

Pembuatan Aplikasi Menu Pemesanan untuk Army Cafe Berbasis Android

Diterima:
26 November 2024
Revisi:
21 Desember 2024
Terbit:
31 Desember 2024

**^aYoyok Adi Siswanto, ^aSucipto, ^aMuhammad Najibulloh Muzaki,
^bJuvinal Ximenes Guterres**
^aUniversitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia
^bUniversitas Oriental Timor Lorosae, Timor Leste

Abstrak—Latar Belakang: Perkembangan teknologi mendorong kebutuhan akan solusi digital di berbagai bidang, termasuk industri kuliner. Urgensi penelitian ini adalah untuk menjawab kebutuhan mendesak akan solusi digital di industri kuliner, khususnya dalam mengatasi permasalahan proses pemesanan manual yang sering tidak efisien, rawan kesalahan, dan memengaruhi kepuasan pelanggan. **Tujuan:** Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi menu pemesanan berbasis Android untuk Army Cafe agar proses pemesanan lebih efektif, akurat, dan cepat. **Metode:** Metode pengembangan yang digunakan adalah model Waterfall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat mempercepat proses pelayanan, meningkatkan akurasi pemesanan, serta menyediakan pengelolaan data menu dan laporan penjualan secara real-time untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen. **Kesimpulan:** Implementasi aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi operasional, kepuasan pelanggan, dan mendukung pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan di Army Cafe.

Kata Kunci—Android; Pemesanan; Cafe; Waterfall

Abstract— Background: Technological developments are driving the need for digital solutions in various fields, including the culinary industry. The urgency of this research is to answer the urgent need for digital solutions in the culinary industry, especially in overcoming the problem of manual ordering processes that are often inefficient, prone to errors, and affect customer satisfaction. **Objective:** The purpose of this study is to design and develop an Android-based ordering menu application for Army Cafe so that the ordering process is more effective, accurate, and fast. **Methods:** The development method used is the Waterfall model, which includes the requirements analysis, design, implementation, and testing stages of the system. **Results:** The results of the study show that this application can speed up the service process, improve the accuracy of orders, and provide real-time management of menu data and sales reports to support management decision-making. **Conclusion:** The implementation of this application can improve operational efficiency, customer satisfaction, and support sustainable business growth in Army Cafe.

Keywords—Android; Most recent booking; Cafe; Waterfall

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Yoyok Adi Siswanto,
Sistem Informasi,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: yoyokadisiswantoyoyok@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi *smartphone* pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, termasuk dalam proses pemesanan di restoran dan *cafe*. Teknologi ini menjadi solusi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan dengan menawarkan proses pemesanan yang lebih efisien dan nyaman. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh [1] dan [2], telah merancang aplikasi berbasis *Android* untuk pemesanan makanan dan minuman dengan fokus pada penerapan sistem *self-service* secara umum. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh [3] merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis *Android* untuk mendukung proses pemesanan di restoran dengan menonjolkan aspek antarmuka pengguna yang sederhana. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan sistem *self-service*, meskipun belum mendalami pengelolaan data secara *real-time*. Penelitian lain oleh [4] menggunakan metode *Waterfall* dalam pengembangan sistem penerimaan pelatihan kerja. Studi ini menyoroti efektivitas model *Waterfall* dalam menghasilkan sistem yang terstruktur dan sesuai kebutuhan pengguna, sebuah pendekatan yang juga diadopsi dalam penelitian ini. Terakhir, studi oleh [5] mengembangkan desain database untuk optimalisasi prediksi transaksi penjualan, yang relevan dengan kebutuhan manajemen data *real-time*. Pendekatan berbasis data ini menginspirasi pengelolaan laporan penjualan pada aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini dirancang secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan operasional *Army Cafe*. Penelitian ini tidak hanya mengadopsi model *self-service*, tetapi juga menawarkan fitur-fitur unggulan, seperti pengelolaan data menu, pencatatan transaksi secara *real-time*, serta laporan penjualan untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall* yang memastikan implementasi sistem terstruktur sesuai dengan kebutuhan spesifik dari manajemen *Army Cafe*. Hal ini memberikan nilai tambah yang membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada pengembangan sistem *self-service* tanpa memperhatikan kebutuhan unik lingkungan restoran atau *cafe* tertentu [6].

Pada era digital yang serba canggih seperti sekarang ini, semua pekerjaan memerlukan pendamping digital yang memadai guna membantu agar lebih praktis dan cepat. Penggunaan cara manual untuk melayani pelanggan seperti pelayan yang harus menggunakan alat tulis sebagai media untuk mencatat pesanan makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan sering kali mengalami kendala, antara lain kesalahan penulisan pesanan, sering terjadinya kerusakan pada alat tulis yang menyebabkan pesanan tidak terbaca, adanya pesanan yang rangkap (*redudansi*),

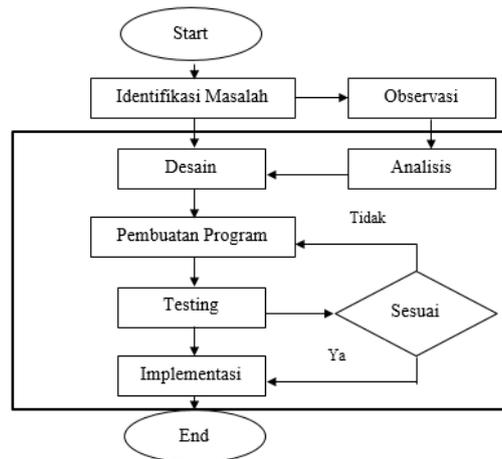
serta tidak urutnya pembuatan pesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung. Selain itu, apabila restoran/cafe sedang dalam kondisi ramai pengunjung seringkali pelanggan tidak mendapatkan tempat duduk padahal mereka sudah jauh-jauh mendatangi restoran/cafe tersebut. Mereka harus rela mengantri dan menunggu pelanggan lainnya pulang untuk mendapatkan tempat duduk tanpa tahu berapa lama waktu untuk menunggunya. Hal-hal seperti inilah yang membuat pelanggan merasa tidak puas dan tidak nyaman, padahal kepuasan serta kenyamanan pelanggan adalah sebuah hal yang penting bagi resto/café [1].

Pesatnya perkembangan OS *Android* saat ini menjadikan aplikasi berbasis mobile dinilai sangat efektif dan efisien dikarenakan sistem mobile yang tanpa kabel. Penggunaan media tanpa kabel atau alat yang biasanya menggunakan jaringan internet ini merupakan salah satu layanan *client-server*. Implementasi *client server* pada *mobile* untuk pertukaran data inilah yang dapat menjadi solusi untuk penggunaan dalam pelayanan sehari-hari. Penggunaan media *client server* ini dapat memudahkan untuk pelayanan pesanan makanan dan minuman untuk bisnis restoran/cafe, sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan pemesanan manual. Pemakaian aplikasi pemesanan ini akan memudahkan proses kerja dalam lingkungan restoran/cafe sehingga diharapkan dapat menjadi solusi untuk menggantikan proses pemesanan yang menggunakan alat tulis [4].

Permasalahan pemesanan makanan, minuman, dan tempat yang harus dilakukan oleh pelanggan dapat diatasi dengan bantuan perangkat *smartphone* menggunakan rancangan sistem yang bersifat self-service. Sistem ini menghadapkan pelanggan dengan sebuah sistem yang akan membantu dalam melakukan pemesanan menu sendiri tanpa harus menunggu atau mendatangi pelayan. Penerapan sistem melalui perangkat *smartphone* akan lebih diminati, karena berdasarkan survei oleh Statista pada tahun 2018, pengguna *smartphone* di dunia mencapai 2,53 miliar pengguna [2]. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan menu berbasis *Android* yang dapat meningkatkan efisiensi pemesanan di Arny Cafe, mengurangi kesalahan pada metode manual, serta menyediakan solusi digital yang mendukung pengelolaan data secara real-time oleh pihak manajemen cafe.

II. METODE

Penelitian tentang Sistem Informasi aplikasi pemesanan di *coffee shop* dengan metode *waterfall* yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode Waterfall [4]

Gambar 1 menunjukkan tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall. Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini dipilih karena memberikan pendekatan terstruktur untuk pengembangan aplikasi, yang sesuai dengan kebutuhan sistem di Army Cafe. Dalam pengembangan aplikasi pemesanan pada Army Cafe menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) [7]. SDLC adalah terdiri dari tahapan dalam membangun perangkat lunak dimana dapat dilihat dari bentuk pengembangannya. Pada rancang bangun ini menggunakan model *waterfall* dimana kebanyakan sudah diterapkan dalam *software engineering* [8] Model *waterfall* memiliki 6 level kebutuhan sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis merupakan sebuah proses pencarian kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dengan cara pengambilan data dari pengguna atau pemilik sistem [9]. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap calon user. Hasil dari wawancara digunakan untuk pengembangan sistem dalam membantu memenuhi kebutuhan user.

Pada tahap analisis, hal yang akan dilakukan adalah mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Dalam pembangunan sebuah sistem berbasis android membutuhkan perencanaan yang matang dan tindakan yang efektif serta efisien agar tidak terjadi kesalahan sistem. Perencanaan sistem merupakan langkah awal dalam proses membangun sebuah sistem, karena pada tahap ini akan ditentukan sistem yang akan dibangun sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Hasilnya akan dijadikan sebagai acuan untuk mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan baik itu kebutuhan user maupun kebutuhan sistem.

Dalam hal ini penulis berencana akan membangun sistem pemesanan menu untuk Arny Cafe berbasis android. Setelah sistem dibangun akan diimplementasikan guna mempermudah Arny Cafe dalam mengakses pemesanan menu melalui android.

2. *Requirements Specification*

Dalam pencarian kebutuhan sistem pada software harus dapat difokuskan guna mengetahui program yang akan dikembangkan, maka harus mengetahui tentang domain informasi *software*.

3. *Design*

Setelah dianalisa, maka peneliti membuat rancangan *interface* dan sistem berdasarkan kebutuhan fungsi *software Mockup* dan rancangan sistem menggunakan *flowchart* dan beberapa UML (*Unified Modelling Language*) seperti *usecase* diagram dan *activity* diagram [10]. Adapun design yang dibuat harus digunakan untuk menggambarkan secara lengkap mengenai tahap sebelumnya. Tahap ini membantu dalam pengembangan software yang akan dikembangkan.

4. *Implementation*

Pada tahap ini peneliti mengubah design menjadi sebuah aplikasi agar fungsi *software* dapat dijalankan. Setelah melakukan design selanjutnya melakukan proses pemrograman dimana dari beberapa modul yang akan digabungkan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih agar diketahui oleh mesin. Pengembangan aplikasi ini dilakukan dari awal hingga aplikasi siap dijalankan.

5. *Testing*

Pada tahap testing dimana melakukan ujicoba pada *software* agar mengetahui bebas dari *error*, dan harus sesuai dengan kebutuhan sistem yang dirancang sebelumnya. Testing digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dikembangkan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Testing menggunakan pendekatan pengujian *black-box testing* [11].

Pengujian kotak hitam yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

6. *Maintance*

Maintance adalah pemeliharaan aplikasi untuk kemungkinan terjadi kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap sebelumnya, maka diperlukan perbaikan atau terjadi perubahan sistem dari eksternal. Software yang dibuat harus memiliki tahap pemeliharaan atau pembaharuan, karena proses ini memungkinkan untuk penambahan fitur-fitur baru, dan juga berkaitan apabila terdapat *error* pada sistem yang dikembangkan.

Maintenance yang dimaksud adalah:

- a. Bila terjadi *error* ketika menjalankan sistem, maka pemeliharaan yang dilakukan adalah dengan mengulangi menjalankan sistem dan menggunakan hardware sesuai spesifikasi yang

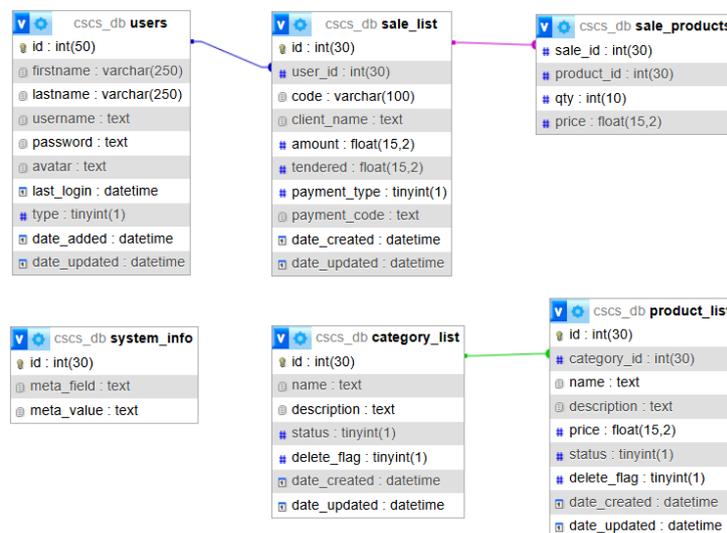
direkomendasikan

- b. Melakukan modifikasi sistem apabila terjadi peningkatan kebutuhan sistem setelah berjalan beberapa waktu
- c. Melakukan pengurangan *cache* pada *smartphone* untuk meningkatkan akses pada aplikasi
- d. Jika terjadi *error* pada saat menyimpan data maka penulis melakukan pengecekan pada database yang berada di server. Bila terjadi error pada program maka pemeliharaan yang dilakukan adalah dengan melakukan *debugging* terhadap *error* yang terjadi dan dilakukan perbaikan supaya *error* tidak terjadi kembali.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Database

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem, aplikasi kemudian diimplementasikan. Tahapan implementasi dibagi menjadi 2 bagian yaitu implementasi *database* dan implementasi program. *Database* berfungsi sebagai tempat menyimpan data yang digunakan dalam aplikasi. Dalam implementasi *database* ini, penulis menggunakan *MySQL* sebagai penyedia layanan penyimpanan data yang terintegrasi dengan aplikasi. *MySQL* menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengelolaan data secara *real-time* dan fleksibel [12], [13]. Basis data merupakan komponen utama dalam sebuah sistem informasi yang berfungsi untuk menyimpan, mengelola, dan menyediakan data yang diperlukan oleh aplikasi. Dalam pengembangan aplikasi menu pemesanan untuk Army Cafe, basis data dirancang untuk menyimpan informasi penting seperti data menu, data pelanggan, data transaksi, dan kategori menu secara terstruktur. Relasi antar tabel untuk aplikasi Army Café dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Relasi Antar Tabel

Gambar 2 menggambarkan relasi antar tabel pada basis data yang dirancang untuk aplikasi Army Cafe. Tabel-tabel ini mencakup data menu, data pelanggan, data transaksi, dan kategori menu. Relasi yang dirancang bertujuan untuk memastikan integritas dan efisiensi pengelolaan data dalam aplikasi.

B. Implementasi Program

Tampilan *homescreen* merupakan tampilan awal aplikasi. Tampilan *homescreen* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan *homescreen*

Gambar 4 menggambarkan tampilan utama yang sudah dirancang untuk aplikasi Army Cafe. Tampilan utama pada aplikasi ini terdapat beberapa menu yang diantaranya yaitu halaman *dashboard*, halaman *product list*, halaman *sales*, halaman *new sale*, halaman *report*, halaman *category list*, dan halaman *user list*.

C. Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk menguji apakah aplikasi berfungsi secara baik. Adapun pengujian ini dilakukan dengan metode *black box testing* dan kuesioner sebagai tolak ukur kelayakan aplikasi [14], [15].

Tabel 2. Pengujian Sistem Aplikasi

No. Dokumen Pengujian	Tanggal Dokumen	Nama Proyek	
1	11/27/2024	Aplikasi Menu Pemesanan untuk Army Cafe Berbasis Android	
Nomor	Testing	Tester	Status
1	Nama Test: Input Pesanan	Penulis	Berhasil
Deskripsi Test: Menguji apakah sistem dapat menerima input pesanan dengan benar.			
Kasus Test: Masukkan data pesanan baru oleh kasir.			
Hasil yang Diharapkan: Data pesanan tersimpan di sistem dan dihitung total biayanya.			
2	Nama Test: Hitung Total Biaya	Penulis	Berhasil
Deskripsi Test: Menguji apakah sistem dapat menghitung total biaya pesanan.			

No. Dokumen Pengujian	Tanggal Dokumen	Nama Proyek	
1	11/27/2024	Aplikasi Menu Pemesanan untuk Army Cafe Berbasis Android	
Nomor	Testing	Tester	Status
	Kasus Test: Kasir memasukkan pesanan dengan beberapa item.		
	Hasil yang Diharapkan: Sistem menampilkan total biaya secara akurat.		
3	Nama Test: Simpan Data Transaksi	Penulis	Berhasil
	Deskripsi Test: Menguji apakah sistem dapat menyimpan data transaksi ke database.		
	Kasus Test: Simpan transaksi setelah pembayaran dikonfirmasi.		
	Hasil yang Diharapkan: Data transaksi tersimpan pada database sistem.		
4	Nama Test: Kelola Menu	Penulis	Berhasil
	Deskripsi Test: Menguji apakah admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus menu.		
	Kasus Test: Admin menambah item menu baru.		
	Hasil yang Diharapkan: Menu berhasil diperbarui di sistem.		
5	Nama Test: Akses Laporan Penjualan	Penulis	Berhasil
	Deskripsi Test: Menguji apakah admin dapat mengakses laporan penjualan dengan benar.		
	Kasus Test: Admin membuka laporan penjualan.		
	Hasil yang Diharapkan: Laporan penjualan ditampilkan sesuai data.		

Tabel 2 memuat hasil pengujian sistem menggunakan metode *black-box testing*. Pengujian dilakukan pada berbagai fitur utama aplikasi, seperti input pesanan, penghitungan total biaya, penyimpanan data transaksi, pengelolaan menu, dan akses laporan penjualan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fungsi sistem berjalan sesuai spesifikasi yang diharapkan. Temuan penelitian ini adalah aplikasi pemesanan menu berbasis Android untuk Army Cafe secara signifikan mampu meningkatkan efisiensi waktu pemesanan, mengurangi kesalahan transaksi manual, dan mendukung pengelolaan data secara real-time oleh manajemen cafe.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Sismadi (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan metode Waterfall dalam pengembangan sistem mampu menghasilkan perangkat lunak yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh studi [5], [16] yang menekankan pentingnya pengelolaan data berbasis database untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi dalam sistem. Pendekatan berbasis data yang diterapkan dalam penelitian ini memungkinkan

pengelolaan transaksi dan laporan secara real-time, yang menjadi salah satu kontribusi utama dari aplikasi yang dikembangkan.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi pemesanan menu berbasis Android untuk Army Cafe berhasil mengatasi permasalahan dalam sistem manual dengan meningkatkan efisiensi waktu, akurasi data, dan kenyamanan pelanggan. Aplikasi ini memungkinkan pencatatan pesanan secara otomatis, mengurangi risiko kesalahan transaksi, mempercepat pelayanan, dan mendukung pengelolaan data secara real-time untuk membantu manajemen dalam pengambilan keputusan berbasis data. Selain itu, pelanggan dapat memesan menu dengan lebih mudah dan cepat, yang berkontribusi pada peningkatan kepuasan dan efisiensi operasional. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum mencakup integrasi dengan metode pembayaran digital dan analisis pola konsumsi pelanggan. Keterbatasan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur pembayaran online dan analitik data untuk mendukung strategi pemasaran dan pengelolaan pelanggan yang lebih baik di masa depan. Pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall memastikan implementasi yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di Army Cafe.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. E. A. Tompoh, J. F., Sentinuwo, S. R., Sinsuw, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2016, doi: 10.33557/journalisi.v3i2.132.
- [2] N. Prastio, C. E., Ani, "Aplikasi Self Service Menu Menggunakan Metode Scrum Berbasis Android (Case Study: Warkobar Café Cikarang)," *Jurnal PETIR*, vol. 11, no. 2, pp. 203–220, 2018.
- [3] A. Hendini, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Android," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2015.
- [4] S. Hidayati, N., Sismadi, "Application of Waterfall Model In Development of Work Training Acceptance System," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 75–89, 2020.
- [5] S. Sucipto, "Perancangan Active Database System pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 35–43, 2017, doi: <https://doi.org/10.29407/intensif.v1i1.562>.
- [6] R. Wardana, S. Sucipto, and R. Firliana, "SISTEM LAYANAN ANTRIAN KLINIK KESEHATAN BERBASIS WEB DAN WHATSAPP MENGGUNAKAN METODE FIFO," *MULTITEK INDONESIA*, vol. 16, no. 2, pp. 20–32, Dec. 2023, doi: 10.24269/MTKIND.V16I2.5728.
- [7] A. Herawan, E. Rachim, S. Sri, U. Sutjipto, P. T. Satelit -Brin, and S. S. U. Sutjipto, "Design of LAPAN-A2 Satellite Telemetry Data Information System Using SDLC," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi ...*, vol. 6, no. 1, pp. 43–55, Feb. 2022, doi: 10.29407/INTENSIF.V6I1.16149.

- [8] A. S. Ashidiqi, I. Widaningrum, and J. Karaman, "Implementation of The Certainty Factor Method in The Expert System For Early Diagnosis of Dyslexia in Childhood," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi ...*, 2023.
- [9] A. A. Aziiza, E. Sulistiyani, and A. S. Fitri, "What is the Element of the Smart Village Model?: Domains, aspects and indicators," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi ...*, 2023.
- [10] M. Walid, M. Ashar, and M. H. Wahyudi, "Smart Drip Irrigation System Based on IoT Using Fuzzy Logic," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 52–67, Feb. 2024, doi: 10.29407/INTENSIF.V8I1.21351.
- [11] S. A. Melgis, R. Aryani, D. Lestari, and M. N. A. Abdalnazar, "Analyzing the Quality of Academic Information Systems on System Success," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 140–161, Feb. 2024, doi: 10.29407/INTENSIF.V8I1.21512.
- [12] F. B. Sucipto, R., Indriati, R., Hariawan, "Desain Database Untuk Optimalisasi Sistem Prediksi Transaksi Penjualan," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 2, no. 2, pp. 88–93, 2017.
- [13] I. Metode Reynolds menggunakan Simulasi Kerumunan Bebek, S. ANDRIYANTO, M. SUYANTO, and S. SUKOCO, "Implementasi Metode Reynolds menggunakan Simulasi Kerumunan Bebek," *INTENSIF*, vol. 1, no. 2, pp. 75–91, Aug. 2017, doi: 10.29407/INTENSIF.V1I2.788.
- [14] H. A. Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *INTENSIF*, vol. 4, no. 4, pp. 125–130, 2020.
- [15] D. Felicio, J. Simao, and N. Datia, "RapiTest: Continuous Black-Box Testing of RESTful Web APIs," *Procedia Comput Sci*, vol. 219, pp. 537–545, Jan. 2023, doi: 10.1016/J.PROCS.2023.01.322.
- [16] A. R. Raffin, S. Sucipto, and A. S. Wardani, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Pada Outlet Marboba," *JiTEKH (Jurnal Ilmiah Teknologi Harapan)*, vol. 10, no. 1, pp. 45–51, Aug. 2022, doi: 10.35447/JITEKH.V10I1.566.