

SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU BERBASIS QR CODE PADA COFFE SHOP UMCO MENGGUNAKAN VISUAL BASIC STUDIO 2010

Riyan Dwi Saputra¹⁾, Setio Joelda²⁾, Sri Amellya³⁾, Serly Agustina Amin⁴⁾

¹⁾Pendidikan InFormatika, Universitas Muhammadiyah Riau

email: ¹⁾230601017@student.umri.ac.id, ²⁾230601010@student.umri.ac.id,

³⁾230601027@student.umri.ac.id, ⁴⁾230601009@student.umri.ac.id,

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong terjadinya inovasi di berbagai sektor, termasuk industri kuliner. *Coffee Shop* UM.Co menghadapi tantangan dalam meningkatkan efisiensi proses pemesanan dan pelayanan pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Menu berbasis QR Code menggunakan Visual Basic Studio 2010. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk memindai QR Code yang terdapat di meja menggunakan perangkat seluler mereka, kemudian memilih dan memesan menu secara langsung tanpa perlu menunggu pelayan. Metode pengembangan sistem ini menggunakan model *Waterfall*, yang meliputi tahapan analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Sistem yang dikembangkan mencakup fitur utama seperti pemesanan digital, manajemen menu, serta pelaporan transaksi untuk mendukung efisiensi operasional *Coffee Shop* UM.Co. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan kecepatan dan akurasi pemesanan, mengurangi antrean, serta memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik.

Kata kunci : *Coffee Shop*, Pemesanan Menu, QR Code, Sistem Informasi, Visual Basic Studio 2010

Abstract

The development of information technology has driven innovations in various sectors, including the culinary industry. *Coffee Shop* UM.Co faces challenges in improving the efficiency of the ordering process and customer service. Therefore, this study aims to develop a QR Code-based Menu Ordering Information System using Visual Basic Studio 2010. This system allows customers to scan the QR Code on the table using their mobile devices, then select and order the menu directly without the need to wait for a server. The system development method uses the *Waterfall* model, which includes stages of analysis, design, implementation, and testing. The developed system includes key features such as digital ordering, menu management, and transaction reporting to support the operational efficiency of *Coffee Shop* UM.Co. The test results show that this system is capable of improving the speed and accuracy of orders, reducing queues, and providing a better customer experience.

Keywords: *Coffee Shop*, Information System, Menu Ordering, QR Code, Visual Basic Studio 2010.

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk industri kuliner. Diera modern ini, pelanggan

menginginkan layanan yang cepat, efisien, dan mudah diakses, terutama dalam hal pemesanan makanan dan minuman. Sistem pemesanan konvensional yang mengandalkan pelayan sering kali menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesalahan pencatatan pesanan, waktu tunggu yang lama, serta antrean panjang yang dapat menurunkan pengalaman pelanggan.

Coffee Shop UM.Co merupakan salah satu usaha di bidang kuliner yang terus berupaya meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggannya. Namun, dalam operasional sehari-hari, *Coffee Shop* UM.Co masih menghadapi beberapa kendala, antara lain:

1. Proses pemesanan yang kurang efisien, di mana pelanggan harus menunggu pelayan untuk mencatat pesanan, sehingga dapat menyebabkan antrean panjang terutama saat jam sibuk.
2. Potensi kesalahan dalam pencatatan pesanan, terutama jika komunikasi antara pelanggan dan pelayan kurang jelas. Hal ini dapat mengakibatkan kesalahan dalam penyajian makanan dan minuman, yang berdampak pada kepuasan pelanggan.
3. Keterbatasan informasi menu yang diberikan kepada pelanggan, di mana menu hanya tersedia dalam bentuk cetak dan tidak selalu diperbarui secara real-time.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam sistem pemesanan yang lebih cepat, akurat, dan mudah diakses. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis QR Code. Dengan sistem ini, pelanggan cukup memindai QR Code yang tersedia di meja menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengakses menu digital, memilih makanan atau minuman, serta melakukan pemesanan secara mandiri tanpa perlu menunggu pelayan[1][2][3].

Sistem ini dikembangkan menggunakan Visual Basic Studio 2010, yang memungkinkan pembuatan aplikasi berbasis desktop dengan antarmuka yang user-friendly dan mudah diintegrasikan dengan *Database*. Diharapkan, dengan implementasi sistem ini, *Coffee Shop* UM.Co dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi antrean, serta meningkatkan kepuasan pelanggan.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Menu berbasis QR Code yang memungkinkan pelanggan untuk memesan makanan dan minuman secara mandiri di *Coffee Shop* UM.Co.
2. Menganalisis dampak penerapan sistem terhadap efisiensi operasional, termasuk waktu pelayanan dan tingkat akurasi pemesanan.
3. Mengevaluasi tingkat kepuasan pelanggan terhadap sistem pemesanan berbasis QR Code yang telah dikembangkan.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan Sistem

Informasi Pemesanan Menu berbasis *QR Code* di *Coffee Shop* UM.Co. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Waterfall*, yang meliputi serangkaian tahapan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi dan pengujian.. [4][5]

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Waterfall* [6][7][8][9], yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, data mengenai kebutuhan sistem dikumpulkan melalui observasi langsung di *Coffee Shop* UM.Co serta wawancara dengan pemilik dan karyawan. Tujuan dari tahap ini adalah:

- Mengidentifikasi permasalahan dalam sistem pemesanan konvensional.
- Menentukan fitur utama yang dibutuhkan dalam sistem, seperti pemindaian *QR Code*, tampilan menu digital, pemrosesan pesanan, dan pencatatan transaksi.

2. Perancangan Sistem (*System Design*)[10][11][12][13]

Setelah kebutuhan sistem ditentukan, langkah selanjutnya adalah merancang sistem secara detail, termasuk:

- Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface Design*) untuk memastikan tampilan yang user-friendly bagi pelanggan dan kasir.
- Perancangan basis data (*Database Design*) untuk menyimpan informasi menu, pesanan, dan transaksi.
- Diagram alir sistem (*Flowchart & UML Diagram*) guna memodelkan aliran data dan proses dalam sistem.

3. Implementasi (*Coding & Development*)

Pada tahap ini, sistem dikembangkan menggunakan Visual Basic Studio 2010 sebagai bahasa pemrograman utama dan *Microsoft Access/MySQL* sebagai *Database* [14][15][16]. Proses implementasi mencakup:

- Pengembangan fitur pemindaian *QR Code* yang mengarahkan pelanggan ke menu digital.
- Pembuatan halaman pemesanan yang memungkinkan pelanggan memilih menu secara mandiri.
- Pengolahan data pesanan agar langsung diteruskan ke dapur dan kasir.
- Pengujian Sistem (*Testing & Evaluation*)
- Sistem yang telah dikembangkan diuji dengan menggunakan metode *Black Box Testing*, yang fokus pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan kode sumber.

Pengujian ini dilakukan untuk:

- Menjamin bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.
- Mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan (bug) dalam sistem sebelum diterapkan.
- Menganalisis kepuasan pengguna dengan menguji sistem bersama pelanggan dan karyawan *Coffee Shop* UM.Co.

5. Implementasi dan Pemeliharaan (*Deployment & Maintenance*)

Setelah pengujian berhasil, sistem diterapkan di *Coffee Shop* UM.Co dan dilakukan evaluasi terhadap penggunaannya. Jika ditemukan kendala dalam operasional, sistem akan diperbarui dan disesuaikan berdasarkan umpan balik pengguna.

2.3. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang tepat dalam penelitian ini, digunakan berbagai teknik pengumpulan data sebagai berikut:[17][12][18][19]

1. Observasi: Mengamati langsung proses pemesanan di *Coffee Shop* UM.Co sebelum sistem diterapkan untuk memahami kendala yang ada.
2. Wawancara: Melakukan wawancara dengan pemilik, karyawan, dan pelanggan untuk mengetahui kebutuhan dan harapan mereka terhadap sistem yang akan dikembangkan.
3. Kuesioner: Setelah sistem diimplementasikan, dilakukan survei kepada pelanggan untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap penggunaan sistem berbasis *QR Code*.
4. Studi Literatur: Mengkaji berbagai referensi terkait sistem informasi, *QR Code*, serta pengembangan aplikasi menggunakan Visual Basic Studio 2010.

2.4 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengujian dan umpan balik pengguna dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif [19]:

- Analisis kualitatif: Menganalisis respon dari wawancara dan observasi mengenai kendala serta keunggulan sistem yang diterapkan.
- Analisis kuantitatif: Menggunakan data dari kuesioner untuk mengukur tingkat efisiensi dan kepuasan pelanggan setelah sistem diterapkan.

2.5. Konsep Teori

Konsep teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting yang mendukung pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *QR Code*. Berikut adalah beberapa konsep utama yang relevan:

2.5.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan antara perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan sumber daya manusia yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Dalam penelitian ini, sistem informasi yang dikembangkan bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan menu di *Coffee Shop* UM.Co dengan menggantikan sistem manual menjadi sistem digital berbasis *QR Code*.

Karakteristik utama sistem informasi meliputi:

1. Input → Data yang dimasukkan ke dalam sistem, seperti pemindaian *QR Code* dan pemilihan menu oleh pelanggan.
2. Proses → Pengolahan data pesanan untuk dikirim ke bagian kasir dan dapur.
3. Output → Informasi pesanan yang ditampilkan ke kasir dan dapur untuk diproses.

4. *Feedback* → Sistem memberikan konfirmasi pesanan kepada pelanggan dan laporan transaksi kepada pemilik usaha.

2.5.2. Pemesanan Menu Berbasis Digital [18][20][16]

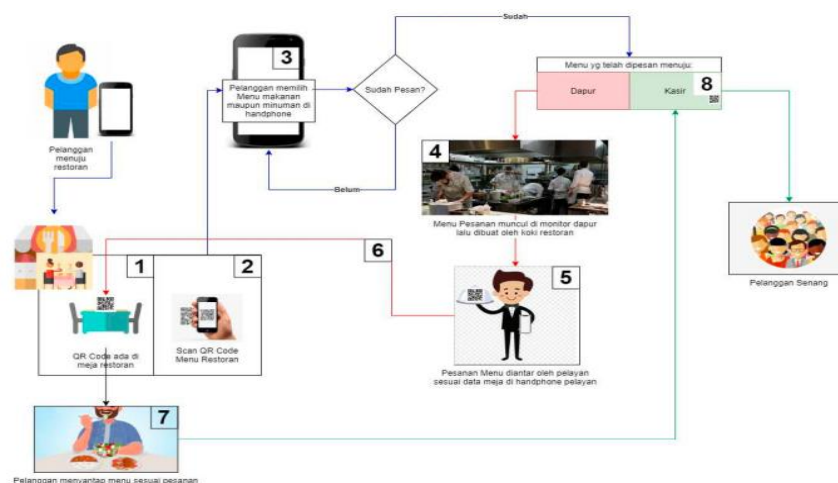
Sistem pemesanan berbasis digital adalah teknologi yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman melalui perangkat elektronik tanpa interaksi langsung dengan pelayan. Beberapa keunggulan dari sistem ini meliputi:

- Mengurangi antrean karena pelanggan dapat langsung memilih menu melalui perangkat mereka sendiri.
- Meningkatkan akurasi pemesanan dengan menghindari kesalahan pencatatan oleh pelayan.
- Memudahkan perubahan menu secara real-time tanpa perlu mencetak ulang daftar menu fisik.

Penggunaan teknologi dalam layanan pelanggan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan menciptakan loyalitas pelanggan terhadap suatu bisnis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai bagian dari arsitektur perangkat lunak uji kami, kami melakukan pengujian perangkat lunak secara langsung di UM.Co untuk memastikan keabsahan prototipe sistem. Sebagian besar tahapan sistem ini berkaitan langsung dengan pertukaran data antara perangkat seluler dan server. Setiap langkah juga sangat mudah dipahami, seperti proses pemesanan menu biasa. Berikut adalah langkahnya:



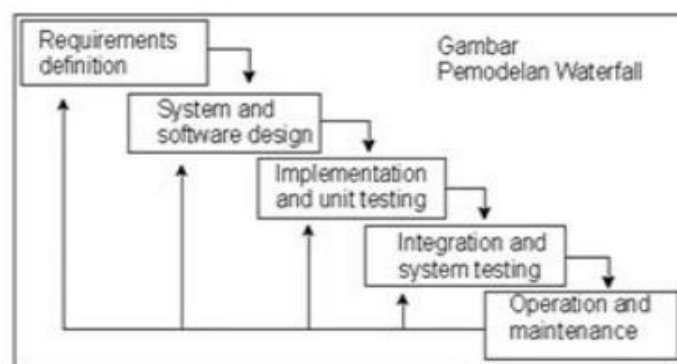
Gambar 1. Prosedur Proses Pelayanan Menu Restoran maupun kafe kepada pelanggan

Informasi pada gambar 1 adalah sebagai berikut: (1) Pelanggan pergi ke restoran atau kafe untuk membeli makanan atau minuman. (2) Selanjutnya, mereka menggunakan ponsel yang telah terpasang perangkat lunak untuk pemesanan, untuk memindai kode QR di meja makan. (3) Setelah pemindaian, menu yang tersedia di restoran atau kafe akan muncul di layar ponsel pelanggan. Kemudian, pelanggan memilih makanan dan minuman yang mereka inginkan. (4) Setelah itu, draft pesanan

akan dikirimkan ke pos dapur dan kasir/pembayaran. Di dapur, koki akan segera mulai mengolah pesanan, dan di meja kasir/pembayaran, menu pelanggan akan dicatat dan disimpan sebagai bukti pembayaran. (5) Setelah pesanan selesai dibuat oleh koki, (6) pelayan yang siap sedia akan mengantarkan pesanan ke meja pelanggan berdasarkan kode QR yang tertera. (7) Pelanggan senang dengan makanan yang telah disiapkan sesuai pesanan. (8) Setelah selesai, pelanggan menuju kasir untuk membayar menggunakan kode QR di meja tersebut. Cara restoran menyajikan menunya memberikan dampak besar terhadap kualitas pelayanan kepada pelanggan. Hal ini terbukti dengan berkurangnya kesalahan dalam penyajian menu dan semakin baiknya waktu tunggu serta pelayanan makanan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang diusulkan sangat cepat dan hemat biaya, sehingga sangat kompetitif dengan diperkenalkannya sistem manajemen pelayanan menu restoran dari segi efisiensi dan penghematan biaya.

1. Perencanaan Sistem

Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi menu digital ini adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah cara untuk melihat proses pengembangan sistem secara bertahap. Dalam metode ini, langkah-langkah dimulai dengan menganalisis kebutuhan, merancang sistem, mengimplementasikan sistem, menguji sistem, dan kemudian memelihara sistem. Untuk informasi lebih lanjut, Anda dapat melihatnya pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Metode *Waterfall*

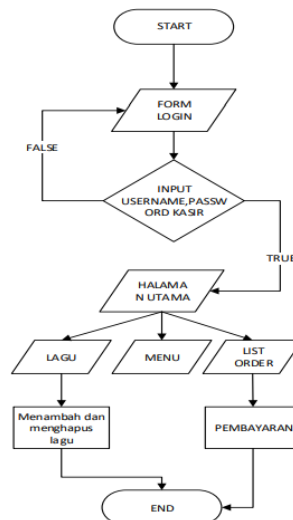
Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menunjukkan bagaimana suatu sistem yang ada bekerja. Ini merupakan level tertinggi dalam DFD (*Data Flow Diagram*). Dalam diagram konteks hanya dapat ada satu proses, dan tidak boleh ada penyimpanan dalam diagram tersebut [21].

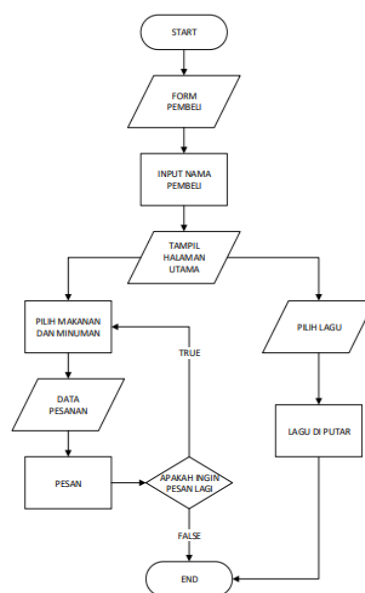
Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram yang menggunakan simbol atau notasi untuk menunjukkan bagaimana data mengalir melalui sebuah sistem. Hal ini memudahkan untuk memahami logika yang digunakan. *Flowchart* dan DFD memiliki

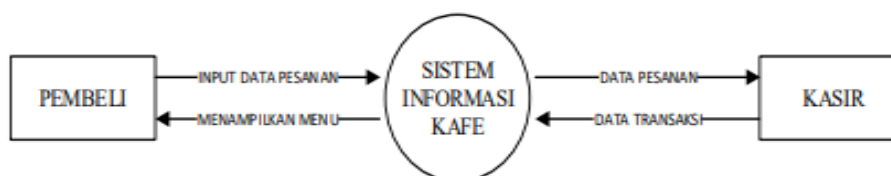
kesamaan, namun DFD memiliki tiga level, yaitu Diagram Konteks, Diagram Zero, dan Diagram Level 1.



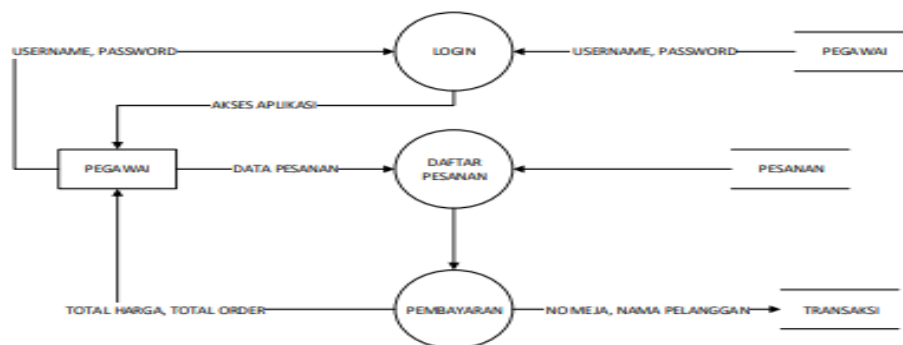
Gambar 3. *Flowchart* Pegawai



Gambar 4. *Flowchart* Pembeli



Gambar 5. Diagram Konteks



Gambar 6. DFD Level 1 Pegawai

Database

Nama Database : Cafe Um.co

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : No

Isi tabel sebagai berikut

Tabel 3.1 Tabel Pelanggan

FIELD	TYPE	SIZE
No	INT	100
Nomeja	VARCHAR	50
Namapelanggan	VARCHAR	100

Nama Tabel : Pegawai

Primary Key : No

Isi tabel sebagai berikut

Tabel 3.2 Tabel Pelanggan

FIELD	TYPE	SIZE
No	INT	50
Nomeja	VARCHAR	50
Namapegawai	VARCHAR	100
Username	VARCHAR	100
Passwor	VARCHAR	100

Nama Tabel : Minuman

Primary Key : No

Isi tabel sebagai berikut

Tabel 3.3 Tabel Pelanggan

FIELD	TYPE	SIZE
No	INT	50
Nomeja	VARCHAR	50
Nominuman	VARCHAR	100
Qty	INT	100
Totalharga	INT	100
Status	VARCHAR	100

Nama Tabel : Makanan

Primary Key : No

Isi tabel sebagai berikut

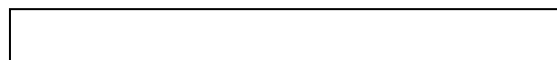
Tabel 3.4 Tabel Pelanggan

FIELD	TYPE	SIZE
No	INT	50
Nomeja	VARCHAR	50
Namapelanggan	VARCHAR	100
Totalpesan	INT	100
Totaltagihan	INT	100

Perancangan Aplikasi

Perancangan pada penelitian ini bertujuan untuk mendesain bentuk tampilan antar muka aplikasi yang berfungsi untuk memasukan data yang akan diolah kedalam sistem dengan bantuan komputer. Adapun perancangan input dari aplikasi menu kafe ini

Selamat datang di cafe Um.co



Gambar 7 Desain *Splash Screen*

Desain *Splash Screen* seperti yang ditunjukkan pada gambar 7 dibuat sebagai tampilan pembuka, sebelum masuk ke *Form* selanjutnya maka harus melewati *Splash Screen* terlebih dahulu.

LOG IN YOUR ACCOUNT

USERNAME

PASSWORD

Gambar 8 Desain *Form Login*

Desain *Login* digunakan oleh pegawai sebagai keamanan terhadap aplikasi dari kafe ini

WELCOME TO CAFE UM.CO

NO TABLE

NAME CUSTOMER

Gambar 9 Desain *Form Pelanggan*

Desain *Form* pelanggan berfungsi untuk data pelanggan yang berkunjung ke kafe dan juga untuk identitas pada saat pemesanan makanan ataupun minuman. Pada desain *Form* pelanggan pengguna diharuskan mengisi kolom nama.

SIGN YOUR ACCOUNT

ID USER

FULL NAME

USERNAME

PASSWORD

Gambar 10 Desain *Form Sign Up*

Desain *Sign Up* hanya bisa di akses oleh pegawai yang bekerja di kafe tersebut, *Form* ini berfungsi untuk membuat akun pegawai yang berkerja di kafe tersebut.

KOPI DAGO PAKAR SOCIALPETALSPACE COFFE CREATIVE SPACE LIBRARY PINE AND LIKE			
MENU		LIST ORDER	
NO TABLE		00.00	dd MM yyy

Gambar 11 Desain *Form Sign Up*

Desain halaman utama disini berfungsi sebagai penyedia menu untuk pegawai maupun pelanggan. Desain halaman utama ini berbasis desktop, menu – menu yang tersedia adalah menu, song request, dan list order.

DRINK		FOOD	
		CANCEL	BACK
BACK		PROSE	

Gambar 12 Desain Tampilan Daftar Menu

Desain daftar menu ini berfungsi untuk mengetahui apa saja yang dijual di kafe tersebut. Pada desain ini pelanggan bisa memilih apa saja yang akan dipilih.

KOPI DAGO PAKAR SOCIALPETALSPACE COFFE CREATIVE SPACE LIBRARY PINE AND LIKE		
NO TABLE		
NAME		
TOTAL ORDER		
TOTAL PRICE		
ORDER		
BACK	00.00	dd MM yyy

Gambar 13 Desain Tampilan *Reguest Order*

Desain list order ini hanya bisa diakses oleh pegawai, berfungsi untuk mengetahui siapa saja yang memesan dan apa yang dipesan para pelanggan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah didapatkan diatas, Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan sistem pemesanan informasi menu berbasis QR Code pada *Coffee Shop* UMCo menggunakan Visual Basic Studio 2010. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara mandiri melalui pemindaian QR Code, yang langsung terhubung dengan sistem manajemen pesanan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan efisiensi pelayanan, mengurangi kesalahan dalam pemesanan, serta mempercepat proses transaksi. Selain itu, sistem ini juga membantu dalam pengelolaan data pesanan secara lebih akurat dan terstruktur, sehingga dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas layanan di *Coffee Shop* UMCo.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rasyid, N. Suharto, and A. Adzikirani, "Sistem pemesanan pintar di Pujasera menggunakan QR Code dan smartphone," *J. Eltek*, vol. 20, no. 2, pp. 87–94, 2022, doi: 10.33795/eltek.v20i2.360.
- [2] R. Rusito and Diyah Intan Mawarni Putri, "Implementasi QR Code Untuk Sistem Informasi Pemesanan Menu Pada Restoran Omah Gedhe Pandean Kaliwungu Berbasis Web," *LogicLink*, vol. 1, no. 2, pp. 91–105, 2024, doi: 10.28918/logiclink.v1i2.9164.
- [3] Suharianto, L. B. A. Pambudi, A. Rahagiyanto, and G. E. J. Suyoso, "Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran maupun Kafe," *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–39, 2020, doi: 10.37148/bios.v1i1.7.
- [4] M. Muhammad, S. Maria, J. Simatupang, and M. Mukhtar, "Implementasi Dan Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Dan Tracking Inspeksi Pada BPOM Pekanbaru," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 550–556, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i4.1033.
- [5] A. Melati, D. Oktarina, G. Gusrianty, and W. Joni Kurniawan, "File Search in Employee Archives Using Sequential Search Algorithm," *IT J. Res. Dev.*, vol. 7, no. 1, pp. 61–72, 2022, doi: 10.25299/itjrd.2022.9210.
- [6] V. No, J. Hal, and V. S. Gunawan, "Metode *Waterfall* Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Nikah dan Rujuk Pada Kantor Urusan Agama (KUA) Kec . Lubuk Batu Jaya," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 7, no. 1, pp. 159–165, 2025.
- [7] D. Y. Prasetyo *et al.*, "Implementation Of E-Commerce Website At Jati *Coffee Shop* In Tembilahan," *J. Perangkat Lunak*, vol. 7, pp. 144–152, 2025.
- [8] A. E. Widodo, F. Fatma Wati, and A. Widayanto, "J-INTECH (Journal of InFormation and Technology) Sistem Informasi Pemesanan Menu Kafe (SISKA) Menggunakan Qr-Code," *J-INTECH (Journal Inf. Technol.*, vol. 11, no. 1, pp. 102–108, 2022, [Online]. Available: <https://file.stiki.ac.id/J-INTECH/article/view/865>
- [9] A. Rabbani, "Sistem Informasi Reservasi dan Pembayaran Resto Berbasis QR Code," *Electr. J. Rekayasa dan Teknol. Elektro*, vol. 17, no. 1, pp. 77–82, 2023, doi: 10.23960/elc.v17n1.2423.
- [10] F. Putra Pratama and T. Khristianto, "Qr Code-Based Food and Beverage Ordering InFormation System At Brotherhood Coffee Co Pati," *J. Inf. Technol.*

- Comput. Sci.*, vol. 7, no. 1, pp. 64–70, 2024.
- [11] M. D. Noor Hisyam, Tri Listyorini, and Endang Supriyati, “Purwarupa Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Menggunakan Qr-Code Berbasis Web,” *JUMINTAL J. Manaj. InForm. dan Bisnis Digit.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–59, 2022, doi: 10.55123/jumintal.v1i1.321.
- [12] Rusnani, Enita, Tukidi, and E. Haryanto, “Journal of Sciencetech Research and Development,” *J. Sci. Res. Dev.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–32, 2025, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/14>
- [13] Y. A. Siswanto, S. Sucipto, M. N. Muzaki, and J. X. Guterres, “Pembuatan Aplikasi Menu Pemesanan untuk Arny Cafe Berbasis Android,” *JSITIK J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 67–76, 2024, doi: 10.53624/jsitik.v3i1.544.
- [14] S. Ashadi and A. F. Daru, “Aplikasi Perpustakaan menggunakan Microsoft Visual Basic 2010,” *Inf. Sci. Libr.*, vol. 2, no. 1, p. 37, 2021, doi: 10.26623/jisl.v2i1.3415.
- [15] S. Rahmahdani, “Perancangan Sederhana Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic. Net 2010 Dengan Database Mysql,” *J. InFormatics Busisnes*, vol. 01, no. 04, pp. 213–222, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jibs/index>
- [16] novri and ultariani, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 2010 Dan Database Mysql,” *Nursaka Putra*, vol. 10, no. 2, pp. 220–229, 2020.
- [17] V. No, J. Hal, P. InFormatika, and U. M. Riau, “Implementasi Sistem Informasi Monitoring Laboratorium Komputer Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 7, no. 1, pp. 166–171, 2025.
- [18] F. Arya Lukita and R. Siti Muslikhah, “Memanfaatkan Menu Digital dan Sistem Pemesanan untuk Meningkatkan Kualitas Layanan: Kasus TransFormasi Digital Food & Beverage,” *UNIMMA J.*, pp. 322–336, 2025, [Online]. Available: <https://journal.unimma.ac.id>
- [19] E. A. Sari *et al.*, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Kuliner Pada Emil Cafe Dan Resto Dengan QR Code,” vol. 9, no. 6, pp. 10252–10257, 2025.
- [20] J. P. Danton, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Catering Alucard Berbasis Android Dengan Fitur Menu Harian Dan Pembayaran Digital,” *Libr. Q.*, vol. 64, no. 4, pp. 490–492, 1994, doi: 10.1086/602746.
- [21] D. N. Kurniawan and I. A. Kautsar, “Pemanfaatan QR Code untuk Transaksi pada Sistem E-Kantin Berbasis Web,” *J. Internet Softw. Eng.*, vol. 1, no. 1, p. 13, 2024, doi: 10.47134/pjise.v1i1.2249.