

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB UNTUK USAHA COFFEE SHOP MENGGUNAKAN TEKNOLOGI PHP, CSS, DAN BOOTSTRAP

I Made Bayu Praditya¹, I Kadek Heri Febriantika², Agus Kadek Dwiq Septiana Putra³, I
Gede Sathya Adi Wijaya⁴, Made Aditya Candrananda⁵, I Gede Wahyu Sanjaya⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Informatika, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

Email: bayupraditya7455@gmail.com

Diajukan: 28 Juni 2025; Diterima: 21 November 2025; DOI: doi.org/10.25078/nivedita.v2i1.5182

ABSTRACT : The advancement of digital technology has encouraged business actors, including the coffee shop sector, to adapt through the implementation of web-based systems. However, many coffee shops still face challenges in ordering processes, product data management, and transaction recording, which are often done manually, thereby reducing operational efficiency. This study aims to design and implement a web-based information system that facilitates product ordering, inventory management, and digital transaction recording. The system was developed using PHP as the backend programming language, along with CSS and Bootstrap for a responsive user interface. The development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall model, which includes the stages of requirement analysis, design, implementation, and testing. Testing was conducted using the black-box method to ensure that each feature functions properly. The test results showed a validation rate of 100%, indicating that the system operates optimally and is ready for use. Therefore, this information system is expected to help coffee shops manage their business activities more efficiently, accurately, and systematically.

Keywords: Coffee Shop, Web Application, PHP, CSS, Bootstrap, SDLC

ABSTRAK : Kemajuan teknologi digital telah mendorong pelaku usaha, termasuk sektor *coffee shop*, untuk beradaptasi melalui penerapan sistem berbasis web. Namun, banyak usaha *coffee shop* masih mengalami kendala dalam proses pemesanan, pengelolaan data barang, dan pencatatan transaksi yang masih manual, sehingga menurunkan efisiensi operasional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang dapat memfasilitasi proses pemesanan produk, pengelolaan data barang, serta pencatatan transaksi secara digital. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai *backend* serta CSS dan Bootstrap untuk antarmuka pengguna yang responsif. Metode pengembangan yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Pengujian dilakukan dengan metode *black box* untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai fungsinya. Hasil pengujian menunjukkan tingkat validasi sebesar 100%, yang menandakan bahwa sistem telah berfungsi dengan optimal dan layak digunakan. Dengan demikian, sistem informasi ini diharapkan dapat membantu *coffee shop* dalam mengelola aktivitas bisnis secara lebih efisien, akurat, dan terstruktur.

Kata Kunci: Coffee Shop, Aplikasi Web, PHP, CSS, Bootstrap, SDLC

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong pelaku usaha, termasuk *coffee shop*, untuk mengadopsi sistem informasi berbasis web guna menunjang kegiatan operasional harian mereka [1]. *Coffee shop* merupakan salah satu sektor usaha yang berkembang pesat di kalangan masyarakat urban dan membutuhkan sistem informasi yang mampu mengelola transaksi serta pemesanan secara efektif. Penggunaan sistem pencatatan konvensional masih rentan terhadap kesalahan input, memperlambat pelayanan, dan menimbulkan antrian panjang [2]. Pengembangan aplikasi web dinamis menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut [3]. Pemanfaatan bahasa pemrograman PHP sebagai *backend* dan *framework* Bootstrap untuk antarmuka pengguna memungkinkan sistem memiliki tampilan yang responsif serta mudah digunakan [4]. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembangunan aplikasi web e-commerce dinamis untuk *coffee shop* yang dapat diakses pelanggan kapan pun dan di mana pun [5].

METODE PENELITIAN

Untuk mendukung keperluan analisa dan perancangan sistem pakar ini, diperlukan sejumlah data pendukung dengan menggunakan metode penelitian sebagai berikut [6]:

a) Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pihak yang berkompeten atau memiliki pengetahuan yang relevan dengan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2017:194), wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam, serta memperoleh informasi yang tidak dapat diperoleh melalui kuesioner. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan pihak pegawai untuk memperoleh informasi terkait proses pengembangan karyawan [7].

b) Metode Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Menurut Arikunto (2019:156), observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan jalan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Melalui metode ini, peneliti dapat memahami kondisi nyata dan aktivitas yang terjadi di lingkungan kerja secara langsung [8].

c) Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teori dan informasi ilmiah yang relevan sebagai dasar dalam penyusunan dan pengembangan sistem. Menurut Nazir (2014:93), studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik berupa buku, jurnal, maupun dokumen resmi. Metode ini membantu peneliti dalam memperkuat teori dan konsep yang mendukung penelitian yang dilakukan [9].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, menyimpan, serta mengolah data menjadi informasi dan pengetahuan yang bermanfaat. Berbagai organisasi, baik perusahaan, lembaga bisnis, maupun instansi pemerintah, memanfaatkan sistem informasi untuk mendukung dan mengelola kegiatan operasional, menjalin interaksi dengan pelanggan serta pemasok, dan meningkatkan daya saing di pasar [10].

Metode Waterfall

Metode *Waterfall*, atau yang dikenal juga dengan istilah *metode air terjun*, merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat klasik dan berurutan. Model ini sering disebut sebagai *Linear Sequential Model* karena menggambarkan proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis dari satu tahap ke tahap berikutnya. Prosesnya dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan ke tahap perencanaan (*planning*), perancangan (*modelling*), pembangunan sistem (*construction*), hingga penerapan dan penyerahan hasil kepada pengguna (*deployment*). Tahap akhir dari metode ini adalah pemeliharaan dan dukungan terhadap perangkat lunak yang telah dikembangkan [11].



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*.

Sumber: "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Model *Waterfall*," JORAPI, vol. 2, no. 3, April 2023.

Requirement (Analisis Kebutuhan)

Tahap ini, pengembang sistem melakukan proses komunikasi intensif dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dan harapan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, termasuk batasan dan ruang

lingkup sistem. Data dikumpulkan melalui metode seperti wawancara, diskusi, atau survei langsung. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis guna menentukan kebutuhan fungsional dan nonfungsional yang akan menjadi dasar pengembangan sistem.

Design (Perancangan Sistem)

Tahap ini bertujuan untuk merancang struktur sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengembang menentukan desain arsitektur, kebutuhan perangkat keras (*hardware*), serta spesifikasi perangkat lunak (*software*). Rancangan ini menjadi pedoman dalam membangun sistem secara menyeluruh agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, sistem mulai dibangun melalui pengkodean atau pembuatan program dalam bentuk unit-unit kecil. Setiap unit dikembangkan dan diuji secara terpisah untuk memastikan fungsionalitasnya, yang dikenal dengan istilah *unit testing*. Setelah semua unit selesai, sistem akan digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Verification (Verifikasi dan Pengujian)

Tahap verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kebutuhan dan spesifikasi yang ditetapkan sebelumnya. Pengujian dilakukan dalam beberapa tingkat, seperti *unit testing* untuk modul tertentu, *system testing* untuk menguji integrasi antar modul, serta *acceptance testing* yang dilakukan bersama pengguna guna memastikan sistem sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka.

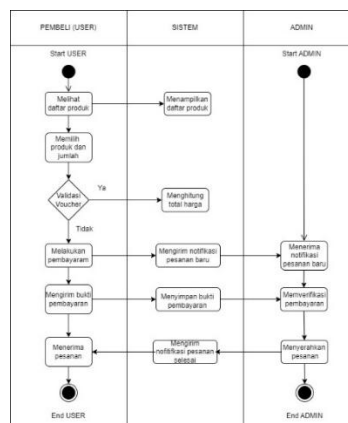
Maintenance (Pemeliharaan)

Tahapan terakhir adalah pemeliharaan, di mana perangkat lunak yang sudah diterapkan dijalankan dan dipantau secara berkelanjutan. Aktivitas pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang belum terdeteksi sebelumnya, peningkatan fungsi sistem, serta penyesuaian terhadap kebutuhan baru agar sistem tetap relevan dan optimal digunakan.

Perancangan Sistem

Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alur aktivitas yang terjadi di dalam suatu sistem secara menyeluruh. Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan proses atau kegiatan yang dilakukan dalam perangkat lunak (*software*) beserta hubungan antar aktivitas di dalamnya. Aktivitas-aktivitas tersebut mencerminkan urutan langkah atau proses yang berlangsung pada sistem. Aktivitas tersebut antara lain:



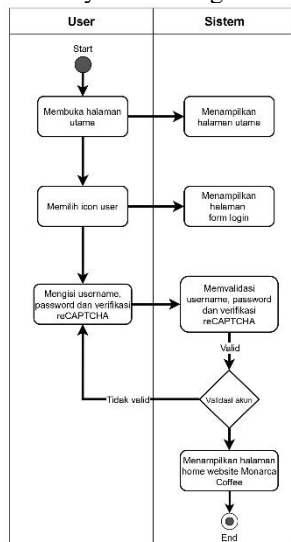
Gambar 2. Activity Diagram Sistem Berjalan.

Prosedur pemesanan coffee pada Monarca Coffee :

1. Pembeli memulai proses dengan membuka sistem dan melihat daftar produk yang tersedia. Sistem kemudian menampilkan daftar produk kepada pembeli.
2. Pembeli memilih produk dan jumlah yang ingin dipesan.
3. Setelah itu dilakukan validasi voucher:
 - a) Jika voucher valid → sistem menghitung total harga sesuai diskon.

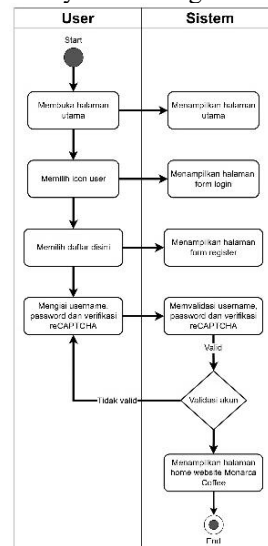
- b) Jika tidak ada voucher / voucher tidak valid → pembeli lanjut ke proses pembayaran tanpa diskon.
4. Pembeli kemudian melakukan pembayaran sesuai total harga.
5. Setelah pembayaran dilakukan, pembeli mengirim bukti pembayaran melalui sistem.
6. Sistem kemudian mengirim notifikasi pesanan baru kepada admin.
7. Admin menerima notifikasi pesanan baru, lalu memverifikasi pembayaran berdasarkan bukti yang dikirim pembeli.
8. Setelah pembayaran terverifikasi, admin menyiapkan dan menyerahkan pesanan kepada pembeli.
9. Sistem mengirim notifikasi bahwa pesanan telah selesai kepada pembeli.
10. Pembeli kemudian menerima pesanan, dan proses dinyatakan selesai.

Activity Proses Login User



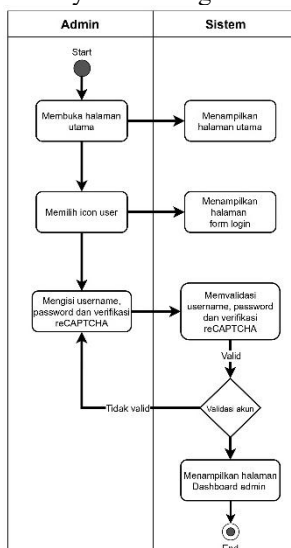
Gambar 3. Activity Proses Login User.

Activity Proses Register User



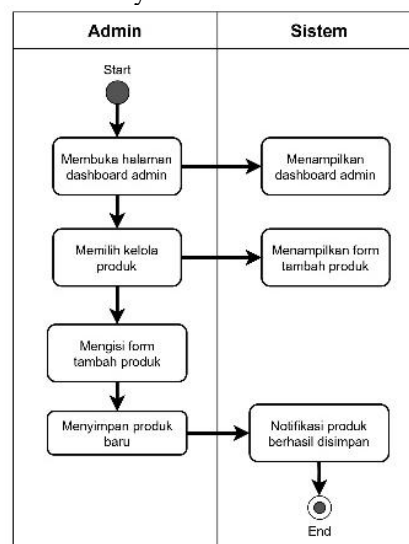
Gambar 4. Activity Proses Register User.

Activity Proses Login Admin



Gambar 5. Activity Proses Login Admin.

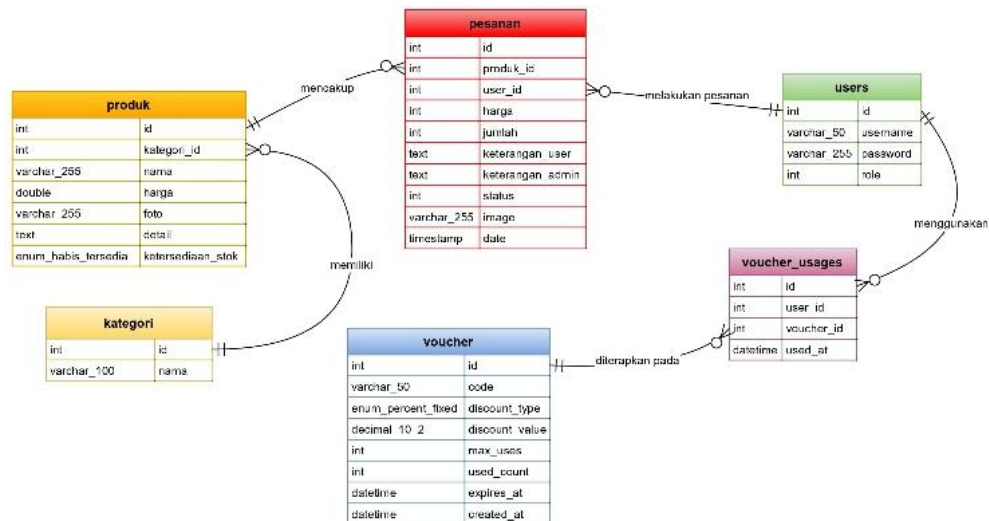
Activity Proses Tambah Data



Gambar 6. Activity Proses Tambah Data.

Entity Relationship Diagram (ERD)

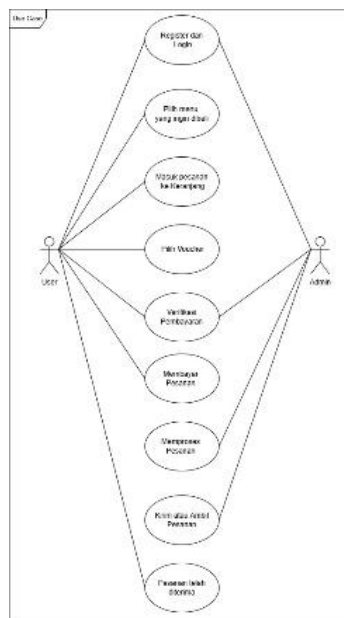
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model konseptual yang digunakan untuk merancang basis data dengan menggambarkan entitas, atribut, dan hubungan antar entitas di dalam sistem. Berikut ini merupakan ERD yang digunakan pada sistem yang kami rancang :



Gambar 7. (ERD) Entity Relationship Diagram.

Use Case Diagram

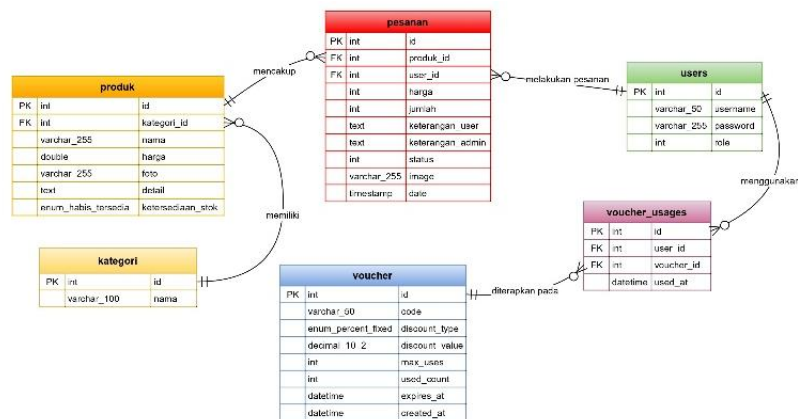
Use Case Diagram berfungsi untuk memperlihatkan hubungan antara aktor dan sistem dalam menjalankan suatu proses, serta membantu mengidentifikasi hak akses dan fungsi yang tersedia di dalam sistem.



Gambar 8. Use Case Diagram.

Relasi Tabel

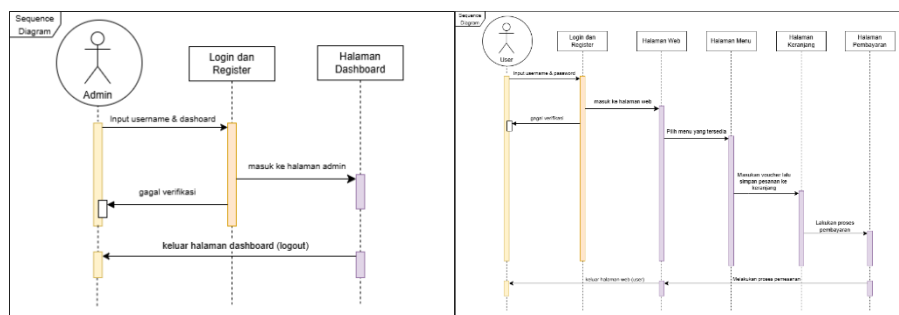
Relasi tabel merupakan hubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya di dalam sebuah basis data. Hubungan ini terbentuk melalui penggunaan *foreign key* pada satu tabel yang mengacu pada *primary key* di tabel lain. Dengan adanya relasi ini, data antar tabel dapat saling terhubung dan dikelola secara terstruktur. Berikut merupakan relasi tabel yang digunakan dalam sistem ini.



Gambar 9. Relasi Tabel.

Sequence Diagram

Sequence Diagram, atau diagram urutan, merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem secara detail dan berurutan. Diagram ini memperlihatkan aliran pesan atau perintah yang terjadi di antara objek-objek tersebut, lengkap dengan urutan waktu eksekusinya. Dengan demikian, Sequence Diagram membantu dalam memahami bagaimana proses dan komunikasi antar komponen sistem berlangsung.




Gambar 10. *Sequence Diagram.*

Flowchart atau diagram alir merupakan representasi visual yang menunjukkan langkah-langkah, urutan proses, serta keputusan yang terjadi dalam suatu sistem. Diagram ini digunakan untuk membantu menganalisis, merancang, dan memahami logika proses yang dilakukan secara berurutan. Flowchart juga mempermudah pengembang dalam menggambarkan alur kerja sistem mulai dari input, proses, hingga output yang dihasilkan.

1. Halaman Registrasi

Halaman Register merupakan halaman yang disediakan untuk melakukan pendaftaran user sebagai penulis pada halaman website. Tampilan dari halaman registrasi, Jika proses registrasi berhasil maka user mendapatkan notifikasi.tampilan notifikasi registrasi sesuai dengan seperti pada **Gambar 11**.



Registrasi
Monarca Coffee

Registrasi berhasil. Silakan login.

Username

Masukkan username

Password

Masukkan password

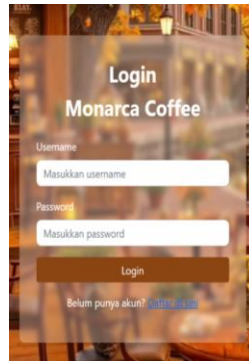
Konfirmasi Password

Ulangi password

Gambar 11. Halaman Registrasi.

2. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem, proses login digunakan untuk menjaga & melindungi akun user dari orang yang ingin melakukan sebuah kejahatan. Halaman login sistem sesuai dengan **Gambar 13**. Proses login dapat berhasil jika pengguna telah melakukan proses registrasi.



Gambar 12. Halaman *Login*.

3. Halaman Dashboard

Halaman dashboard merupakan halaman yang digunakan oleh penulis untuk mengelola postingan artikel. Dalam dashboard ini terdapat beberapa menu seperti Menu Kelola digunakan untuk mengelola website coffee shop oleh admin seperti User, Pesanan, Produk, Kategori, Voucher. Menu User digunakan admin untuk mengelola akun user yang sudah terdaftar. Menu Pesanan dapat digunakan untuk melihat halaman pesanan yang sudah dipesan, Menu Produk dapat digunakan untuk mengelola produk seperti merubah, menambah dan menghapus nama, kategori, harga dan menambahkan gambar produk, Menu Kategori digunakan admin untuk mengelola produk sesuai jenis produk yang ingin dijual, Menu Voucher digunakan admin untuk mengelola produk seperti merubah, menambah dan menghapus kode, tipe (% , Rp), nilai, max gunakan, kadaluarsa voucher pada produk, serta menu Logout digunakan untuk keluar dari sistem sebagai admin **Gambar 14**.



Gambar 13. Halaman *Dashboard*.

4. Halaman Pengelolaan Dashboard

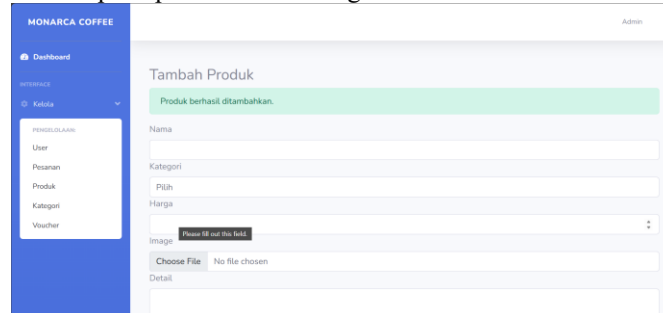
Halaman pengelolaan dashboard dapat diakses oleh admin pada menu Produk. Pada halaman ini akan muncul semua menu-menu yang telah ditambah oleh admin yang ditampilkan dalam bentuk tabel. Halaman tabel pengelolaan dashboard sesuai pada **Gambar 15**.

23	Croissant Plain	Pastry	15.000	tersedia	Detail
24	Croissant Cheese	Pastry	18.000	tersedia	Detail
25	Croissant Coklat	Pastry	18.000	tersedia	Detail
26	Croissant Strawberry	Pastry	18.000	tersedia	Detail
27	Croissant Matcha	Pastry	18.000	tersedia	Detail
28	Donat Coklat	Pastry	15.000	tersedia	Detail
29	Ice Lemon Tea	Ice Tea	18.000	tersedia	Detail
30	Ice Tea Rose Dan Roselle	Ice Tea	18.000	tersedia	Detail
31	Ice Tea Chamomile	Ice Tea	18.000	tersedia	Detail
32	Ice Black Tea	Ice Tea	18.000	tersedia	Detail

Gambar 14. Halaman Pengelolaan *Dashboard*.

5. Halaman Pengelolaan Dashboard Produk

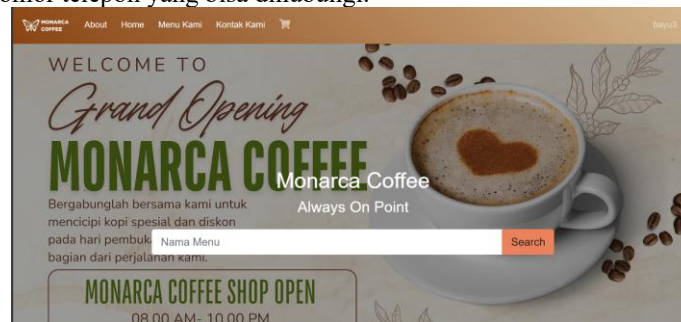
Halaman tambah menu sesuai pada **Gambar 16**, merupakan halaman yang akan ditampilkan oleh sistem jika admin ingin menambahkan produk. Dalam halaman tambah produk terdapat beberapa isian yang harus diisi oleh penulis diantaranya Nama, Kategori, Harga, Gambar Produk, dan Detail dari produk yang akan dimuat dalam bentuk keterangan, jika proses menambahkan produk berhasil maka user mendapatkan notifikasi. tampilan notifikasi pada produk sesuai dengan **Gambar 16**.



Gambar 15. Halaman Pengelolaan *Dashboard* Produk.

6. Halaman Website

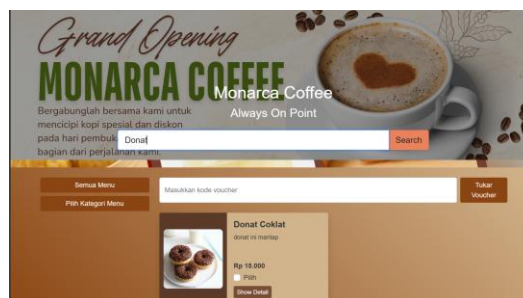
Halaman website yang diakses dari sisi user pengguna sesuai pada **Gambar 17**, pada halaman ini ditampilkan desain pada web telah dibuat oleh admin. Terdapat menu About untuk melihat tentang coffee shop pada web ini, menu Home untuk melihat tampilan awal website, menu Menu Kami untuk melihat menu produk apa saja yang telah dijual, serta menu Kontak Kami untuk melihat sebuah peta lokasi tempat cafe berada, email, serta nomor telepon yang bisa dihubungi.



Gambar 16. Halaman *Website*.

7. Halaman Pencarian

Fitur pencarian dapat digunakan oleh pengunjung website untuk mencari menu makanan atau minuman yang diinginkan berdasarkan kata kunci yang diketikkan pada kolom pencarian. Hasil pencarian dari kata kunci "Donat" seperti yang ditampilkan pada **Gambar 18**, di bawah akan menampilkan menu yang sesuai dengan kata kunci tersebut, baik itu pada nama produk maupun deskripsinya. Pada gambar ditunjukkan hasil berupa menu "Donat Coklat" dengan deskripsi singkat dan harga produk. Fitur ini tentunya sangat memudahkan pengguna dalam menemukan menu tertentu tanpa harus menelusuri satu per satu dari seluruh daftar menu yang tersedia.



Gambar 17. Halaman Pencarian.

8. Pengujian Sistem

<i>Modul</i>	<i>Test Scenario</i>	<i>Test Steps</i>	<i>Expected Results</i>	<i>Hasil</i>
REGISTER	Masukkan email dan password yang benar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses halaman registrasi 2. Masukkan email dan password yang sesuai. 3. Centang kotak CAPTCHA sebagai verifikasi. 4. Tekan tombol <i>Register</i>. 	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman utama (dashboard) setelah registrasi sukses.	Valid – Pendaftaran berhasil dan pengguna dialihkan ke halaman dashboard.
REGISTER	Masukkan email dan password yang salah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses halaman pendaftaran. 2. Isikan email dan password yang tidak sesuai. 3. Centang CAPTCHA. 4. Klik tombol <i>Register</i>. 	Sistem menampilkan pesan gagal dan proses registrasi dibatalkan.	Valid – Sistem memberikan notifikasi kesalahan dan registrasi tidak diproses.
LOGIN	Masukkan email dan password yang benar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login. 2. Input email dan password yang benar. 3. Verifikasi dengan mencentang CAPTCHA. 4. Tekan tombol <i>Login</i>. 	Pengguna berhasil masuk dan diarahkan ke dashboard sistem.	Valid – Sistem mengautentikasi akun dan mengarahkan ke halaman utama.
LOGIN	Masukkan email dan password yang salah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses halaman login. 2. Masukkan email dan password yang salah. 3. Centang CAPTCHA. 4. Klik tombol <i>Login</i>. 	Sistem menolak akses dan menampilkan pesan error.	Valid – Login ditolak dan muncul pemberitahuan kesalahan dari sistem.
DASHBOARD	Mengisi form dengan data yang valid untuk produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai admin. 2. Buka menu produk, kategori, dan voucher. 3. Lengkapi semua formulir dengan data yang sesuai. 4. Klik <i>Simpan</i> pada masing-masing menu. 	Data berhasil disimpan dan muncul konfirmasi keberhasilan.	Valid – Sistem menyimpan data dengan sukses dan menampilkan notifikasi berhasil.
DASHBOARD	Mengisi form dengan data yang tidak valid untuk produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login ke dashboard admin. 2. Masuk ke formulir produk, kategori, dan voucher. 3. Isi formulir dengan data tidak valid 4. Klik tombol <i>Simpan</i>. 	Sistem menolak input dan menampilkan pesan kesalahan.	Valid – Sistem menolak penyimpanan dan memberikan peringatan error.

Modul	Test Scenario	Test Steps	Expected Results	Hasil
PELANGGAN	Mengisi form dengan data yang valid untuk pelanggan	1. Lakukan pendaftaran dan login.		
		2. Akses menu utama dan cari produk.	Sistem memproses pesanan dan menampilkan notifikasi berhasil.	Valid – Pemesanan tersimpan dan sistem memberikan konfirmasi sukses.
		3. Masukkan kode voucher (jika tersedia).		
		4. Lanjutkan ke proses pembayaran.		
PELANGGAN	Mengisi form dengan data yang tidak valid untuk pelanggan	1. Lakukan registrasi dan login dengan data salah.		
		2. Akses halaman pencarian menu dengan nama tidak tepat.	Sistem menolak pesan dan menampilkan pesan kesalahan.	Valid – Sistem tidak menyimpan pesan dan memberikan notifikasi error.
		3. Input voucher jika ada dan lanjut ke pembayaran.		

Berdasarkan kepada hasil pengujian sistem menggunakan metode Black Box Testing, didapatkan hasil 100% valid. Merujuk pada hasil tersebut, bahwa sistem ini sudah sesuai dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna nantinya.

KESIMPULAN

Rancangan dan pembangunan *Coffee Shop* berbasis *PHP* dengan *Bootstrap* dan *CSS* telah berhasil dilakukan. Sistem memanfaatkan *PHP* untuk pengelolaan data dan logika bisnis, serta *Bootstrap* dan *CSS* untuk antarmuka yang responsif. Pengujian menggunakan metode Black Box Testing dengan 19 skenario menunjukkan hasil validasi 100%, menandakan seluruh fitur admin maupun user berfungsi sesuai ekspektasi tanpa kesalahan. Hasil ini membuktikan bahwa sistem memenuhi standar kualitas, memiliki performa stabil, dan siap diimplementasikan sebagai platform layanan dengan antarmuka yang user-friendly.

SARAN

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil pengujian sistem *coffee shop* ini adalah sebagai berikut. Pertama, sistem saat ini belum menyediakan metode pembayaran elektronik seperti *QRIS*, *OVO*, *DANA*, maupun transfer bank. Pembayaran masih dilakukan secara manual melalui validasi bukti foto pembayaran, yang dinilai kurang efisien dan rawan kesalahan. Oleh karena itu, pengembangan fitur pembayaran elektronik sangat disarankan untuk meningkatkan kenyamanan, kecepatan, serta keamanan dalam transaksi. Dari sisi tampilan dan aksesibilitas, sistem telah dirancang secara responsif dan mampu berjalan dengan baik pada berbagai perangkat, termasuk *PC*, *laptop*, maupun *smartphone*. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah memberikan pengalaman pengguna yang cukup optimal di berbagai platform.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tim *Journal Informatics Nivedita* atas kesempatan yang telah diberikan untuk mempublikasikan artikel ini. Kehormatan ini menjadi motivasi bagi penulis untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas karya ilmiah di masa mendatang. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan, dan sangat terbuka terhadap kritik serta saran yang membangun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Mudafri, "Design of a Web-Based Coffeeshop Ordering Information System," *Hanif Journal of Information Systems*, vol. 1, no. 2, pp. 55–61, 2024, doi: 10.56211/hanif.v1i2.12.
- [2] Y. Fatman, A. N. Hadiyanti, F. Oktaviani, and M. Sodikin, "Website Based Cafe Operational Management System Design with Agile Development Method Using NX Monorepo Technology Case Study : Serasa Erat Kopi," vol. 11, no. August, pp. 498–512, 2024.

- [3] R. O. Irawan, U. Darusalam, and Benrahman, "Sales Monitoring Information System at Mojokopi Coffee Shop Using Website-Based Moving Average Method," *Jurnal Mantik*, vol. 5, no. 2, pp. 652–660, 2021.
- [4] S. K. Egereonu, "Optimized Web-based Online Food Ordering System : Design and Implementation," vol. 2, no. 2, pp. 1–28, 2024.
- [5] A. Kaharudin, A. A. Supriyadi, M. Muhlis, and S. Saprudin, "Analisa dan Perancangan Sistem Pencatatan Pendapatan Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Waterfall untuk Meningkatkan Kinerja Bisnis pada Cafe Kitorato (PT Kita Setara Indonesia)," *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 2, no. 5, pp. 1483–1496, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/2930>
- [6] Kuwat Setiyanto and Hafidh Raihan Al Ghifari, "Aplikasi Penjualan Waghe Coffee Berbasis Website Menggunakan Php and My Sql Dengan Framework Bootstrap," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 51–61, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.784.
- [7] R. W. P. Pamungkas, I. Maulana, M. Ihsan, and M. D. A, "Perancangan dan Manajemen Point of Sale Coffee Shop Berbasis Website," vol. 2, no. 4, pp. 247–257, 2025.
- [8] D. Bansal, "Developing Dynamic Web Applications with PHP and MySQL," vol. 11, no. 11, pp. 10–15, 2025.
- [9] F. I. Maulana, V. Susanto, P. Shilo, J. Gunawan, G. Pangestu, and D. R. B. Raharja, "Design and Development of Website Dr.Changkitchen Diet Catering Using SDLC Waterfall Model," in *ACM International Conference Proceeding Series*, Association for Computing Machinery, Sep. 2021, pp. 75–79. doi: 10.1145/3479645.3479652.
- [10] M. W. Sardjono, M. I. Hidayat, and B. G. Hardianto, "Rancangan Aplikasi Penjualan berbasiskan Web pada Khadijah Store Menggunakan PHP dengan Codeigniter, Bootstrap dan Mysql," *Buletin Poltanesa*, vol. 23, no. 1, pp. 240–247, 2022, doi: 10.51967/tanesa.v23i1.1069.