

Peningkatan Efisiensi Operasional di Depot Horison Balikpapan Melalui Aplikasi Pemesanan Berbasis *Website*

Felicia Gledys Dhitasiri Go^{1*}, Elsa Aulia Nisa², Dimaz Harits³

^{1,2,3} Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Industri, Universitas Balikpapan

Jl. Pupuk Raya, Gunung Bahagia, Balikpapan, Kalimantan Timur (76114), Indonesia

Email: 227040055@uniba-bpn.ac.id, 227040080@uniba-bpn.ac.id, dimaz.harits@uniba-bpn.ac.id

* *Corresponding Author*

ABSTRAK

Penerapan teknologi informasi saat ini tidak hanya berfungsi untuk memperluas jangkauan bisnis dan memperkuat kolaborasi, tetapi juga menjadi sarana penting dalam mendorong inovasi serta peningkatan kualitas layanan di berbagai sektor, termasuk industri kuliner. Pemanfaatan sistem digital pada layanan pemesanan makanan memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan dengan lebih cepat, praktis, dan terpantau, sehingga dapat mengurangi hambatan yang biasanya muncul dalam proses manual. Hal ini menjadi relevan mengingat persaingan bisnis makanan semakin ketat, sehingga penyedia layanan dituntut menghadirkan solusi yang efisien, akurat, dan mampu meningkatkan kepuasan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pemesanan makanan berbasis website di Depot Horison dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD dipilih karena memiliki pendekatan iteratif yang menekankan pada kecepatan dalam pengembangan aplikasi, keterlibatan pengguna, serta fleksibilitas dalam menyesuaikan kebutuhan. Sistem yang dirancang dilengkapi dengan fitur login, pengelolaan menu, serta pemantauan status pesanan yang terintegrasi dengan database MySQL, sehingga mempermudah proses administrasi dan pelayanan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu mengatasi berbagai kendala pada proses manual, seperti kesalahan pencatatan, keterlambatan layanan, dan ketidakefisienan dalam pengelolaan pesanan. Selain itu, penggunaan aplikasi Pencil untuk pengujian antarmuka membuktikan bahwa semua fitur berjalan dengan baik sesuai rancangan. Dengan adanya sistem ini, operasional Depot Horison menjadi lebih efisien, biaya operasional dapat ditekan, dan kualitas layanan kepada pelanggan meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem berbasis website merupakan solusi yang efektif, efisien, dan relevan untuk mendukung keberlangsungan bisnis Depot Horison di era digital.

Kata kunci: ERD, *Flowmap*, Pemesanan, *Rapid Application Development* (RAD), Teknologi informasi, *Website*.

ABSTRACT

The application of information technology today not only expands business reach and strengthens collaboration but also plays a crucial role in driving innovation and improving service quality across various sectors, including the culinary industry. The adoption of digital systems in food ordering services enables customers to place orders more quickly, conveniently, and with real-time monitoring, thereby minimizing common issues found in manual processes. This is increasingly important in the context of intense competition in the food industry, where service providers must deliver efficient, accurate, and customer-oriented solutions to maintain competitiveness and ensure customer satisfaction. This study focuses on developing a website-based food ordering system for Depot Horison by employing the Rapid Application Development (RAD) method. RAD was selected due to its iterative approach, which emphasizes speed, continuous user involvement, and adaptability to changing requirements. The proposed system integrates essential features such as user login, menu management, and order status tracking, all connected to a MySQL database, thereby facilitating both administrative tasks and customer service processes. The results of system testing demonstrate that the developed platform effectively addresses various limitations of manual operations, including order recording errors, service delays, and inefficiencies in managing transactions. In addition, interface testing with the Pencil application confirmed that all designed features functioned properly and in accordance with user expectations. The system not only enhances operational efficiency but also reduces costs and significantly improves service quality at Depot Horison.

Keywords: ERD, *Flowmap*, Booking, *Rapid Application Development* (RAD), Information technology, *Website*.

I. PENDAHULUAN

Peran teknologi dan informasi sangatlah penting karena teknologi informasi dapat mempermudah dan memperluas jaringan, serta meningkatkan kolaborasi bisnis di tingkat global (Ridwan Syah Alam et al., 2023). Selain itu, penggunaannya juga berkontribusi pada pengembangan inovasi, peningkatan produktivitas, dan penyampaian layanan yang lebih baik di berbagai sektor kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, bisnis, dan rumah makan (Setiyanto dkk., 2019). Seiring dengan pesatnya perkembangan sektor Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Indonesia, yang didorong oleh kebijakan pengembangan industri prioritas, membuat tantangan bagi para pelaku industri makanan semakin bertambah (Sumasto et al., 2024). Penerapan teknologi informasi dapat berupa *website* pemesanan yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan pemesanan makanan secara *online*, proses transaksi, dan pemantauan kondisi pesanan pada rumah makan (Bahri, 2022) (Handayani dkk., 2020).

Rumah makan Depot Horison di Balikpapan, Kalimantan Timur, berdiri sejak tahun 2012, menghadapi kendala serius pada sistem pemesanan makanan yang masih manual. Dimana pelayan mencatat dan menyampaikan pesan secara langsung ke dapur, sehingga menyebabkan rendahnya efisiensi, tingginya biaya operasional, serta menimbulkan risiko seperti kesalahan input pesanan dan keterlambatan layanan. Selain itu penyebab masalah terjadi juga disebabkan beban kerja karyawan yang tinggi sehingga dapat memperlambat operasional, menurunkan kepuasan pelanggan, dan mengancam keberlangsungan bisnis.

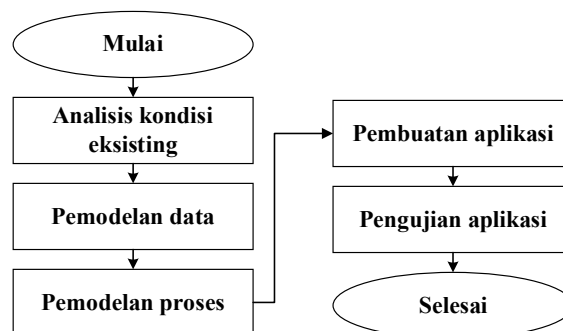
Penelitian Aldisa (Aldisa, 2021) menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis *website* meningkatkan efisiensi operasional rumah makan, terutama dalam promosi, pemesanan, dan informasi lokasi. Nurlaila mendukung temuan ini dengan fokus pada pengembangan sistem serupa menggunakan metode RAD (Nurlaila, 2019). Sementara itu, Febriyansyah menggunakan pendekatan DFD dan ERD untuk menciptakan sistem terintegrasi yang mencakup promosi, pemesanan, dan pelayanan, memberikan solusi lebih komprehensif (Febriyansyah dkk., 2017).

Oley menjelaskan bahwa kebutuhan sistem pemesanan efisien untuk meningkatkan layanan restoran besar (Oley dkk., 2017). Handayani membuktikan bahwa sistem berbasis *website* dengan pendekatan *waterfall* dan *black Box* testing mengurangi antrean dan beban kerja (Handayani dkk., 2020). Sedangkan Pudyawardana (Pudyawardana, 2023) menegaskan sistem berbasis PHP-MySQL lebih efisien, mengurangi kesalahan, dan memudahkan pengelolaan pemesanan. Sistem ini dapat meningkatkan efisiensi, pelayanan, dan kepuasan pelanggan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan berbasis *website* di Depot Horison guna meminimalkan kesalahan pencatatan menu dan penentuan nomor meja. Selain itu, sistem ini dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi waktu, tenaga, dan biaya operasional restoran. Metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD) karena memiliki keunggulan dalam hal kecepatan pengembangan, kemudahan integrasi, serta keterlibatan pengguna pada setiap tahap, meliputi perencanaan kebutuhan, perancangan desain, pengembangan, hingga implementasi (Amrullah dkk., 2021) (Aldisa, 2021). Sistem dirancang menggunakan flowmap sebagai pemodelan proses dan dibangun dengan perangkat lunak berbasis *website* yang terintegrasi dengan database MySQL, sehingga mampu mendukung pengelolaan data pesanan secara lebih terstruktur, akurat, dan efisien (Aji dkk., 2018). Dengan pendekatan ini, diharapkan sistem yang dihasilkan dapat menjadi solusi praktis bagi Depot Horison dalam mengatasi keterbatasan sistem manual serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2024. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), yang bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi guna menghasilkan siklus pembuatan sistem yang lebih singkat, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dan dapat menghindari pemborosan waktu yang tidak perlu (Musyaffa, 2020) (Aldisa, 2021). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Perancangan Sistem Metode RAD

Pengembangan sistem dimulai dengan perencanaan awal untuk menetapkan tujuan dan kebutuhan tertentu. Selanjutnya, dilakukan analisis kondisi dan kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, yang kemudian disajikan dalam *flowmap*. Pada tahap pemodelan data, struktur data dirancang menggunakan ERD dan memilih database seperti MySQL. Pemodelan proses diterapkan menggunakan DFD untuk menggambarkan alur sistem dan interaksi pengguna. Setelah perancangan, sistem dikembangkan dengan fitur seperti login, pemesanan, pengelolaan menu, dan laporan pemesanan. Terakhir, aplikasi diuji dengan aplikasi Pencil untuk memastikan fungsionalitas dan memperbaiki *bug* atau kesalahan yang ditemukan.

Metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan iterasi melalui *prototyping* (Saprudin & Pratama, 2024). Pengembang membuat model awal aplikasi, menguji, dan menyempurnakannya berdasarkan umpan balik pengguna dalam siklus pendek. Pendekatan ini mempercepat peluncuran dan meningkatkan kualitas produk, tetapi menuntut partisipasi aktif pengguna dan dapat mengabaikan detail dalam proyek besar (Kamaliya dkk., 2024).

2.1 Conceptual Data Modeling (CDM)

Conceptual Data Modeling (CDM) adalah representasi data yang mencerminkan cara pengguna memahami data dalam sebuah *database* (Makhi & Fauzan, 2022). Model ini menghubungkan kebutuhan pengguna dengan struktur teknis data, mencakup deskripsi elemen dan hubungan antar elemen untuk memudahkan pemahaman konteks data. Dengan fokus pada perspektif pengguna, CDM memastikan data relevan, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan bisnis. Model ini menjadi panduan penting dalam tahap awal perancangan sistem *database* sebelum implementasi teknis dilakukan (Makhi & Fauzan, 2022).

2.2. Physical Data Modelig (PDM)

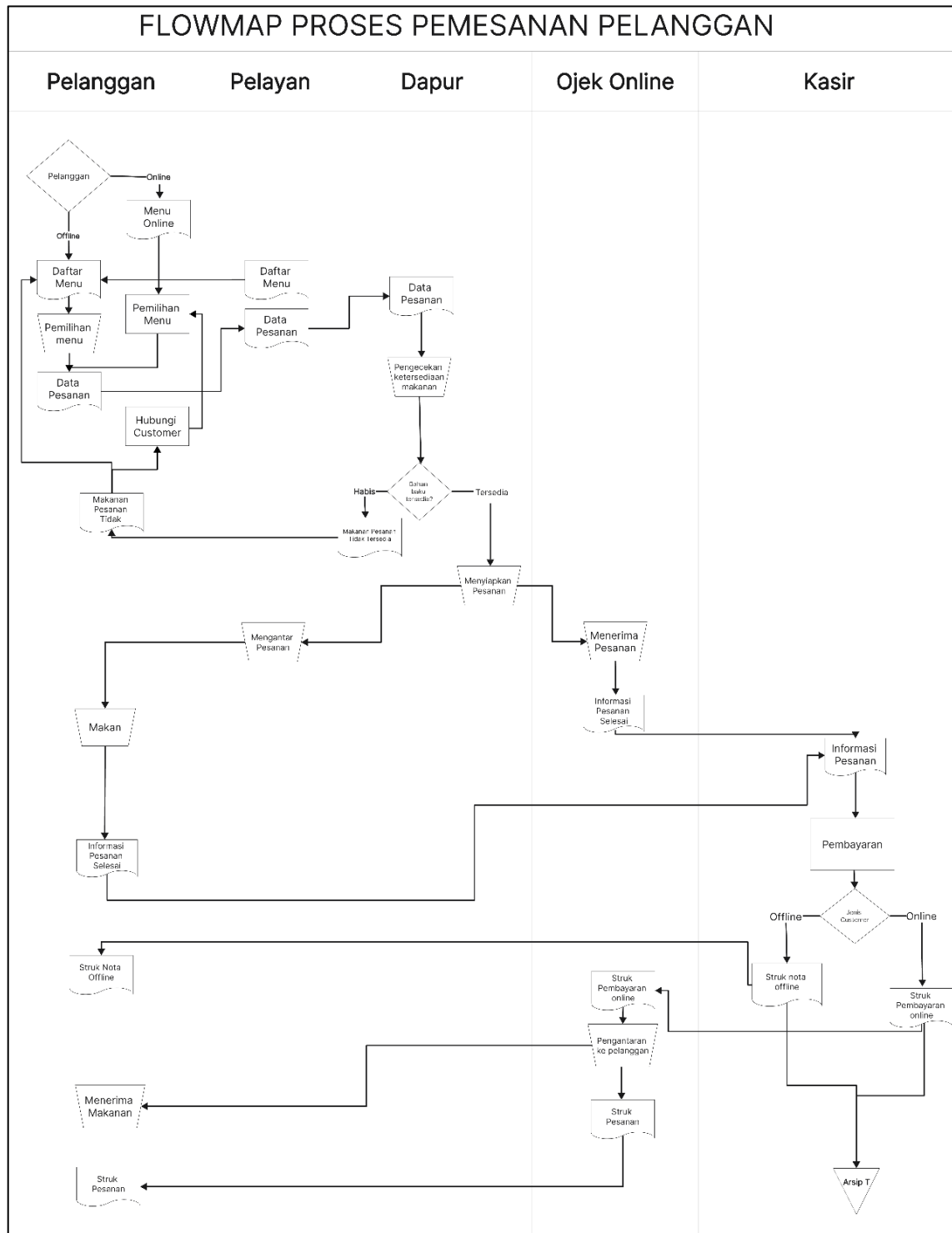
Physical Data Modeling adalah representasi detail struktur data dalam bentuk tabel yang menggambarkan hubungan antar data (Makhi & Fauzan, 2022). Setiap tabel memiliki kolom dengan nama unik dan tipe data tertentu, serta elemen teknis seperti indeks, *primary key*, *foreign key*, dan *constraints* untuk menjaga integritas data. Model ini memetakan desain konseptual ke implementasi nyata, memastikan efisiensi pengelolaan data dan kompatibilitas dengan sistem *database*. Dengan *Physical Data Modeling*, pengembang dapat merancang database yang optimal dan mendukung kinerja aplikasi secara maksimal (Makhi & Fauzan, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan ini diuraikan alur proses pemesanan pelanggan berdasarkan sistem yang telah dirancang, yang melibatkan peran pelanggan, pelayan, dapur, ojek online, dan kasir. Analisis dilakukan untuk memastikan bahwa setiap tahapan dalam proses pemesanan, baik secara online maupun offline, dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penyajian *flowmap* berfungsi memberikan gambaran visual yang jelas mengenai interaksi antar elemen dalam sistem, dimulai dari pelanggan melakukan pemesanan hingga tahap pembayaran dan penyelesaian pesanan. Proses ini dirancang untuk meningkatkan koordinasi serta kelancaran operasional di Depot Horison. Permasalahan utama yang dihadapi Depot Horison adalah penggunaan sistem pemesanan makanan yang masih manual. Sistem tersebut mengakibatkan rendahnya efisiensi layanan dan tingginya risiko kesalahan pencatatan pesanan, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam penyampaian layanan kepada pelanggan. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kepuasan pelanggan dan efektivitas operasional restoran. Oleh karena itu, proses ini dirancang untuk meningkatkan koordinasi dan kelancaran operasional pada restoran.

3.1. Existing (Flowmap)

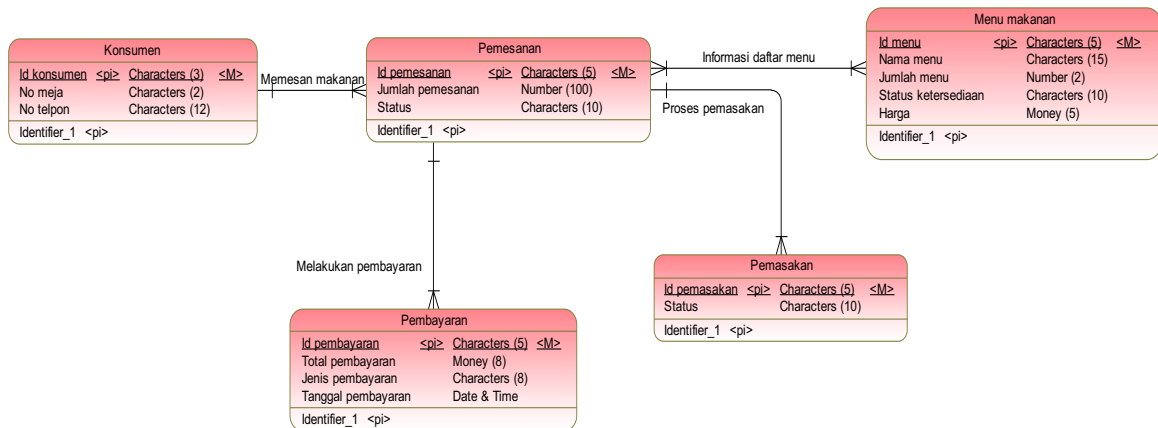
Flowmap pemesanan menunjukkan alur melibatkan pelanggan, pelayan, dapur, ojek *online*, dan kasir. Pelanggan memilih metode pemesanan (*online/offline*), pesanan dicatat pelayan, diproses dapur, lalu diantar oleh pelayan atau ojek online. Pembayaran dilakukan di kasir (*online/offline*), dan struk diberikan. Proses ini memastikan koordinasi dan kelancaran operasional restoran pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Flowmap proses pemesanan

3.2. Pemodelan Data (Conceptual Data Modelling)

Flowmap mengungkap masalah kurang jelasnya informasi, kelalaian, lupa nomor meja, dan antrian yang memperlambat pemrosesan. Untuk solusi, penelitian memanfaatkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dengan lima entitas yaitu konsumen (ID, nomor meja, nomor telepon), pemesanan (ID, jumlah, status), menu makanan (ID, nama, jumlah, status, harga), pembayaran (ID, total, jenis, tanggal), dan pemasakan (status pemesanan). Hubungan antar entitas memastikan pengelolaan data yang terstruktur dan efisien. ERD dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



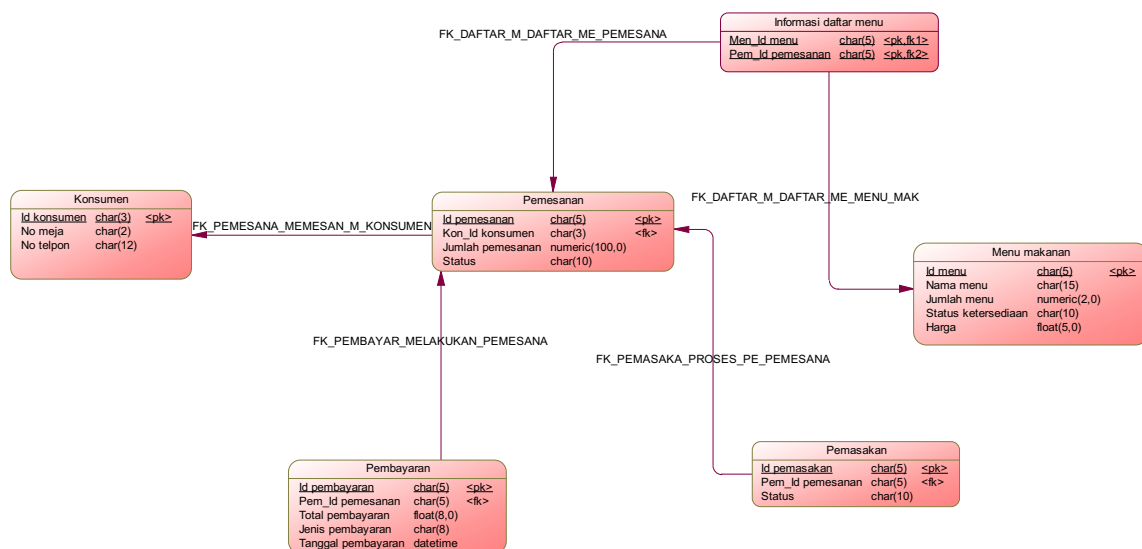
Gambar 3. ERD

3.3. Pemodelan Proses (Physical Data Modelling)

Diagram ERD tersebut menggambarkan sistem pemesanan makanan dengan beberapa entitas utama, yaitu konsumen, pemesanan, pembayaran, menu makanan, dan informasi daftar menu. Entitas Konsumen memiliki atribut seperti id_konsumen sebagai *primary key*, No nama, dan No telepon. Konsumen dapat melakukan banyak pemesanan, yang direpresentasikan oleh entitas pemesanan. Tabel pemesanan memiliki atribut id_pemesanan sebagai *primary key*, id_konsumen sebagai *foreign key* yang menghubungkan ke tabel konsumen, serta jumlah pemesanan dan status.

Selanjutnya, setiap pemesanan memiliki satu pembayaran, yang direpresentasikan oleh entitas pembayaran. Tabel pembayaran memiliki atribut id_pembayaran sebagai *primary key*, id_pemesanan sebagai *foreign key* yang menghubungkan ke tabel pemesanan, total pembayaran, jenis pembayaran, dan tanggal pembayaran. Di sisi lain, tabel informasi daftar menu berperan sebagai penghubung antara tabel pemesanan dan menu makanan. Tabel ini memiliki atribut id_menu sebagai *foreign key* ke tabel menu makanan dan id_pemesanan sebagai *foreign key* ke tabel pemesanan.

Entitas menu makanan menyimpan informasi terkait menu yang tersedia, seperti id_menu sebagai *primary key*, nama menu, jumlah menu, status ketersediaan, dan harga. Hubungan antara tabel-tabel ini mencerminkan alur kerja dalam sistem pemesanan makanan, di mana seorang konsumen dapat melakukan beberapa pemesanan, setiap pemesanan memiliki daftar menu yang dipesan, dan setiap pemesanan terkait dengan informasi pembayaran. Hubungan ini memungkinkan pengelolaan data konsumen, pemesanan, pembayaran, dan menu makanan secara efisien. EDM dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



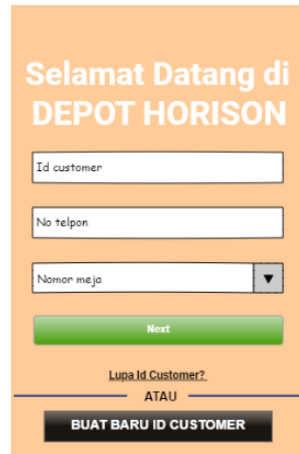
Gambar 4. EDM

3.4. Pembuatan Aplikasi

Pembuatan *website* Depot Horison yang dapat diakses melalui ponsel bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi dalam operasional serta pelayanan. Penggunaan ponsel sebagai *platform* utama sangat

relevan karena sebagian besar pelanggan dan karyawan sudah memiliki perangkat ini, sehingga *website* dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa memerlukan perangkat tambahan. Melalui ponsel, pelayan dapat mencatat pesanan langsung ke sistem, mengurangi kesalahan dan biaya. Pendekatan ini memodernisasi operasional tanpa investasi besar, memberikan kenyamanan bagi pelanggan dan karyawan (Alda dkk., 2024). *Website* ini memiliki beberapa fitur utama yaitu:

a) Halaman utama *website*



Gambar 5. Halaman utama *website*

Halaman ini menampilkan tiga kolom informasi: ID pelanggan untuk identifikasi, nomor telepon untuk validasi, dan nomor meja yang dapat dipilih melalui *dropdown*. Pelanggan dapat melanjutkan proses dengan menekan tombol "Next" berwarna hijau. Aplikasi juga menyediakan opsi "Lupa ID Customer" untuk membantu pelanggan yang lupa ID, serta tombol "Buat ID Customer Baru" bagi pelanggan baru. Dengan ini memastikan setiap pesanan terhubung dengan pelanggan dan meja secara efisien.

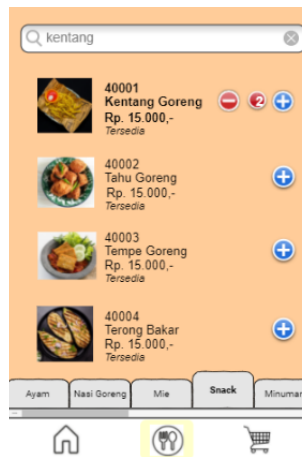
b) Halaman menu utama



Gambar 6. Halaman menu utama

Pada tampilan utama, terdapat kolom pencarian dengan ikon kaca pembesar untuk mencari menu secara spesifik. Di tengah layar, rekomendasi menu ditampilkan berupa gambar dan nama hidangan seperti ayam goreng, mie goreng, dan nasi goreng, mencerminkan sistem rekomendasi untuk menu favorit atau populer. Di bagian bawah, terdapat bar navigasi dengan empat ikon, termasuk ikon rumah untuk mengakses halaman utama. Halaman daftar menu makanan.

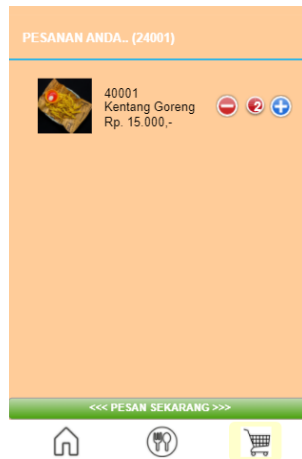
c) Halaman daftar menu makanan



Gambar 7. Halaman daftar menu makanan

Pada halaman ini berisikan terkait menu makanan secara keseluruhan yang dibedakan berdasarkan kategori seperti ayam, nasi goreng, mie, *snack*, sayuran hingga minuman. Pada halaman ini berisikan id menu yaitu 40001, 40002 hingga 40004. Selain itu terdapat berbagai atribut sesuai dengan hasil EDM yaitu nama menu, jumlah menu, harga menu.

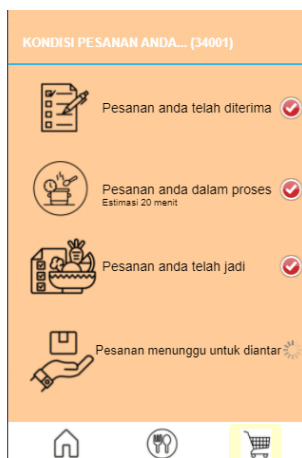
d) Halaman keranjang



Gambar 8. Halaman keranjang

Berisikan informasi terkait pesanan atau item yang ditambahkan atau ingin dipesan serta ide pemesanan yang terletak di atas yaitu 24001. Setelah konsumen ingin memesannya dapat meng-klik kotak yang berwarna hijau.

e) Halaman kondisi pesanan



Gambar 9. Halaman Kondisi Pesanan

Gambar ini menampilkan status pesanan dalam empat tahap yaitu pesanan diterima, pesanan sedang di proses, pesanan jadi dan pesanan siap diantar.

f) Halaman pesanan selesai



Gambar 10. Halaman pesanan selesai

Gambar ini menampilkan halaman aplikasi pemesanan makanan yang menunjukkan bahwa proses pemesanan telah selesai dan menginformasikan pengguna untuk melakukan pembayaran. Di bawah pesan ini terdapat dua tombol yaitu tombol "kembali" yang akan mengarahkan pengguna kembali ke halaman *login*, dan tombol "pesan lagi" yang mengarahkan pengguna pada halaman menu utama. Dengan demikian, seluruh proses pemesanan telah selesai, dan aplikasi memberikan instruksi untuk menyelesaikan transaksi di kasir.

3.5. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini, pengujian dilakukan menggunakan aplikasi Pencil, yaitu cara pengujian yang berfokus pada fungsi-fungsi dalam aplikasi atau program. Setiap bagian dari aplikasi diuji untuk memastikan bahwa perintah yang dimasukkan bisa dijalankan dengan benar. Penguji tidak perlu tahu bagaimana program itu dibuat atau bagaimana kodenya bekerja, yang penting adalah apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari pengujian ini adalah memastikan semua fitur dalam aplikasi berjalan dengan baik dan bisa digunakan seperti yang seharusnya. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian *Website*

No	Variabel	Indikator Hasil Pengujian	Hasil	Kesimpulan
1	Halaman Utama <i>Website</i>	Dapat menampilkan halaman untuk konsumen login ketika ingin memesan makanan	√	Berhasil
2	Halaman Menu Utama	Dapat menampilkan halaman menu utama depot horison	√	Berhasil
3	Halaman Daftar Menu Makanan	Dapat menampilkan seluruh daftar menu sesuai dengan kategori makanannya	√	Berhasil
4	Halaman Keranjang	Dapat menampilkan pesanan yang ingin di pesan	√	Berhasil
5	Halaman Kondisi Pesanan	Dapat menampilkan kondisi pesanan	√	Berhasil
6	Halaman Pesanan Selesai	Dapat menampilkan pesanan selesai	√	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian sistem pemesanan makanan berbasis website di Depot Horison, seluruh variabel yang diuji menunjukkan kinerja sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Pada halaman utama website, sistem berhasil menampilkan halaman login untuk konsumen ketika akan melakukan pemesanan. Selanjutnya, halaman menu utama dapat ditampilkan dengan baik sehingga konsumen dapat mengakses menu utama Depot Horison. Pada halaman daftar menu makanan, seluruh menu dapat ditampilkan sesuai dengan kategori yang tersedia, sehingga memudahkan konsumen dalam memilih pesanan. Halaman keranjang juga berfungsi dengan baik dengan menampilkan daftar pesanan yang telah dipilih konsumen sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Selain itu, halaman kondisi pesanan mampu menampilkan status atau perkembangan pesanan secara jelas, yang memberikan informasi real time kepada konsumen. Terakhir, halaman pesanan selesai juga berjalan sesuai fungsi dengan menampilkan informasi bahwa pesanan telah selesai diproses. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur inti dalam sistem, mulai dari login, pemilihan menu,

keranjang, pemantauan pesanan, hingga konfirmasi penyelesaian, telah berhasil diimplementasikan dengan baik sesuai kebutuhan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan makanan berbasis website di Depot Horison berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Sistem ini dirancang untuk mengatasi berbagai permasalahan pada proses pemesanan manual, seperti kesalahan input pesanan, keterlambatan layanan, serta tingginya beban kerja karyawan. Penerapan sistem berbasis website terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional, karena pesanan pelanggan secara otomatis terhubung dengan dapur dan kasir. Hal ini tidak hanya meminimalkan risiko kesalahan, tetapi juga mempercepat proses pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, pengelolaan pesanan menjadi lebih akurat dan transparan, sehingga memberikan kenyamanan lebih baik bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan. Fitur-fitur utama yang tersedia, seperti halaman pemesanan, keranjang, kondisi pesanan, serta pesanan selesai, mampu memberikan kemudahan bagi pelanggan sekaligus memudahkan pihak restoran dalam memantau dan mengelola pesanan. Hasil pengujian menggunakan aplikasi Pencil menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam sistem berfungsi dengan baik sesuai rancangan. Lebih lanjut, penerapan website ini juga memberikan dampak signifikan terhadap efisiensi waktu dan biaya. Dengan sistem digital, seluruh pesanan pelanggan secara otomatis tersampaikan kepada dapur dan kasir, sehingga dapat meminimalisasi kesalahan pesanan maupun kesalahan nomor meja. Dari sisi sumber daya manusia, penerapan sistem ini mampu mengurangi kebutuhan tenaga kerja pada bagian pelayanan, dari empat orang menjadi dua orang, sehingga secara tidak langsung juga menekan biaya operasional. Dengan demikian, sistem pemesanan berbasis website terbukti efektif dan efisien dalam mendukung kelancaran operasional serta peningkatan kualitas layanan di Depot Horison.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A. M. B., Riyanto, V., Wijaya, G., & Rudianto, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Percetakan Berbasis Web Dengan Pemodelan UML. *Ijns.Org Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(1), 56–61. <http://www.apachefriends.org>.
- Alda, M., Syarifudin, Z., Safira, N., Aulia, D., Fitrah, W. A., Restoran, M., & Digital, T. (2024). *Nusantara Food Inovasi Aplikasi Android*. 7, 16768–16774.
- Aldisa, R. T. (2021). Penerapan Metode RAD (Rapid Application Development) Pada Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Makanan Berbasis Website Studi Kasus Restoran Waroenk Anak Kuliah. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 446–452. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1137>
- Amrullah, F., Andarwati, M., Swalaganata, G., Rosyadi, H. E., Artikel, R., Kunci, K., Mvte, T. ;, Android, ;, Asistif, ;, & Corresponding Author, ; (2021). Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika Pengembangan Aplikasi Android MVTE dengan Metode RAD Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 7(2), 122–130. <http://http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmiDisetujui:dd-mm-yyyy>
- Bahri, A. F. (2022). Sistem Informasi Manajemen Reservasi Restoran Dan Penyewaan Ruang Berbasis Mobile (Studi Kasus: Begadang Resto). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(4), 28–33. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/959%0Ahttps://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/viewFile/959/712>
- Febriyansyah, R., Negara, A. B. P., & Safriadi, N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(3), 1–5. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/download/20562/18132>
- Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara). *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.24176/sitech.v3i1.4837>
- Kamaliya, P., Sabaniah, F., Lutpi, M., & Halawa, E. M. (2024). Perancangan M-Dashboard Pemantauan Project Approval Request (PAR) Operasional Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus : PT Global Evolusi Teknologi). *Jurnal Ilmu Komputer, Teknik, Dan Multimedia*, 2(3), 1–9.
- Makhi, A., & Fauzan, A. C. (2022). Sistem Informasi Manajemen Administrasi Pada Lembaga Sertifikasi Profesi P1 Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Menggunakan Model Rapid Application Development. *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi Dan Manajemen (JATIM)*, 3(1), 21–34. <https://doi.org/10.31102/jatim.v3i1.1423>
- Musyaffa, I. (2020). *Metode Pengembangan RAD (Rapid Application Development)*. <https://agus-hermanto.com/blog/detail/metode-pengembangan-rad-rapid-application-development>
- Nurlaila, F. (2019). Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web. *Jurnal*

- Informatika Universitas Pamulang*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i1.2585>
- Oley, E., Eng, S. R., Sentinuwo, S. T., & Sinsuw, A. A. E. (2017). Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4), 159–171. www.kompas.com,
- Pudyawardana, W. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya. *ALMUISY: Journal of Al Muslim Information System*, II(1), 21–27.
- Ridwan Syah Alam, A., Putri, W., Idriani, N. R., Ripaldo Pratama, M., Syaifullah, A., Ilham Ratullah, E., Luthfi Hamzah, M., Informasi, S., dan Teknologi, S., & Suska Riau, U. (2023). Rancang Bangun Sistem Pendataan Jual Beli Tanah Menggunakan Metode Rapid Application Development Design and Build a Land Sales and Purchase Data Collection System Using Rapid Application Development Method. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, I(1), 41–52.
- Saprudin, U., & Pratama, M. R. (2025). *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi) Studi Kasus Penerapan Metode RAD dalam Pengembangan*. 9(March), 314–326.
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 137–142. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.267>
- Sumasto, F., Lai, K., Sayidina, A. M., Shafly, N. L., & Andini, P. (2024). Inovasi Tata Letak Produksi : Meminimalkan Pemborosan Transportasi di UKM Gelora Bakery dengan Pendekatan SWCT. 6(2), 134–141.