



## ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN SOTO BANJAR “NYAMAN” ANTASARI

Abdu Hafizh Nurfalalah<sup>1</sup>, Rizal Alief Fairuzzaki<sup>2</sup>, Patricia Nessa Mae<sup>3</sup>, Andhara Carol Saragih<sup>4</sup>, Urzaiz Khairi Firdaus<sup>5</sup>, Kraugusteeliana<sup>6</sup>, Rasmila<sup>7</sup>

Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Teknik Informatika  
Universitas Bina Darma, Palembang Sumatra

Email: [2210512087@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2210512087@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>1</sup>, [2210512096@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2210512096@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>2</sup>,  
[2210512102@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2210512102@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>3</sup>, [2210512112@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2210512112@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>4</sup>,  
[2210512168@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2210512168@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>5</sup>, [kraugusteeliana@upnvj.ac.id](mailto:kraugusteeliana@upnvj.ac.id)<sup>6</sup>,  
[rasmila@binadarma.ac.id](mailto:rasmila@binadarma.ac.id)<sup>7</sup>

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

### Abstrak

Dalam konteks bisnis rumah makan, kebutuhan akan sistem yang terintegrasi dan terkomputerisasi sangat penting untuk meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi operasional. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk merancang sistem yang dapat menangani permasalahan seperti penanganan pemesanan yang lambat, hambatan dalam memantau stok bahan baku secara efektif, dan kendala dalam pendataan keuangan perusahaan. Metode *waterfall* digunakan dalam penelitian ini, meliputi tahap studi pustaka, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, analisis sistem menggunakan metode PIECES, serta perancangan dan pengujian sistem. Solusi yang diusulkan adalah pengembangan aplikasi sistem informasi yang terintegrasi, mulai dari proses pemesanan, manajemen pasokan, hingga analisis data penjualan. Hasil penelitian ini mencakup serangkaian diagram UML, termasuk *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*, yang digunakan untuk merancang sistem. Selain itu, penelitian ini mencakup perancangan antarmuka yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dalam bisnis rumah makan. Diagram UML dan perancangan antarmuka ini merupakan langkah penting dalam pengembangan sistem yang terintegrasi dan terkomputerisasi. Implementasi sistem ini diharapkan memberikan manfaat signifikan, termasuk peningkatan efisiensi dalam manajemen penjualan dan keuangan, pengalaman pelanggan yang lebih baik melalui proses pemesanan yang lebih cepat, serta peningkatan produktivitas dalam operasi perusahaan rumah makan. Dengan demikian, sistem ini dapat berkontribusi terhadap keseluruhan kinerja bisnis rumah makan.

Kata kunci: Manajemen rumah makan, *Waterfall*, PIECES

## 1 PENDAHULUAN



Perusahaan rumah makan adalah sebuah bisnis yang berjalan untuk menjual makanan maupun minuman kepada pelanggan. Rumah makan menawarkan sebuah jasa yang menyediakan kebutuhan primer bagi setiap manusia. Oleh karena itu, kualitas penyaluran jasa dalam rumah makan sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas dari jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan rumah makan. Perusahaan rumah makan juga memerlukan suatu sistem yang dapat berfungsi dengan baik agar dapat menyalurkan jasa kepada pelanggan maupun pemilik jasa dengan baik sehingga terdapat peningkatan kualitas rumah makan tersebut.

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari beberapa elemen yang dapat memudahkan aliran informasi. Dengan adanya sistem, sebuah perusahaan dapat berjalan dengan baik dan terstruktur. Peningkatan sistem dibutuhkan pada setiap perusahaan agar perusahaan tersebut dapat berkembang dan tetap bertahan pada era teknologi yang ada pada saat ini.

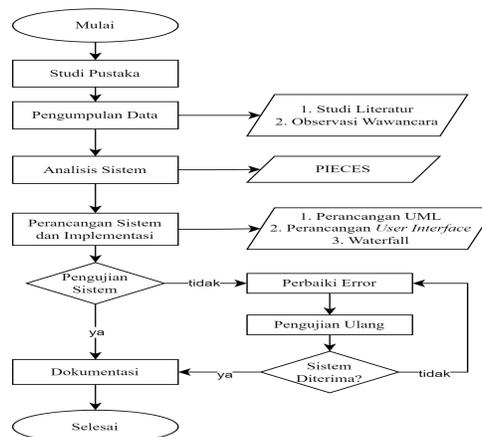
Untuk membangun sebuah perusahaan yang terstruktur dengan sistem yang terintegrasi, dibutuhkan sebuah analisis dan perancangan pada sistem informasi yang ada pada perusahaan. Pada proses bisnis perusahaan rumah makan yang ada, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang tertuju pada proses penjualan makanan. Permasalahan yang terdapat pada perusahaan rumah makan saat ini adalah tidak adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi dan terintegrasi dari segi pemasokan, penjualan, serta pelaporan sehingga pemilik perusahaan akan kesulitan untuk mengelola keuangan perusahaan. Saat ini, terdapat beberapa kendala dalam sistem informasi rumah makan yang disebabkan oleh data yang tidak tertata dan terkomputerisasi. Oleh karena itu, penulis membahas mengenai perancangan basis data dalam perusahaan rumah makan “Soto Banjar ‘Nyaman’ Antasari” dengan sistem informasi yang terkomputerisasi. Maka, rumusan masalah yang diuraikan adalah Bagaimanakah proses perancangan sistem informasi yang terkomputerisasi pada perusahaan rumah makan “Soto Banjar ‘Nyaman’ Antasari”?

Dalam memperbaiki permasalahan yang ada, penulis membuat sebuah aplikasi sistem informasi yang terintegrasi guna membantu pemilik untuk mempermudah mengelola rumah makan “Soto Banjar ‘Nyaman’ Antasari”. Hal ini dapat membantu pemilik perusahaan untuk menerima informasi dengan baik sehingga proses bisnis dapat berjalan dengan lancar.

## 2 METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Diagram Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Berikut merupakan *flowchart* dari tahapan pada penelitian ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian



Penelitian diawali dengan tahap studi pustaka, dengan mengumpulkan informasi yang relevan dari sumber-sumber terpercaya dan penelitian terkait. Langkah berikutnya adalah pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang masalah yang diteliti. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis sistem menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Services*) untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem dengan lebih rinci. Setelah itu masuk ke tahap perancangan sistem yang dilakukan menggunakan beberapa *software* seperti Draw IO, Powerdesigner, dan Figma untuk merencanakan struktur dan fungsi sistem yang akan dibangun. Sistem yang telah dirancang kemudian diuji, dan jika masih ada kekurangan, proses kembali ke tahap perancangan sistem untuk perbaikan lebih lanjut. Setelah sistem dianggap sempurna, dilakukan dokumentasi rinci tentang semua aspek proyek, termasuk metodologi, data, analisis, dan desain sistem.

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis sistem

Dalam mengidentifikasi masalah pada perusahaan rumah makan “Soto Banjar ‘Nyaman’ Antasari” menggunakan metode PIECES, ditemukan enam komponen sebagai berikut.

a. *Performance* (Kinerja)

Pada sistem penjualan, penanganan pemesanan saat jam sibuk cenderung lama. Pada sistem pemasokan bahan baku, beberapa bahan baku yang sering habis dan sulit dicari di pasar.

b. *Information* (Informasi)

Pada sistem penjualan, ditemukan masalah input maupun perhitungan harga yang tidak ter-*update* oleh staf yang bekerja. Pada sistem pemasokan bahan baku, sistem informasi yang digunakan kurang efektif dalam memantau dan memperbaharui stok bahan baku.

c. *Economic* (Ekonomis)

Pada sistem penjualan, biaya produksi yang terus meningkat. Pada sistem pemasokan bahan baku, tidak terdapat pencatatan mengenai kenaikan harga bahan baku dan harga produksi.

d. *Control* (Kontrol)

Pada sistem penjualan, tidak terdapat sistem pengendalian keuangan yang terstruktur sehingga rumah makan tidak berkembang. Pada sistem pemasokan barang, terdapat masalah mengenai kurangnya pengawasan yang baik terhadap bahan baku yang masuk dan keluar.

e. *Efficiency* (Efisiensi)

Pada sistem penjualan, pencatatan masih dilakukan secara manual sehingga ketika banyak pelanggan yang melakukan pemesanan secara bersamaan, proses pemesanan menjadi lambat dan tidak efisien. Pada sistem pemasokan, waktu pengiriman bahan baku dari pemasok yang terkadang terpaut lama dan membuat proses produksi menjadi lama.

f. *Service* (Layanan)

Pada sistem penjualan, tidak ada standar operasi dalam pengolahan bahan baku sehingga menimbulkan risiko keamanan dan kesehatan. Kebersihan dan kesehatan makanan pada saat proses produksi ini juga dapat berdampak pada sistem penjualan yang akan berkurang apabila tidak adanya standar operasi dalam mengolah bahan atau dalam menyajikan makanan.

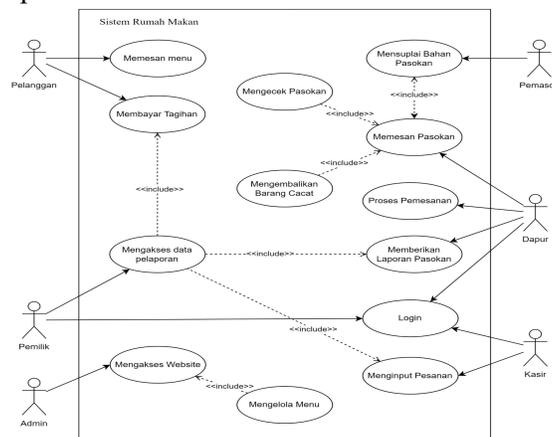
#### 3.2 Rancangan Sistem Usulan

Berdasarkan hasil analisis, penulis dapat mengusulkan sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada badan usaha ini. Sistem usulan yang telah direncanakan yaitu pendataan pasokan bahan baku dan pendataan penjualan. Usulan sistem ini akan memudahkan pengguna untuk mengakses data pasokan barang yang masuk dan data penjualan rumah makan. Dengan adanya sistem pendataan pasokan bahan baku, perusahaan dapat melihat neraca keuangan

serta stok bahan pasokan yang kurang. Sistem pendataan penjualan berguna untuk mengelola data penjualan yang masuk serta memudahkan kasir untuk melakukan pendataan pemesanan. Dengan adanya pengolahan data secara terkomputerisasi ini, memungkinkan pendataan pembelian pasokan bahan baku serta pendataan penjualan untuk berjalan secara efektif dan efisien.

### 3.2.1 Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah representasi visual dari interaksi antara aktor dengan sistem, menggambarkan fungsi sistem dan interaksi aktor dengan sistem. Diagram ini membantu memahami komunikasi antara aktor dan sistem dengan cara yang sederhana, memfasilitasi pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan sistem. *Use case diagram* memainkan peran penting dalam memudahkan komunikasi antara *domain expert* dan *end user*, menghindari miskomunikasi tentang kebutuhan sistem, dan menangkap aspek dinamis dari sistem.

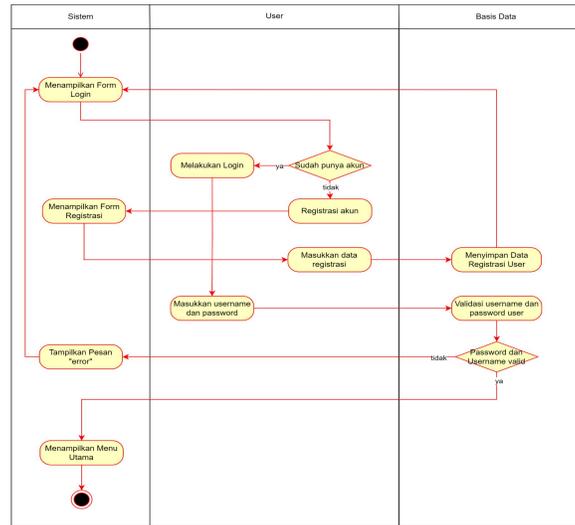


Gambar 2. Use Case Diagram

### 3.2.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* akan menggambarkan proses-proses yang akan terjadi mulai dari saat aktivitas dimulai sampai aktivitas selesai. *Activity Diagram* akan menggambarkan proses paralel yang terjadi pada beberapa eksekusi. Dengan adanya *activity diagram*, kita dapat menggambarkan sistem yang sedang dirancang dari awal mulai sampai selesai. Berikut adalah beberapa *activity diagram* pada proses bisnis rumah makan Soto Banjar “Nyaman” Antasari.

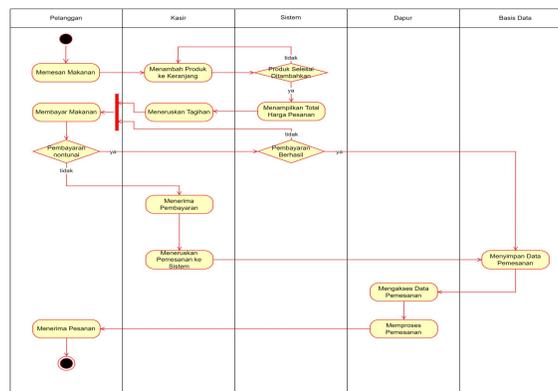
#### 3.2.2.1 Activity Diagram Login



**Gambar 3. Activity Diagram Login**

Pada gambar 3, proses dimulai dengan sistem menampilkan form *login* yang dapat diisi oleh pemilik, kasir, dan bagian dapur. *User* akan menginput *username* dan *password*. Jika belum memiliki akun, maka *user* akan melakukan registrasi. Setelah melakukan registrasi akun dan *login*, sistem akan melakukan validasi *username* dan *password*. Jika hasil validasi salah, maka sistem akan menampilkan pesan “*Error*”, yang akan terjadi berulang-ulang sampai *user* memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Setelah *user* menginput *username* dan *password* dengan benar, maka sistem akan menampilkan menu utama.

### 3.2.2.2 Activity Diagram Pemesanan

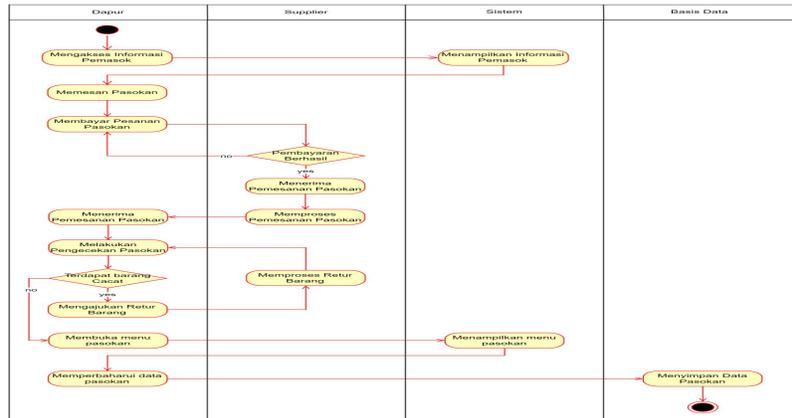


**Gambar 4. Activity Diagram Pemesanan**

Pada gambar 4, proses dimulai dengan pelanggan yang melakukan pemesanan makanan ke kasir. Kasir akan menambahkan produk ke keranjang dan menampilkan total harga pesanan saat produk sudah selesai ditambahkan. Jika belum, sistem akan melakukan perulangan sampai produk selesai ditambahkan. Kasir akan meneruskan total harga pesanan kepada pelanggan dan pelanggan akan melakukan pembayaran baik dengan tunai maupun non tunai. Jika pembayaran non tunai, maka sistem akan melakukan validasi pembayaran. Jika pembayaran tunai, maka kasir akan menerima

pembayaran tersebut dan mencatat ke sistem. Setelah data pembayaran tersimpan pada sistem, kemudian pesanan diproses oleh dapur dan diterima oleh pelanggan.

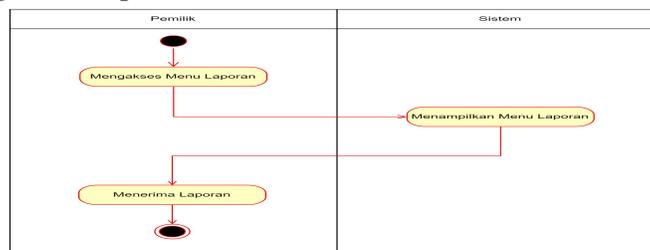
### 3.2.2.3 Activity Diagram Pemesanan



**Gambar 5. Activity Diagram Pasokan**

Pada gambar 5, proses dimulai dengan bagian dapur membuka sistem *website* untuk mengakses informasi pemasok, kemudian melakukan pemesanan dan pembayaran pasokan kepada pemasok. Jika pembayaran berhasil, maka pemasok akan menerima pesanan pasokan dan segera memprosesnya. Setelah menerima pesanan, bagian dapur mengecek bahan pasokan. Jika ada barang cacat, dapur mengajukan retur kepada pemasok, yang kemudian diproses, dan setelah itu dapur memperbaharui data pasokan ke dalam sistem jika tidak ada barang cacat.

### 3.2.2.4 Activity Diagram Pelaporan



**Gambar 6. Activity Diagram Pelaporan**

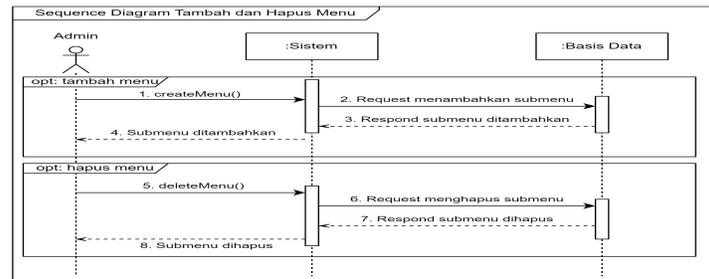
Pada gambar 6, proses dimulai dengan pemilik yang mengakses menu laporan. setelah mengakses menu laporan sistem akan menampilkan menu laporan dan memberikan data laporan penjualan dan pemasukan. setelah itu, proses kembali dilanjutkan dengan pemilik menerima laporan tersebut dari sistem.

### 3.2.4. Sequence Diagram

*Sequence diagram* adalah diagram yang menunjukkan interaksi antara aktor dengan objek dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan bagaimana pesan-pesan dikirimkan di antara aktor dan objek yang memiliki fungsi tertentu, menunjukkan bagaimana mereka saling terhubung. Aktor dan objek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, yang mana aktor akan menginisiasi interaksi di

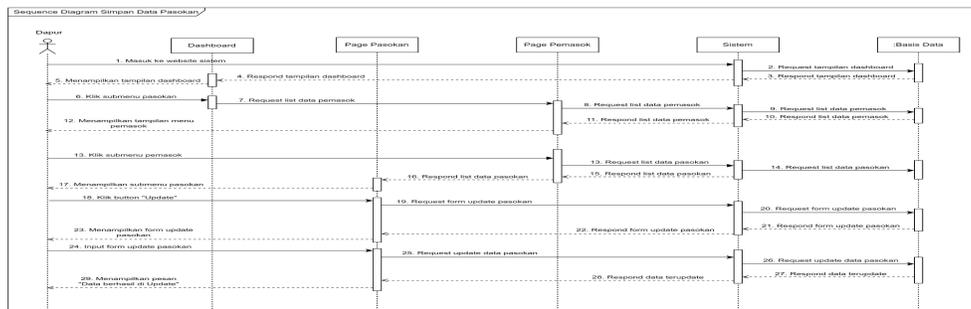
paling kiri dan objek berada di paling kanan. Berikut merupakan gambar dari *sequence diagram* yang terdapat pada rumah makan Soto Banjar “Nyaman” Antasari.

### 3.2.4.1. Sequence Diagram Tambah dan Hapus Menu



Gambar 7. Sequence Diagram Tambah dan Hapus Menu

Pada gambar 7, proses dimulai dengan admin yang mengakses *website*, kemudian terdapat opsi dimana admin dapat menambah dan menghapus menu pada *website*. Admin akan mengubah menu *website* lalu tersimpan pada basis data. Setelah menu diubah, situs *website* akan tersimpan.



Gambar 8. Sequence Diagram Simpan Data Pasokan

Pada gambar 8, Proses dimulai dengan bagian dapur yang memasuki sistem *website* dan sistem akan menampilkan tampilan dashboard. kemudian bagian dapur dapat mengakses sub menu pasokan pada *website* dan menampilkan list data pemasok. Bagian dapur dapat memilih sub menu update pasokan untuk menambahkan data pasokan yang ingin diubah pada *website*. Sistem lalu menampilkan form update data pasokan dan kemudian bagian dapur akan memasukkan data pasokan yang ingin ditambahkan. Setelah data pasokan berhasil ditambahkan, *website* akan menyimpan data tersebut dan menampilkan pesan data berhasil di *update*.

### 3.2.3. Class Diagram

*Class diagram* adalah sebuah UML yang menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana hubungan tersebut saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan tertentu. *Class diagram* dapat menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package*, dan objek yang saling terhubung serta berkolaborasi. Gambar 7 di bawah menunjukkan bagaimana penggambaran *class diagram* pada sistem informasi rumah makan yang saling terhubung satu sama lain.





**Gambar 10. Halaman Login**

### 3.3.2 Halaman Register

Pada halaman *register*, *user* akan diminta untuk mengisi data pribadi seperti nama lengkap, *username*, email, jabatan, kata sandi, dan persetujuan persyaratan sistem. Jika sudah berhasil membuat akun, *user* dapat masuk ke sistem melalui halaman *login*.



**Gambar 11. Halaman Register**

### 3.3.3 Halaman Dashboard

Pada halaman *dashboard*, *user* dapat melihat pendapatan hari ini, pasokan minimum, statistik penjualan, dan pesanan masuk. Selain itu, *user* juga dapat memilih menu yang diinginkan pada *navigation bar*.



**Gambar 12. Halaman Dashboard**

### 3.3.4 Halaman Daftar Pesanan



Pada menu pemesanan, terdapat dua sub menu yaitu daftar pesanan dan kelola pesanan. Pada halaman daftar pesanan, *user* dapat melihat detail pesanan mulai dari id pemesanan, tanggal pemesanan, nama pelanggan, total harga, dan status pesanan. *User* juga dapat mencari pesanan, melihat daftar pesanan pada tanggal tertentu, dan melakukan *refresh* pada halaman tersebut.

ID Pemesanan	Tanggal	Nama Pelanggan	Total	Status Pesanan
#0223451	5 Oktober 2023, 11:55	Dewandaru	Rp48.000	PENDING
#0223452	5 Oktober 2023, 11:47	Iwanita	Rp86.000	PENDING
#0223453	5 Oktober 2023, 11:39	Ahmad Dani	Rp24.000	PENDING
#0223454	5 Oktober 2023, 11:30	JayniSyah	Rp48.000	PENDING
#0223457	5 Oktober 2023, 11:26	Habasther	Rp104.000	PENDING
#0223456	5 Oktober 2023, 11:11	Soni Gunilar	Rp28.000	SELESA
#0223455	5 Oktober 2023, 11:05	Andisa	Rp27.000	SELESA
#0223454	5 Oktober 2023, 10:31	Ayrlia Hae	Rp202.000	SELESA
#0223453	5 Oktober 2023, 10:28	Fahrizaki	Rp202.000	SELESA

Gambar 13. Halaman Daftar Pesanan

### 3.3.5 Halaman Kelola Pesanan

Pada halaman kelola pesanan, *user* dapat mengelola pesanan pelanggan seperti mendata pesanan dan melanjutkan untuk tahap pembayaran.

Nama Menu	Harga (RpRuc)	Qty	Total
Sate Banjar Sutu	Rp24.000	20	Rp480.000
Sate Ayam Banjar	Rp24.000	10	Rp240.000
Masakan Hibung	Rp26.000	44	Rp676.000
Jajuk Patis	Rp8.000	36	Rp288.000
Teh Manis	Rp5.000	40	Rp200.000
Kerupuk	Rp4.000	50	Rp200.000
Minuman Batak	Rp15.000	20	Rp300.000
<b>TOTAL</b>			<b>Rp2.032.000</b>

Gambar 14. Halaman Kelola Pesanan

### 3.3.8 Halaman Analitik Data

Pada halaman analitik data, *user* dapat melihat detail penjualan, detail pengeluaran, laba kotor, dan laba bersih. *User* juga dapat melakukan *refresh* halaman dan melihat analitik data pada tanggal tertentu.

Nama Menu	Harga (RpRuc)	Qty	Total
Sate Banjar Sutu	Rp24.000	20	Rp480.000
Sate Ayam Banjar	Rp24.000	10	Rp240.000
Masakan Hibung	Rp26.000	44	Rp676.000
<b>TOTAL</b>			<b>Rp1.396.000</b>

Nama Menu	Harga (RpRuc)	Qty	Total
Bihun Jagung	Rp20.000	10	Rp200.000
Bihun Beras	Rp20.000	5	Rp100.000
<b>TOTAL</b>			<b>Rp300.000</b>

<b>LABA KOTOR</b>
<b>Rp. 3.623.000</b>
<b>PENGELUARAN</b>
<b>Rp. 1.600.000</b>
<b>LABA BERSIH</b>
<b>Rp. 2.032.000</b>

Gambar 15. Halaman Analitik Data



#### 4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap sistem informasi pada perusahaan rumah makan Soto Banjar “Nyaman” Antasari, kami mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan terkait dengan belum adanya sistem terkomputerisasi dan terintegrasi. Tanpa adanya sistem yang terkomputerisasi dan terintegrasi, pemilik perusahaan mengalami kesulitan dalam mengatur keuangan yang masuk dan keluar pada perusahaan. Hal ini menyebabkan proses penjualan dan pendataan kurang berjalan secara efisien dan maksimal. Solusi yang kami usulkan dalam menghadapi permasalahan ini adalah dengan merancang sebuah sistem informasi yang telah terkomputerisasi pada perusahaan rumah makan Soto Banjar “Nyaman” Antasari. Kami membuat sebuah aplikasi sistem informasi yang terintegrasi guna mempermudah sistem penjualan dan pendataan pada perusahaan rumah makan Soto Banjar “Nyaman” Antasari. Hal ini dapat memperlancar proses bisnis serta membantu pemilik perusahaan agar dapat mendapatkan informasi yang baik dan akurat.

#### Referensi

- Nurda, A. P., Purba, P. S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Reservasi & Makanan pada Restoran Moji Grill & Suki Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Scrum. *JUPTI (Jurnal Publikasi Teknik Informatika)*, 1(3), 42-60.
- Anjarwati, P. M. (2018). *Sistem Informasi Pemesanan Makanan pada Rumah Makan Berbasis Web*. (Skripsi Sarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Azzaky, G. H., Chumaidiyah, E., & Tripiawan, W. (2016). Perencanaan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Sistem Persediaan Dan Sistem Pemesanan Produk Jadi Konveksi Seragam Pada Pd.Devi Khusus. *Jurnal E-Proceeding of Engineering*, 3(2), 2788-2793.
- Bayu Kurniawan, T., & Syarifuddin. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Caffè di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal TIKAR (Teknik Informatika Karimun)*, 1(2), 192-206.
- Fajri, M. A., & Sari, S. P. (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Restoran Menggunakan Metode Waterfall dan Analisis PIECES. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 7(2), 187-198.
- Hadi, S., & Hasanah, L. (2018). Perancangan sistem informasi akademik menggunakan model waterfall. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(2), 97-108.
- Hasanudin, M. (2018). Rancang Dan Bangun Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Web ( Studi Kasus PT . Nusantara Sejahtera Raya ). *Jurnal IKRAITH Informatika*, 2(3), 24-37.
- Meisak, D. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kasir Pada Restoran The Tempo Jelutung Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 15(1), 28–39.
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Informatika Bandung, Bandung.
- Nasri, J., Hiswara, I., & Kosasih, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Analisa PIECES. *JRIS: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharna*, 2(1), 25-31.
- Rachmadhoni, A., & Tantowi, A. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Restoran Menggunakan Metode PIECES dan Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi*, 11(1), 35-40.
- Saputra, R. E., Sujaini, H., & Muhardi, H. (2022). Analisis Sistem Informasi Monitoring Bahan Baku pada Restoran menggunakan Metode PIECES. *JUARA (Jurnal Aplikasi dan Riset Informatika)*, 1(1), 92-100.
- Sari, E. K., & Anoraga, P. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Penerbit Informatika.
- Yanto, H. (2022). Sistem Informasi Administrasi Café & Resto Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 4(1), 116-121.