

PERANCANGAN SISTEM ONLINE FOOD ORDERING BERBASIS WEB MENGUNAKAN METODE *AGILE*

¹Ahmad Reza Farrasy, ²Taupik Abdul Rahman

¹Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

²Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

¹Farrasyreza1@gmail.com, ²Taupikabdurahman96271@gmail.com

Abstract

The rapid development of information technology has significantly influenced various aspects of life, including the food and beverage industry. Online food ordering systems are now essential to improve transaction speed and convenience for both customers and business owners. This study aims to design a web-based food ordering system using the Agile methodology, which emphasizes iterative development, collaboration, and adaptability to changing user needs. The development process consists of six stages: planning, design, development, testing, deployment, and review. The system provides essential features such as user registration, food ordering, menu and order management, ticket support, and responsive web-based transaction reports. Testing was conducted across desktop and mobile platforms, as well as multiple browsers to ensure system compatibility. The results showed that the system operates effectively and meets user expectations. By implementing this system, food business operators—especially small to medium enterprises—can manage transactions more efficiently, reduce errors, and enhance customer satisfaction. This system is expected to be a practical digital solution that supports the transformation of the culinary business toward a more modern and integrated direction.

Keywords: Food Ordering System, Agile Method, Web-Based.

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi memberikan dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada layanan pemesanan makanan. Sistem pemesanan makanan berbasis web kini menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kecepatan dan kenyamanan dalam bertransaksi, baik bagi pelanggan maupun pelaku usaha. Penelitian ini bertujuan merancang sistem *online food ordering* menggunakan metode *Agile* yang mengutamakan proses iteratif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan dilakukan melalui enam tahap, yaitu perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, implementasi, dan evaluasi. Sistem yang dihasilkan menyediakan fitur utama seperti registrasi pengguna, pemesanan makanan, pengelolaan menu dan pesanan, sistem tiket, serta laporan transaksi berbasis web responsif. Uji coba dilakukan pada perangkat desktop dan mobile, serta diuji kompatibilitasnya pada berbagai browser. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan penerapan sistem ini, pelaku usaha kuliner dapat mengelola transaksi secara lebih efisien, mengurangi kesalahan, serta meningkatkan kepuasan pelanggan. Sistem ini diharapkan menjadi solusi digital yang mendukung transformasi bisnis makanan ke arah yang lebih modern dan terintegrasi.

Kata Kunci: Sistem Pemesanan Makanan, Metode *Agile*, Berbasis Web.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor makanan dan minuman. Akses internet yang semakin mudah serta penggunaan perangkat digital yang semakin luas telah memicu lahirnya inovasi dalam layanan pemesanan makanan secara daring (*online food ordering*). Layanan ini memungkinkan konsumen memesan makanan secara praktis tanpa perlu mengunjungi lokasi fisik restoran.

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan yang serba cepat dan efisien mendorong pelaku usaha makanan untuk mulai memanfaatkan teknologi digital. Platform pemesanan makanan berbasis web menjadi solusi yang dinilai tepat untuk meningkatkan kepuasan pelanggan serta memperluas jangkauan pasar. Namun, di berbagai wilayah dan tingkat usaha, masih banyak pelaku bisnis kuliner yang belum memiliki sistem digital yang terintegrasi dan mudah digunakan.

Menurut penelitian oleh Budiman dan Rachmawati (2023), sistem pemesanan makanan berbasis website dapat membantu UMKM kuliner dalam mengelola pesanan secara lebih rapi dan efisien, sekaligus meningkatkan daya

saing bisnis di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan sistem digital, pemilik usaha dapat menurunkan kesalahan pencatatan pesanan hingga 80% serta mempercepat proses transaksi pelanggan secara signifikan.

Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan sistem *online food ordering* yang efektif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Sistem ini harus mampu mengakomodasi proses pemesanan makanan mulai dari pemilihan menu hingga pelaporan transaksi. Untuk memastikan pengembangan sistem berjalan dengan baik, diperlukan metode yang adaptif dan kolaboratif. Metode *Agile* merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. *Agile* mendorong pengembangan sistem secara bertahap dengan evaluasi berulang, sehingga produk akhir yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Fleksibilitas metode ini memungkinkan pengembang menyesuaikan sistem secara cepat terhadap perubahan kebutuhan dan masukan dari pengguna.

Dalam konteks pengembangan sistem pemesanan makanan berbasis web, *Agile* menjadi pilihan yang relevan karena mendukung kerja sama tim yang dinamis serta pembaruan fitur secara berkala. Proses iteratif yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan memungkinkan sistem diperbaiki dan disempurnakan secara terus-menerus.

Sistem yang dibangun berbasis web dipilih karena memberikan kemudahan akses, baik melalui komputer maupun perangkat mobile. Selain itu, sistem berbasis web juga lebih mudah dalam hal integrasi dengan layanan pembayaran online, notifikasi otomatis, dan sistem pelaporan *real time*. Hal ini tentunya dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Langkah awal dari proses perancangan sistem dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna, baik dari sisi konsumen maupun pemilik usaha makanan. Analisis ini menjadi landasan dalam menentukan fitur utama sistem, seperti pencarian menu, sistem *checkout*, konfirmasi pembayaran, hingga manajemen data pesanan. Pemahaman yang baik terhadap alur bisnis akan sangat menentukan keberhasilan sistem yang dirancang.

Desain antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan juga menjadi fokus penting dalam perancangan. Dengan pendekatan *user-centered design*, sistem akan lebih mudah diterima oleh pengguna dari berbagai latar belakang. Kemudahan navigasi, tampilan yang menarik, serta proses pemesanan yang sederhana menjadi kunci kenyamanan dalam menggunakan sistem.

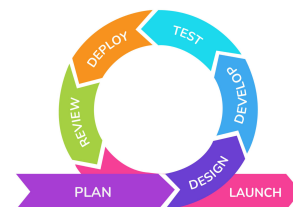
Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah membangun prototipe sistem *online food ordering* berbasis web yang dapat digunakan oleh pelaku usaha makanan. Proses pengembangan dilakukan menggunakan metode

Agile dengan tahapan *plan, design, develop, test, deploy*, dan *review* yang dilakukan secara iteratif. Diharapkan sistem ini dapat menjadi solusi digital yang tepat guna dan mudah diimplementasikan.

B. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem *online food ordering* berbasis web ini adalah metode *Agile*, yang dikenal sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak yang fleksibel, adaptif terhadap perubahan, dan mengutamakan proses iteratif. *Agile* memberikan ruang bagi pengembang dan stakeholder untuk terus berinteraksi dan menyesuaikan sistem sesuai kebutuhan pengguna secara bertahap. Proses pengembangan dilakukan dalam siklus yang berulang melalui tahapan: *Plan, Design, Develop, Test, Deploy*, dan *Review*, yang masing-masing saling berkesinambungan dan terus dievaluasi dalam setiap iterasinya.

Menurut Putri dan Hakim (2022), metode *Agile* terbukti mampu meningkatkan efisiensi tim pengembang karena prosesnya yang mengutamakan kolaborasi dan respon cepat terhadap perubahan. Dalam konteks sistem pemesanan makanan online, pendekatan ini dapat mempercepat iterasi pengembangan, meminimalisir kesalahan sistem, serta memastikan fitur yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan ekspektasi pengguna akhir. Penelitian mereka juga menyatakan bahwa *Agile* membantu meningkatkan keterlibatan pengguna selama proses pengembangan sistem, yang berpengaruh terhadap kepuasan dan kualitas akhir aplikasi.



Gambar 1. Metode *Agile*

Tahapan perencanaan dalam metode *Agile* yang dilakukan meliputi:

1. Plan (Perencanaan)

Tahapan awal yang dilakukan adalah Plan atau perencanaan. Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi kebutuhan pengguna sistem secara menyeluruh melalui observasi proses pemesanan makanan secara konvensional, wawancara dengan pelaku usaha makanan, serta studi literatur terhadap sistem serupa. Dari proses tersebut, diperoleh gambaran umum mengenai kebutuhan fungsional sistem, seperti fitur pemesanan menu, pencatatan transaksi, sistem pembayaran, hingga laporan penjualan. Hasil dari tahap ini adalah dokumen kebutuhan sistem yang menjadi dasar dalam pengembangan dan perancangan sistem selanjutnya.

2. Desain (Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah Design atau perancangan sistem. Pada tahapan ini dilakukan perancangan antarmuka pengguna (UI) serta struktur database yang akan digunakan. Perancangan dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap Plan. Selain itu, dibuat juga berbagai diagram pendukung seperti use case diagram, activity diagram, dan flowchart alur pemesanan makanan. Tujuannya agar semua proses dalam sistem dapat divisualisasikan secara jelas dan memudahkan pengembang dalam tahap implementasi. Desain antarmuka juga mempertimbangkan aspek kenyamanan pengguna (*user-friendly*), terutama untuk pengguna yang awam terhadap teknologi.

3. Develop (Pengembangan)

Tahap Develop merupakan proses implementasi dari rancangan sistem ke dalam bentuk kode program. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web, yaitu PHP untuk back-end, MySQL sebagai sistem basis data, dan HTML, CSS, serta JavaScript untuk membangun tampilan antarmuka. Fitur-fitur utama yang mulai dibangun dalam tahap ini antara lain: registrasi pengguna, pemilihan menu makanan, keranjang pesanan, proses pembayaran, dan histori pesanan. Sistem dikembangkan secara modular untuk mempermudah pengujian dan perbaikan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada bagian tertentu.

4. Test (Pengujian)

Setelah sistem selesai dikembangkan, dilakukan tahap Test atau pengujian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa semua fitur yang dibangun berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode black-box testing, di mana fokus pengujian berada pada keluaran (*output*) dari setiap proses yang dijalankan tanpa melihat struktur kode program secara langsung. Proses pengujian meliputi pengisian data, simulasi pemesanan makanan, verifikasi pembayaran, dan validasi histori transaksi. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem sebelum diterapkan secara nyata.

5. Deploy (Penerapan)

Tahap Deploy merupakan proses penerapan sistem ke dalam lingkungan server. Sistem diuji secara langsung dalam lingkungan XAMPP sebagai server lokal untuk memastikan semua fitur dapat berjalan sebagaimana mestinya ketika digunakan secara nyata oleh pengguna. Tahap ini juga menguji kompatibilitas sistem terhadap berbagai perangkat dan browser yang umum digunakan, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau perangkat mobile. Jika sistem sudah dinyatakan stabil dan layak digunakan, maka sistem siap diimplementasikan secara lebih luas.

6. Review (Evaluasi dan Umpan Balik)

Tahap terakhir adalah Review atau evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara meminta umpan balik dari pengguna terkait sistem yang telah diterapkan. Tanggapan

pengguna menjadi bahan penting untuk mengetahui sejauh mana sistem memenuhi ekspektasi dan kebutuhan nyata di lapangan. Jika ditemukan kekurangan atau permintaan fitur tambahan, maka proses pengembangan akan kembali ke tahap perencanaan (Plan) untuk dilakukan iterasi ulang. Dengan demikian, pengembangan sistem berjalan secara dinamis dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan sistem dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, yang meliputi peran sebagai admin, pelanggan (*user*), serta petugas pengelola pesanan. Pengguna membutuhkan akses cepat dan mudah terhadap layanan pemesanan makanan, termasuk pemilihan menu, proses pemesanan, hingga konfirmasi dan pelacakan status pesanan. Selain itu, sistem juga diharapkan mampu menyediakan fitur pengelolaan menu, laporan transaksi, dan sistem tiket bantuan jika terjadi kendala. Berdasarkan hasil pengembangan, sistem food ordering ini menyediakan sejumlah fitur utama, antara lain: login pengguna (admin dan pelanggan), registrasi, pemesanan makanan, pengelolaan menu (tambah, edit, hapus), pengelolaan pesanan, sistem tiket, serta dashboard yang menampilkan informasi sesuai hak akses masing-masing pengguna. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk meningkatkan efisiensi pelayanan serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih mudah dan terstruktur. Sistem ini juga mendukung pembuatan laporan dan pengelolaan data yang lebih rapi bagi pihak admin melalui antarmuka web yang responsif. Dengan pendekatan metode *Agile*, sistem dikembangkan secara bertahap, memungkinkan adanya perbaikan dan penyesuaian berkelanjutan berdasarkan masukan pengguna pada setiap iterasi.

Adapun fitur utama yang dimiliki oleh website pemesanan makanan online antara lain:

1. Halaman depan (*HOME*)
2. Registrasi pengguna (Pelanggan)
3. Login pengguna (Admin, Pelanggan)
4. *Order Food* (Tambah, Edit, Hapus untuk admin dan tambah quantity untuk pelanggan)
5. *Orders (All Orders, Cancelled by Customers* untuk pelanggan dan tambah *Yet to be delivered, Paused* untuk admin)
6. *Tickets (All Tickets* untuk pelanggan dan tambah *Answered* untuk admin)
7. *Edit Details* (Pelanggan)
8. *Users* (Admin)
9. Logout (Admin, Pengguna)

Teknologi yang digunakan:

1. Frontend
Menggunakan Html, Css, dan JavaScript untuk menciptakan antarmuka pengguna yang responsif dan interaktif. Framework PHP Seperti laravel dirancang untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan aplikasi web modern.

2. Backend

PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman utama untuk logika server, dengan MySQL sebagai basis data untuk mengelola informasi perpustakaan sekolah dan pengguna. dan Xampp sebagai Web Server.

3. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan aplikasi program ini menggunakan laptop lenovo dengan processor AMD Ryzen 3 3250U dengan spesifikasi sebagai berikut :

No	Jenis	Spesifikasi	Keterangan
1	Laptop	Processor	AMD Ryzen 3 3250U
		Memory RAM	DDR4 8 GB
		VGA	AMD Radeon Vega 3 Graphics
		System Type	64-bit Operating System
		Storage	256GB SSD NVMe
		Display	14" IPS LCD
		OS	Windows 11 Home

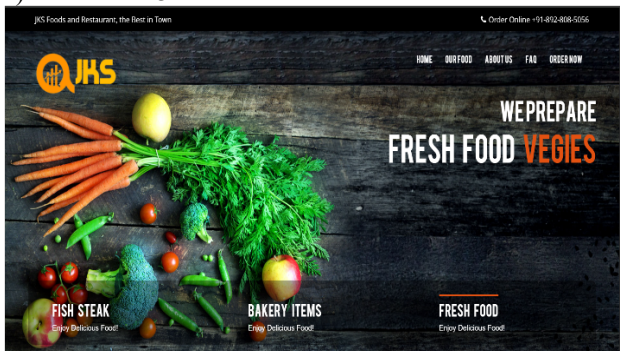
Tabel 1 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Spesifikasi	Keterangan
1	OS	Windows 10 Profesional 64 Bit
2	Database	PHPMyAdmin
3	Xampp	V3.0.0
4	Program WEB	HTML, Javascript, PHP, CSS, Apache, PHP
5	Software Editor	Sublime Text 3

Tabel 2 Spesifikasi Perangkat Lunak

4. Fitur Sistem (User Interface)

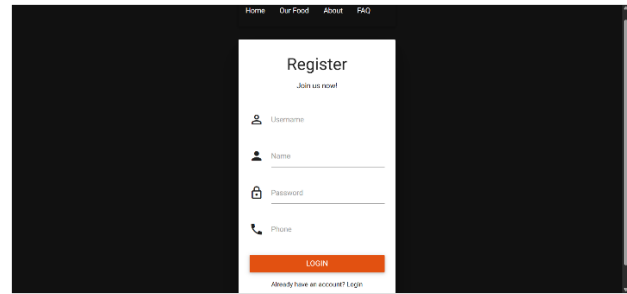
a) Halaman HOME



Gambar 2 Halaman Home

Halaman HOME memiliki fitur *ORDER FOOD* yang akan menuju halaman registrasi jika ditekan.

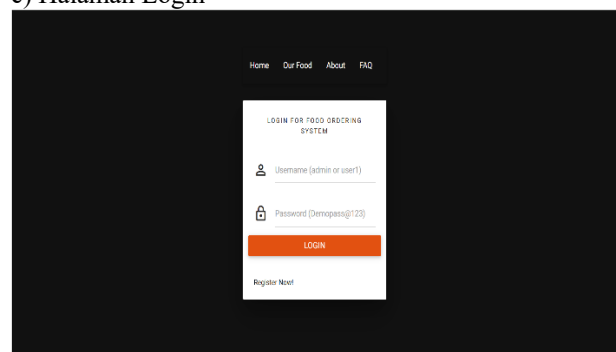
b) Halaman Registrasi



Gambar 3 Halaman Registrasi

Halaman Registrasi menunjukkan form registrasi untuk pengguna baru, lalu jika sudah memiliki akun maka tekan pilihan login yang akan menuju halaman login.

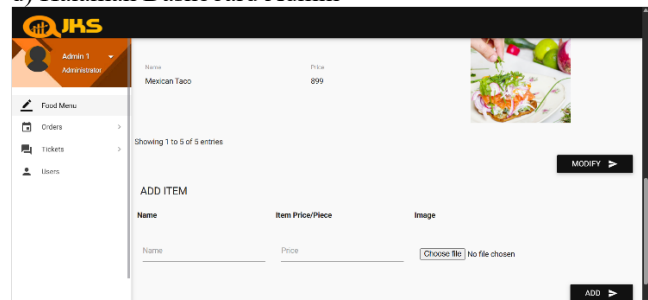
c) Halaman Login



Gambar 4 Halaman Login

Halaman Login menunjukkan form login untuk masuk kedalam dashboard sistem.

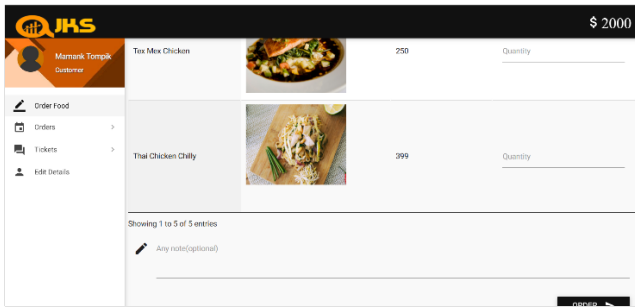
d) Halaman Dashboard Admin



Gambar 5 Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard Admin memiliki beberapa fitur yaitu *Food Menu* yang digunakan untuk tambah, edit, dan hapus menu. Lalu ada *Orders* yang terdiri dari *All Orders*, *Yet to be delivered*, *Cancelled by Customers*, dan *Paused* yang berfungsi untuk mengelol orderan yang masuk. Lalu ada *Tickets* yang terdiri dari *All Tickets* dan *Answered* yang berfungsi untuk mengelola Tiket yang masuk seperti pembayaran dan lainnya. Dan terakhir ada *Users* yang digunakan untuk mengelola akun yang terdaftar didalam database.

e) Halaman Dashboard Pelanggan



Gambar 6 Halaman Dashboard Pelanggan

Halaman Dashboard Pelanggan memiliki beberapa fitur yaitu *Order Food* yang berfungsi untuk memesan makanan. Lalu ada *Orders* yang terdiri dari *All Orders* dan *Cancelled by customers* yang berfungsi untuk melihat order yang pernah dilakukan. Lalu ada *Tickets* yang terdiri dari *All Tickets* yang berfungsi untuk mengirim tiket pembayaran dan lainnya. Dan terakhir ada *Edit Details* yang berfungsi untuk mengedit detail user seperti username, nama, email, password dan lainnya.

5. Tabel Pengujian

No	Fitur yang Diuji	Langkah Pengujian (Test Steps)	Output yang Diharapkan	Output Aktual	Status
1	Registrasi Pengguna	1. Buka halaman registrasi 2. Masukkan username, name, password & no telp 3. Klik tombol login	Muncul pesan berhasil "akun berhasil dibuat"	Masuk ke halaman login	Failed
2	Registrasi Pengguna	1. Buka halaman registrasi 2. Masukkan username & password 3. Klik	Muncul pesan error "Isi semua field"	Sistem error	Failed

No	Fitur yang Diuji	Langkah Pengujian (Test Steps)	Output yang Diharapkan	Output Aktual	Status
		tombol login			
3	Login Pengguna	1. Buka halaman login 2. Masukkan username & password 3. Klik tombol login	Masuk ke dashboard	Masuk ke dashboard	Pass
4	Login pengguna	1. Buka halaman login 2. Masukkan username & password 3. Klik tombol login	Muncul pesan error "Username atau password salah"	Kembali ke halaman login	Failed
5	Input Menu Baru (Admin)	1. Masuk ke dashboard 2. Masukkan nama, harga dan gambar 3. Klik Add	Muncul pesan berhasil "Menu berhasil ditambah"	Muncul tulisan "string(0) """	Failed
6	Update Menu (Admin)	1. Masuk ke dashboard 2. Pilih menu dan ganti nama & harga	Muncul pesan berhasil "Menu berhasil diupdate"	Pesan tidak muncul	Failed

N o	Fitur yang Diuji	Langkah Pengujian (Test Steps)	Output yang Diharapkan	Output Aktual	Status
		3. Klik modify			
7	Hapus Menu (Admin)	1. Masuk ke dashboard 2. Pilih menu dan hapus menu 3. Klik modify	Muncul pesan berhasil “Menu berhasil dihapus”	Tidak ada tombol hapus	Failed
8	Order makanan (Pelanggan)	1. masuk ke dashboard 2. Pilih menu yang ingin di pesan dan input quantity 3. Klik order	Menuju ke halaman check out	Menuju ke halaman check out	Pass
9	Logout Pengguna	1. Klik nama 2. Klik Logout	Menuju ke halaman login	Menuju ke halaman login	Pass

D. PENUTUP

Simpulan

1. Pengelolaan pemesanan makanan secara manual memiliki berbagai kekurangan, seperti proses pelayanan yang tidak efisien, risiko kesalahan pencatatan, serta keterbatasan dalam pengelolaan data secara terpusat.
2. Ketiadaan sistem berbasis real-time menyulitkan proses pemantauan aktivitas pemesanan dan menyebabkan keterlambatan dalam akses serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan data transaksi.
3. Penerapan sistem online food ordering berbasis web dengan metode *Agile* mampu meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses pemesanan, memudahkan pencarian menu, serta mendukung upaya digitalisasi layanan pemesanan makanan secara menyeluruh.

Saran

1. Lakukan monitoring sistem secara rutin dan libatkan pengguna aktif dalam proses evaluasi untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan serta mendorong perbaikan berkelanjutan.
2. Untuk pengembangan sistem selanjutnya, disarankan menambahkan fitur notifikasi status pemesanan atau pengingat pengambilan, serta mengintegrasikan sistem dengan database pelanggan atau pengguna terdaftar.
3. Tingkatkan keamanan sistem dengan menerapkan autentikasi pengguna, enkripsi data sensitif, backup data secara berkala, serta melakukan edukasi kepada pengguna mengenai pentingnya menjaga keamanan informasi.
4. Kembangkan sistem dalam bentuk Progressive Web App (PWA) agar lebih fleksibel diakses dari berbagai perangkat, dan terus ikuti perkembangan teknologi web untuk meningkatkan performa dan kenyamanan pengguna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Taupik Abdul Rahman dari Universitas Pamulang yang telah memberikan dukungan fasilitas dan data,
2. Ahmad Reza Farrasy dari Universitas Pamulang yang telah memberikan dukungan fasilitas dan data,
3. Dosen pembimbing Penjaminan kualitas sistem informasi atas arahan dan masukannya,
4. Teman-teman serta partisipan pengujian sistem yang telah memberikan waktu dan umpan baliknya.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi untuk pengembangan sistem serupa di masa mendatang.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar C dan Riyanto J. 2019. Perancangan Sistem Informasi Human Resources Development Pada PT. Semacom Integrated. *Int. J. Educ. Sci. Technol. Eng. (IJESTE)* 2(1): 19-38.
- Ahmad R dan Prasetyo B. 2021. Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *J. Tek. Inform.* 14(2): 123-130.
- Hidayat R dan Subarkah M. 2021. Pengembangan Aplikasi Pemesanan Online Menggunakan Metodologi *Agile* Development. *J. Manaj. Inform.* 13(3): 45-52.
- Santoso F dan Wulandari A. 2021. Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Responsive dengan Laravel. *J. Tek. Inform.* 13(4): 77-85.
- Surya IGA dan Yuliani NLP. 2021. Analisis UX dalam Sistem Pemesanan Makanan Online Berbasis Web. *J. Sistem Informasi* 17(2): 150-158.
- Hasanah L dan Ridwan R. 2021. Manfaat Teknologi Web dalam Layanan Pemesanan Makanan Era Digital. *J. Teknol. dan Rekayasa* 5(4): 58-67.



- Aditya RN dan Setiawan D. 2021. Analisis Performa Website Pemesanan Makanan Berbasis PHP dan MySQL. *J. Riset Komputer* 5(1): 73-81.
- Astuti NLP dan Putra MA. 2022. Implementasi Metode *Agile* pada Pengembangan Aplikasi E-commerce Berbasis Web. *J. Teknol. dan Sistem Komputer* 10(1): 55-64.
- Putri WL dan Hakim RA. 2022. *Agile* Method in Developing Online Ordering System. *J. Teknol. Inform. dan Ilmu Komputer* 9(3): 85-92.
- Sari RD dan Junaedi R. 2022. Implementasi Desain UI/UX pada Aplikasi Food Order Online. *J. Inform. & Sistem Informasi* 7(2): 43-51.
- Wijaya A dan Febrianti E. 2022. Penerapan *Agile* Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi E-Resto. *J. Rekayasa Teknol. Inform.* 14(1): 97-104.
- Lestari F dan Huda M. 2022. Pengembangan Aplikasi Mobile dan Web untuk Sistem Pemesanan Makanan Online. *J. Teknol. Terapan* 8(3): 102-109.
- Anwar C. 2022. Application of Academic Information System With Extreme Programming Method (Case Study: Jakarta International Polytechnic).
- Anwar C, Jagat LS, Yanti I, Anjarsari E dan Sholihah NA. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak. *Caruban: J. Ilm. Ilmu Pendidik. Dasar* 6(2): 154-163.
- Budiman A dan Rachmawati D. 2023. Rancang Bangun Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website di UMKM Kuliner. *J. Sains dan Teknol. Inform.* 9(2): 211-220.
- Ramadhan RD dan Rini D. 2023. Sistem Pemesanan Menu Berbasis Web untuk Restoran Cepat Saji. *J. Teknol. Digital* 12(2): 66-75.
- Pramono H dan Dewi AS. 2023. Evaluasi Sistem Online Ordering Berbasis Web Menggunakan Metode *Agile*. *J. Tek. Komputer* 11(3): 112-120.
- Hardiansyah A dan Maulana A. 2023. Pengaruh Tampilan UI terhadap Kepuasan Pengguna dalam Aplikasi Pemesanan Makanan Online. *J. Interaksi Digital* 4(2): 44-52.
- Anwar C, Kom S, Kom M, Santiari CNPL dan Sitorus Z. 2023. Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal .
- Anwar C, Nurhasanah M, Aflaha DSI dan Handayani S. 2023. Development of Information Technology-Based Learning Media for Educators in Elementary Schools. *J. Konseling Pendidik. Islam* 4(2): 345-353.
- Anwar C, dkk. 2023. The Application of Mobile Security Framework (MOBSF) and Mobile Application Security Testing Guide to Ensure the Security in Mobile Commerce Applications. *J. Sist. Inform. dan Teknol.* 2023: 97-102.
- Wijayanti RR, Anwar C, Indra S, dkk. 2023. Arsitektur dan Organisasi Komputer . CV Rey Media Grafika.
- Yusuf MR dan Handayani T. 2024. Perbandingan Metode *Agile* dan Waterfall pada Pengembangan Web Apps. *J. Ilm. Komputer dan Informatika* 8(1): 101-110.
- Nurhaliza A dan Syahputra I. 2024. Pemanfaatan Cloud Hosting untuk Sistem Pemesanan Makanan Online. *J. Komputasi dan Sistem Cerdas* 9(2): 89-97.
- Kurniawan D dan Siregar MI. 2024. *Agile* Implementation in Web-Based Inventory and Ordering System. *J. Sains Komputer* 10(1): 134-143.
- Anwar C. 2024. Rekomendasi Teknis Untuk Pengolahan Data Berbasis Web. *J. Inform. Utama* 2(1): 50-54.
- Handayani T, Silalahi LM, Nugroho SSP, Anwar C, Mursyidin IH, Sumantri A, dkk. 2025. Pengantar Sistem Informasi: Konsep, Teknologi, dan Implementasi .
- Samsumar LD, Nasiroh S, Farizy S, Anwar C, Mursyidin IH, Rosdiyanto R, dkk. 2025. Keamanan Sistem Informasi: Perlindungan Data dan Privasi di Era Digital .
- Indra S, Anwar C, Asparizal S, Nur RA, Hafrida L, dkk. 2025. Komputer dan Masyarakat . CV Rey Media Grafika.