Digitalisasi Layanan Pemesanan Minuman melalui Pengembangan Sistem Berbasis Web pada *Coffee Shop* Sebatas Kopi

Roni Maher Samuel Siagian
Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang
e-mail: ronisiagian7@gmail.com

Kata Kunci:

Pemesanan *Online*
Website
Laravel
Agile
Sebatas Kopi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem informasi pemesanan minuman berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan operasional Sebatas Kopi. Metode pengembangan yang digunakan adalah Agile dengan tahapan analisis permasalahan, perencanaan aplikasi, perancangan, implementasi, pengujian, serta pengaplikasian dan perawatan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pemilik usaha. Sistem diimplementasikan menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, JavaScript, dan MySQL sebagai basis data. Perancangan sistem memanfaatkan *Use Case* Diagram, DFD, *Flowchart*, *Sequence* Diagram, *Class* Diagram, dan ERD. Hasil penelitian berupa aplikasi web yang menyediakan akses menu, registrasi dan login, pemilihan produk, keranjang, checkout, pembayaran, riwayat pesanan, serta pengelolaan produk, kategori, topping, dan pesanan oleh admin. Pengujian menggunakan Black Box Testing menunjukkan bahwa fungsi utama yang diuji menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan dan dinyatakan valid. Sistem yang dibangun dapat menjadi sarana digitalisasi proses pemesanan dan pengelolaan transaksi pada Sebatas Kopi.

Keyword:

Online Ordering
Website
Laravel
Agile
Sebatas Kopi

ABSTRACT

This study aims to design and develop a web-based drink ordering information system that fits the operational needs of Sebatas Kopi. The development method used is Agile, covering problem analysis, application planning, system design, implementation, testing, and deployment and maintenance. Data were collected through observation and interviews with the business owner. The system was implemented using the Laravel framework with PHP, HTML, CSS, JavaScript, and MySQL as the database. The system design employed Use Case Diagram, DFD, Flowchart, Sequence Diagram, Class Diagram, and ERD. The resulting application provides menu access, registration and login, product selection, shopping cart, checkout, payment, order history, and administrative management of products, categories, toppings, and orders. Black Box Testing showed that the main tested functions produced outputs as expected and were declared valid. The developed system can support the digitalization of ordering and transaction management at Sebatas Kopi.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak pada cara usaha mengelola kegiatan operasional dan memberikan pelayanan kepada pelanggan. Dalam bisnis kuliner, pemanfaatan sistem informasi berbasis web dapat membantu proses pencatatan, penyajian informasi, dan transaksi agar lebih terstruktur. Laporan tugas akhir yang menjadi dasar artikel ini menempatkan digitalisasi proses pemesanan sebagai kebutuhan penting bagi *Coffee Shop* Sebatas Kopi, terutama karena proses pemesanan sebelumnya masih dilakukan secara manual dan melalui komunikasi pesan singkat. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan antrean, kesalahan pencatatan, serta keterbatasan dalam menyimpan riwayat transaksi. Temuan permasalahan tersebut sejalan dengan literatur mengenai sistem informasi dan analisis sistem yang digunakan sebagai landasan penelitian.

Sebatas Kopi merupakan *coffee shop* lokal yang menjual minuman berbasis kopi dan non-kopi, dengan aktivitas utama meliputi pengelolaan menu, penerimaan pesanan, penyajian minuman, pengelolaan stok bahan, dan pencatatan transaksi. Berdasarkan laporan tugas akhir, pelanggan sebelumnya perlu datang langsung ke kedai atau mengirimkan pesan singkat untuk melakukan pemesanan. Proses tersebut menjadi kurang efisien ketika jumlah pesanan meningkat. Selain itu, belum tersedianya sistem pemesanan *online* membuat pelanggan tidak dapat memperoleh informasi menu secara mandiri melalui media digital dan membuat pencatatan riwayat transaksi belum optimal.

Penelitian terdahulu yang dicantumkan dalam laporan menunjukkan relevansi penggunaan sistem pemesanan berbasis web. Rahmawati membahas pembangunan aplikasi pemesanan makanan online berbasis web, sedangkan Lestari dan Kurniawan membahas penerapan aplikasi pemesanan online untuk meningkatkan pelayanan pelanggan. Putri dan Santoso menjadi rujukan dalam pemilihan Laravel untuk pengembangan aplikasi pemesanan minuman. Pratama dan Wibowo membahas kelemahan sistem pemesanan manual pada usaha kopi, sedangkan Rahardian menempatkan sistem informasi berbasis web sebagai sarana optimalisasi layanan usaha kuliner.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembangunan sistem informasi pemesanan minuman berbasis web menggunakan metode *Agile* pada *Coffee Shop* Sebatas Kopi. Agile dipilih karena bersifat iteratif dan adaptif sehingga pengembangan dapat dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan masukan pengguna. Perancangan sistem menggunakan pemodelan UML dan perangkat analisis pendukung untuk menggambarkan interaksi pengguna, alur proses, struktur objek, serta relasi data.

Tujuan penelitian adalah menghasilkan sistem pemesanan minuman berbasis web yang dapat mendukung pelanggan dalam melihat menu, memilih produk, memasukkan produk ke keranjang, melakukan *checkout* dan pembayaran, serta melihat riwayat pesanan. Dari sisi pengelola, sistem ditujukan untuk membantu proses *login* admin, pengelolaan kategori, produk, topping, pesanan, transaksi, dan riwayat transaksi. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat membantu digitalisasi proses pemesanan dan pengelolaan transaksi pada Sebatas Kopi.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

II. METODE

Penelitian dilakukan di Coffee Shop Sebatas Kopi yang berlokasi di Balige, Kabupaten Toba, Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian berlangsung dari 10 September 2025 sampai 10 Desember 2025, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan aplikasi, implementasi, dan pengujian. Data diperoleh melalui observasi terhadap alur pemesanan dan wawancara dengan pemilik coffee shop. Observasi digunakan untuk melihat proses pemesanan, pencatatan pesanan, pembayaran, serta penyimpanan transaksi, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali permasalahan operasional dan kebutuhan fitur.

Pengembangan sistem menggunakan metode Agile. Dalam laporan tugas akhir, Agile diterapkan sebagai pendekatan iteratif dan adaptif, sehingga setiap bagian sistem dapat dikembangkan, diuji, dan dievaluasi secara bertahap. Tahap awal berupa analisis permasalahan dilakukan dengan mengamati proses pemesanan, mengidentifikasi kesalahan pencatatan dan antrean, melakukan wawancara dengan pemilik, mengumpulkan data menu dan harga, serta mendefinisikan kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Pendekatan ini sesuai dengan karakter Agile yang menekankan pengiriman produk secara bertahap dan kemampuan menyesuaikan perubahan kebutuhan.

Tahap perencanaan dan perancangan meliputi identifikasi aktor, penyusunan Use Case Diagram dan skenario use case, Sequence Diagram, Class Diagram, serta perancangan basis data menggunakan ERD dan tabel. Aktor utama sistem adalah Customer dan Admin. Customer dapat melihat menu, melakukan pemesanan, pembayaran, dan melihat status pesanan. Admin dapat mengelola menu, pesanan, transaksi, serta laporan penjualan. UML digunakan untuk memodelkan interaksi dan struktur sistem, sedangkan ERD digunakan untuk menggambarkan entitas dan relasi data.

Implementasi dilakukan menggunakan Laravel dengan konsep Model-View-Controller (MVC), PHP sebagai bahasa pemrograman, HTML, CSS, JavaScript untuk antarmuka dan interaksi, serta MySQL untuk penyimpanan data. Visual Studio Code digunakan sebagai editor, Figma sebagai alat perancangan antarmuka, Draw.io sebagai alat pemodelan diagram, dan web browser sebagai media pengujian. Pemanfaatan PHP dan MySQL sebagai teknologi pengembangan web serta penggunaan Laravel sebagai framework tercantum dalam landasan teori laporan.

Pengujian sistem menggunakan Black Box Testing. Pengujian berfokus pada fungsi yang dapat diamati dari sisi pengguna tanpa memeriksa struktur kode internal. Skenario pengujian mencakup akses landing page, registrasi, login customer, navigasi home, menu, keranjang, checkout, pembayaran, riwayat pesanan, halaman About, login admin, dashboard, pengelolaan kategori, produk, topping, pesanan, dan logout. Setiap hasil aktual dibandingkan dengan keluaran yang diharapkan dan diberi kesimpulan valid apabila sesuai.

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Permasalahan

Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pemesanan sebelum sistem dibangun masih memiliki beberapa keterbatasan. Pemesanan dilakukan dengan datang langsung ke kedai atau melalui pesan singkat sehingga pada kondisi tertentu dapat menimbulkan antrean dan penumpukan pesanan. Pencatatan pesanan juga belum terdokumentasi secara terstruktur sehingga terdapat risiko pesanan tertukar atau perhitungan total yang kurang akurat. Selain itu, informasi menu dan harga belum disajikan dalam format digital yang terstruktur, riwayat pesanan pelanggan belum tercatat otomatis, dan proses pembayaran belum terintegrasi secara praktis dengan sistem pemesanan.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan sistem tidak hanya berkaitan dengan pemindahan formulir pemesanan dari media manual ke website, tetapi juga menyangkut pengelolaan data secara terstruktur. Sistem perlu memberikan jalur yang jelas dari pemilihan produk sampai transaksi selesai, sekaligus menyediakan fasilitas bagi admin untuk mengelola data operasional. Pendekatan sistem informasi yang terstruktur mendukung kebutuhan tersebut karena data dapat disimpan, diproses, dan ditampilkan kembali sesuai kebutuhan pengguna.

Perancangan Sistem

Perancangan menghasilkan dua kelompok pengguna, yaitu Customer dan Admin. Customer berinteraksi dengan fitur registrasi, login, melihat produk, melihat About, melihat riwayat, memasukkan produk ke keranjang, melakukan pemesanan, dan melakukan checkout. Admin berinteraksi dengan fitur login, dashboard, pengelolaan kategori, produk, topping, pesanan, dan logout. Pembagian hak akses tersebut membatasi fungsi sesuai peran pengguna dan menjadi dasar implementasi autentikasi serta pengelolaan data.

Tabel 1. Identifikasi Pengguna

Aktor	Fungsi Utama
Customer	Melihat menu, memilih produk, mengatur topping dan jumlah, memasukkan produk ke keranjang, *checkout*, pembayaran, melihat riwayat.
Admin	*Login*, melihat dashboard, mengelola kategori, produk, *topping*, melihat dan mengelola pesanan, serta *logout*.

Use Case Diagram menggambarkan hubungan antara *Customer* dan Admin dengan sistem. Pada sisi Customer, alur utama dimulai dari akses akun, melihat katalog, memilih produk, menentukan *topping* dan jumlah, menambahkan produk ke keranjang atau langsung membeli, kemudian melanjutkan checkout dan pembayaran. *Customer* juga dapat membuka halaman *About* serta melihat history transaksi. Pada sisi Admin, fungsi utama meliputi pengelolaan pesanan, produk, kategori, *topping*, dan dashboard. Rancangan ini memperjelas batas kewenangan dan kebutuhan fungsional sistem.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Perancangan proses juga dilengkapi dengan *Activity Diagram*. *Activity Diagram login* menggambarkan proses input email dan kata sandi, validasi terhadap database, dan pemberian akses apabila data benar. Activity Diagram pemesanan menggambarkan pemilihan produk, penentuan topping dan quantity, pembelian, checkout, pemilihan pembayaran, dan penyelesaian transaksi. Sementara itu, *Activity* Diagram admin menggambarkan proses tambah, ubah, dan hapus data kategori, produk, serta *topping*.

Pada tingkat data, ERD dirancang untuk menghubungkan entitas yang diperlukan Dalam sistem, antara lain data pengguna, menu, kategori, pesanan, transaksi, dan data pendukung. Struktur tersebut kemudian diterapkan ke MySQL. Penggunaan basis data relasional mendukung penyimpanan data secara terstruktur dan hubungan antardata yang dibutuhkan sistem.

Implementasi Sistem

Implementasi menghasilkan antarmuka pelanggan dan admin. Pada sisi pelanggan tersedia *landing page, login, register*, lupa kata sandi, home, menu produk, About, history, keranjang, checkout, dan halaman pembayaran berhasil. Home menyediakan pencarian produk, informasi toko, produk terlaris, dan kategori menu. Halaman menu menampilkan katalog minuman dan makanan beserta kategori serta harga. Halaman *history* menyajikan rekam transaksi, sedangkan halaman keranjang digunakan untuk meninjau item, mengubah jumlah, dan melihat total sebelum checkout.

Pada sisi admin tersedia dashboard, daftar produk, tambah produk, ubah produk, daftar kategori, tambah dan ubah kategori, daftar topping, tambah dan ubah *topping*, daftar pesanan, serta detail pesanan. *Dashboard* menampilkan ringkasan data pesanan, pendapatan, dan pengguna. Halaman daftar pesanan digunakan untuk memantau transaksi dan status pembayaran, sedangkan detail pesanan menampilkan item, *topping*, total harga, dan informasi pelanggan. Struktur implementasi tersebut menunjukkan bahwa sistem tidak hanya menangani pemesanan pelanggan, tetapi juga menyediakan fungsi pengelolaan data bagi pengelola.

Pemilihan Laravel mendukung struktur pengembangan berbasis MVC sehingga pemisahan model, tampilan, dan pengendali dapat diterapkan secara terorganisasi. Dalam konteks penelitian ini, model berhubungan dengan data MySQL, controller mengelola proses seperti login, pemesanan, dan pengelolaan data, sedangkan view menampilkan antarmuka menggunakan Blade, HTML, CSS, dan JavaScript. Penggunaan framework dan teknologi web tersebut sesuai dengan landasan teknis yang tercantum pada laporan.

Hasil Pengujian

Pengujian Black Box dilakukan untuk memastikan fungsi utama sistem menghasilkan keluaran sesuai kebutuhan. Hasil pengujian pada laporan menunjukkan bahwa seluruh skenario yang dicatat dinyatakan valid. Pada sisi pelanggan, pengujian mencakup landing page, registrasi, login, navigasi home, menu, penambahan produk ke keranjang, penghapusan item, checkout, pembayaran sukses, *history*, dan About. Pada sisi admin, pengujian mencakup *login, dashboard*,

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

tambah/ubah/hapus kategori, tambah/ubah/hapus produk, tambah/ubah/hapus topping, melihat detail pesanan, dan *logout*.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Pengujian Black Box

Kelompok Pengujian	Contoh Fungsi	Hasil
Customer	Registrasi, *login*, menu, keranjang, checkout, pembayaran, *history*	Valid
Admin	*Login, dashboard*, kategori, produk, topping, pesanan, *logout*	Valid

Sebagai contoh, proses checkout diuji dengan menekan *Proceed to Checkout*, meninjau pesanan, kemudian memilih pembayaran. Sistem menghasilkan keluaran sesuai yang diharapkan. Pengujian pembayaran sukses juga menunjukkan bahwa sistem menampilkan halaman pembayaran berhasil dengan status sukses. Pada sisi administrasi, proses tambah produk dengan data contoh Espresso dan harga Rp15.000 menghasilkan produk baru yang tampil pada menu customer; proses perubahan harga menjadi Rp18.000 juga menghasilkan pembaruan data; sedangkan penghapusan produk membuat produk tidak lagi tampil pada daftar menu. Pengujian kategori dan topping menunjukkan pola keluaran yang sama, yaitu data berhasil dibuat, diperbarui, atau dihapus sesuai tindakan admin.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa implementasi telah memenuhi kebutuhan fungsional yang dirumuskan dalam laporan. Temuan ini juga konsisten dengan tujuan awal penelitian, yaitu menyediakan media pemesanan yang lebih terstruktur dan mendukung pengelolaan data oleh admin. Sistem yang berhasil melewati pengujian fungsional memberikan dasar bahwa alur utama pemesanan dapat dijalankan dari sisi pengguna dan pengelola.

Pembahasan

Dari sisi pelayanan, sistem mengubah proses pemesanan dari alur yang bergantung pada kasir atau pesan singkat menjadi alur digital yang terdokumentasi. Customer dapat melihat katalog, memilih produk, menentukan topping dan quantity, kemudian menyelesaikan checkout. Riwayat pesanan juga menyediakan informasi transaksi yang sebelumnya belum terdokumentasi secara otomatis. Perubahan ini menjawab masalah utama yang ditemukan pada tahap observasi, yaitu antrean, risiko salah pencatatan, dan keterbatasan arsip transaksi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian tentang aplikasi pemesanan online dan digitalisasi layanan usaha kuliner yang digunakan sebagai rujukan penelitian.

Dari sisi pengelola, dashboard dan modul administrasi memberikan satu titik pengelolaan untuk produk, kategori, topping, serta pesanan. Pemisahan peran Customer dan Admin juga membantu menjaga agar fungsi pengelolaan tidak terbuka bagi seluruh pengguna. Dengan demikian, sistem memberikan manfaat pada dua sisi sekaligus: memperluas kemudahan akses pemesanan bagi pelanggan dan menyediakan alat pengelolaan transaksi bagi pengelola. Literatur yang dicantumkan

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

dalam laporan mengenai analisis sistem, UML, dan pengembangan web mendukung penggunaan pemodelan terstruktur sebelum implementasi.

Metode *Agile* juga relevan dengan kebutuhan pengembangan sistem karena kebutuhan aplikasi berasal dari proses operasional yang spesifik. Pengembangan bertahap memungkinkan fungsi seperti katalog, keranjang, *checkout*, dan administrasi dibangun dan diuji secara iteratif. Namun, artikel ini tidak mengklaim adanya pengukuran kuantitatif peningkatan waktu pelayanan atau kepuasan pelanggan karena laporan tugas akhir yang menjadi dasar tidak menyajikan pengukuran statistik tersebut. Temuan yang dapat dinyatakan adalah keberhasilan implementasi fungsi dan hasil pengujian fungsional yang seluruhnya tercatat valid. Pendekatan pengembangan Agile juga tercantum sebagai bagian dari literatur terbaru pada daftar rujukan laporan.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pemesanan minuman berbasis web untuk *Coffee Shop* Sebatas Kopi yang dirancang untuk menjawab kendala proses pemesanan manual. Sistem menyediakan fungsi pelanggan berupa registrasi, *login*, melihat menu, memilih produk dan *topping*, keranjang, checkout, pembayaran, *About*, serta riwayat pesanan. Dari sisi admin, sistem menyediakan *dashboard* dan pengelolaan kategori, produk, *topping*, serta pesanan. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Agile* dengan dukungan Laravel, PHP, MySQL, HTML, CSS, dan JavaScript, sedangkan perancangan memanfaatkan pemodelan UML dan ERD. Berdasarkan Black Box Testing yang dilakukan pada fungsi utama, seluruh skenario yang dilaporkan menghasilkan keluaran sesuai harapan dan dinyatakan valid. Dengan demikian, sistem dapat digunakan sebagai sarana digitalisasi proses pemesanan dan pengelolaan transaksi pada Sebatas Kopi. Pengembangan berikutnya dapat diarahkan pada integrasi pembayaran yang lebih otomatis, aplikasi mobile, notifikasi status pesanan, laporan penjualan yang lebih rinci, dan peningkatan keamanan sistem, sebagaimana saran pada laporan tugas akhir.

DAFTAR RUJUKAN

[1] N. Rahmawati, “Rancang bangun aplikasi pemesanan makanan online berbasis web,” Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, vol. 9, no. 2, pp. 75–84, 2022.

[2] D. Lestari and R. Kurniawan, “Penerapan aplikasi pemesanan online untuk meningkatkan pelayanan pelanggan,” Jurnal Sistem Informasi, vol. 15, no. 2, pp. 120–130, 2023.

[3] R. Putri and B. Santoso, “Pengembangan aplikasi pemesanan minuman berbasis web dengan *framework Laravel*,” Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, vol. 11, no. 2, pp. 98–107, 2023.

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076

[4] A. Pratama and S. Wibowo, “Analisis sistem pemesanan manual pada usaha kopi lokal dan solusinya,” Jurnal Teknologi Informasi, vol. 10, no. 1, pp. 55–63, 2022.

[5] D. Rahardian, “Implementasi sistem informasi berbasis web untuk optimalisasi layanan usaha kuliner,” Jurnal Informatika Bisnis, vol. 8, no. 1, pp. 33–41, 2020.

[6] R. S. Pressman and B. R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner’s Approach, 9th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill Education,* 2020.

[7] A. S. Rosa and M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung, Indonesia: Informatika, 2018.

[8] Fathansyah, Basis Data. Bandung, Indonesia: Informatika, 2019.

[9] L. Welling and L. Thomson, *PHP and MySQL Web Development, 5th ed. Boston, MA, USA: Addison-Wesley,* 2017.

[10] R. Hidayat, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Bandung, Indonesia: Informatika, 2019.

[11] A. Putra, Desain Web Responsif dengan CSS. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo, 2019.

[12] A. Wicaksono, “Pemanfaatan *Visual Studio Code* dalam pengembangan aplikasi web,” Jurnal Informatika Terapan, vol. 4, no. 2, pp. 60–67, 2020.

[13] P. Sari and R. Pratama, “Perancangan UI/UX menggunakan Figma pada aplikasi berbasis web,” Jurnal Desain Digital, vol. 5, no. 1, pp. 40–48, 2021.

[14] G. B. Shelly and H. J. Rosenblatt, *Systems Analysis and Design, 11th ed. Boston, MA, USA: Cengage Learning*, 2019.

[15] T. W. Harjanti, S. Setiyaningsih, L. L. Angela, and M. A. Julian, “Perancangan aplikasi layanan pemesanan tempat berbasis website (studi kasus *Fatamorgana Coffee House* Kota Jakarta),” Jurnal SISKOM-KB, vol. 8, no. 2, 2025, doi: 10.47970/siskom-kb.v8i1.725.

[16] S. S. B. Bajri, T. A. Pangestu, and Jupron, “Implementasi sistem penjualan berbasis web menggunakan metode *Agile* di Key’s Coffee,” RIGGS: *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 2025, doi: 10.31004/riggs.v5i2.9559.

[17] A. Indriani, D. K. Pramudito, and Suherman, *“An Agile development method of employee co-op shop web-based sales information system,”* Jurnal Informasi dan Teknologi, vol. 6, no. 2, 2024, doi: 10.60083/jidt.v6i2.538.

[18] T. Nugraha, “Penerapan metode *Agile* dalam pengembangan sistem pemesanan online berbasis web (studi kasus: Mercy’s Coffee),” Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2025, doi: 10.23960/jitet.v14i1.8689.

[19] A. Fadhliansyah, E. Wibowo, and K. Panji, “Perancangan sistem pemesanan makanan berbasis web pada UMKM dengan *framework Laravel*,” *DBESTI: Journal of Digital Business and Technology Innovation*, vol. 2, no. 2, pp. 246–251, 2025, doi: 10.54914/dbesti.v2i2.1950.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

[20] A. Fitrianty and T. Ibadi, “Implementasi aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Kafe Kopi Andung berbasis web dengan penerapan metode RAD,” *Briliant*: Jurnal Riset dan Konseptual, 2025, doi: 10.28926/briliant.v10i4.2347.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076