ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

Sistem Informasi Reservasi Pada Rumah Makan Dapur Pindang Komering

M. Wahyu Juliansa[1*], Edi Supratman[2]
Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang
Sur-el : wahyujuliansa@gmail.com[1], edi_supratman@binadarma.ac.id[2]
[*)] Corresponden Author

Received: 17 Feb 2025 Reviewed: 24 Feb 2025 Accepted: 19 Mei 2025

Abstract : *Pindang Komering is a traditional dish from the Komering region in South Sumatra, well known for its delicious taste. Dapur Pindang Komering restaurant offers a solution for traditional Palembang cuisine in the digital era. Located at Jalan Bungaran No.2, 7 Ulu, Palembang City, the restaurant currently relies on reservations made by phone or in person. This often leads to customer congestion during peak hours and limits access to menu information when booking. To address these issues, a website-based reservation system is needed, allowing customers to make reservations, view the menu, order food, and make payments online—anytime and anywhere. Customers simply need to show proof of reservation upon arrival. The system is developed using the Waterfall method, a linear and structured software development approach where each phase must be completed before moving to the next. This reservation system is expected to make the process of booking, ordering, and payment more effective and efficient, while also enhancing the overall service quality of Dapur Pindang Komering restaurant.*

Keywords: *Reservation Application, Pindang Komering Kitchen, Restaurant, Website*

Abstrak : *Pindang Komering merupakan masakan khas daerah Komering, Sumatera Selatan, yang terkenal akan kelezatannya. Rumah makan Dapur Pindang Komering hadir sebagai solusi kuliner tradisional Palembang di era digital. Berlokasi di Jalan Bungaran No.2, 7 Ulu, Kota Palembang, rumah makan ini saat ini masih mengandalkan reservasi melalui telepon atau langsung di tempat. Hal ini menyebabkan penumpukan pelanggan pada jam sibuk serta keterbatasan informasi menu saat melakukan reservasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sistem reservasi berbasis website yang memungkinkan pelanggan melakukan reservasi, melihat menu, memesan makanan, dan melakukan pembayaran secara online, kapan saja dan di mana saja. Pelanggan hanya perlu menunjukkan bukti reservasi saat tiba di restoran. Pengembangan sistem ini menggunakan metode Waterfall, yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak secara linear dan bertahap, di mana setiap fase harus diselesaikan sebelum berlanjut ke fase berikutnya. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses reservasi, pemesanan, dan pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kualitas layanan rumah makan Dapur Pindang Komering.*

Kata kunci*: Aplikasi Reservasi, Dapur Pindang Komering, Rumah Makan, Webiste*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi di Indonesia, semua jenis usaha dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara optimal guna meningkatkan kinerja dan daya saing. Teknologi informasi telah membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, dan budaya. Kemudahan akses terhadap internet turut mengubah gaya hidup masyarakat menjadi lebih praktis dan efisien [1].

Rumah makan merupakan usaha yang menyajikan makanan kepada publik dengan menyediakan tempat makan dan menetapkan harga tertentu untuk layanan dan hidangan yang

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

ditawarkan. Di era modern ini, perkembangan dunia kuliner, khususnya di kota-kota besar dengan lokasi strategis, berlangsung sangat cepat. Namun, masih banyak rumah makan yang menerapkan sistem pelayanan tradisional, di mana proses pemesanan makanan dan pembayaran dilakukan secara langsung di tempat.

Rumah Makan Dapur Pindang Komering, sebagai salah satu rumah makan yang menyajikan hidangan khas Palembang, turut menghadapi berbagai permasalahan operasional yang dapat memengaruhi kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan kapasitas tempat duduk, terutama pada waktu-waktu sibuk atau jam makan siang. Kondisi ini sering kali mengakibatkan terjadinya antrian, yang tidak hanya menurunkan kenyamanan pengunjung tetapi juga menyebabkan hilangnya potensi pelanggan yang memilih untuk pergi atau mengurungkan niatnya. Selain itu masalah lain adalah belum adanya sistem reservasi yang terintegrasi dan efisien. Saat ini, proses reservasi masih dilakukan secara manual, yaitu melalui saluran komunikasi seperti telepon, aplikasi WhatsApp, atau langsung datang ke lokasi. Cara ini tidak hanya kurang praktis tetapi juga rentan terhadap kesalahan pencatatan, keterlambatan respons, serta tidak memungkinkan pelanggan untuk mengetahui secara real-time ketersediaan tempat duduk. Selain itu, sistem pencatatan pesanan di rumah makan ini masih menggunakan nota tertulis secara manual, yang membuka kemungkinan terjadinya kesalahan input, kehilangan data, atau keterlambatan dalam pemrosesan pesanan.

Kombinasi dari keterbatasan tempat duduk, sistem reservasi manual, dan pencatatan pesanan yang belum terdigitalisasi menunjukkan perlunya perbaikan dalam sistem manajemen operasional di Rumah Makan Dapur Pindang Komering. Oleh karena itu, penting untuk merumuskan masalah secara lebih sistematis sebagai dasar untuk mengembangkan solusi berbasis teknologi, seperti sistem reservasi dan manajemen pesanan digital, guna meningkatkan efisiensi layanan dan kepuasan pelanggan.

Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem informasi reservasi yang terintegrasi, yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan meja dan makanan secara online kapan saja dan di mana saja [2]. Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk meningkatkan efisiensi layanan, meminimalkan antrean, mempercepat proses reservasi dan pemesanan, serta memberikan pengalaman yang lebih praktis dan modern bagi pelanggan Rumah Makan Dapur Pindang Komering.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap pertama dalam cara mengumpulkan data. Studi pustaka adalah cara untuk mengumpulkan data yang fokus pada

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

pencarian informasi dan fakta melalui artikel ilmiah, situs web yang bisa membantu dalam penulisan [3].

2. Obervasi

Metode untuk mengumpulkan informasi dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi penelitian di rumah makan dapur pindang komering. Agar data yang diperoleh benar dan dapat dipercaya, penulis melakukan pengamatan langsung di rumah makan dapur pindang komering.

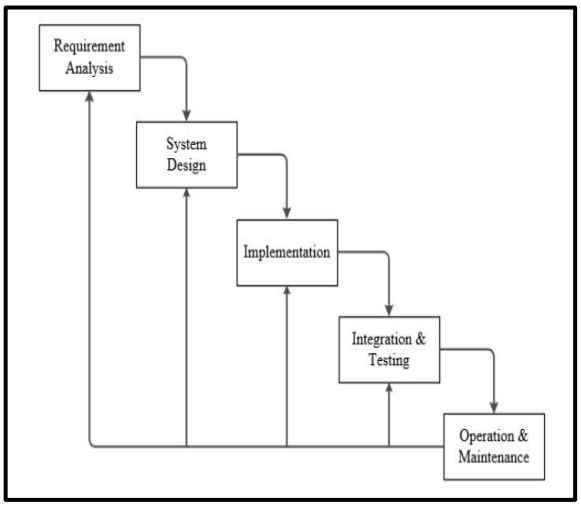
3. Wawancara

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data penelitian dengan bertanya secara langsung kepada owner atau pemilik dapur pindang komering untuk menemukan data terkait masalah yang di hadapi, juga untuk menumukan solusi berdasakan sebuah masalah yang ada dengan berfokus terhadap pengguna.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan adalah metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena merupakan cara yang praktis dan bisa mengurangi biaya, karena semua hal yang diperlukan dan hasil yang diharapkan bisa langsung dibuat dan diuji menggunakan program komputer dalam bentuk aplikasi. Selain itu, urutan tahap pengembangannya sangat jelas, dan dokumentasi yang dihasilkan di setiap tahap pengembangan serta sebuah tahap hanya dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai [4].

Metode Waterfall mengutamakan dokumentasi yang rinci di setiap tahap pengembangan. Hal ini menjadi kekuatan tersendiri karena dokumentasi tersebut berfungsi sebagai referensi bagi tim, memperlancar komunikasi, dan menjamin kesinambungan proyek sekalipun terjadi rotasi personel. Manfaat lain dari dokumentasi ini adalah kemudahan dalam pemeliharaan sistem di waktu mendatang [5].



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Metode waterfall ini memeliki beberapa tahapan sebagai berikut :

a. Pengidentifikasian Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Langkah ini dimulai dengan mengetahui apa yang dibutuhkan dan tujuan dari software yang akan dibuat. Tim yang mengembangkan akan meneliti keinginan dan kebutuhan pengguna, serta menetapkan fitur-fitur dan fungsi yang penting.

b. Perancangan (*Design*)

Setelah mengetahui apa yang dibutuhkan, tim yang menerapkan Metode Waterfall menyusun struktur, rancangan, dan detail teknis dari perangkat lunak. Penyusunan juga mencakup pembuatan diagram proses dan desain tampilan pengguna.

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

c. Pelaksanaan (*Implementation*)

Pelaksanaan merujuk pada proses penulisan kode program dan melakukan pengujian untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat berkualitas.

d. Pengujian (*Testing*)

Setelah program selesai ditulis, langkah selanjutnya adalah menguji untuk memastikan bahwa perangkat lunak bekerja dengan benar. Tujuannya adalah agar software dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

e. Pemeliharaan *(Maintenance*)

Proses pemeliharaan baru dimulai setelah produk sudah diberikan oleh pengembang kepada pelanggan. Tim pengembang akan terus memperbaiki, memperbarui, dan menambah fitur perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan ini bukan hanya untuk memastikan perangkat tetap berfungsi dengan baik, tetapi juga untuk melakukan peningkatan secara berkala.

Dengan cara ini, kepuasan pengguna akan meningkat sejalan dengan perawatan dan perbaikan yang dilakukan. Urutan langkah-langkah dalam Metode Waterfall harus diikuti dengan disiplin. Jadi, setiap langkah harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke langkah selanjutnya

2.3 Literarur Review

Penelitian sebelumnya menunjukkan tren pengembangan sistem reservasi berbasis web dan aplikasi untuk meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna, dengan fokus pada informasi akurat, kemudahan reservasi, dan manajemen yang lebih baik.

a. Sistem Informasi Reservasi Pelayanan dan Penyewaan Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web dengan Metode Waterfall (Hidayatullah and Ardiansah 2022). Penelitian ini menghasilkan aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis web yang memanfaatkan metode waterfall. Aplikasi ini memberikan manfaat berupa informasi transaksi, laporan keuangan, informasi jadwal, dan peningkatan pelayanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memberikan dampak positif pada sistem reservasi [6].
b. Implementasi Framework Laravel dalam Sistem Reservasi pada Restoran Cindelaras Kota Medan (Sinaga and Samsudin 2021). Penelitian ini mengimplementasikan framework Laravel untuk mengembangkan sistem reservasi online di Restoran Cindelaras. Sistem ini efektif mengatasi kendala reservasi manual, memfasilitasi reservasi tempat dan menu, pembayaran digital, dan terbukti handal dengan metodologi Waterfall, UML, PHP, dan MySQL [7].
c. Perancangan Sistem Informasi Reservasi Meja Kafe Menggunakan Metode RAD (Rapid Application Development) Berbasis Web (Utami and Zein 2023). Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem reservasi meja kafe berbasis web menggunakan metode RAD. Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi proses reservasi dan akses informasi bagi pelanggan, memungkinkan mereka untuk mengetahui

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

informasi restoran dan melakukan reservasi tanpa harus datang langsung [8].

d. Perancangan Sistem Informasi Reservasi & Makanan pada Restoran Moji Grill & Suki Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Scrum (Nurda and Petrus Sianggian Purba 2022). Penelitian ini mengembangkan sistem reservasi berbasis web untuk Restoran Moji Grill & Suki, yang sebelumnya menggunakan aplikasi chat dan media sosial. Sistem ini menyediakan informasi ketersediaan meja, mempermudah proses reservasi bagi pelanggan, dan membantu restoran mengelola reservasi dengan lebih efisien, menggunakan metode pengembangan Scrum [9].

e. Sistem Informasi Reservasi Restoran. Penelitian ini mengembangkan sistem reservasi berbasis aplikasi Android yang terhubung. Sistem ini memungkinkan konsumen untuk melihat menu dan memesan makanan bersamaan dengan reservasi meja, serta menggunakan barcode sebagai bukti reservasi untuk mempercepat proses pelayanan. Penelitian ini mengatasi kekurangan metode reservasi tradisional yang umumnya menggunakan telepon dan hanya memungkinkan pemesanan meja [10].

2.4 Analisa Sistem yang Berjalan

Analisis sistem adalah proses memecahkan sebuah sistem informasi lengkap menjadi bagian-bagian komponennya. Tujuannya adalah untuk menemukan dan menilai masalah, peluang, kendala yang ada, dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga bisa diajukan perbaikan[11].

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan, permasalahan utama yang ditemukan pada sistem reservasi Rumah Makan Dapur Pindang Komering adalah sebagai berikut:

a. Informasi pelanggan yang tercatat seringkali tidak lengkap, tidak akurat, atau tidak terstruktur dengan baik.
b. Data reservasi yang tercatat seringkali bersifat manual dan terpisah-pisah, sehingga sulit untuk mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai jumlah reservasi, jam sibuk, dan tren pemesanan.
c. Informasi menu yang tersedia untuk pelanggan belum terintegrasi dengan sistem reservasi, sehingga pelanggan kesulitan untuk mengetahui menu terbaru.

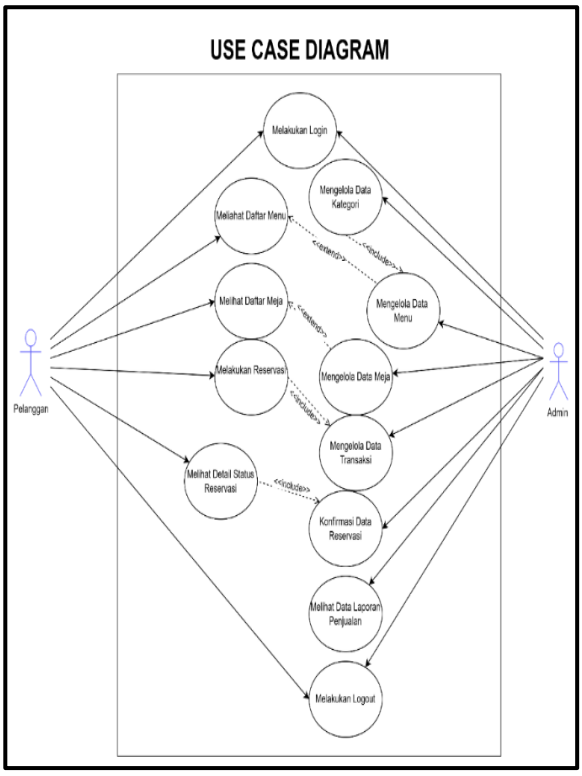
2.5 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan cara untuk menunjukkan cara kerja sistem informasi yang akan dibuat, use case diagram membantu menjelaskan hubungan yang umum antara pengguna dan sistem informasi[12].

Diagram use case sistem reservasi dan manajemen rumah makan ini menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu Pelanggan dan Admin**,** dalam menggunakan sistem yang dirancang untuk mempermudah proses reservasi dan pengelolaan operasional di Rumah Makan Dapur Pindang Komering. Pelanggan memiliki beberapa fungsi utama dalam sistem, yaitu melakukan login, melihat daftar menu yang tersedia, mengecek daftar meja untuk

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

mengetahui ketersediaannya, melakukan reservasi meja, serta memantau status reservasi mereka secara mandiri. Proses reservasi juga mencakup tahap pengecekan meja yang bersifat wajib sebelum pelanggan dapat melanjutkan ke pemesanan. Setelah selesai menggunakan sistem, pelanggan dapat melakukan logout.



Gambar 2. Use Case Diagram

Admin memiliki akses yang lebih luas karena bertanggung jawab dalam mengelola berbagai data penting yang berkaitan dengan operasional rumah makan. Admin dapat melakukan login untuk masuk ke sistem, kemudian mengelola data kategori makanan atau minuman, data menu, dan data meja. Selain itu, admin juga bertugas untuk menangani data transaksi, melakukan konfirmasi atas reservasi yang masuk dari pelanggan, serta melihat data laporan penjualan sebagai bahan evaluasi dan pengambilan keputusan. Setelah semua tugas administratif selesai, admin dapat melakukan logout dari sistem. Secara keseluruhan, sistem ini dirancang untuk menggantikan proses manual yang selama ini digunakan, seperti pencatatan dengan nota tertulis dan reservasi melalui telepon atau WhatsApp, sehingga dapat meningkatkan efisiensi pelayanan serta mengurangi potensi kesalahan dalam proses reservasi dan pengelolaan rumah makan.

Tabel 1. Penjelasan *Use Case*

No	*Aktor*	*Deskripsi*
1.	Admin	Admin mempunyai wewenang untuk melakukan kelola menu, kelola daftar meja, kolela data reservasi atau transaksi, kelola data laporan penjualan.
2.	pelanggan	Pelanggan dapat melihat tampilan daftar menu rumah makan, dapat memilih menu yang ingin di pesan, dan dan dapat melakukan reservasi, pelanggan dapat melakukan pembayaran dan pelanggan akan dapat melihat status proses pemesanan yang berjalan.

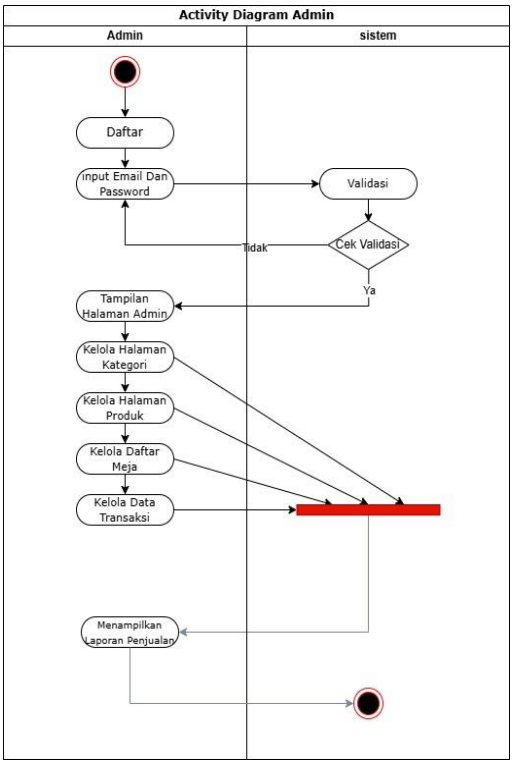
2.6 *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan salah satu tipe diagram dalam UML yang dipakai untuk menggambarkan proses kegiatan atau langkah kerja dalam sebuah sistem. Diagram ini seperti flowchart yang membantu kita melihat secara jelas langkah-langkah yang terlibat dalam suatu proses, baik yang bersifat sequential (berurutan), paralel (berjalan bersamaan), atau kondisional (tergantung pada kondisi tertentu) dan Dengan

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

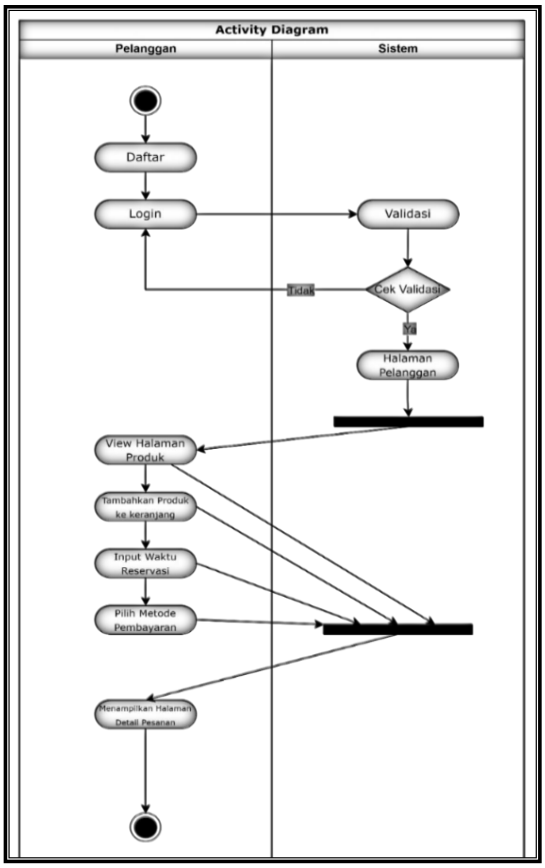
melihat diagram, kita dapat mengidentifikasi bagian-bagian proses yang tidak efisien atau redundant, sehingga dapat dilakukan perbaikan[13].

Pada Gambar 3 Activity Diagram Admin adalah gambaran langkah-langkah atau alur kerja dalam melakukan suatu aktivitas admin. Dalam konteks sistem komputer, activity diagram digunakan untuk memvisualisasikan bagaimana sebuah sistem bekerja, dari mulai awal hingga akhir.



Gambar 3. *Activity Diagram* Admin

Penjelesan mengenai Gambar 3. *activity diagram* admin Activity Diagram ini menggambarkan alur kerja seorang admin dalam mengelola sistem reservasi rumah makan. Mulai dari login . Admin akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password*. Sistem kemudian akan memvalidasi data yang dimasukkan, admin dapat mengelola data menu, kategori, produk meja dan data transkasi, Terakhir admin juga dapat melihat laporan penjualan, laporan penjualan ini adalah alat yang sangat berharga bagi admin untuk mengoptimalkan kinerja rumah makan.



Gambar 4. *Activity Diagram* Pelanggan

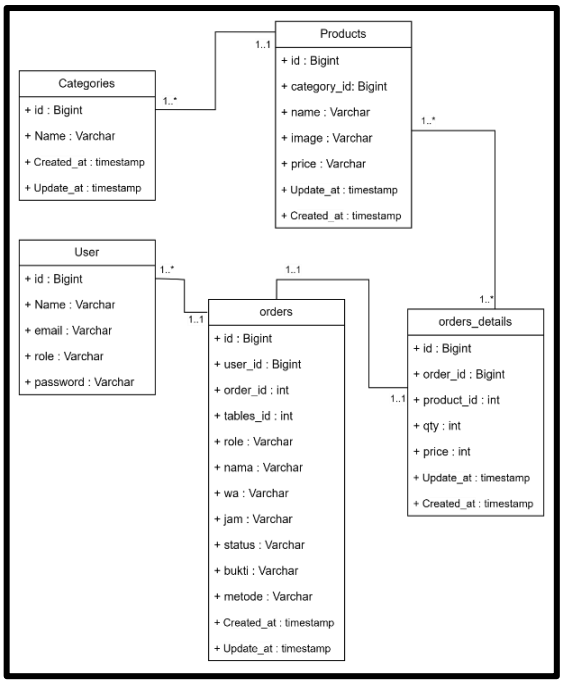
Penjelasan mengenai gambar 4 *activity diagram* pelanggan Diagram ini menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang pelanggan ketika ingin melakukan reservasi pemesanan di sebuah restoran atau tempat makan melalui sistem online.

2.7 *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* merupakan salah satu tipe diagram dalam UML yang menggambarkan dengan jelas struktur dan penjelasan mengenai kelas, atribut, metode, serta hubungan antara setiap objek [14].

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

Model data digambarkan lewat Class Diagram yang menunjukkan gambaran visual dari susunan kelas-kelas. Kelas-kelas ini akan menjadi petunjuk pada saat melakukan implementasi perangkat lunak. [15].



Gambar 5. *Class Diagram*

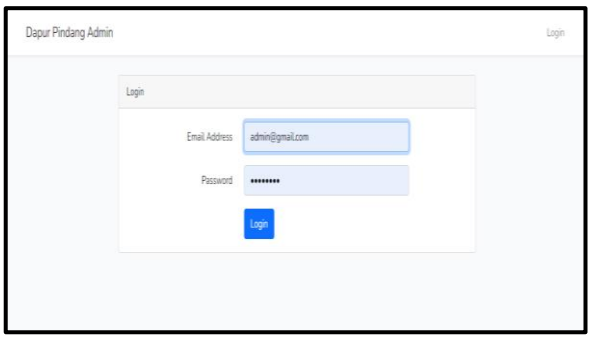
Pada Gambar 5 ini menjelaskan kelas diagram yang di sajikan berdasarkan database sistem reservasi terdapat beberapa kelas yang di gunakan dalam database sistem reservasi ini diantaranya categories, product, user, order dan orders_detail di mana kelas-kelas ini saling keterkaitan antara satu dan yang lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman *Website* Admin

a. Halaman Login

Pada halaman awal sistem informasi reservasi dapur pindang komering, ditampilkan sebuah halaman login. Pada halaman ini, Admin perlu memasukkan *username* dan *password* agar bisa login ke sistem informasi reservasi dapur pindang komering.



Gambar 6. *Halaman Login*

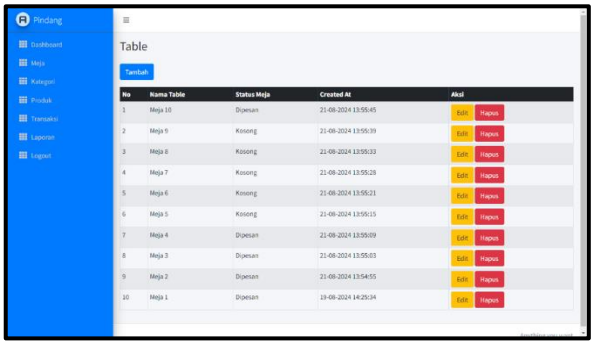
b. Halaman Dashbord

Setelah melakukan Pelanggan berhasil login dan masuk ke dalam sistem halaman awal yang akan di tampilkan oleh sistem adalah halaman dashboard.

Gambar 7. Halaman Dashboard

c. Halaman Meja

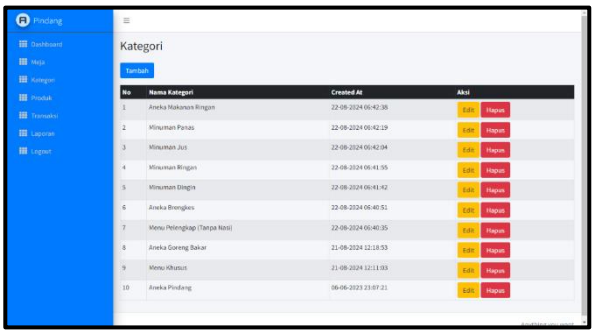
Pada halaman Meja, admin dapat melakukan penambahan daftar meja admin juga dapat melakukan aksi update data meja dan hapus data meja.



Gambar 8. Halaman Meja

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

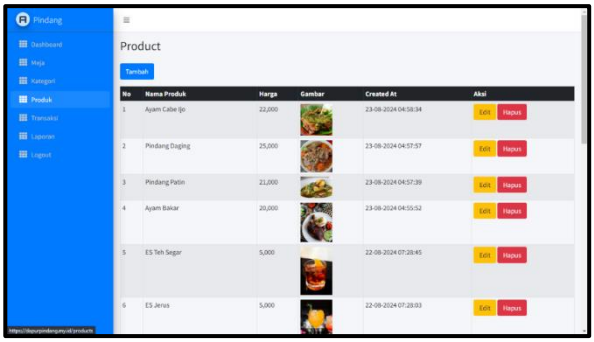
d. Halaman Kategori



Gambar 9. Halaman Kategori

e. Halaman Produk

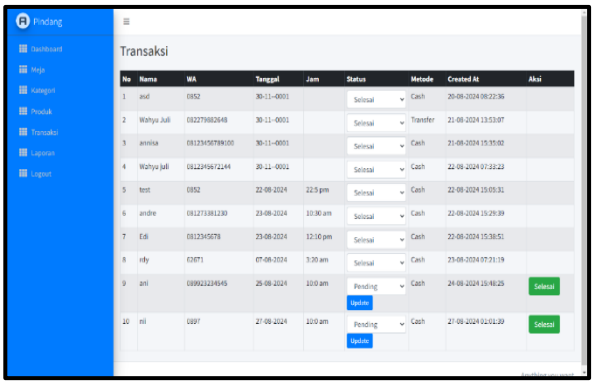
Pada halaman Produk, admin dapat melakukan penambahan data Produk, , admin juga dapat melakukan aksi update data produk dan hapus data Produk



Gambar 10. Halaman Product

f. Halaman Transaksi

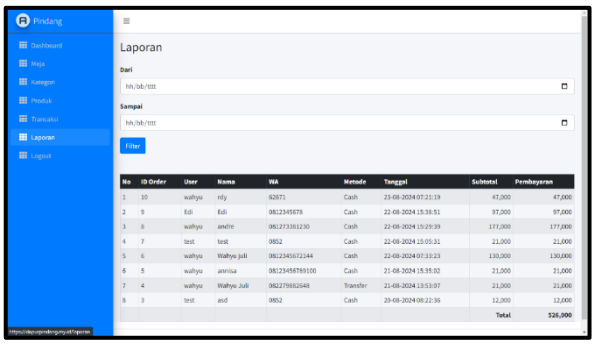
Pada halaman Transaksi, admin dapat melakukan konfirmasi terhadap status transaksi pelanggan.



Gambar 11. Halaman Transaksi

g. Halaman Laporan

Pada halaman Laporan, admin dapat melihat laporan data transaksi penjualan.



Gambar 12. Halaman Laporan

3.2 Halaman Pelanggan

a. Halaman Daftar

Sebelum melakukan login ke halaman utama pelanggan di harus kan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu dengan menginputkan nama, email dan password.

Gambar 13. Halaman Daftar

b. Halaman Login

Tampilan pelanggan yang di mana akan menampilkan halaman login pelanggan, pelanggan di harus kan meninputkan data email, dan password yang telah di register atau di daftarkan sebelumnya.

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

Gambar 14. Halaman Login

c. Halaman Menu

Pada halaman menu pelanggan akan di tampilkan berbagai menu.

Gambar 15. Halaman Menu

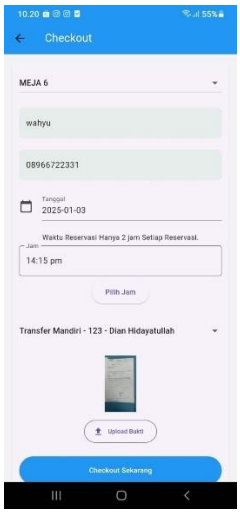
d. Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang akan di tampilkan menu-menu yang telah di tambahkan ke dalam keranjang, pelanggan dapat melakukan aksi tambah jumlah makan dan bisa menghapus menu yang tidak jadi akan di pesan oleh pelanggan, harga product yang di jual peritem nya dan juga akan di tampikan pada halaman ini jumlah total keseluruhan.

Gambar 16. Halaman Keranjang

e. Halaman *Checkout*

Pelanggan akan di tampilkan menu checkout pelanggan di mana pelanggan jika ingin melakukan reservasi di harus kan untuk mengisi form data reservasi.



Gambar 17. Halaman *Chackout*

f. Halaman Detail Pesanan

Pada halaman detail pesanan ini pelaggan akan di tampilkan pesanan reservasi dimana berisikan menu apa saja yang di pesan, beserta informasi reservasi.

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

Gambar 18. Halaman Detail Pesanan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem reservasi yang dibangun mampu memberikan kemudahan bagi pegawai dalam mengelola pemesanan meja dan menu. Hal ini dikarenakan pelanggan kini dapat melakukan reservasi serta pemesanan makanan secara langsung melalui sistem reservasi Dapur Pindang Komering. Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan atau reservasi meja makan tanpa harus datang langsung ke lokasi rumah makan. Dengan adanya sistem informasi ini, proses reservasi menjadi lebih praktis, efisien, dan mendukung peningkatan kualitas layanan di Dapur Pindang Komering.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Dian Hidayatullah, selaku pemilik Rumah Makan Dapur Pindang Komering, atas izin dan kesempatan yang telah diberikan kepada saya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] W. Aditya, *Strategi dan Kebijikan Bisnis di Era Digital*, no. January. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024.

[2] M. Sudiarta, L. L. Sagitarini, and N. Winia, *Reservasi Hotel*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2021.

[3] S. Ramdona., S.A. Junista, and A.Gunawan," Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner," Vol. 3, No.1," *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik,"* pp.39-47. 2025

[4] S. Robo, A. Sah, and A. T. Sidarmawan, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Pengembangan Sistem Informasi E-Learning (Studi Kasus : SMP Negeri 5 Jayapura)," *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, vol. 4, no. 2, pp. 154–164, 2021, doi: 10.36085/jsai.v4i2.1618.

[5] A. Mulyanto, and S.A. Fathi Salam., "Penerapan Metode Waterfall Pada AplikasiToko Online Bima Kirana Cibitung," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* , Vol. 12, No. 2, pp. 34-41, 2021.

[6] D. Hidayatullah and T. Ardiansah, "Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall," *Jtsi*, vol. 3, no. 3, pp. 64–68, 2022.

[7] G. R. U. Sinaga and S. Samsudin, "Implementasi Framework Laravel dalam Sistem Reservasi pada Restoran Cindelaras Kota Medan," *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 73–84, 2021, doi: 10.25008/janitra.v1i2.131.

[8] E. P. Utami and A. Zein, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Meja Kafe Menggunakan Metode Rad Rapid Application Development Berbasis Web (Studi Kasus : Cafetaria Citra Sawangan Depok)," *Engineering and Technology International Journal*, vol. 5, no. 02, pp. 108–116, 2023, doi: 10.55642/eatij.v5i02.346.

[9] Nurda, Alif Panglima, And Petrus Sianggian Purba. "Perancangan Sistem Informasi Reservasi & Makanan Pada Restoran Moji Grill & Suki Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Scrum", *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*., 1 (3), pp. 42-61. 2022.

ISSN : 1411-1624
e-ISSN: 2621-8089

[10] J. Manajemen Informatika, M. F. Wicaksono, I. K. Hamsir, and T. K. Unikom, "J a M I K a Sistem Informasi Reservasi Restoran," *Jurnal Manajemen Informatika Nomor 1 Edisi April 2019*, vol. Volume 9, no. April, pp. 9–16, 2019, [Online]. Available: https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika

[11] H. Wijoyo, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya," *Js (Jurnal Sekolah)*, vol. 3, no. 3, p. 214., 2019, doi: 10.24114/js.v3i3.14763.

[12] F. Hasanah Nur and R. Sri Untari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020.

[13] T. Kusnadi, A. Supiandi, R. N. Syabaniah, and R. Oktapiani, *Pemodelan Sistem Berbasis Objek with UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.

[14] U. Santo *et al.*, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Pada GM. Marsaringar Balige," vol. 2, no. 1, pp. 52–57, 2017.

[15] S.W. Ramdany, S.A. Khaidar, *et al.,*" Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *Jurnal Of Indusstrial and Ebgineering,* Vol. 5 No.1, pp. 30-41. 2024.