

Halaman pembayaran berfungsi sebagai tempat melakukan pembayaran atas pesanan pelanggan. Dalam halaman tersebut menampilkan jenis pembayaran yang akan dipilih oleh pelanggan dalam bertransaksi, yaitu tunai atau non tunai. Terdapat beberapa pilihan pembayaran non tunai, yaitu melalui Shopee Pay, Gopay, DANA, dan LinkAja. Sedangkan pada pembayaran tunai, pelanggan

dapat melakukan pembayaran dengan uang tunai saat mengambil pesanan di kasir. Berikut ini merupakan tampilan dari menu pembayaran :



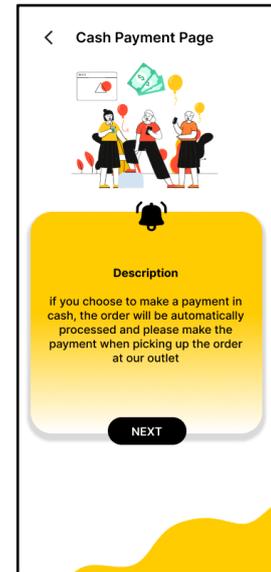
Gambar 19. Halaman Pembayaran Non Tunai



Gambar 20. Halaman Verifikasi PIN Pembayaran



Gambar 21. Halaman Notifikasi Pembayaran Sukses



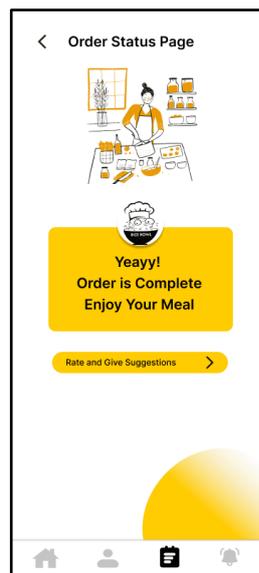
Gambar 22. Halaman Pembayaran Tunai

#### e. Halaman Status Pesanan

Halaman ini menampilkan status dan keterangan pesanan yang telah dibuat. Status dari pesanan yaitu pesanan diterima, pesanan sedang disiapkan, pesanan sudah siap diambil, pesanan telah diambil, dan pesanan selesai. Berikut adalah tampilan dari halaman status pesanan:



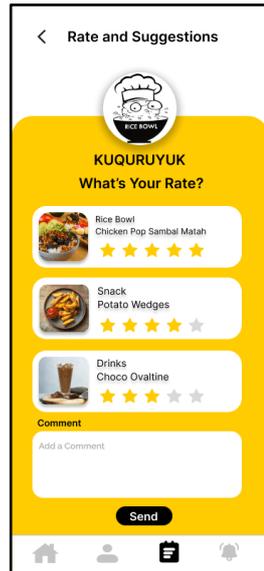
Gambar 23. Halaman Status Pesanan



Gambar 24. Halaman Pesanan Selesai

#### f. Halaman Feedback dan Halaman Akhir

Halaman *Feedback* menampilkan menu untuk melakukan *rating* pesanan dan memberikan kritik maupun saran. Halaman *Feedback* hanya bisa diakses ketika pelanggan telah melakukan pembelian dan status pesanan telah selesai. Setelah memberikan *feedback*, pelanggan akan diarahkan ke halaman akhir dan bisa memilih untuk kembali ke halaman utama atau *log out*.



Gambar 25. Halaman Feedback



Gambar 26. Halaman Akhir

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Website pemesanan makanan E-KUQURUYUK pada kedai KUQURUYUK di kantin UPN “Veteran” Jawa Timur dirancang untuk mengatasi permasalahan terkait proses pemesanan makanan dan juga pengelolaan bisnis di kedai KUQURUYUK agar menjadi lebih mudah serta efektif bagi pelanggan dan pemilik usaha. Website ini dirancang menggunakan salah satu metode SDLC yaitu model *waterfall*. Tahapan diawali dengan menganalisis kebutuhan (*software requirement*) sistem yang diperlukan dengan melakukan observasi dan wawancara agar sistem dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna. Tahap selanjutnya adalah membuat desain sistem yang akan dikembangkan, yaitu mendesain *use case diagram* untuk menggambarkan hubungan user dengan sistem, *data flow diagram* untuk menggambarkan alur data dalam sistem, serta *entity relationship diagram* untuk menggambarkan hubungan dalam database. Desain yang telah dibuat kemudian dikembangkan pada tahap *construction* atau tahap membuat kode program, tahap ini dilakukan dengan membuat implementasi basis data pada MySQL serta implementasi *User Interface* aplikasi. Dalam penelitian tentang pengembangan sistem pemesanan makanan selanjutnya, dapat dilakukan melalui metode SDLC yang berbeda sebagai pendekatan alternatif. Sebagai contoh, dapat dipertimbangkan penggunaan metode agile atau spiral. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan studi kasus yang berbeda, misalnya pada platform pemesanan makanan lainnya untuk membandingkan kinerja, fitur, dan kepuasan pengguna antara platform yang ada dan sistem yang dikembangkan. Selain itu di masa depan dapat dilakukan penelitian dengan analisis kepuasan pengguna tentang sistem yang dikembangkan secara lebih mendalam melalui wawancara, kuesioner yang lebih rinci, atau pengamatan langsung terhadap pengguna yang menggunakan sistem. Melalui pemahaman terhadap apa yang dibutuhkan pengguna dengan lebih baik, dapat ditemukan peluang untuk meningkatkan sistem pemesanan makanan dan membuat pengguna merasakan pengalaman yang lebih baik.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Pujiyanto, Pujiyanto. "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Data Sekolah pada Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Komering Ulu." *Annual Research Seminar: Computer Science and Information and Communications Technology 2015, Palembang, Indonesia, 2015*. Universitas Sriwijaya, 2015.
- [2] Hasanah, R. L., Kholifah, D. N., & Alamsyah, D. P. (2020). Pengaruh modal, tingkat pendidikan dan teknologi terhadap pendapatan umkm di kabupaten purbalingga. *Kinerja*, 17(2), 305-313.

- [3] S. Al Farisi, M. I. Fasa, and Suharto, “Peran Umkm (Usaha Mikro Kecil Menengah) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat” *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, vol. 9, no. 1, pp. 73–84, Jan. 2022, doi: 10.53429/JDES.V9INO.1.307.
- [4] Nuraida, L., Kusumaningrum, H., Palupi, N. S., Koswara, S., Madanijah, S., Zulaikha; Madjid, A. S., Ariani, Triwahyunto, A. (2011). *Pedoman menuju kantin sehat*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional
- [5] Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta
- [6] Hidayat. Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.
- [7] Simarmata. Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- [8] Permana, R.A. and Sahara, S., 2018. Penerapan SDLC Waterfall Berbasis Web pada Toko Giant Komputer Depok. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(2), pp.205-205.
- [9] Wahid, Aceng Abdul. "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November (2020): 1-5.
- [10] Wijaya, Y.D. and Astuti, M.W., 2019, October. Sistem informasi penjualan tiket wisata berbasis web menggunakan metode waterfall. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 273-276).
- [11] Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Andi Offset. 2002.
- [12] Imaniawan, F. F. D., & Elsa, U. M. (2017). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 82–91.
- [13] Handayani, V. R., Wijianto, R., Anggoro, A., Informatika, M., & Informatika, M. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada Bkk (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya Smk Negeri 2 Banyumas. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 76-84.
- [14] Hanifah, U., Alit, R., & Sugiarto, S. (2016). Penggunaan metode black box pada pengujian sistem informasi surat keluar masuk. *Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2), 33-40.