

**PEMANFAATAN QR CODE DALAM PEMESANAN MAKANAN & MINUMAN
PADA RUMAH MAKAN KEJORA JAYA MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN (UCD)**

**UTILIZATION OF QR CODE IN FOOD & BEVERAGE ORDERING AT KEJORA
JAYA DINING HOUSE USING USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD**

Irwansa¹, Nurul Huda²

^{1,2}Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina
Darma
irwansa23@gmail.com

ABSTRACT

The development of information technology has been used in many facets of life. Both from the field of technology, health field, education field, entertainment field and others. For now, the use of the website has become the main thing. Every individual has access to use the website due to the increasing use of the internet. This study was conducted at Rumah Makan Kejora. Management of order data using manual means, i.e. using paper notes to record orders. This causes some obstacles, namely in manual recording, waiters seem to be in a hurry to record customers' orders that are often crowded. Waiter writing that is sometimes illegible, and order papers that have been sent to the kitchen are often dropped, lost, or wet are risks of food orders made by waiters. Therefore, the organization needs to develop a computerized system in terms of food ordering where all ordering processes can be carried out through a computerized application using QR Code to facilitate the ordering process. Development of this system uses User Centered Design (UCD) methods and design using Unified Modelling Language (UML).

Keywords: QR Code, User Centered Design, Unified Modelling Language.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah digunakan di berbagai segi kehidupan. Baik dari bidang teknologi, bidang kesehatan, bidang pendidikan, bidang hiburan dan lain-lain. Untuk saat ini, penggunaan *website* telah menjadi hal utama. Setiap individu mempunyai akses untuk menggunakan *website* dikarenakan penggunaan internet yang semakin tinggi. Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Makan Kejora. Pengelolaan data pemesanan menggunakan cara manual yaitu menggunakan kertas catatan untuk mencatat pemesanan. Hal itu menyebabkan beberapa kendala yaitu dalam pencatatan manual tersebut pelayan terkesan terburu-buru untuk mencatat pesanan pelanggan yang sering ramai. Tulisan pelayan yang kadang tidak dapat terbaca, dan kertas pesanan yang sudah dikirim ke bagian dapur sering kali terjatuh, hilang, ataupun basah merupakan resiko dari pencatatan pesanan makanan yang dilakukan oleh pelayan. Oleh karena itu, organisasi membutuhkan pengembangan sistem terkomputerisasi dalam hal pemesanan makanan dimana semua proses pemesanan bisa dilakukan melalui aplikasi terkomputerisasi dengan menggunakan pemanfaatan QR Code untuk memudahkan proses pemesanan. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan perancangan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Kata Kunci: QR Code, User Centered Design, Unified Modelling Language.

PENDAHULUAN

Era globalisasi menuntut semua kegiatan memanfaatkan perkembangan teknologi yang memang sedang berkembang pada saat ini. Hal ini dianggap lebih memudahkan individu dalam mengolah pekerjaan, selain itu perkembangan teknologi juga dianggap sebagai alternatif dalam menciptakan efisiensi waktu bekerja. Kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat

sumber daya manusia saat ini dituntut untuk selalu mengikuti perkembangannya

Di era modern saat ini perkembangan dunia kuliner khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Melihat perkembangan yang bagus di dalam dunia kuliner memberikan peluang usaha yang menjanjikan kepada para wirausahawan sehingga banyak diantara

mereka yang berlomba lomba membuka usaha rumah makan. Salah satu ciri rumah makan yang menyediakan makanan yang enak adalah rumah makan yang memiliki banyak pelanggan. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan tidak jarang menimbulkan kesulitan tersendiri untuk melayani pemesanan makanan dan minuman.

Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian adalah rumah makan Kejora Jaya yang tidak jarang juga mengalami kesulitan disaat rumah makan dalam keadaan ramai. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan sering kali membuat pelayan kesulitan melayani pelanggan secara optimal, saat ini pada sistem yang berjalan adalah pelayan mencatat pesanan di setiap meja satu per satu setelah itu pelayan memberikan kertas catatan pesanan ke bagian dapur untuk di buat sesuai menu. Lalu setelah pesanan jadi maka pelayan segera menghidangkannya ke pelanggan, lalu setelah makan maka pelanggan membayar pesanan ke kasir. Maka dari sistem yang berjalan tersebut peneliti menemukan sebuah kekurangan yaitu dalam pencatatan manual tersebut pelayan terkesan terburu-buru untuk mencatat pesanan pelanggan yang sering ramai. Tulisan pelayan yang kadang tidak dapat terbaca, dan kertas pesanan yang sudah dikirim ke bagian dapur sering kali terjatuh, hilang, ataupun basah merupakan resiko dari pencatatan pesanan makanan yang dilakukan oleh pelayan. Selain itu untuk sistem yang berjalan saat ini untuk laporan penjualan berupa data makanan apa saja yang sudah terjual perhari nya masih dalam pencatatan manual di buku sehingga kesulitan untuk mendapatkan laporan penjualan, dan juga pihak rumah makan kesulitan mendapatkan laporan omset penjualan perbulan nya dikarenakan kesulitan dalam pengambilan data nya yang masih dalam bentuk catatan manual, dimana dalam catatan manual memiliki resiko tidak tercatat nya sebuah transaksi dikarenakan

lupa ataupun repot karena banyak nya permintaan pemesanan.

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penerapan teknologi informasi sebagai sarana baru yang dapat membantu mempermudah suatu pekerjaan. Maka dalam penelitian ini peneliti mengusulkan sistem baru yang terkomputerisasi yaitu dengan alur dimana saat pelanggan datang untuk memesan makanan maka pelanggan dapat scan QR Code untuk menuju link aplikasi pemesanan dalam aplikasi tersebut pelanggan dapat memesan makanan yang diinginkan, lalu setelah memesan makanan maka sistem akan meneruskan pesanan ke bagian pelayan lalu bagian pelayan akan meneruskan ke bagian dapur untuk disiapkan apa yang dipesan oleh pelanggan, pelanggan dapat memilih untuk membayar tunai atau membayar melalui transfer, setelah melakukan pembayaran maka admin akan melakukan verifikasi lalu setelah itu makanan akan di antarkan oleh pelayan ke pelanggan. Hal utama dari penerapan teknologi informasi pada rumah makan Kejora Jaya adalah untuk meningkatkan pelayanan yang optimal kepada pelanggan, mempercepat proses pemesanan, serta mengurangi pengeluaran dari penggunaan alat tulis, kertas, dan dapat membantu dalam pengelolaan data yang dapat menjadi laporan perbulan atau bahkan laporan perhari.

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan diatas, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian ini dengan judul “Pemanfaatan QR Code Dalam Pemesanan Makanan & Minuman Pada Rumah Makan Kejora Jaya Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif* adalah salah satu cara penelitian dengan menggambarkan serta menginterpretasi suatu objek sesuai dengan kenyataan yang ada, tanpa dilebih-lebihkan. Menurut

Hidayat (2010) penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu masa tertentu. Penelitian deskriptif sering disebut sebagai non eksperimen, dikatakan demikian karena penelitian ini seseorang yang meneliti tidak melakukan manipulasi variabel dan juga selalu mengutamakan fakta, sehingga penelitian ini murni menjelaskan dan meng gambarkannya. metode yang menggambarkan secara sistematis dan faktual serta akurat mengenai informasi yang sebenarnya sesuai fakta-fakta yang ditemui di lapangan.

a. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pada metode ini yang dilakukan adalah mengamati dan mempelajari permasalahan yang ada pada objek penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

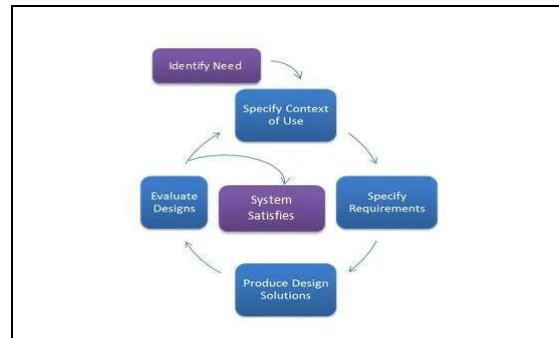
Mencari bahan referensi yang berkaitan ataupun mendukung dalam penyelesaian masalah melalui buku-buku dan *internet* mengenai permasalahan yang dibahas.

3. Metode Wawancara

Mewawancarai secara langsung kepada manager dan karyawan pada rumah makan Kejora Jaya

b. Metode Pengembangan Sistem.

Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam penelitian adalah *User Centered Design (UCD)*. *User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat- sifat, konteks serta lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Simatupang, 2014). Terdapat 4 tahapan dalam metode UCD seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Berikut penjelasan untuk setiap Tahapan UCD:

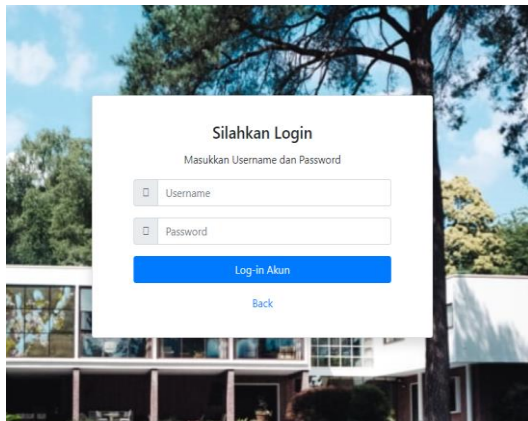
1. *Specify Context of Use* (Tentukan konteks pengguna) .Pada tahap ini lebih pada Identifikasi siapa saja user yang akan menggunakan produk, untuk apa mereka akan menggunakannya, dan dalam kondisi apa mereka akan menggunakannya.
2. *Specify of Requirements* (Tentukan persyaratan) Pada tahapan ini akan dilakukan identifikasi persyaratan atau sasaran pengguna yang harus dipenuhi agar produk tersebut berhasil.
3. *Produce Design Solutions* (Buat solusi desain) Pada tahapan akan dilakukan perancangan aplikasi sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.
4. *Evaluate Design* (evaluasi desain) Dalam tahapan ini akan melakukan evaluasi dari sistem yang di buat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan memaparkan uraian tahapan *Produce Design Solutions* (buat solusi desain) dan *Evaluate Design* (Evaluasi desain) berdasarkan pada metode *User Centered Design (UCD)*. Pada tahap ini penulis melakukan implementasi untuk perangkat lunak yang dibangun.

4.1.1 Interface Sistem

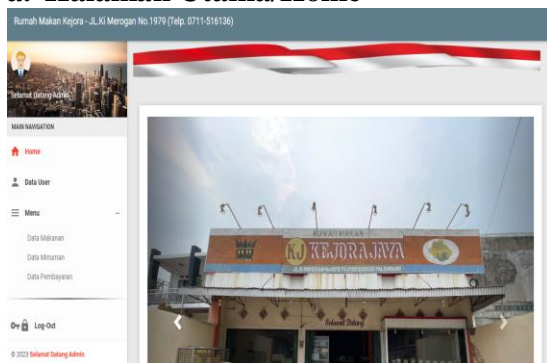
1. Halaman Login



Pada gambar diatas menunjukkan tampilan halaman login, Halaman ini berguna sebagai halaman validasi agar pengguna seperti admin, dapur, dan pelayan bisa menggunakan sistem ini. Jika mengalami kesalahan maka pengguna akan kembali ke halaman ini.

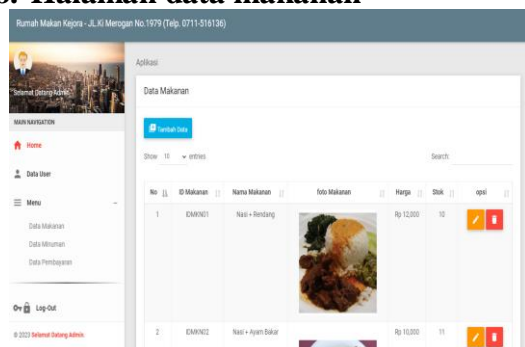
2. Halaman untuk admin

a. Halaman Utama/Home



Pada gambar diatas menampilkan halaman utama untuk admin. Admin bisa memilih menu-menu yang bisa digunakan untuk melihat data makanan, data minuman dan data pembayaran.

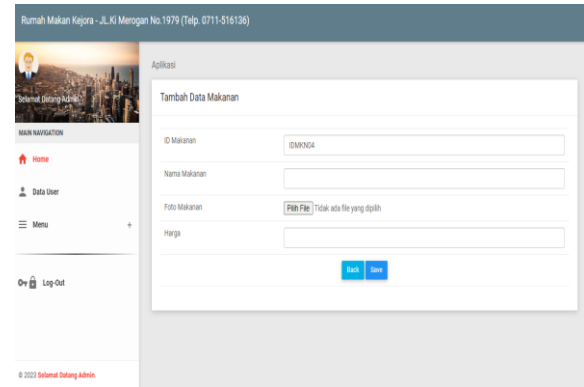
b. Halaman data makanan



Pada gambar diatas menampilkan halaman data makanan untuk admin. Pada halaman ini admin bisa melihat data

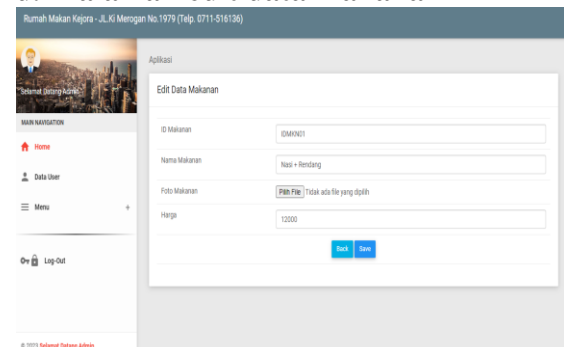
makanan yang sudah di inputkan, disini admin bisa menambahkan data makanan, lalu admin juga bisa mengedit dan menghapus data makanan.

c. Halaman tambah data makanan



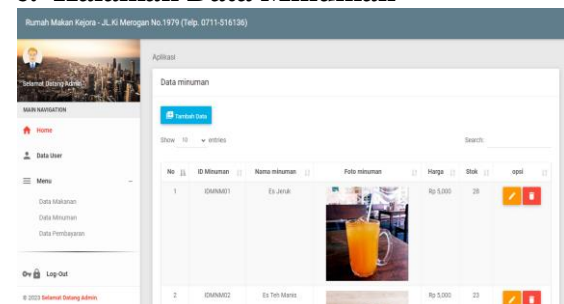
Pada gambar diatas menampilkan halaman tambah data makanan pada admin. Pada halaman ini admin bisa menambahkan data makanan ke dalam sistem agar dapat di lihat dan dipesan oleh pelanggan.

d. Halaman edit data makanan



Pada gambar diatas menampilkan halaman edit data makanan untuk admin. Pada halaman tersebut admin bisa mengedit data makanan, baik itu mengedit foto makanan ataupun harga makanan.

e. Halaman Data Minuman



Pada gambar diatas menampilkan halaman data minuman untuk admin. Pada halaman ini admin bisa melihat data minuman yang sudah di inputkan, disini admin bisa menambahkan data minuman, lalu admin juga bisa mengedit dan menghapus data minuman.

f. Halaman tambah data minuman

Pada gambar diatas menampilkan halaman tambah data minuman pada admin. Pada halaman ini admin bisa menambahkan data minuman ke dalam sistem agar dapat di lihat dan dipesan oleh pelanggan.

g. Halaman edit data minuman

Pada gambar diatas menampilkan halaman edit data minuman untuk admin. Pada halaman tersebut admin bisa mengedit data minuman, baik itu mengedit foto minuman ataupun harga minuman

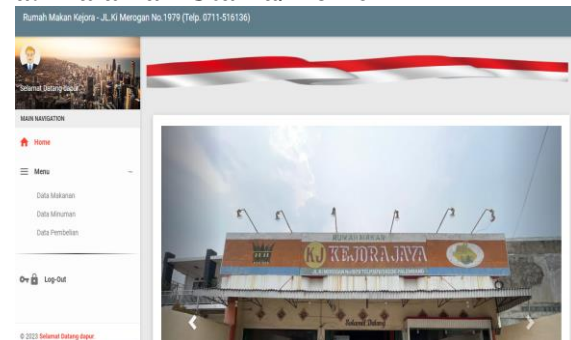
h. Halaman data pembayaran

No	Tanggal	Nomor Nota	Nama Pembeli	Total Harga	Bukti Bayar	Status	aksi
1	2023-11-24	NOTA02	Pranayati	Rp 30.000	Ukuk Bukti Bayar	Valid	[Edit] [Hapus]

Pada gambar diatas menampilkan halaman data pembayaran untuk admin. Pada halaman tersebut admin bisa melihat data pembayaran dan memvalidasi data pembayaran apabila pelanggan sudah membayar melalui transfer.

3. Tampilan Untuk Dapur

a. Halaman Utama/Home



Pada gambar diatas menampilkan halaman utama untuk dapur. dapur bisa memilih menu-menu yang bisa digunakan untuk melihat data makanan, data minuman dan data pembelian.

b. Halaman data makanan untuk dapur

No	ID Makanan	Nama Makanan	Harga	Stok	aksi
1	IDMKN01	Nasi + Rendang	Rp 12.000	10	[Edit] [Hapus]
2	IDMKN02	Nasi + Ayam Bakar	Rp 10.000	11	[Edit] [Hapus]
3	IDMKN03	Nasi + Telur dadar	Rp 10.000	8	[Edit] [Hapus]

Pada gambar diatas menampilkan halaman data makanan untuk dapur. dapur bisa melakukan edit data stok makanan

sesuai dengan stok yang tersedia untuk di pesan oleh pelanggan.

c. Halaman edit stok makanan untuk dapur

Pada gambar diatas menampilkan halaman edit stok makanan untuk dapur. dapur bisa melakukan perubahan stok makanan yang tersedia untuk di pesan oleh pelanggan

d. Halaman data minuman untuk dapur

No	ID Minuman	Nama minuman	Harga	Stok	aksi
1	IDM001	Es Jeruk	Rp 5,000	20	[Edit]
2	IDM002	Es Teh Manis	Rp 5,000	20	[Edit]
3	IDM003	Es Susu	Rp 5,000	10	[Edit]

Pada gambar diatas menampilkan halaman data minuman untuk dapur. dapur bisa melakukan edit data stok minuman sesuai dengan stok yang tersedia untuk di pesan oleh pelanggan.

e. Halaman edit stok minuman untuk dapur

Pada gambar diatas menampilkan halaman edit stok minuman untuk dapur. dapur bisa melakukan perubahan stok minuman yang tersedia untuk di pesan oleh pelanggan.

f. Halaman data pembelian

No	Tanggal	Nomor Nota	Nama Pembeli	Total Harga	Status Pembelian	aksi
1	2023-11-24	NOT002	Irawanah	Rp 30,000	Valid	[Detail Pesanan]

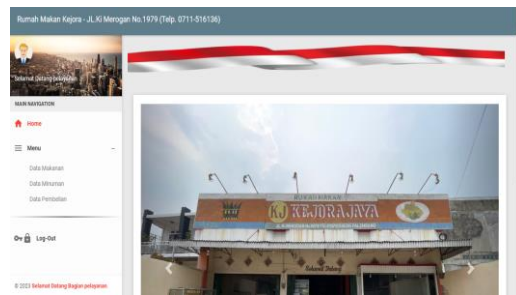
Pada gambar diatas menampilkan halaman data pembelian. Pada halaman ini dapur bisa melihat data pembelian yang dilakukan oleh pelanggan dan dapur bisa melihat data detail dari pesanan.

g. Halaman detail pesanan untuk dapur

Pada gambar diatas menampilkan halaman detail pesanan untuk dapur. Dimana dapur bisa melakukan melihat detail pesanan dari pelanggan untuk disiapkan.

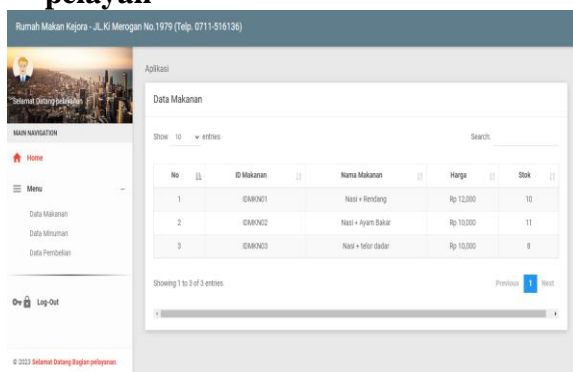
4. Tampilan Untuk Pelayan

a. Halaman Utama/Home



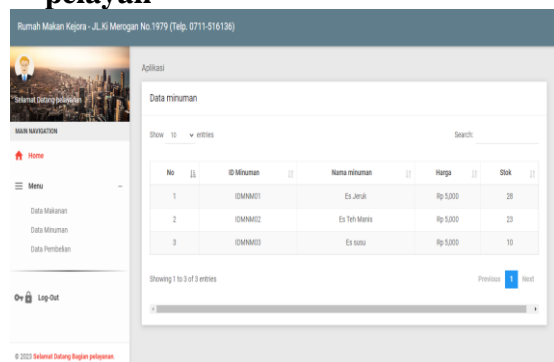
Pada gambar diatas menampilkan halaman utama untuk pelayan. pelayan bisa memilih menu-menu yang bisa digunakan untuk melihat data makanan, data minuman dan data pembelian.

b. Halaman data makanan untuk pelayan



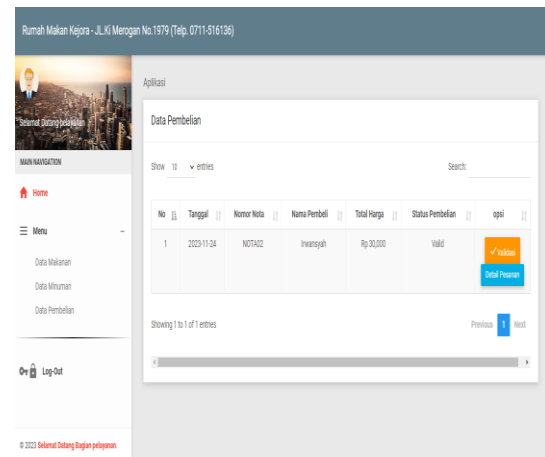
Pada gambar diatas menampilkan halaman data makanan untuk pelayan. pelayan bisa melihat data makanan yang tersedia untuk di pesan oleh pelanggan

c. Halaman data minuman untuk pelayan



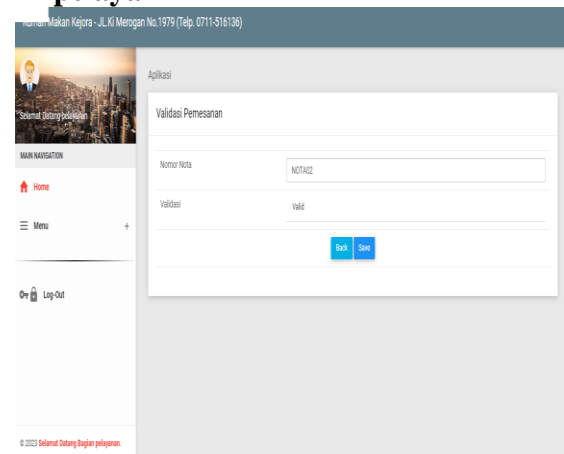
Pada gambar diatas menampilkan halaman data minuman untuk pelayan. pelayan bisa melihat data minuman yang tersedia untuk dipesan oleh pelanggan.

d. Halaman data pembelian untuk pelayan



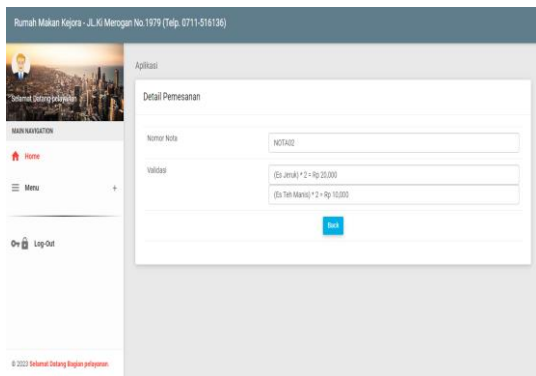
Pada gambar diatas menampilkan halaman data pembelian untuk pelayan. pelayan bisa melihat detail pembelian yang dilakukan oleh pelanggan dan pelayan dapat melakukan validasi pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

e. Halaman validasi pemesanan untuk pelayan



Pada gambar diatas menampilkan halaman validasi pembelian untuk pelayan. pelayan bisa melakukan validasi pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

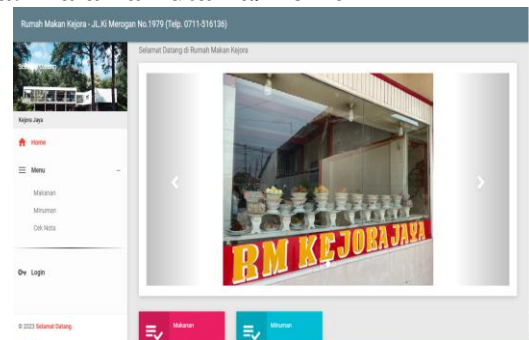
d. Halaman detail pemesanan untuk pelayan



Pada gambar diatas menampilkan halaman detail pembelian untuk pelayan. pelayan bisa melihat detail pesanan yang dilakukan oleh pelanggan .

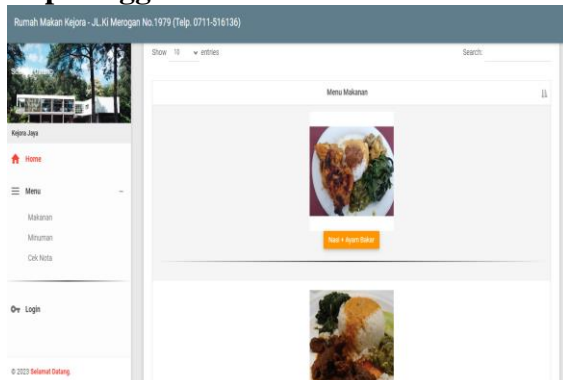
5. Tampilan untuk pelanggan

a. Halaman utama/Home



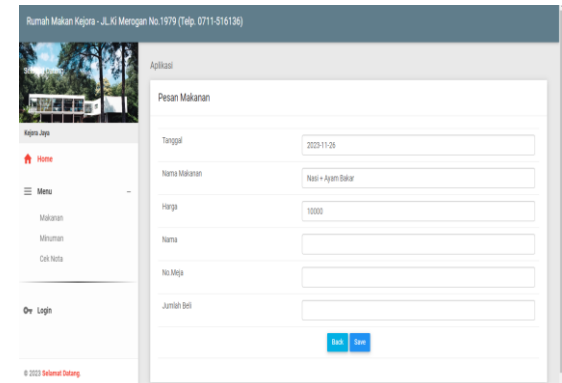
Pada gambar diatas menampilkan halaman utama/home pelanggan. Pada halaman ini pelanggan bisa melihat data makanan dan minuman dan melakukan upload pembayaran.

b. Halaman tampil makanan untuk pelanggan



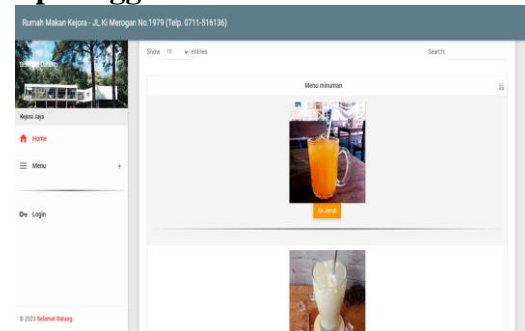
Pada gambar diatas menampilkan halaman tampil makanan untuk pelanggan. Pada halaman ini pelanggan bisa memesan makanan dari daftar makanan yang sudah di input oleh admin.

c. Halaman Pesan Makanan



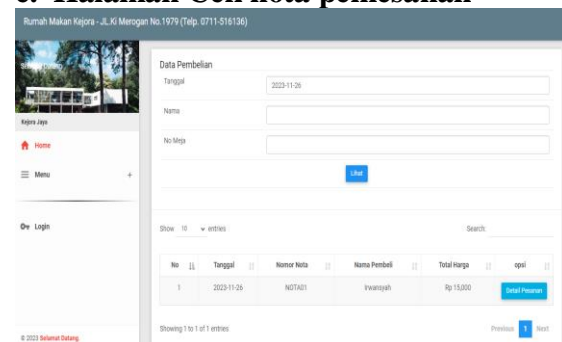
Pada gambar diatas menampilkan halaman pesan makanan. Pada halaman ini setelah pelanggan melihat daftar pesanan maka pelanggan bisa melakukan pemesanan dengan mengisi form di halaman pesan makanan.

d. Halaman tampil minuman untuk pelanggan



Pada gambar diatas menampilkan halaman tampil minuman untuk pelanggan. Pada halaman ini pelanggan bisa memesan minuman dari daftar minuman yang sudah di input oleh admin.

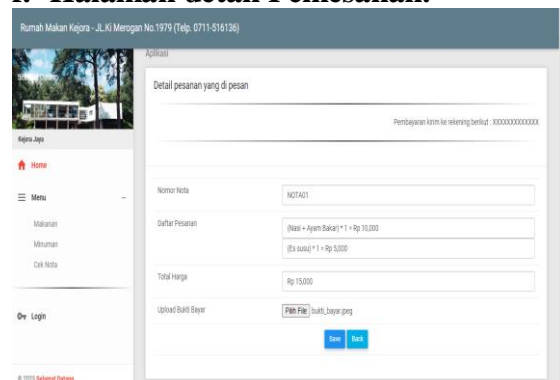
e. Halaman Cek nota pemesanan



Pada gambar diatas menampilkan halaman cek nota pesanan pelanggan. Pada halaman ini pelanggan bisa melihat data

pesanan yang sudah di pesan dan melihat total harga pesanan

f. Halaman detail Pemesanan.



Pada gambar diatas menampilkan halaman detail pemesanan dari yang sudah di pesan, dan pada halaman tersebut pelanggan dapat upload bukti bayar

Pembahasan

Setelah proses pembuatan sistem telah selesai dibuat maka Penulis melakukan pengujian sistem. Pengujian ini menggunakan *black box testing* yaitu pengujian berdasarkan sudut pandang pengguna. Penulis mengevaluasi hanya dari tampilan dan fungsi-fungsinya, hanya mengetahui hasil keluarannya saja.

1. Pengujian sistem halaman login

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Sistem tidak akan terbuka apabila <i>username</i> atau <i>password</i> yang dimasukkan salah.	Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar.	Sistem menampilkan halaman utama masing-masing pengguna.
	Pengguna memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i> yang salah.	Sistem kembali ke halaman login untuk login ulang.

2. Pengujian sistem halaman admin

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
-----------	---------	-----------------

Menyimpan data makanan.	Admin menyimpan menggunakan form data makanan.	Sistem berhasil menyimpan data makanan.
Mengubah data makanan	Admin menyimpan data dengan mengosongkan beberapa field pada form data makanan.	Sistem menampilkan peringatan 'please fill out this field'
Menghapus data makanan.	Admin mengubah menggunakan form makanan.	Sistem berhasil mengubah data makanan.
	Admin mengubah data dengan mengosongkan beberapa field	Sistem menampilkan peringatan 'please fill out this field'
	Admin menghapus data makanan	Sistem berhasil menghapus data makanan

Tabel 2.1 Pengujian Halaman Data minuman

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Menyimpan data minuman.	Admin menyimpan menggunakan form data minuman.	Sistem berhasil menyimpan data minuman.
Mengubah data minuman	Admin menyimpan data dengan mengosongkan beberapa field pada form data minuman.	Sistem menampilkan peringatan 'please fill out this field'
Menghapus data minuman.	Admin mengubah menggunakan form minuman.	Sistem berhasil mengubah data minuman.
	Admin mengubah data dengan mengosongkan beberapa field	Sistem menampilkan peringatan 'please fill out this field'
	Admin menghapus data minuman	Sistem berhasil menghapus data minuman

Tabel 2.2 Pengujian Halaman Data Pembayaran

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melihat bukti pembayaran	Admin meng-klik lihat bukti pembayaran	Sistem berhasil menampilkan bukti pembayaran
Memvalidasi data pembayaran.	Admin memvalidasi data pembayaran.	Sistem berhasil mengubah status validasi pembayaran menjadi valid

3. Pengujian sistem halaman dapur

Tabel 4.5 Pengujian Halaman data makanan

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Mengubah data stok makanan.	Pengajar mengubah data stok menggunakan form data stok makanan.	Sistem berhasil menyimpan data stok makanan.
	Pengajar mengubah data dengan mengosongkan beberapa field pada form data nilai.	Sistem menampilkan peringatan 'please fill out this field'

Tabel 4.6 Pengujian Halaman data minuman

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Mengubah data stok minuman.	Pengajar mengubah data stok menggunakan form data stok minuman.	Sistem berhasil menyimpan data stok minuman.
	Pengajar mengubah data dengan mengosongkan beberapa field pada form data nilai.	Sistem menampilkan peringatan 'please fill out this field'

4. Pengujian sistem halaman pelayan

Tabel 4.7 Pengujian Halaman data makanan

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melihat data makanan	pelayan melihat data makanan.	Sistem berhasil menampilkan data makanan.

Tabel 4.8 Pengujian Halaman data minuman

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melihat data minuman	pelayan melihat data minuman.	Sistem berhasil menampilkan data minuman.

Tabel 4.9 Pengujian Halaman pembelian

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melihat data detail pesanan.	pelayan melihat data detail pesanan.	Sistem berhasil menampilkan data detail pesanan.
Memvalidasi pesanan	Pelayan memvalidasi pesanan dengan menggunakan form validasi	Sistem berhasil mengubah status pesanan menjadi valid

5. Pengujian sistem halaman pelanggan

Tabel 4.10 Pengujian Halaman makanan untuk pelanggan

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melakukan pemesanan makanan	Pelanggan melakukan pemesanan menggunakan form pemesanan makanan.	Sistem berhasil menyimpan data pesanan makanan yang dipesan pelanggan.

Tabel 4.11 Pengujian Halaman minuman untuk pelanggan

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melakukan pemesanan minuman	Pelanggan melakukan pemesanan menggunakan form pemesanan minuman.	Sistem berhasil menyimpan data pesanan minuman yang dipesan pelanggan.

Tabel 4.12 Pengujian Halaman cek nota

Pengujian	Rincian	Hasil Pengujian
Melihat nota pemesanan	Pelanggan mencari data pesanan dengan mengisi form pencarian.	Sistem berhasil menampilkan data pesanan yang dicari.
Melihat detail pesanan	Pelanggan melihat detail pesanan	Sistem berhasil menampilkan data pesanan
Upload bukti bayar	Pelanggan melakukan upload bukti bayar dengan menggunakan form upload bukti bayar	Sistem berhasil menyimpan hasil bukti bayar yang di upload

DAFTAR PUSTAKA

Anggara Bahri (2019), Pengembangan Responsive template web universitas pembangunan panca budi, available : <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/view/2258/2070>

- Ariata C. (2019), "Apa Itu MySQL? Pengertian MySQL, Cara Kerja, dan Kelebihannya" available : <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>.
- A. S. C. E. F. Muhammad Saed Novendri, "Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts.Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP dan MYSQL," *Lentera Dumai*, vol. 10, p. 1, 2019
- Bixtech (2020), "Kode QR Standard Indonesia", available : <https://biztech.proxsisgroup.com/kode-qr-standard-indonesia/>
- Faradilla A.(2021), "Apa Itu PHP? Pengertian PHP untuk Pemula", available : <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-php/>.
- Julianto, Simatupang, and Sianturi Setiawan. 2019. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online." *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan* 3(2): 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- Jayanti, N. K. D. A. (2019). Usability Sistem Peminjaman Mutu STIKOM Bali Menggunakan Metode User Centered Design. 2(February), 74–80.
- Muhammad Romzi, & Kurniawan, B., 2020, Pembelajaran Pemrograman Python Dengan Pendekatan Logika Algoritma, *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.
- Munawar. (2021). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML Edisi 2. *Informatika*.
- Priyatna, B. (2019). Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Sistem Pemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android. *AIMS: Jurnal Accounting Information System*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.32627/aims.v2i1.55>
- Rifqi dharm (2021), "Database Management System: Pengertian, Jenis, dan Komponen di Dalamnya", available : <https://accurate.id/teknologi/database-management-system/>.
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. 7(1). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56372/1/PUTRI%20SYARIFAH%20TINUR-FST.pdf>.