

PROYEK SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEB PADA RESTORAN ALAM MEMANGGIL BOGOR

Ameliya Sukma Lestari¹, Ika Prasetia², Nadia Krisanti³,*Tuti Haryanti⁴
Universitas Nusa Mandiri¹²³⁴

Email: ameliya@nusamandiri.ac.id, ika@nusamandiri.ac.id,
nadia@nusamandiri.ac.id, tuti@nusamandiri.ac.id

ABSTRAK

Sistem pembayaran yang masih menggunakan kalkulator sering menyebabkan kesalahan hitung, sementara manajemen pengelolaan bahan baku kerap menghadapi kendala seperti tidak terdeteksinya persediaan yang habis. Proses pembuatan laporan yang dilakukan secara manual menyulitkan identifikasi rincian pendapatan, sehingga arus pemasukan dan pengeluaran menjadi tidak jelas. Untuk mengatasi masalah tersebut, dirancanglah sistem pemesanan dan pengelolaan restoran berbasis *website* dengan metode *waterfall*. Sistem ini bertujuan mengurangi kesalahan dalam pencatatan transaksi harian, membantu karyawan dalam proses pembayaran, serta menghasilkan laporan transaksi secara akurat untuk mencegah penumpukan dan tercecernya data. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* ini memiliki performa tinggi dengan skor *Performance* 91, yang berarti halaman memuat dengan cepat. Selain itu, nilai *Best Practices* mencapai 100, menunjukkan kualitas teknis dan keamanan yang sangat baik. Namun, nilai *Accessibility* sebesar 60 mengindikasikan perlunya peningkatan agar sistem lebih inklusif dan mudah diakses oleh pengguna dengan disabilitas. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional restoran secara signifikan.

Kata Kunci: Metode Waterfall, Sistem Informasi, Pengelolaan Restoran, Website

ABSTRACT

The payment system that still uses a calculator often causes miscalculations, while raw material management often faces obstacles such as undetected out-of-stock items. The manual reporting process makes it difficult to identify income details, so the flow of income and expenses becomes unclear. To address these issues, a website-based restaurant ordering and management system was designed using the waterfall method. This system aims to reduce errors in daily transaction records, assist employees in the payment process, and produce accurate transaction reports to prevent data accumulation and loss. Test results show that this website has high performance with a Performance score of 91, meaning the page loads quickly. Additionally, the Best Practices value reaches 100, indicating excellent technical quality and security. However, the Accessibility score of 60 highlights the need for improvements to make the system more inclusive and accessible to users with disabilities. This system is expected to significantly improve the operational efficiency of the restaurant.

Keywords: Waterfall Method, Information System, Restaurant Management, Website

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri kuliner. Restoran sering menghadapi tantangan dalam

pengelolaan pesanan, pembayaran, dan bahan baku. Berdasarkan observasi di Restoran Alam Memanggil, sistem yang digunakan masih bersifat manual, seperti mencatat pesanan di kertas dan menggunakan kalkulator untuk pembayaran. Hal ini sering menimbulkan

kesalahan perhitungan dan kurang efisiensi dalam operasional.

Untuk itu, penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web untuk pengelolaan restoran. Sistem ini dirancang untuk mendukung proses pemesanan, pengelolaan stok, dan pembuatan laporan keuangan secara otomatis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Waterfall dalam pengembangan sistem informasi. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang terstruktur, memungkinkan setiap tahapan pembangunan sistem dilakukan secara berurutan dan terorganisir:



Gambar III.1 Tahapan Penelitian (Sumber: Handsout Skripsi Nusa Mandiri 2024)

Berikut adalah tahapan yang dilakukan:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dimulai dengan proses wawancara dan observasi langsung di Restoran Alam Menggail Bogor untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Informasi yang dikumpulkan meliputi proses pemesanan, pencatatan stok bahan baku, pengelolaan transaksi, dan

pembuatan laporan keuangan. Data dikumpulkan melalui:

- Wawancara dengan pemilik restoran dan staf terkait.
- Observasi terhadap sistem manual yang digunakan.
- Studi pustaka untuk memahami permasalahan serupa dan solusi yang sudah diterapkan di sektor lain.

2. Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis kebutuhan, dilakukan perancangan sistem menggunakan pendekatan berbasis UML (Unified Modeling Language), termasuk:

- Use Case Diagram untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem.
- Activity Diagram untuk memetakan alur kerja setiap fungsi sistem.
- Entity Relationship Diagram (ERD) untuk mendesain struktur database.

Sistem dirancang menggunakan framework CodeIgniter, yang terintegrasi dengan database MySQL untuk pengelolaan data transaksi dan stok bahan baku.

3. Implementasi

Pada tahap ini, sistem dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat. Beberapa langkah implementasi meliputi:

- Pembuatan antarmuka pengguna (UI) yang responsif dan ramah pengguna.
- Pengintegrasian fitur utama seperti pemesanan berbasis QR Code, manajemen stok, dan laporan otomatis.
- Pemrograman dilakukan menggunakan PHP dengan dukungan framework CodeIgniter dan HTML5/CSS untuk antarmuka.

4. Pengujian Sistem

Sistem yang telah selesai dikembangkan diuji menggunakan metode Black-Box Testing untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan sesuai kebutuhan. Beberapa aspek yang diuji meliputi: Validasi input pada form pemesanan dan pembayaran. Akurasi perhitungan stok bahan baku dan laporan keuangan. Kecepatan dan keamanan akses sistem.

5. Pemeliharaan

Setelah sistem diterapkan, dilakukan pemantauan dan perbaikan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Tahap ini juga mencakup penyesuaian terhadap kebutuhan baru dan peningkatan performa sistem untuk memastikan kelancaran operasional restoran

Metode penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sistem informasi yang terintegrasi dan efektif dalam mendukung operasional Restoran Alam Memanggil Bogor, mulai dari proses pemesanan hingga pengelolaan stok dan laporan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Inisiasi Proyek

Proses pembayaran yang masih menggunakan kalkulator manual menjadi salah satu tantangan utama dalam sistem Point of Sale (POS) pada restoran. Penggunaan kalkulator untuk menghitung total pembayaran berisiko menyebabkan kesalahan hitung, yang pada gilirannya dapat memengaruhi akurasi transaksi dan reputasi restoran. Selain itu, pengelolaan bahan baku yang kurang efisien turut menambah beban operasional, terutama ketika persediaan bahan baku tidak terpantau dengan baik.

Ketidakmampuan untuk mengetahui secara tepat bahan baku yang habis atau hampir habis mengakibatkan keterlambatan dalam proses restock. Rincian pendapatan yang tidak terstruktur dengan baik menyebabkan ketidakjelasan dalam mengetahui kondisi keuangan restoran, sehingga pengambilan keputusan yang berbasis data menjadi terbatas.

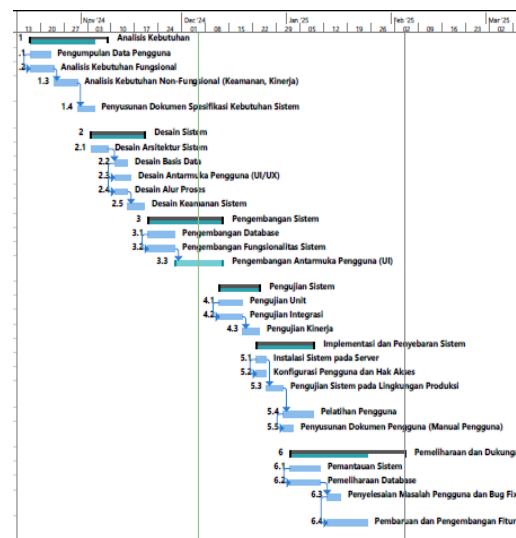
Untuk itu, penting bagi restoran untuk mengimplementasikan sistem point of sale (POS) yang terintegrasi dengan manajemen inventaris dan laporan keuangan otomatis, sehingga dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan restoran

Sistem ini berhasil mengintegrasikan pengelolaan pesanan dan stok secara real-time, sehingga dapat mengurangi kesalahan manusia. Namun, aspek aksesibilitas masih perlu ditingkatkan agar lebih ramah bagi pengguna dengan kebutuhan khusus.

3.2 Perencanaan Proyek

Ruang lingkup pembuatan proyek sistem point of sale (POS) yang terintegrasi dengan pengelolaan inventaris mencakup pengembangan perangkat lunak yang dapat mencatat semua transaksi penjualan secara otomatis, serta memperbarui data stok bahan baku secara real-time. Pembuatan sistem ini juga mencakup pelatihan bagi staf untuk memastikan mereka dapat menggunakan sistem dengan lancar dan efisien.

Berikut Timeline yang dibuat dalam bentuk Gantt Chart :



Gambar III.1. Gantt Chart Proyek Point of Sale (POS)

Gambaran timeline Gantt Chart tersebut menjadi acuan dalam membuat proyek aplikasi kasir ini.

ID	WBS	Task Name	Duration	Start	Finish
1	1	Analisis Kebutuhan	17 days	Thu 17/10/24	Fri 08/11/24
2	1.1	Pengumpulan Data Pengguna	4 days	Thu 17/10/24	Tue 22/10/24
3	1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	5 days	Thu 17/10/24	Wed 23/10/24
4	1.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional (Keselamatan, Kinerja)	5 days	Thu 24/10/24	Wed 30/10/24
5	1.4	Penyusunan Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Sistem	3 days	Thu 31/10/24	Mon 04/11/24
6	2	Desain Sistem	12 days	Mon 04/11/24	Tue 19/11/24
7	2.1	Desain Arsitektur Sistem	5 days	Mon 04/11/24	Fri 08/11/24
8	2.2	Desain Basis Data	4 days	Mon 11/11/24	Thu 14/11/24
9	2.3	Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX)	5 days	Mon 11/11/24	Fri 15/11/24
10	2.4	Desain Alur Proses	4 days	Mon 11/11/24	Thu 14/11/24
11	2.5	Desain Keselamatan Sistem	5 days	Fri 15/11/24	Tue 19/11/24
12	3	Pengembangan Sistem	15 days	Thu 21/11/24	Thu 12/12/24
13	3.1	Pengembangan Database	5 days	Thu 21/11/24	Thu 28/11/24
14	3.2	Pengembangan Fungsionalitas Sistem	5 days	Thu 21/11/24	Thu 28/11/24
15	3.3	Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI)	10 days	Fri 29/11/24	Thu 12/12/24
16	4	Pengujian Sistem	8 days	Thu 12/12/24	Mon 23/12/24
17	4.1	Pengujian Unit	5 days	Thu 12/12/24	Wed 18/12/24
18	4.2	Pengujian Integrasi	5 days	Thu 12/12/24	Wed 18/12/24
19	4.3	Pengujian Kinerja	3 days	Thu 19/12/24	Mon 23/12/24
20	5	Implementasi dan Penyebaran Sistem	13 days	Mon 23/12/24	Wed 08/01/25
21	5.1	Instalasi Sistem pada Server	3 days	Mon 23/12/24	Wed 25/12/24
22	5.2	Konfigurasi Pengguna dan Hak Akses	3 days	Mon 23/12/24	Wed 25/12/24
23	5.3	Pengujian Sistem pada Lingkungan Produksi	3 days	Thu 26/12/24	Mon 30/12/24
24	5.4	Pelatihan Pengguna	7 days	Tue 31/12/24	Wed 08/01/25
25	5.5	Penyusunan Dokumen Pengguna (Manual Pengguna)	3 days	Tue 31/12/24	Thu 02/01/25
26	6	Pemeliharaan dan Dukungan	24 days	Thu 02/01/25	Tue 04/02/25
27	6.1	Pemantauan Sistem	7 days	Thu 02/01/25	Fri 10/01/25
28	6.2	Pemeliharaan Database	7 days	Thu 02/01/25	Fri 10/01/25
29	6.3	Penyelesaian Masalah Pengguna dan Bug Fixing	4 days	Mon 13/01/25	Thu 16/01/25
30	6.4	Penharian dan Pengembangan Fitur Baru	10 days	Mon 13/01/25	Fri 24/01/25

Gambaran Word Breakdown Structure (WBS)

Gambar III.2. Work Breakdown Structure Point of Sale (POS)

Dalam merancang proyek aplikasi kasir ini, kami merinci terkait Rencana Anggaran Biaya Implementasi pada Restoran Alam Memanggil di Bogor dengan rincian sebagai berikut :

Estimasi Rencana Anggaran Belanja Pembuatan Web							
No	Nama Pekerjaan	Item	Qty	Nominal	Lama Pekerjaan	Total Rupiah	
1.1. Biaya Tenaga Kerja							
1	Analak Sistem	2	Orang	Rp 500.000	2	Bulan	Rp 2.000.000
2	Desainer UI/ UX	1	Orang	Rp 250.000	2	Bulan	Rp 500.000
3	Full Stack	3	Orang	Rp 750.000	2	Bulan	Rp 4.500.000
4	Penguji	2	Orang	Rp 500.000	2	Bulan	Rp 2.000.000
5	Manajer Proyek	1	Orang	Rp 1.000.000	2	Bulan	Rp 2.000.000
TOTAL							Rp 11.000.000
1.2. Biaya Perangkat Lunak (Software)							
1	Lisensi Database	1	Software	Rp 1.000.000			Rp 1.000.000
2	Hosting website	1	Hosting	Rp 2.000.000			Rp 2.000.000
TOTAL							Rp 3.000.000
1.3. Biaya Hosting Sistem							
1	Server hosting	1	Unit	Rp10.000.000			Rp 10.000.000
1.4. Biaya Pelatihan							
1	Sesi Pelatihan	20	Peserta	Rp 125.000			Rp 2.500.000
2	Materi Pelatihan	1	Dokumen	Rp 500.000			Rp 500.000
TOTAL							Rp 3.000.000
1.5. Biaya Pemeliharaan							
1	Pemeliharaan Sitem				1	6 Bulan	Rp 2.000.000
2	Pembaharuan Sitem				1	Tahun	Rp 750.000
TOTAL							Rp 2.750.000
TOTAL KESELURUHAN							Rp 19.750.000

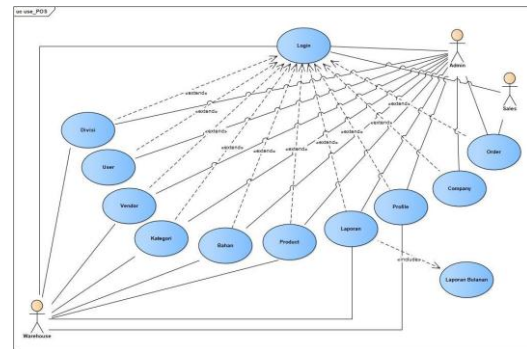
Gambar III.3. Estimasi RAB Proyek Point of Sale (POS)

3.3 Pelaksanaan Proyek

A. Use Case Diagram Point Of Sale (POS)

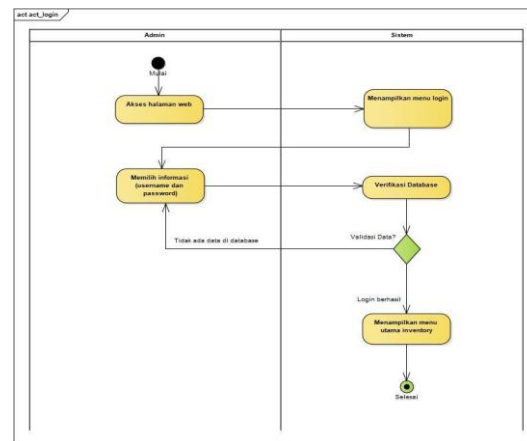
Use case diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak Aplikasi Kasir, terutama dalam pendekatan Unified Modeling Language

(UML). Diagram ini menggambarkan interaksi antara pengguna (atau aktor) dan sistem, serta fungsi atau layanan yang disediakan oleh sistem tersebut



Gambar III.4. Use Case Diagram Point of Sale

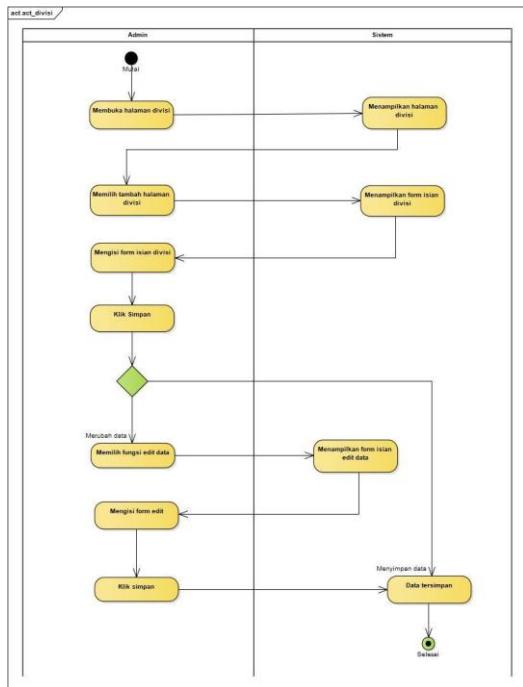
B. Activity Diagram Point of Sale



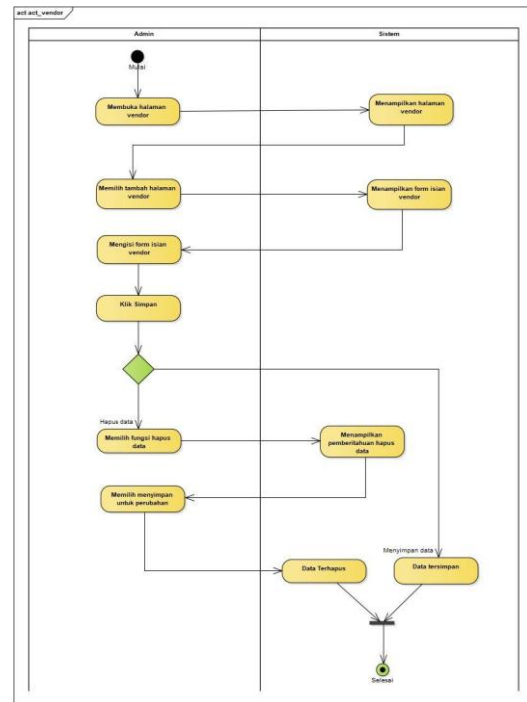
Gambar III.5. Activity Diagram Halaman Login

Halaman login adalah bagian penting dari banyak sistem aplikasi yang digunakan untuk memverifikasi identitas pengguna sebelum memberikan akses ke fitur atau informasi tertentu dalam aplikasi. Dalam konteks skripsi Anda, halaman login mungkin menjadi bagian dari antarmuka pengguna sistem yang Anda kembangkan atau analisis.

C. Activity Diagram Halaman Divisi

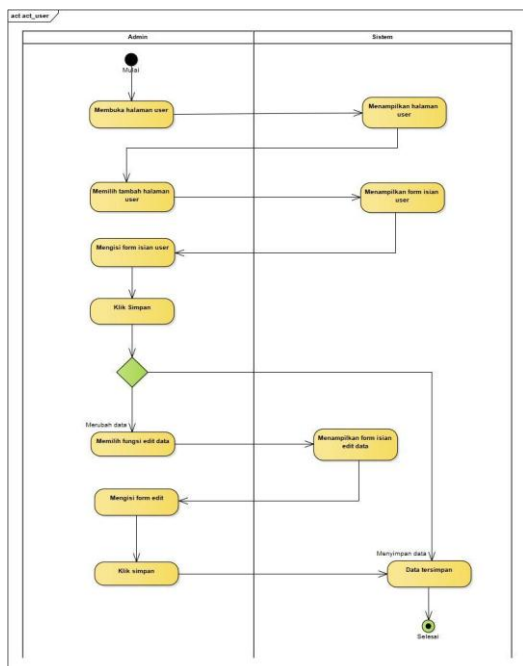


Gambar III.6. Activity Diagram Halaman Divisi



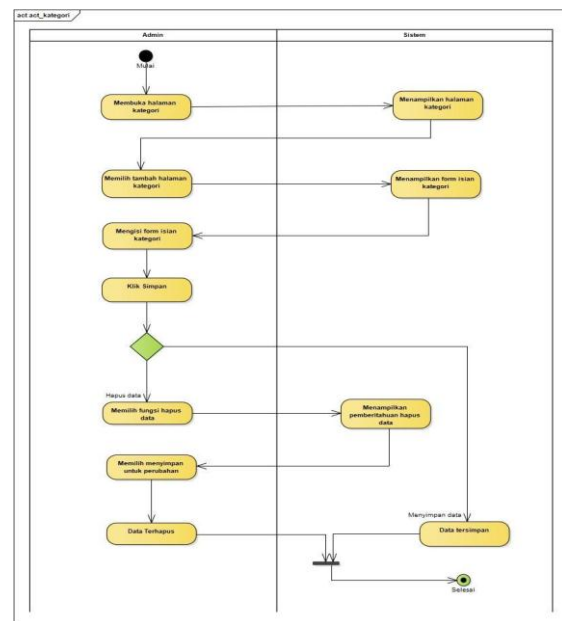
Gambar III.8. Activity Diagram Halaman Vendor

D. Activity Diagram Halaman User



Gambar III.7. Activity Diagram Halaman User

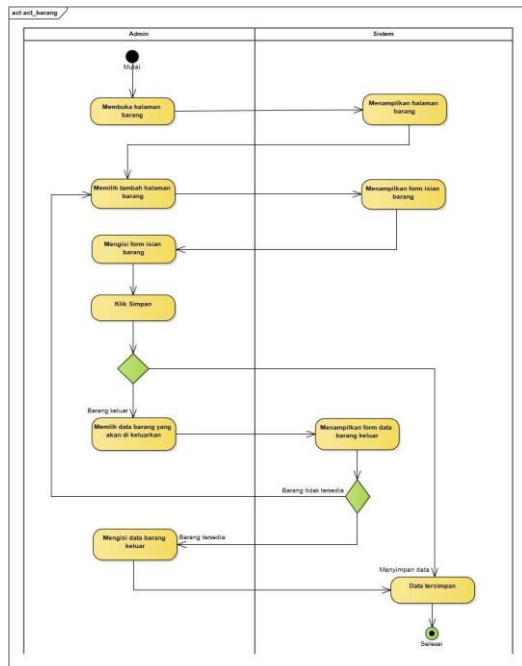
F. Activity Diagram Halaman Kategori



Gambar III.9. Activity Diagram Halaman Kategori

E. Activity Diagram Halaman Vendor

G. Activity Diagram Halaman Bahan Barang Masuk dan Keluar



Gambar III.10. Activity Diagram Halaman Bahan Barang Masuk dan Keluar

Sekilas Gambaran Activity Diagram pada aplikasi Kasir dan Inventory di Café Alam Memanggil Bogor.

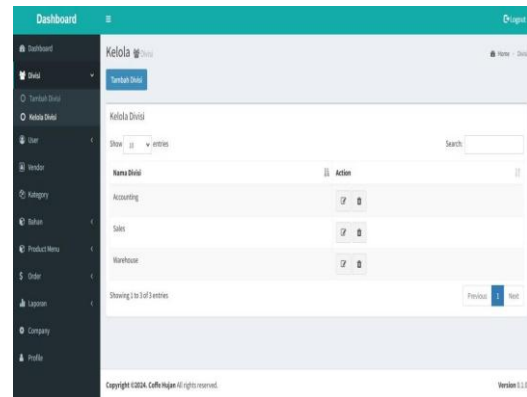
3.4 User Interface Halaman Point of Sale

a. Halaman Log In



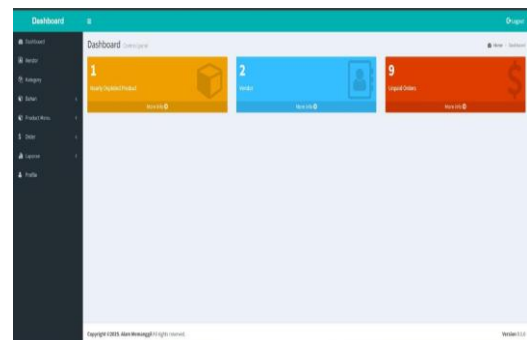
Gambar III.11. Halaman Login

b. Halaman Divisi



Gambar III.12. Halaman Divisi

c. Halaman Dashboard



Gambar III.13. Halaman Dashboard

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Sistem informasi berbasis web yang dirancang untuk Restoran Alam Memanggil telah meningkatkan efisiensi operasional dengan mengotomatisasi proses pemesanan, pembayaran, dan pelaporan stok. Sistem ini juga memberikan hasil pengujian performa yang memuaskan.

4.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan:

1. Meningkatkan aksesibilitas sistem.

Dalam konteks aplikasi atau website, ini mencakup berbagai aspek, seperti:

Antarmuka yang Ramah Pengguna:

Desain yang sederhana dan mudah dipahami, memastikan bahwa semua pengguna, termasuk yang tidak berpengalaman, dapat menavigasi sistem dengan lancar;

Kompatibilitas dengan Teknologi Bantu:

Sistem yang mendukung perangkat lunak pembaca layar, teks alternatif untuk gambar, dan kontrol suara untuk pengguna dengan keterbatasan penglihatan atau mobilitas;

2. Menambahkan fitur aplikasi seluler untuk kemudahan penggunaan.
3. Mengintegrasikan sistem dengan platform e-commerce.

DAFTAR PUSTAKA

(1) D. David, L. Hoki, SURIANTY, Andy, and Chandra, “Perancangan Sistem Informasi Restoran Menggunakan Metode Supply Chain Management,” J. TIMES, vol. 10, no. 2, pp. 64–71, 2022, doi: 10.51351/jtm.10.2.2021659.

[2] N. Afriani, A. D. Putra, A. Ferico, and O. Pasaribu, “Sistem Informasi Manajemen Restaurant Berbasis Mobile Pada Resto Bukit Pasir,” Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng. Informatics, vol. 1, no. 4, pp. 137–144, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.techcartpress.com/index.php/chain/article/view/66>

[3] A. Nugroho, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis ERP (Open ERP) di Cafe Cozy,” J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform., vol. 2, no. 02, pp. 356–363, 2021, doi: 10.30998/jrami.v2i02.680.

[4] M. A. Yaqin and M. Syafiih, “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Online Dengan Qr Code Menggunakan Framework Laravel Berbasis Collaborative Filtering Di Gerdu Kaffe Paiton Probolinggo,” J. Adv. Res. Inform., vol. 2, no. 2, pp. 31–41, 2024, doi: 10.24929/jars.v2i2.3435.

[5] P. Moi, K. J. Tute, and B. Y. Bhae, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web (Studi Kasus Rumah Makan Mie Ayam Bakso Solo),” J. JUPITER, vol. 15, no. 1, pp. 277–286, 2023.

[6] K. Nurdiansyah and Y. Santoso, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai pada XYZ,” J. Idealis, vol. 1, no. 2, pp. 193–198, 2024.

[7] D. Meisak, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kasir Pada Restoran The Tempoa Jelutung Jambi,” J. Ilm. Media Sisfo, vol. 15, no. 1, pp. 28–39, 2021, doi: 10.33998/mediasisfo.2021.15.1.921.

[8] E. Widarti et al., BUKU AJAR PENGANTAR SISTEM INFORMASI. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=4kLsEAAAQBAJ>

[9] I. Mawarni et al., Sistem Informasi Manajemen. CV. Gita Lentera, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=p3MMEQAAQBAJ>

[10] S. Sulistyowati et al., Konsep Dasar & Studi Kasus Sistem Pendukung Keputusan : Kajian Untuk Penelitian Bidang SPK. PT. Green Pustaka Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=p7MYEQAAQBAJ>

[11] W. I. Rahayu, R. R. Fajri, and P. Hambali, RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN DAN SHARE PROMO PRODUK KEPADA PELANGGAN DARI WEBSITE KE MEDIA SOSIAL BERBASIS DESKTOP. Kreatif, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=zCMEAAAQBAJ>

[12] N. Adriana et al., Buku Ajar Pengantar Akuntansi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available:

- <https://books.google.co.id/books?id=vy-crEQAAQBAJ>
- [13] S. D. Kuncoroputri et al., *Kreativitas dan Inovasi Dalam Seni Rupa dan Desain*. Zahir Publishing. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=1PfEEAAAQBAJ>
- [14] R. Hidayat, *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Elex Media Komputindo. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=zRq2O7VkNSgC>
- [15] S. S. S. P. M. P. Moh. Imam Sufiyanto, *MONOGRAF : TEKNOLOGI BERBASIS QUICK RESPON (QR) CODE UNTUK TANAMAN HOLTIKULTURA DAN REFUGIA BIDANG PERTANIAN*. Nuta Media. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=lzEQEQAAQBAJ>
- [16] S. Maesaroh et al., *Rekayasa Perangkat Lunak*. Sada Kurnia Pustaka, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Baj4EAAAQBAJ>
- [17] B. Unhelkar, *Software Engineering with UML*. CRC Press, 2017. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=LQZDDwAAQBAJ>
- [18] N. Ahmad et al., *ANALISA & PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERORIENTASI OBJEK*. Penerbit Widina, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Wssfeaaaqbaj>
- [19] E. Triandini and I. G. Suardika, *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Penerbit Andi. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=3OIRBbsZq24C>
- [20] H. Wadi, *Panduan Praktis Codeigniter Untuk Pemula : Langkah demi langkah memahami dan memulai Codeigniter untuk membuat web dinamis*. TR Publisher. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=pgjbDwAAQBAJ>
- [21] dkk. Galih, *Pengantar Basis Data (Teori dan Praktik Menggunakan Microsoft Access, MySQL, dan phpMyAdmin)*. GUEPEDIA. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=mCNLEAAAQBAJ>
- [22] W. Supriyanti, *Konsep Dasar Sistem Basis Data dengan MySQL*. Muhammadiyah University Press, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=aMNpEAAAQBAJ>
- [23] S. S. T. H. M. M. Dr. Mochammad Imam Chadhafi, *RISK REGISTER DALAM ATURAN PELIBATAN: Rules of Engagement*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=84VOEAAAQBAJ>
- [24] S. E. M. M. Dr. Sitti Mujahida. S. Pd., *Pengantar Manajemen: Introduction to Management*. in 1. SAH MEDIA, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=X6O-DwAAQBAJ>
- [25] D. P. Sari et al., *MANAJEMEN KONSTRUKSI*. TOHAR MEDIA, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=a6PvEAAAQBAJ>
- [26] W. Pudyawardana, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya,” *ALMUISY J. Al Muslim Inf. Syst.*, vol. II, no. 1, pp. 21–27, 2023.
- [27] W. Sujana, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Restoran Burger King Lotte Shopping Avenye Jakarta,” *Simpatik J. Sist. Inf. Dan*

Inform., vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022,

doi: [10.31294/simpatik.v2i1.1068](https://doi.org/10.31294/simpatik.v2i1.1068).