

SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA RUMAH MAKAN PADANG SITI NURBAYA BERBASIS *WEBSITE*

Harfa Sabri Ubaid^{1*}, Dadang Yusup²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. H.S.Ronggo Waluyo, Puseur Jaya, Teluk Jambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361; Telp: (0267) 641177; Fax: (0267) 641367

Keywords:

Website, Reservasi, Metode Waterfall, *Blackbox Testing*, *User Acceptance Testing*,

Correspondent Email:

sabriharfa@gmail.com

Abstrak. Rumah makan tradisional seperti Rumah Makan Padang Siti Nurbaya menghadapi tantangan dalam mengelola reservasi meja yang masih dilakukan secara manual, menyebabkan ketidakefisienan dan potensi kekecewaan pelanggan. Penelitian ini mengembangkan sistem informasi reservasi berbasis website yang dapat memudahkan proses pemesanan tempat serta menyajikan informasi menu secara komprehensif. Hasil implementasi menunjukkan sistem berhasil memenuhi kebutuhan fungsional seperti formulir reservasi online, pengelolaan data reservasi, dan pengelolaan menu makanan. Pengujian melalui blackbox testing menunjukkan semua fitur berfungsi sesuai harapan, sedangkan User Acceptance Testing (UAT) menghasilkan persentase kelayakan sebesar 79,6%. Sistem ini berhasil mengatasi permasalahan manajemen reservasi manual, meningkatkan efisiensi operasional restoran, serta memberikan pengalaman pemesanan yang lebih baik bagi pelanggan.



JITET is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstract. *This study discusses the implementation of a web-based Reservation Information System at Rumah Makan Padang Siti Nurbaya. The system was developed to overcome the inefficiencies of the previous manual reservation process. By enabling customers to reserve tables online and access comprehensive menu information, the system significantly enhances user convenience. The evaluation results show that the system is feasible, with a User Acceptance Test (UAT) score of 79.6%, and all features performing well in black-box testing. Future improvements may include real-time notifications for both administrators and users, as well as the development of a mobile version to improve accessibility and user experience.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia telah mencapai era industri 4.0 yang ditandai dengan hadirnya teknologi canggih. Era ini membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang perniagaan dan kuliner[1]. Saat ini banyak cara untuk memperkenalkan kuliner atau tempat makan ke khalayak ramai, salah satunya melalui media digital seperti website.

Rumah Makan Siti Nurbaya, sebagai salah satu usaha kuliner yang memiliki banyak pelanggan, menghadapi tantangan dalam manajemen reservasi meja yang efisien. Sistem reservasi yang masih dilakukan secara manual mengharuskan pelanggan untuk datang langsung hanya untuk memesan tempat, yang dinilai tidak praktis, terutama di tengah kesibukan masyarakat modern [2]. Tak jarang pelanggan merasa kecewa ketika sudah sampai

di tempat namun tidak mendapatkan meja karena keterbatasan koordinasi dalam pencatatan reservasi. Pelanggan juga membutuhkan informasi terkait makanan yang tersedia di sana tanpa harus datang ke lokasi terlebih dahulu.

Dari sisi pemilik restoran, sistem manual ini menimbulkan berbagai permasalahan operasional. Salah satu keresahan utama adalah ketidakakuratan dalam pencatatan reservasi yang sering kali menyebabkan terjadinya tumpang tindih jadwal atau overbooking [3]. Hal ini bukan hanya berdampak pada kepuasan pelanggan, tetapi juga pada citra profesionalisme restoran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2024) dengan judul “Pembuatan Aplikasi Reservasi Tempat Berbasis Web Di Lemme Get Space Café”, penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi reservasi berbasis website [3]. Namun jurnal ini masih memiliki beberapa kelemahan seperti tidak adanya pengujian terhadap websitenya serta tidak hadirnya tampilan tentang daftar menu dan informasi restoran yang seharusnya menjadi nilai tambah dalam menunjang pengalaman pengguna.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu sistem yang dapat mempermudah Rumah Makan Siti Nurbaya dalam melakukan reservasi secara online tanpa adanya keharusan untuk tatap muka, sekaligus menyajikan informasi menu makanan secara lengkap dan menarik agar pelanggan dapat membuat keputusan sebelum datang ke lokasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan bagian dari internet yang berisi kumpulan halaman saling terhubung dan dapat diakses kapan saja dan dari mana saja tanpa batasan ruang dan waktu [4]. Website menjadi media penting dalam menyampaikan informasi, promosi, hingga transaksi secara digital.

2.2 Reservasi

Reservasi adalah proses atau tindakan untuk melakukan pemesanan atau penjadwalan terlebih dahulu untuk mendapatkan akses atau penggunaan suatu layanan, fasilitas, atau produk pada waktu yang diinginkan. Pelanggan

bisa mendapatkan tempat tanpa perlu menunggu [5].

2.3 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman skrip yang biasanya digunakan untuk pengembangan web. PHP dirancang khusus untuk membangun aplikasi web yang dinamis dan interaktif [6]. PHP memungkinkan pengembang untuk menyisipkan kode ke dalam HTML, memproses data formulir, mengelola sesi, dan berinteraksi dengan berbagai jenis database.

2.4 Unified Model Language (UML)

UML adalah salah satu dari banyaknya standar bahasa visual yang digunakan dalam industri untuk mengidentifikasi persyaratan dan melakukan analisis & gambar serta menjelaskan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [7].

2.4.1 Use Case Diagram

Use case Diagram ialah serangkaian kegiatan maupun deskripsi yang terorganisir dengan baik, yang sama-sama terikat serta membentuk suatu sistem secara sistematis [8].

2.4.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah salah satu diagram dalam UML yang digunakan untuk memodelkan alur kerja atau aktivitas dari sebuah sistem [7]. Diagram ini menggambarkan urutan kegiatan (*activities*), keputusan (*decisions*), serta aliran kendali (*control flows*) dalam sebuah proses.

2.5 User Interface

User Interface adalah sebuah desain sistem yang mencakup elemen visual seperti tombol, ikon, menu, dan tata letak yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan perangkat lunak atau perangkat keras [9]. Desain UI yang efektif bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang intuitif, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna.

2.6 User Acceptance Testing (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) adalah tahapan pengujian akhir dalam proses pengembangan sistem yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan sistem telah sesuai dengan kebutuhan mereka. User

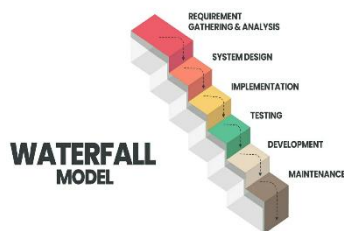
Acceptance Testing menjadi salah satu rangkaian pengujian final dari perangkat lunak dan dilakukan sebelum dikembangkan dan diluncurkan ke pengguna sistem [10].

2.7 Blackbox Testing

Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsi sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode programnya. Penguji hanya mengamati input dan output dari sistem untuk memastikan bahwa fungsionalitas berjalan sesuai dengan yang diharapkan [11].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Waterfall atau sering disebut juga sebagai model sekuensial linier, yang merupakan salah satu pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak. Model ini memiliki alur kerja yang sistematis dan berurutan, di mana setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya [12].



Gambar 1 Metode Waterfall

Berdasarkan gambar diatas, tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan kebutuhan sistem dari pengguna melalui observasi dan wawancara. Tujuan dari tahapan ini agar memperoleh gambaran mengenai aplikasi yang akan dibentuk nantinya.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem secara menyeluruh, mulai dari alur diagram, rancangan antarmuka, dll.

3. Implementasi

Pada tahapan ini, desain sistem yang sudah dibuat nantinya akan dikembangkan. Proses ini melibatkan pengkodean dan integrasi komponen sistem yang dibutuhkan.

4. Pengujian

Setelah implementasi selesai, dilakukan pengujian untuk memastikan sistem berjalan dengan baik. Pengujian yang dilakukan di penelitian ini menggunakan UAT untuk pembeli dan juga *Blackbox Testing* yang akan diujikan ke admin.

5. Pemeliharaan

Tahap ini mencakup perbaikan bug dan penyesuaian sistem berdasarkan masukan dari pengguna setelah sistem digunakan secara nyata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi penting yang dibutuhkan oleh pengguna sistem. Analisis dilakukan melalui observasi terhadap proses reservasi konvensional serta kebutuhan pemilik rumah makan. Berikut adalah hasil identifikasi kebutuhan:

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional

No	Fitur	Deskripsi
1	Formulir Reservasi	Pelanggan dapat mengisi nama, tanggal kunjungan, jumlah orang, dan nomor HP
2	Daftar Menu Makanan	Menampilkan informasi menu, harga, dan deskripsi makanan.
3	Halaman About Us	Menampilkan informasi tentang restoran dan latar belakangnya.
4	Login Admin	Admin dapat masuk ke sistem menggunakan akun yang telah ditentukan.
5	Kelola Data Reservasi	Admin dapat melihat, mengedit, dan menghapus data reservasi pelanggan.
6	Kelola Menu Makanan	Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus menu makanan.

Tabel 2 Kebutuhan Non-Fungsional

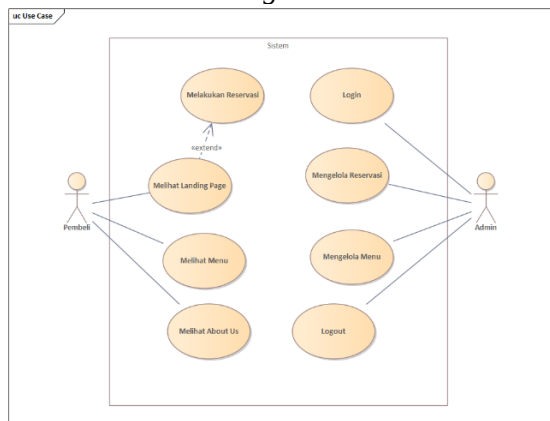
No	Kategori	Deskripsi
1	Aksesibilitas	Sistem dapat diakses melalui web browser di desktop
2	User Interface	Antarmuka sistem dirancang responsif, mudah digunakan, dan konsisten.
3	Performa	Sistem berjalan dengan lancar dan cepat memproses input pengguna.

4	Notifikasi	Sistem memberikan umpan balik (notifikasi) pada setiap aksi penting pengguna.
5	Keamanan	Data reservasi dan akun admin disimpan dengan aman menggunakan database.

4.1.2 Desain

Perancangan sistem dilakukan dengan membuat model menggunakan UML (Unified Modeling Language), yang terdiri dari:

1. Use Case Diagram



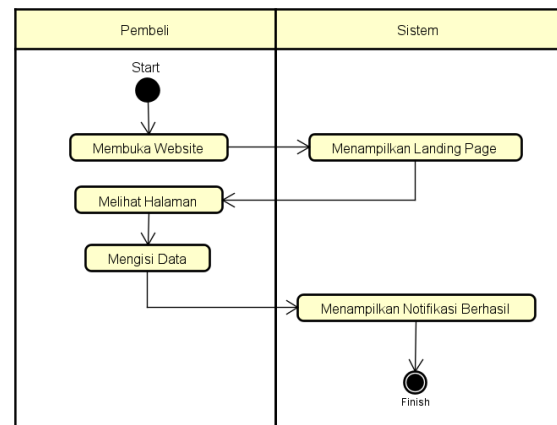
Gambar 2 Use Case Diagram

Gambar 2. menggambarkan interaksi antara pembeli dan admin di sebuah sistem. Pembeli dapat melakukan reservasi di landing page, melihat menu, dan melihat about us. Admin dapat melakukan login, mengelola reservasi, mengelola menu, dan melakukan logout.

2. Activity Diagram

Tahapan ini menjelaskan proses sistem secara lebih detail. Berikut adalah daftar activity Diagram:

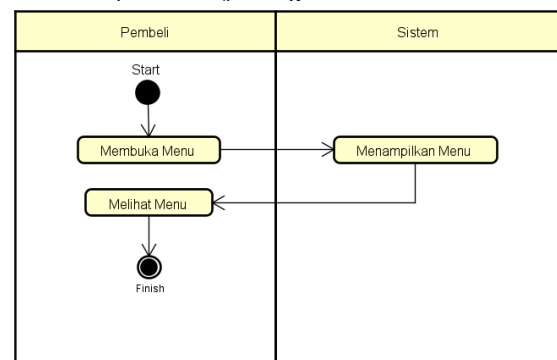
a) Activity Diagram Reservasi Pembeli



Gambar 3 Activity Diagram Reservasi Pembeli

Aktivitas dimulai ketika pembeli membuka *website*, sistem akan menampilkan landing page. Pembeli bisa *scroll* kebawah untuk melihat komponen reservasi. Setelah reservasi, sistem akan menampilkan notifikasi berhasil.

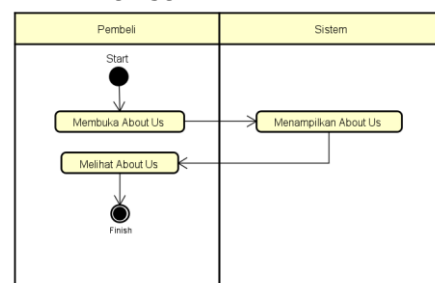
b) Activity Diagram Menu Pembeli



Gambar 4 Activity Diagram Menu Pembeli

Ketika pembeli memilih halaman menu, maka sistem akan menampilkan halaman menu.

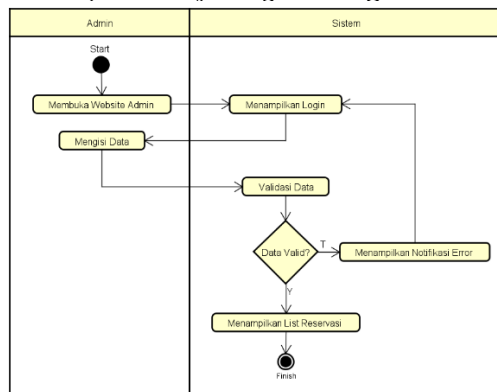
c) Activity Diagram About Us Pembeli



Gambar 5 Activity Diagram About Us Pembeli

Ketika pembeli memilih halaman *about us*, maka sistem akan menampilkan halaman *about us*.

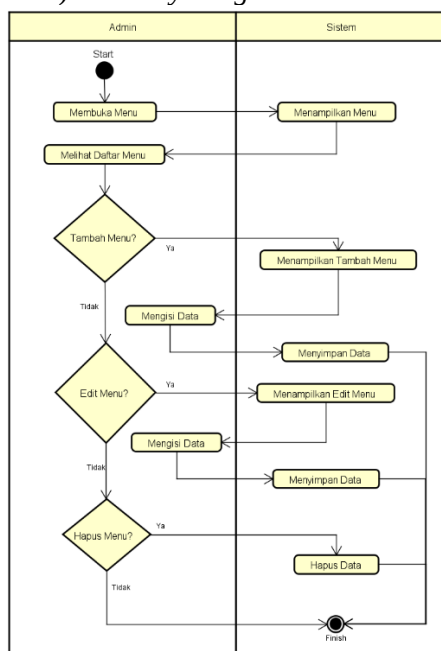
d) Activity Diagram Login Admin



Gambar 6 Activity Diagram Login Admin

Ketika admin membuka website admin, sistem akan menampilkan halaman login. Setelah mengisi data, jika terjadi kesalahan, maka sistem akan menampilkan notifikasi error. Jika berhasil, maka akan diarahkan ke halaman list reservasi.

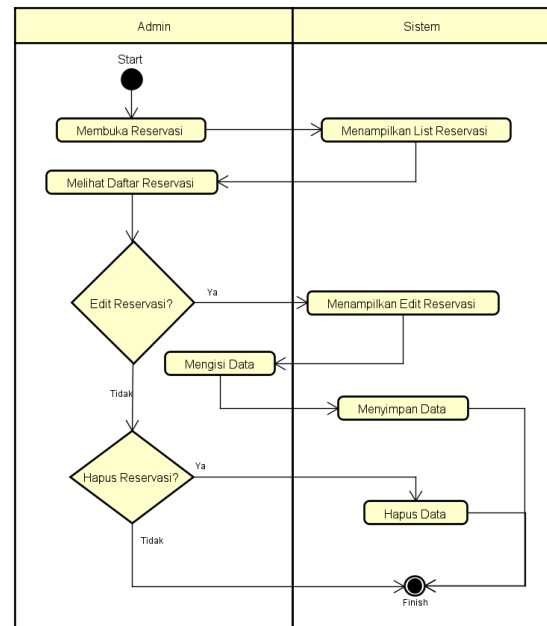
e) Activity Diagram Menu Admin



Gambar 7 Activity Diagram Menu Admin

Ketika Admin membuka halaman menu, maka sistem akan menampilkan halaman daftar menu. Admin bisa menambahkan, mengedit, atau menghapus menu yang ada.

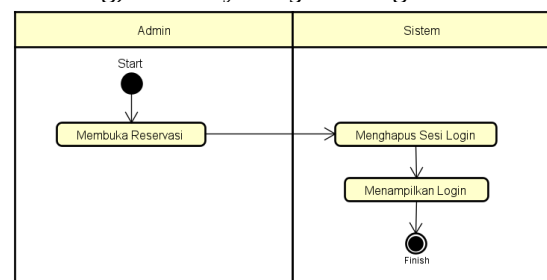
f) Activity Diagram Reservasi Admin



Gambar 8 Activity Diagram Reservasi Admin

Ketika Admin memilih halaman list reservasi, maka sistem akan menampilkan halaman list reservasi. Disini admin bisa mengubah reservasi jika pembeli ternyata meminta jadwal perubahan. Selain itu admin juga bisa menghapus data reservasi.

g) Activity Diagram Logout Admin



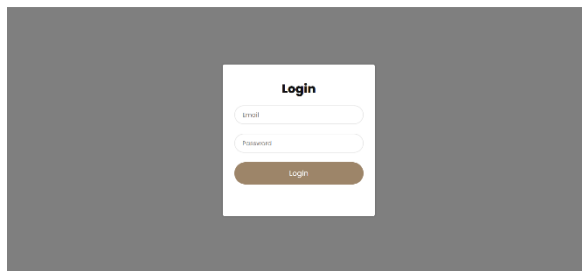
Gambar 9 Activity Diagram Logout Admin

Ketika Admin memilih logout, maka sistem akan menghapus sesi dan menampilkan halaman login.

4.1.3 Implementasi

Pada tahapan ini, berdasarkan desain sistem yang sudah dibuat, selanjutnya adalah mengimplementasikan hasil desain sistem kedalam bentuk *website*. Berikut adalah halaman – halaman yang terdapat di *website*:

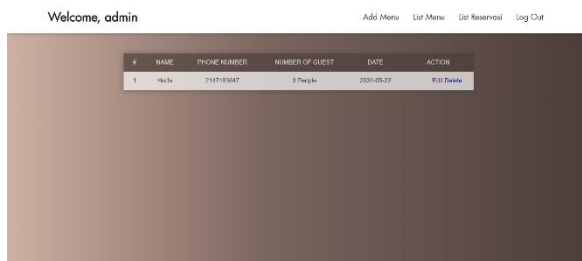
1. Halaman Login Admin



Gambar 10 Halaman Login Admin

Di halaman ini, apabila email dan *password* benar maka akan keluar login berhasil, sedangkan apabila email dan *password* salah maka pesan login gagal akan keluar.

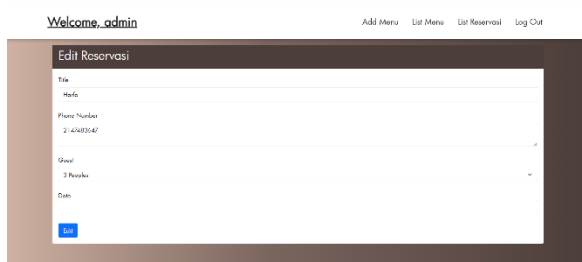
2. Halaman List Reservasi Admin



Gambar 11 Halaman List Reservasi Admin

Halaman ini digunakan untuk melihat list reservasi yang sudah di inputkan oleh pembeli. Halaman ini mempunyai beberapa field seperti nama pembeli, nomor telepon, jumlah pembeli yang akan datang, dan tanggal pembeli datang. Selain itu, tersedia tombol edit untuk meng-edit data reservasi dan tombol delete untuk menghapus data reservasi.

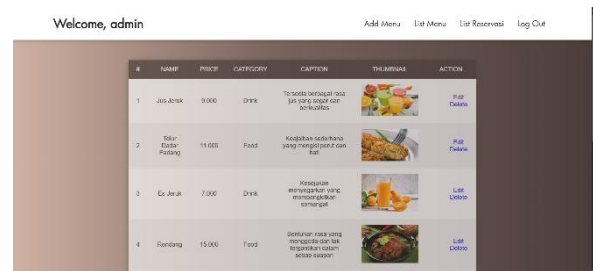
3. Halaman Edit Reservasi Admin



Gambar 12 Halaman Edit Reservasi Admin

Halaman ini digunakan untuk mengupdate reservasi pembeli jika pembeli ingin mengganti tanggal reservasinya.

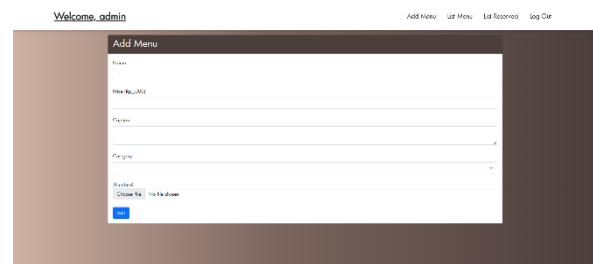
4. Halaman Daftar Menu Admin



Gambar 13 Halaman Daftar Menu Admin

Halaman ini digunakan untuk melihat list menu yang sudah di inputkan oleh admin. Halaman ini mempunyai beberapa kolom seperti nama menu, harga menu, kategori menu, dan deskripsi menu. Selain itu, terdapat tombol edit untuk mengedit data menu dan tombol delete untuk menghapus data menu.

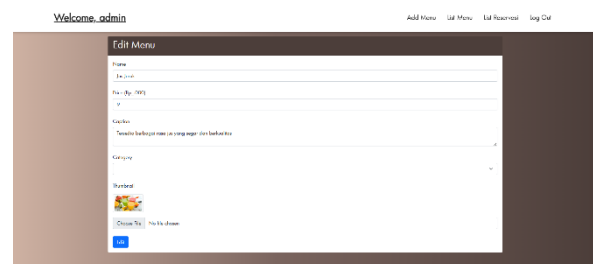
5. Halaman Tambah Menu Admin



Gambar 14. Halaman Tambah Menu Admin

Halaman ini digunakan untuk menambahkan menu kedalam *website* utama. Setelah berhasil menambahkan, menu akan tampil di daftar menu.

6. Halaman Edit Menu Admin



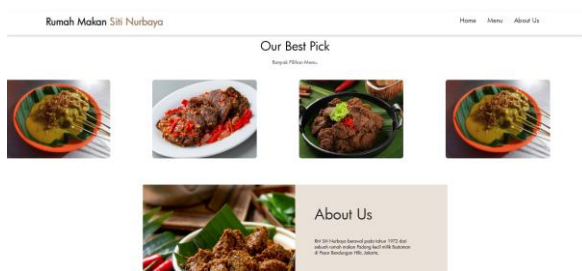
Gambar 15. Halaman Edit Menu Admin

Halaman ini digunakan untuk mengupdate menu kedalam *website* utama. Setelah berhasil mengupdate, menu akan tampil di daftar menu.

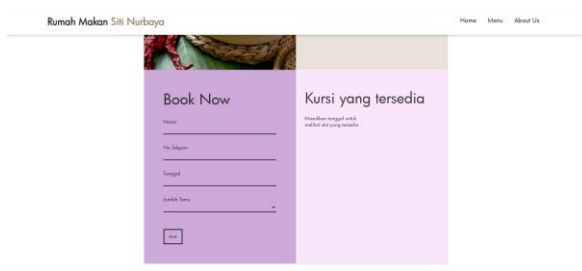
7. Landing Page Pembeli



Gambar 16. Landing Page Pembeli



Gambar 17. Landing Page Pembeli (Lanjutan)

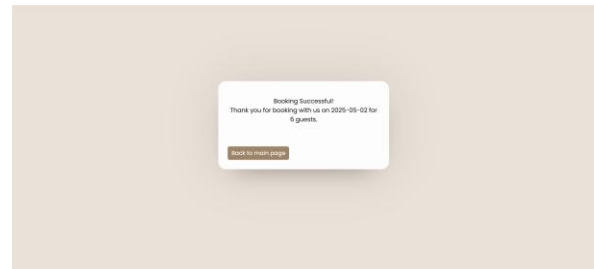


Gambar 18. Landing Page Pembeli (Lanjutan)



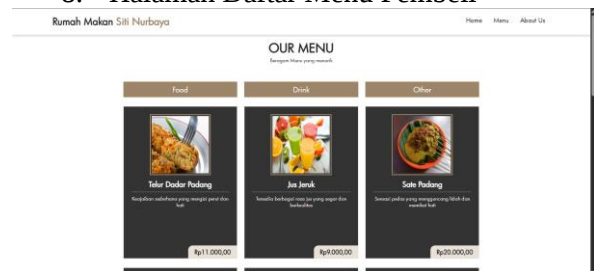
Gambar 19 Footer Pembeli

Halaman ini mempunyai beberapa komponen seperti navbar yang berisikan Home, menu, dan *about us*, gambar menu terbaik, tampilan booking reservasi, dan *footer* untuk informasi mengenai kontak RM Siti Nurbaya. pelanggan yang ingin melakukan reservasi dapat mengisi formnya di bagian book now. Bagian kursi tersedia menunjukkan berapa kursi yang tersisa ditanggal tersebut. Jika reservasi berhasil, maka sistem akan menampilkan notifikasi berhasil reservasi.



Gambar 20. Halaman Notifikasi Berhasil

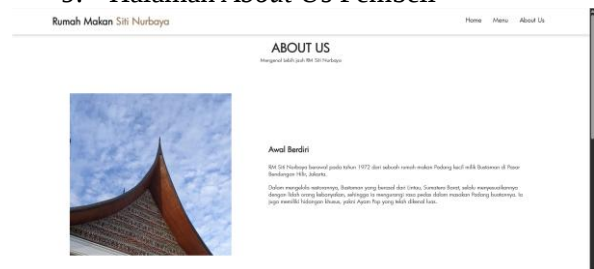
8. Halaman Daftar Menu Pembeli



Gambar 21 Halaman Daftar Menu Pembeli

Halaman menu digunakan pelanggan untuk melihat nama menu, harga menu, dan deskripsi menu.

9. Halaman About Us Pembeli



Gambar 22 Halaman About Us Pembeli

4.1.4 Pengujian

Berikutnya akan dilakukan pengujian oleh kedua belah pihak dimana pembeli akan diuji menggunakan UAT dan admin akan diuji menggunakan blackbox testing.

1. Blackbox Testing

Berikut adalah hasil *blackbox testing* kepada admin:

No	Fitur Pengujian	Langkah Pengujian	Output	Hasil
1	Login Admin	1. Masukkan username dan password admin yang valid. 2. Klik tombol "Login".	Berhasil ke list reservasi	Berhasil
2.	Tambah Menu	1. Masuk ke halaman tambah menu admin. 2. Isi nama, deskripsi, harga, dan upload gambar. 3. Klik "Simpan".	Menu baru ditambahkan dan muncul di daftar menu.	Berhasil
3	Edit Menu	1. Masuk ke halaman menu admin. 2. Pilih menu yang akan diubah. 3. Edit detail menu (nama, harga, dsb). 4. Klik "Simpan".	Detail menu terupdate sesuai dengan perubahan.	Berhasil
4	Hapus Menu	1. Masuk ke halaman menu admin. 2. Pilih menu yang akan dihapus. 3. Klik tombol "Hapus".	Menu terhapus dari daftar menu dan tidak muncul lagi.	Berhasil
5	Edit Reservasi	1. Masuk ke halaman reservasi admin. 2. Pilih reservasi yang akan diedit. 3. Ubah tanggal, jumlah orang, dsb. 4. Klik "Simpan".	Reservasi terupdate sesuai perubahan yang dilakukan.	Berhasil
6	Hapus Reservasi	1. Masuk ke halaman reservasi admin. 2. Pilih reservasi yang akan dihapus. 3. Klik tombol "Hapus".	Reservasi terhapus dan tidak muncul lagi di daftar.	Berhasil

Berdasarkan hasil *blackbox testing* terhadap admin untuk website RM Siti Nurbaya, dapat disimpulkan bahwa website admin berhasil berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. UAT

Terdapat 10 responden yang siap untuk mencoba website ini. Pada pengujian ini menggunakan skala linear 1 – 5. Semakin tinggi nilainya semakin bagus pengujiannya. Berikut adalah hasilnya:

No	Pertanyaan	Hasil					Total
		1	2	3	4	5	
1	Apakah Anda merasa mudah memahami tampilan awal (landing page) aplikasi?			1	3	6	45
2	Apakah proses reservasi berjalan dengan lancar dan tanpa kendala?				5	5	45
3	Apakah tombol dan navigasi menuju daftar menu mudah ditemukan?				6	4	44
4	Apakah daftar menu mudah dibaca dan menarik secara visual?				3	7	47
5	Apakah informasi dalam halaman About Us cukup jelas dan informatif?			2	4	4	42
6	Apakah Anda merasa nyaman saat menjelajahi aplikasi secara keseluruhan?			2	5	3	41
7	Apakah waktu respons aplikasi terasa cepat saat Anda berpindah halaman?				8	2	42
8	Apakah semua fitur utama (reservasi, lihat menu, about us) dapat digunakan tanpa error?				6	4	44

9	Seberapa besar kemungkinan Anda akan menggunakan aplikasi ini kembali?				2	8	48
Total							398

Setelah mendapatkan total pengujiannya, kita akan menghitung persentase kelayakan *website* ini:

$$\text{persentase} = \left(\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

$$\text{persentase} = \left(\frac{398}{500} \right) \times 100\%$$

$$\text{persentase} = 79.6\%$$

Persentase dari total skor yang diperoleh adalah 79.6%. Ini menunjukkan bahwa *website* kamu mendapatkan hasil yang sangat baik dari segi kelayakan berdasarkan UAT pembeli.

4.2 Pembahasan

Implementasi Sistem Informasi Reservasi berbasis *website* pada Rumah Makan Padang Siti Nurbaya terbukti mampu menyelesaikan berbagai kendala yang sebelumnya muncul akibat sistem reservasi manual. Sistem ini memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan tempat secara daring tanpa harus datang langsung ke lokasi, sekaligus memberikan informasi menu yang lengkap.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem telah diterima dengan baik oleh pengguna, yang tercermin dari nilai kelayakan UAT sebesar 79,6%. Selain itu, seluruh fitur utama telah diuji melalui metode *blackbox* dan terbukti berjalan dengan baik tanpa kesalahan berarti.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Sistem Informasi Reservasi berbasis *website* berhasil mengatasi permasalahan reservasi manual di Rumah Makan Padang Siti Nurbaya dan memberikan kemudahan dalam pemesanan serta informasi menu.
- Sistem saat ini hanya tersedia untuk sisi admin, sehingga pelanggan belum dapat melihat atau

menyimpan riwayat reservasi yang telah dilakukan.

- Karena itu untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan menambahkan pembuatan akun untuk pelanggan agar mereka dapat melihat dan menyimpan daftar reservasi.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ridwan, I. Fitri, dan B. Benrahman, "Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall," *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 2, hlm. 173, Apr 2021, doi: 10.35870/jtik.v5i2.209.
- [2] E. P. Utami dan A. Zein, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Meja Kafe Menggunakan Metode Rad Rapid Application Development Berbasis Web (Studi Kasus : Cafeteria Citra Sawangan Depok)," *Engineering And Technology International Journal Juli 2023* |, vol. 5, no. 2, hlm. 2714–755, Jul 2023, doi: 10.556442.
- [3] R. Rahma, "Pembuatan Aplikasi Reservasi Tempat Berbasis Web Di Lemme Get Space Café," *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, vol. 3, no. 2, Feb 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [4] M. R. Maulana Rachmat dan H. Alfianty, "APLIKASI PENCATATAN KEMATIAN DAN PEMBAYARAN PAJAK BERBASIS WEB (STUDI KASUS TPU SINARAGA CICENDO)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, Okt 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5198.
- [5] W. Mulyana, D. Fransisko Sitorus, N. Khairunnisa, M. Aulia AlHafiz, dan M. Chairil Safuan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI

- DAN PEMESANAN BERBASIS WEB PADA CAFE PORAK COFFE,” *Jurnal PROSISKO*, vol. 12, no. 1, Mar 2025.
- [6] H. Quzania, Y. Christyono, dan S. Sukiswo, “PERANCANGAN WEB SISTEM MONITORING STOP KONTAK TERKONTROL MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL,” *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, vol. 9, no. 3, hlm. 412–417, Sep 2020, doi: 10.14710/transient.v9i3.412-417.
- [7] A. Voutama, “Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, hlm. 102–111, Feb 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- [8] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, dan D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, hlm. 13–23, Jan 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.
- [9] N. Normah dan F. Sihaloho, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, hlm. 33–38, Jun 2023, doi: 10.31294/ijse.v9i1.15467.
- [10] Wulandari, Nofiyani, dan H. Hasugian, “USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM,” *JMIK (JURNAL MAHASISWA ILMU KOMPUTER)*, vol. 4, no. 1, hlm. 20–27, 2023.
- [11] I. Permatasari, F. Adhania, S. A. Putri, dan S. R. C. Nursari, “Pengujian Black Box Menggunakan Metode Analisis Nilai Batas pada Aplikasi DANA,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, hlm. 373–387, Des 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i2.8289.
- [12] S. Supiyandi, M. Zen, C. Rizal, dan M. Eka, “Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 2, hlm. 274, Apr 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.