

Sistem E- Kasir Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu Berbasis Android

Devina Ninosari^{1*}, Nofi Qurniati²

^{1,2,3}Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

¹devinans@unived.ac.id, ²nofi.qurniati@gmail.com



Histori Artikel:

Diajukan: 29 April 2025

Disetujui: 23 Mei 2025

Dipublikasi: 26 Mei 2025

Kata Kunci:

E-Kasir; Android; Bom

Baru dan Resto Bengkulu;

PHP; MySQL

Digital Transformation

Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

Bombaru Bar dan Resto merupakan salah satu restoran yang ramai dikunjungi masyarakat Kota Bengkulu. Namun pada saat ini Bombaru Bar dan Resto masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat dan memesan makanan dan minuman yang dipesan pelanggan. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan Sistem E-Kasir Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu Berbasis Android Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Waterfall, meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi menggunakan Aplikasi Android Studio. Aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman yang langsung terhubung ke meja kasir untuk mengetahui total pembayaran. Berdasarkan pengujian black-box, seluruh sistem dinyatakan valid 100%, memastikan sistem berfungsi sesuai spesifikasi. Sistem ini terbukti meningkatkan efisiensi waktu, akurasi data, dan kemudahan akses Aplikasi ini dirancang menggunakan Android Studio dan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL. Aplikasi yang dihasilkan dapat memberikan kemudahan bagi pihak Bombaru Bar dan Resto Bengkulu dalam memproses data pemesanan menu dan pembayaran di kasir.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam bidang informasi semakin memudahkan bagi para pengguna dalam menjalankan segala tugas ataupun segala kebutuhannya. Dalam menghadapi persaingan bisnis pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat menarik minat konsumen. Dalam industri jasa terutama jasa makanan dan minuman, kepuasan pelanggan menjadi parameter keberhasilan. Usaha yang bergerak dibidang ini ada baiknya ditunjang dengan pelayanan atau service yang maksimal agar tamu merasa kerasan, senang dan nyaman. Para karyawan/staf di diharuskan selalu ramah, sopan dan profesional dalam melayani pelanggan (Budi Harto et al., 2023).

Definisi sistem menurut Wing dalam bukunya sistem informasi manajemen menyebutkan bahwa : “Sistem adalah suatu komponen yang saling berkerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Fungsi sistem yang utama menerima masukan, mengolah masukan, dan menghasilkan keluaran. Informasi adalah data yang diolah sehingga berguna untuk pembuatan keputusan”.

(Burhanudin, 2025). Selain itu peran kasir mampu meningkatkan efisiensi kinerja terhadap pelayanan kepada konsumen serta pemanfaatan komputerisasi yang optimal dalam pendataan stok barang. (Kuncoro, 2015). Kepuasan pelanggan adalah rasa sukacita atau frustrasi seseorang yang datang dalam perbandingan antara efek visual atau yang diharapkan dari pengaruh (Agustin, 2021).

Menurut (Rahmat 2024) Kasir adalah orang yang tugasnya mengambil pembayaran saat membeli produk atau layanan, membayar kembali saldo dan mengirimkan produk atau layanan kepada pelanggan. Sebuah usaha tentunya memiliki seseorang yang bertugas dalam memegang kas dan menerima pembayaran tunai maupun non-tunai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kasir adalah seorang yang memegang kas (uang) atau orang yang memiliki tanggung jawab untuk menerima dan membayarkan sejumlah uang. Selain istilah kata kasir, ada juga istilah kassa. Keduanya mempunyai perbedaan yang tidak sama. Kasir adalah orangnya, sedangkan kassa adalah tempat uangnya. Kasir adalah tempat dimana konsumen melakukan pembayaran sebagai ganti makanan atau jasa yang mereka nikmati. Ini merupakan pengertian dalam praktik bisnis kafe atau restoran yang tradisional (Majoo, 2020).

Proses pemesanan makanan pada suatu restoran merupakan salah satu hal yang penting dalam bisnis restoran. Restoran yang baik harus memiliki faktor pelayanan yang baik serta penyajian makanan yang cepat dan benar yang diinginkan oleh pelanggan. Pada saat situasidimana keadaan restoran ramai akan pelanggan, para pelayan dituntut bekerja dengan cepat melayani pemesanan pelanggan dan mengantarkan pesanan. Dengan dituntut bekerja cepat para pelayan terkadang hilang konsentrasi kerja yang akibatnya timbul kesalahan, seperti salah mengantarkan pesanan makanan ke mejapelanggan akibat tertukarnya menu pesanan. Menurut (Pramono, 2025). Sedangkan menurut (Atmojo, 2025) Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai sektor,

termasuk industri kuliner, dengan memperkenalkan inovasi digital yang mendukung efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti pemrosesan dokumen, manajemen jendela dan permainan.

Menurut Nazaruddin (2021), dalam buku Pemrograman Mobile Berbasis Android, Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Bombaru Bar dan Resto merupakan salah satu restoran yang ramai dikunjungi masyarakat Kota Bengkulu. Namun pada saat ini Bombaru Bar dan Resto masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat dan memesan makanan dan minuman yang dipesan pelanggan. Di dalam sistem manual ini diketahui bahwa kertas dan pena/pensil untuk pemesanan makanan dan minuman menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap (*redudansy*), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, pensil yang tumpul, dan pena atau kertas pemesanan yang habis. Oleh karena itu pemilihan mobile android merupakan cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, juga karena sifat dari mobile yang fleksibel menjadi salah satu alasan penulis memilih media ini untuk dikembangkan di Bombaru Bar dan Resto. Dari kekurangan sistem yang dimiliki Bombaru Bar dan Resto tersebut, maka penulis mengambil alternatif untuk mengangkat judul penelitian dengan “Sistem E-Kasir pada Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu Berbasis Android”.

Tujuan penelitian dibuat untuk mempermudah dan membantu mempercepat dan pembuatan laporan dan kasir pada Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu berbasis Android dan memperkecil ruang kekeliruan dalam perhitungan jumlah pesanan dan pembuatan laporan akhir setiap hari, bulan dan tahun.

STUDI LITERATUR

Penelitian ini dibuat tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dibuat sebagai dasar perbandingan dan kajian. Kajian penelitian terdahulu adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan akan digunakan sebagai bahan referensi untuk Perancangan Desain Aplikasi Sistem Penjualan dan Stok Barang Pada Toko Kelontong Libra Jaya dengan Metode OOAD Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ghifari dkk, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul Perancangan Desain Aplikasi Sistem Penjualan dan Stok Barang Pada Toko Kelontong Libra Jaya dengan Metode OOAD. Metode OOAD menjadi pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan sistem penjualan dan stock barang. Metode ini dilakukan secara bertahap mulai dari *planing*, *analysis data*, *desain* dan *implemantion*. Pendekatan dan metode yang digunakan gunanya untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat memudahkan dalam transaksi dan pembuatan laporan lebih efisien.

Dalam penelitian yang dilakukan (Ferdianto Cahyo Nugroho 2022), dalam penelitiannya yang berjudul Membangun Aplikasi E-Market Berbasis Android Dan Web Sebagai Media Promosi Dan Penjualan. Dalam penelitian yang dibuat masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki Tampilan aplikasi E-mart berbasis Android masih sederhana dan harus dibuat menarik dan user friendly agar pengguna lebih tertarik menggunakan aplikasi ini, seperti: terdapat tombol-tombol di tampilan utama yang memudahkan pengguna ketika ingin menjual elektronik, melihat informasi penawaran elektronik yang difavoritkan, dan melihat informasi penawaran elektronik yang sedang dijual dan Perlu ditambahkan berbagai fungsi yang lebih lengkap, seperti metode pembayaran yang dapat via transfer bank atau secara online, metode pengiriman elektronik yang dapat dilakukan secara online atau melalui kurir ekspedisi khusus pengiriman elektronik dan dilengkapi ongkos kirim.

Penelitian sebelumnya pernah juga dilakukan oleh (Beni Riswanto dkk, 2024), dalam penelitian yang berjudul Perancangan Aplikasi Kasir Aira Motor Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database dalam penelitian memakai metode konsep atau metode Agile Software Development Selama ini. Aira Motor Padangjaya masih menggunakan sistem manual dengan menggunakan kuitansi dan menyimpan daftar harga di buku catatan. Dalam keseluruhan penelitian ini, rancangan aplikasi kasir yang didasarkan pada kebutuhan pemilik bengkel dan kasir, penggunaan Firebase Realtime Database sebagai basis data, dan pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* telah menghasilkan sebuah aplikasi kasir yang memudahkan proses transaksi di bengkel Aira Motor Padangjaya. Aplikasi kasir yang dikembangkan oleh penulis memberikan manfaat berkelanjutan bagi bengkel, mempercepat proses transaksi, mengurangi risiko kesalahan dalam pencatatan, serta memungkinkan pemilik bengkel untuk lebih fokus pada strategi pengembangan bisnis.

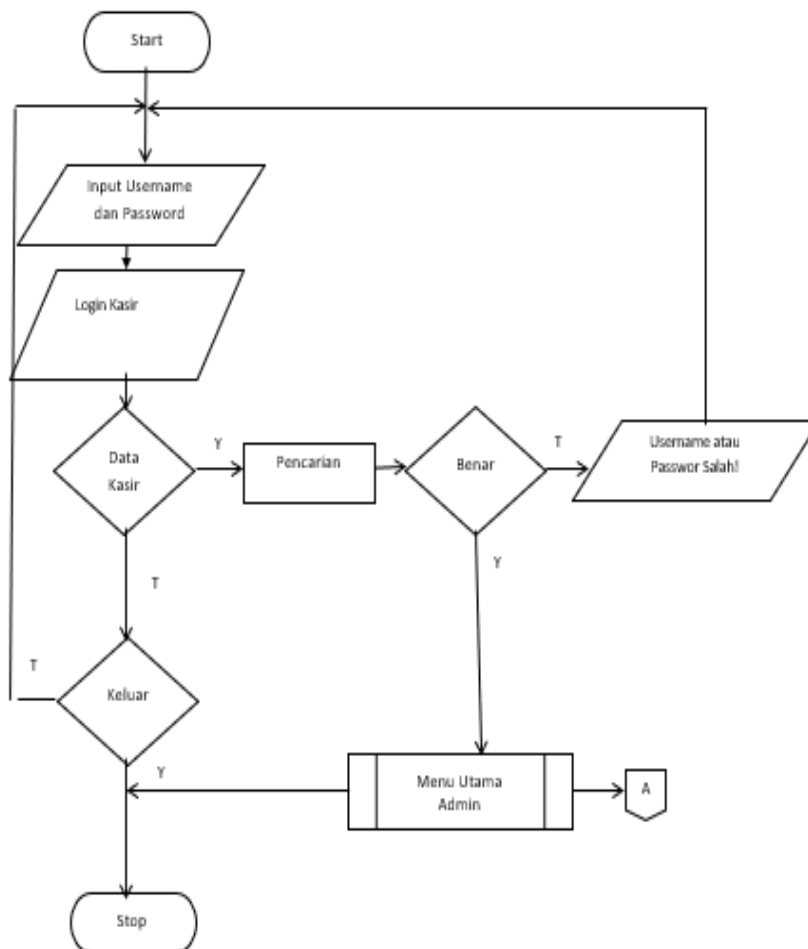
Dalam penelitian yang dilakukan Hasryana Suci Dwi Purwanto (2023), penelitian dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis Android (Studi Kasus Kedai Ingat Kopi Sorong) dalam penelitian yang dilakukan sangat membantu karena sebelum dibangun sebuah aplikasi berbasis android pada kedai tersebut masih menggunakan nota dan laporan manual yang dibuat setelah kedai ditutup dan memungkinkan laporan dan nota keliru. Setelah dibangun sebuah aplikasi Kasir Berbasis Android guna membantu kasir dalam hal transaksi penjualan dan rekap laporan penjualan perhari. Untuk memudahkan penelitian ini peneliti menggunakan metode agile dalam hal pengembangan sistemnya. Berdasarkan hasil pengujian terhadap aplikasi kasir berbasis android

pada Kedai Ingat Kopi, aplikasi ini memudahkan kasir dalam hal transaksi penjualan dan memudahkan pemilik Kedai Ingat Kopi dalam hal rekap laporan penjualan tiap karyawan).

Dalam penelitian yang dilakukan very karnadi (2020), dengan judul penelitian Perancangan Aplikasi Harga Cerdas Berbasis Android. Penelitian dibuat karna Masalah informasi mengenai data barang sering dikeluhkan oleh pelanggan seperti sering terjadi perbedaan harga yang tertera di rak dengan harga yang di kasir serta Kurangnya informasi membuat pelanggan sibuk mencari pegawai untuk bertanya mengenai detil barang. Sehingga peneliti memutuskan untuk membantu pihak minimarket untuk membuat sebuah Aplikasi mini market iniberbasis android diintegrasikan pada suatu server melalui internet dan didukung oleh MYSQL Database. Dengan menggunakan sistem seperti ini maka kenyamanan dan kepuasan customer saat berbelanja diharapkan akan meningkat dan menjadi nilai lebih dari sisi minimarket itu sendiri sehingga membantu petugas kasir dalam proses pengelolaan data penjualan yang lebih Efektif,efisien dan akurat sehingga pelanggan mendapatkan kenyamanan dalam aktifitas berbelanja serta tidak merasa curiga terhadap tindak kecurangan pihak minimarket.

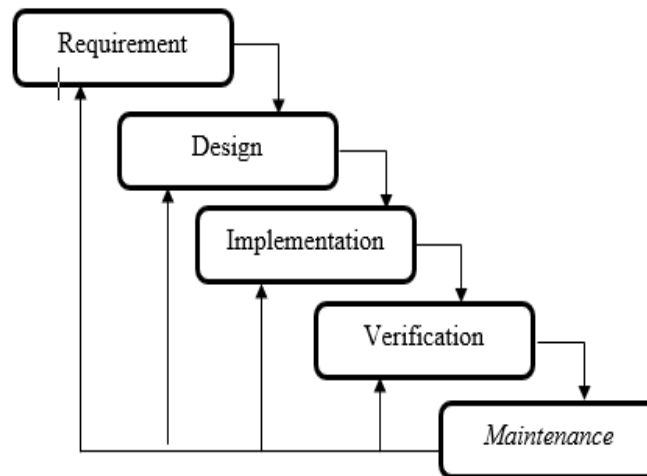
METODE

Dalam perancangan pembuatan sistem E- Kasir berbasis Android penulis menggunakan metode *Waterfall* sebagai pendekatan perangkat lunak. dari beberapa tahapan mulai dari dan merancang, membuat dan menggunakan sistem E-KASIR Berbasis Android. Metode Waterfall merupakan pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara berurutan, dimulai dari tahap perencanaan hingga pemeliharaan. Setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga prosesnya bersifat linier dan terstruktur untuk memastikan pengembangan yang sistematis dan terorganisir(Meizy et al., 2024). Berikut Langkah- langkah yang digunakan dalam proses penelitian. Dibawah ini merupakan diagram alir yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1 . Alur Penelitian

Gambar diatas merupakan bagian dari alur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan menjelaskan semua tahapan yang akan dilakukan sesuai dengan tahapan pada alur penelitian yang dibuat.



Gambar 2. Metode Waterfall

1. **Requirements analysis and definition** Layanan sistem kendala dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Pada tahapan ini dilakukan analisis permasalahan yang terjadi.
2. **System and software design**
Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya. pada tahapan ini dilakukan perancangan sistem atau aplikasi yang akan dibuat.
Analisis Kebutuhan Sistem Tahapan ini merupakan langkah awal, di mana kebutuhan sistem yang akan dikembangkan diidentifikasi dengan jelas. Proses ini melibatkan pengumpulan kebutuhan dari pengguna dan pemangku kepentingan melalui komunikasi intensif untuk memahami tujuan bisnis serta fungsionalitas yang diinginkan dari sistem pendaftaran magang.
3. **Implementation and unit testing**
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya. Pada tahapan inilah akan dibuat sistem atau program aplikasi dengan menggunakan aplikasi yang mendukung seperti PHP dan MySQL.
4. **Integration and system testing**
Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer. Pada tahapan ini dilakukan pengujian sistem yang telah dibuat terhadap pengguna.
5. **Operation and maintenance**
Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru. Maintenance yang dilakukan terhadap sistem yaitu pembaharuan sistem seperti update data gejala maupun solusi jika ada.

HASIL

Analisa Sistem

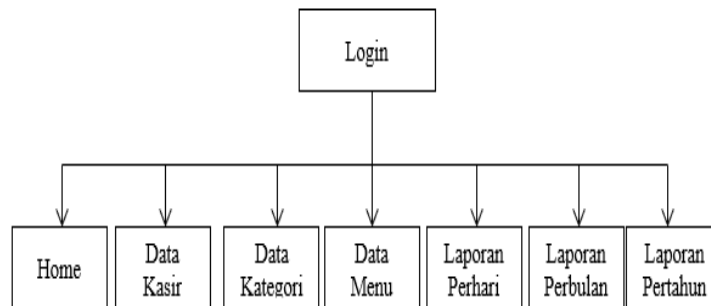
1. **Analisa Sistem Lama**
Sebelum melakukan pengembangan suatu sistem, terlebih dahulu peneliti menganalisa sistem lama yang terdapat di Bombaru Bar dan Resto Bengkulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan sistem yang dipakai selama ini masih menggunakan sistem manual tanpa bantuan aplikasi ataupun sistem sehingga banyak terjadi masalah yang dihadapi dalam menggunakan sistem tersebut.
2. **Analisa Sistem Baru**
Untuk perancangan sistem baru, adapun arsitektur sistem akan menggunakan Android dan MySQL

sebagai database-nya. Dalam analisa sistem baru yang akan dibuat, sistem ini dapat melakukan pencatatan pesanan makanan dan minuman diakses dengan memanfaatkan koneksi wifi dari perangkat mobile yang terdiridari 2 interface utama yaitu, interface bagian pelayan dan interface kasir. Seperti yang telah dijelaskan di atas, interface pelayan adalah interface yang dipergunakan untuk mencatat pesanan pelanggan. Aplikasi pencatatan pesanan makanan dan minuman pada restoran ini dapat memudahkan pelayan dimana pelayan tidak perlu membawa selebar kertas dan alat tulis untuk mencatatpesanan pelanggan, tetapi menggunakan perangkat mobile untuk mencatat pesanan para tamu restoran. Cara kerja dari sistem ini adalah pesanan yang diinputkan oleh bagian pelayan akan secara otomatis masuk ke modul kasir dan sistem akan melakukan perhitungan total biaya dari setiap item menu berdasarkan nomor pesanan. Perancangan dari sistem pemesanan makanandan minuman berbasis mobile ini dimulai dari perancangan arsitektur dari sistem. Modelarsitektur mendeskripsikan rancangan dari perangkat lunak disisi web server dan computer client. Web server menggunakan apache, scriptPHP dan database Mysql.

3. Perancangan Sistem

Berdasarkan dari rancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya maka sistem E- Kasir yang dimulai dengan membuat Diagram Konteks rancangan yang berjalan.

Untuk rancangan analisa sistem baru yang akan dibuat pada sub menu data admin terlihat pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Rancangan Menu Sub Admin

PEMBAHASAN

Aplikasi E-Kasir pada Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu berbasis Android ini dirancang menggunakan Platform Android Studio dan Bahasa pemrograman PHP serta database MYSQL. Masing-masing menu telah berjalan sesuai fungsinya masing-masing.

Aplikasi dirancang untuk dapat digunakan pada Bombaru Bar dan Resti Kota Bengkulu dalam mempercepat proses pemesanan menu makanan, dan pembuatan laporan dengan cepat dan efisien guna menghindari kesalahan dalam pembuatan laporan dan pemesanan pada Resto tersebut. Tampilan Menu- menu sistem akan ditampilkan satu persatu dibawah ini:

Rancangan Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan oleh waiters untuk memasukkan nomor meja pelanggan.. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu utama

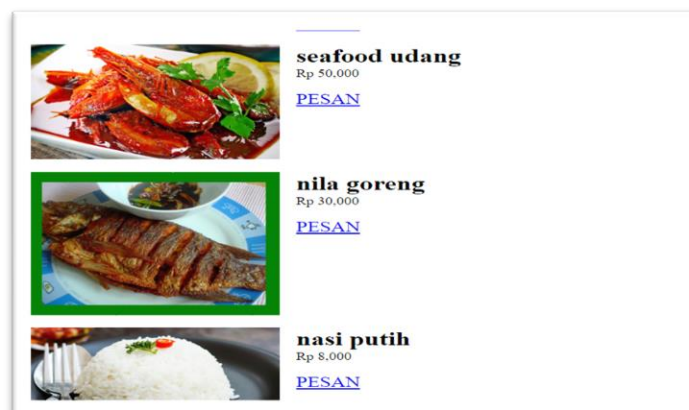
Kemudian untuk memasukkan nomor meja pelanggan waiters akan memilih combo box yang ada di aplikasi. Seperti gambar 5.



Gambar 5. Halaman Pemilihan Nomor Meja

Rancangan Tampilan Menu Makanan

Halaman ini menampilkan informasi menu makanan yang ada di Bombaru Bar dan Resto Bengkulu. Pada halaman ini juga pelanggan dapat memilih menu makanan yang diinginkan. Adapun tampilan halaman menu makanan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu Makanan

Rancangan Tampilan Menu Minuman

Halaman ini menampilkan informasi menu minuman yang ada di Bombaru Bar dan Resto Bengkulu. Pada halaman ini juga pelanggan dapat memilih menu minuman yang diinginkan. Adapun tampilan halaman menu minuman dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Menu Minuma

KESIMPULAN

Bahasa pemrograman PHP dan Android Studio dapat memberikan kemudahan dalam pembangunan sistem E-Kasir pada Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu database MySQL dapat menampung informasi dan data yang ada pada aplikasi sistem E-Kasir pada Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu ini. Aplikasi E-Kasir pada Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu ini dapat memberikan kemudahan bagi Bombaru Bar dan Resto Kota Bengkulu untuk memproses data pemesanan dan pembuatan laporan harian, mingguan, bulan dan tahun. Serta dapat memperkecil tingkat kekeliruan dalam proses pemesanan dan pembuatan laporan lebih cepat dan efisien dengan menggunakan sistem E- *Kasir* pada Resto Bombaru Kota Bengkulu.

REFERENSI

- Harto, B., Rukmana, A. Y., Subekti, R., Tahir, R., Waty, E., Situru, A. C., & Sepriano, S. (2023). Transformasi bisnis di era digital: Teknologi informasi dalam mendukung transformasi bisnis di era digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Riswanto, B., Fahrudin, I., Stmik, K., & Majenang, I. (2024). Perancangan Aplikasi Kasir Aira Motor Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2).
- Karnadi, V., & Sitohang, S. (2020). Perancangan Aplikasi Harga Cerdas Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 3, pp. 156-161).
- Soekarta, R., & Alam, T. H. I. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR BERBASIS ANDROID (Studi Kasus Kedai Ingat Kopi):(Studi Kasus Kedai Ingat Kopi Sorong). *Framework: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1(02), 99-107.
- Pratama, G. A., Bahri, E. M., Hafshoh, F. A., & Fitri, A. S. (2024). Perancangan Desain Aplikasi Sistem Penjualan dan Stok Barang Pada Toko Kelontong Libra Jaya dengan Metode OOAD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6355-6367.
- Agustin, Y. H., Latifah, A., & Nugraha, A. F. (2021). Perancangan sistem informasi aplikasi kasir pada kafe restorasi kopi berbasis web. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 302-312.
- Fareza, M., & Mukhsin, M. (2024). Perancangan sistem informasi penerimaan peserta magang berbasis web. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 6(1), 61-69.
- Ramayanti, D., Gunawan, W., & Faishal, I. I. (2021). Implementasi QR-Code pada Aplikasi E-Market Mandiri untuk Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 8(1), 34-40.
- Yessayabella, D., & Adys, Y. (2021). Implementasi sistem informasi manajemen kasir berbasis aplikasi moka pos (point of sales) pada kafe x tahun 2022. *Jamanta: Jurnal Mahasiswa Akuntansi Unita*, 1(2), 54-71.
- Ali, Y. M., Hakim, R., & Warokmah, M. (2025). Pengaruh Kinerja Keuangan Terhadap Harga Saham IDXPROPERT Periode 2017-2021. *Journal of Islamic Economics Development and Innovation (JIEDI)*, 5(1), 018-032.
- Nurzam, N., Kurniawan, K., Ikhsaliana, T., Mahardika, M. G., & Mutiarani, N. A. (2025). Penerapan Aplikasi Kasir Pintar Berbasis Android Untuk Penyajian Laporan Keuangan Pada Usaha UMKM Sarapan Pagi. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 4(1), 43-48.
- Burhanudin, M., & Hermanto, D. (2025). Pengembangan Aplikasi Kasir Berbasis Web Dalam Pengelolaan Transaksi Keuangan. *Jurnal Aplikasi Teknologi dan Komputasi*, 1(1), 1-12.
- Pramono, A., & Saputra, J. W. (2025). Implementasi User Centered Design Dan A/B Testing Dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dengan Integrasi Virtual Reality. *Jurnal Mnemonic*, 8(1), 40-48.
- Atmojo, W. T. (2025). Perancangan Antarmuka Website Tempat Makan Nasi Campur Kapuas88 Dengan Fitur Pemesanan Makanan/Minuman. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi (SINTEK)*, 5(1), 17-22.