



Rancang Bangun *Prototype Website* Menu Digital pada Gena Ngopi Jambi

Herliany Putri Bahari^{1*}, Noneng Marthiawati², M. Gugum Setiasa³, M. Irfansyah⁴,
Rizki Farnata⁵

¹⁻⁵ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Jambi, Indonesia

Email: herlianyputribahari@gmail.com¹, marthiawa@gmail.com², m.gugumsetiasa@gmail.com³,
irfansyah@gmail.com⁴, farnatarizki@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: herlianyputribahari@gmail.com

Abstract. The rapid development of information technology has encouraged various business sectors, including the culinary industry, to adopt digital solutions in improving service quality. Gena Ngopi Jambi is one of the coffee shops that still uses printed menus as the primary medium for presenting product information to customers. This condition often causes customers to spend more time selecting menu items due to the lack of visual information and detailed product descriptions. This study aims to design a prototype of a digital menu website that can provide a more attractive, interactive, and informative menu display. The research employed qualitative methods through observation and interviews with the owner and employees of Gena Ngopi Jambi. The development process focused on user interface design and interactive prototyping using Figma. The prototype includes several main features such as menu catalogs, product details, promotional pages, admin login pages, and menu management dashboards. The results indicate that the designed prototype can provide a clear overview of a digital menu system that is easier to use and more visually appealing. The prototype is expected to serve as a reference for future implementation and support the digital transformation of customer services at Gena Ngopi Jambi.

Keywords: Digital Menu; Information Systems; Prototype; User Interface; Website.

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong berbagai sektor usaha untuk memanfaatkan sistem digital dalam meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan. Gena Ngopi Jambi merupakan salah satu usaha kedai kopi yang masih menggunakan menu cetak sebagai media utama penyajian informasi produk. Kondisi tersebut sering menyebabkan pelanggan membutuhkan waktu lebih lama dalam memilih menu karena keterbatasan informasi visual dan deskripsi produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype website* menu digital yang mampu menyajikan informasi menu secara lebih menarik, informatif, dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui observasi dan wawancara dengan pemilik serta karyawan Gena Ngopi Jambi. Proses perancangan dilakukan dengan membuat desain antarmuka dan *Prototype* interaktif menggunakan aplikasi Figma. *Prototype* yang dihasilkan terdiri atas halaman katalog menu, detail produk, halaman promosi, login admin, *dashboard* admin, dan pengelolaan data menu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Prototype* yang dirancang mampu memberikan gambaran sistem menu digital yang lebih modern serta memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi produk. *Prototype* ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem yang lebih lengkap pada tahap implementasi berikutnya.

Kata kunci: Menu Digital; *Prototype*; Sistem Informasi; *User Interface*; *Website*.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital di berbagai sektor usaha, termasuk kuliner. Pemanfaatan *Website* menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pelayanan, efisiensi operasional, dan kemudahan akses informasi bagi pelanggan, salah satunya melalui *Website* menu digital yang memungkinkan pelanggan melihat menu, harga, dan deskripsi produk lewat smartphone tanpa menu cetak.

Gena Ngopi Jambi masih menggunakan menu konvensional sehingga penyampaian informasi kurang efektif. Perubahan harga atau penambahan menu mengharuskan pencetakan ulang, menambah biaya, dan berpotensi menimbulkan kesalahan informasi. Oleh karena itu, diperlukan *Website* menu digital yang mudah diperbarui dan dapat diakses kapan saja.

Berbagai penelitian membuktikan metode *Prototype* efektif digunakan dalam pengembangan sistem informasi berbasis web. Apriliando (2021) mengimplementasikan metode ini pada *Website* institusi menggunakan Laravel agar sistem sesuai kebutuhan pengguna. Jannah et al. (2023) mengembangkan aplikasi reservasi hotel berbasis web dengan hasil sistem yang lebih sesuai melalui evaluasi berulang. Kurniawan et al. (2023), Ridho & Hidayat, (2024), serta Rompas et al. (2025) juga menerapkan metode *Prototype* dalam sistem informasi dan aplikasi pemesanan makanan berbasis web yang meningkatkan efektivitas pelayanan. Valentino et al. (2025) menunjukkan metode ini meningkatkan efisiensi transaksi dan pengalaman pengguna pada aplikasi pemesanan makanan berbasis *Website*.

Meski penelitian-penelitian tersebut telah menghasilkan sistem pendukung pemesanan dan pengelolaan layanan berbasis web, sebagian besar masih berfokus pada sistem transaksi atau pemesanan makanan secara penuh. Penelitian yang khusus mengembangkan *Website* menu digital sebagai media penyajian informasi menu interaktif pada usaha kafe masih terbatas, khususnya di Kota Jambi. Hal ini menunjukkan *research gap* berupa belum tersedianya sistem menu digital yang dirancang sesuai kebutuhan operasional Gena Ngopi Jambi dengan pendekatan *Prototype*.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan *Prototype Website* menu digital dengan fitur pengelolaan menu, kategori, harga, gambar produk, dan status ketersediaan, sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi menu secara cepat tanpa perlu menginstal aplikasi.

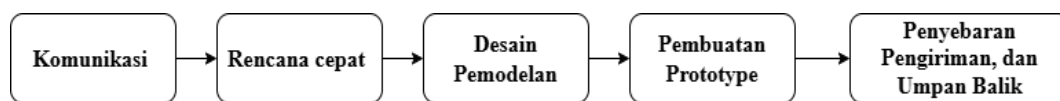
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun *Prototype Website* Menu Digital pada Gena Ngopi Jambi menggunakan metode *Prototype* agar sesuai kebutuhan pengguna. Sistem ini diharapkan mempermudah pengelolaan informasi menu oleh admin, meningkatkan kualitas pelayanan pelanggan, mempercepat penyampaian informasi menu, serta mendukung transformasi digital usaha kuliner. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan *Website* menu digital pada sektor UMKM lainnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, metode *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang efektif karena memungkinkan pengguna terlibat secara langsung dalam proses pengembangan melalui tahapan komunikasi, pembuatan *prototype*, evaluasi, dan penyempurnaan secara berulang. Penelitian Risaldy & Hardinata, (2023) berhasil merancang sistem informasi menu makanan berbasis web pada Rumah Makan Sipirok yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi menu secara digital. Selanjutnya, Ridho & Hidayat, (2024) mengembangkan aplikasi pemesanan makanan berbasis *web mobile* pada KAF Fried Chicken menggunakan metode *Prototype* sehingga proses pemesanan menjadi lebih praktis dan efisien. Penelitian lain oleh Rompas et al. (2025) juga menerapkan metode *Prototype* pada aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web di Kedai Biji Merah Kotamobagu yang mampu meningkatkan efektivitas pelayanan pelanggan. Meskipun ketiga penelitian tersebut memiliki tujuan yang sama, yaitu digitalisasi layanan pemesanan makanan, objek penelitian, kebutuhan pengguna, serta fitur yang dikembangkan berbeda dengan penelitian ini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Prototype System* dalam pengembangan sistem informasi pemesanan kopi berbasis web untuk Gena ngopi jambi. Metode *Prototype* dipilih karena memungkinkan pengembangan sistem yang cepat, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah tahapan- tahapan metode penelitian yang saat ini digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode *Prototype*.

Gambar berikut ini menunjukkan tahapan-tahapan dalam metode *Prototype* yang digunakan pada penelitian ini. Tahapan tersebut dimulai dari Komunikasi hingga Penyebaran pengiriman, dan Upan Balik. Setiap tahap saling berhubungan dan membentuk siklus iteratif yang fleksibel, memungkinkan adanya penyempurnaan berulang terhadap *prototype*. Berikut adalah penjelasan rinci dari setiap tahap pada metode *Prototype* yang digambarkan adalah sebagai berikut:

Komunikasi

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pemilik serta karyawan Gena Ngopi Jambi untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan sistem. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan, permasalahan yang ada, dan alur kerja yang saat ini sedang berjalan.

Rencana Cepat

Tahap rencana cepat dilakukan dengan menyusun kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Pada tahap ini ditentukan ruang lingkup penelitian, kebutuhan pengguna.

Desain Pemodelan

Tahap desain pemodelan dilakukan dengan menyusun rancangan awal sistem menggunakan *wireframe* sebagai gambaran pengguna. Selanjutnya dilakukan pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram* untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem serta *Class Diagram* untuk menunjukkan struktur kelas, atribut, operasi, dan hubungan antarkomponen sistem.

Pembuatan *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *Prototype* berdasarkan hasil pemodelan yang telah dirancang. *Prototype* dikembangkan menggunakan Figma dengan menampilkan seluruh fitur utama *Website Menu Digital Gena Ngopi Jambi*.

Pengiriman, dan Umpan Balik

Prototype dipresentasikan kepada pengguna (pemilik dan karyawan cafe) untuk memperoleh masukan. Apabila masih terdapat kekurangan, *Prototype* diperbaiki dan proses kembali ke tahap sebelumnya hingga kebutuhan pengguna terpenuhi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Gena Ngopi Jambi, diperoleh informasi bahwa penyajian menu kepada pelanggan masih menggunakan media cetak sehingga penyampaian informasi menu dan promo belum dilakukan secara optimal. Perubahan harga maupun penambahan menu baru mengharuskan pihak kedai kopi mencetak ulang daftar menu, sehingga memerlukan waktu dan biaya tambahan. Selain itu, penyampaian informasi mengenai promo yang sedang berlangsung masih dilakukan secara langsung oleh karyawan, sehingga tidak seluruh pelanggan memperoleh informasi yang sama. Kondisi tersebut menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efektif dan belum mampu memberikan pengalaman yang maksimal kepada pelanggan.

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa Gena Ngopi Jambi memerlukan sebuah *Website* Menu Digital yang mampu menyajikan informasi menu secara lengkap, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat digital. *Website* yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media penyajian daftar menu, tetapi juga menyediakan informasi promo, detail produk, proses *checkout*, serta fasilitas pengelolaan menu dan order oleh administrator. Dengan adanya sistem tersebut, pelanggan dapat memperoleh informasi secara mandiri tanpa harus menunggu penjelasan dari karyawan, sedangkan pihak pengelola dapat memperbarui informasi menu dan promo secara lebih cepat dan efisien.

Komunikasi

Tahap Komunikasi merupakan tahap awal dalam metode *Prototype* yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi secara langsung di Gena Ngopi Jambi untuk mengamati proses penyajian menu, pelayanan kepada pelanggan, serta aktivitas pengelolaan menu yang dilakukan oleh pihak kafe. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan pemilik dan karyawan Gena Ngopi Jambi guna memperoleh informasi mengenai kendala yang dihadapi, kebutuhan sistem, serta harapan terhadap *Website* menu digital yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa penyajian menu masih menggunakan media cetak sehingga perubahan harga, penambahan menu baru, maupun penyampaian informasi promo belum dapat dilakukan secara cepat. Selain itu, pelanggan masih bergantung pada penjelasan dari karyawan untuk memperoleh informasi mengenai menu yang tersedia, sehingga proses pelayanan menjadi kurang efektif terutama pada saat jumlah pengunjung meningkat. Oleh karena itu, tahap komunikasi menghasilkan kebutuhan sistem yang menjadi dasar dalam pengembangan *prototype*, yaitu sebuah *Website* menu digital yang mampu menyajikan informasi menu dan promo secara lengkap, memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, serta membantu administrator dalam mengelola data menu dan order secara lebih efisien.

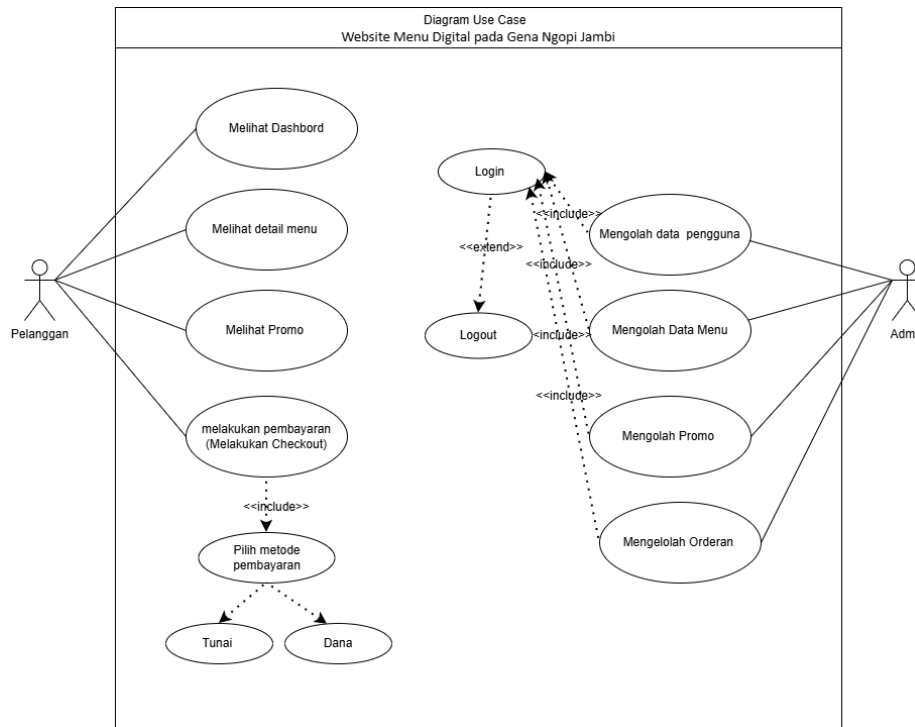
Rencana Cepat

Pada tahap Rencana Cepat peneliti menyusun kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Informasi yang diperoleh dianalisis untuk menentukan ruang lingkup penelitian, kebutuhan pengguna, serta fungsi-fungsi utama yang harus tersedia pada *Website* Menu Digital Gena Ngopi Jambi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditetapkan bahwa sistem akan menyediakan fitur untuk menampilkan daftar menu, informasi promo, detail menu, proses *checkout*, serta halaman

administrasi yang meliputi pengelolaan menu dan pengelolaan order pelanggan. Tahap ini juga mencakup penyusunan rencana pengembangan *Prototype* sebagai pedoman dalam proses pemodelan dan perancangan antarmuka, sehingga pengembangan sistem dapat dilakukan secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi.

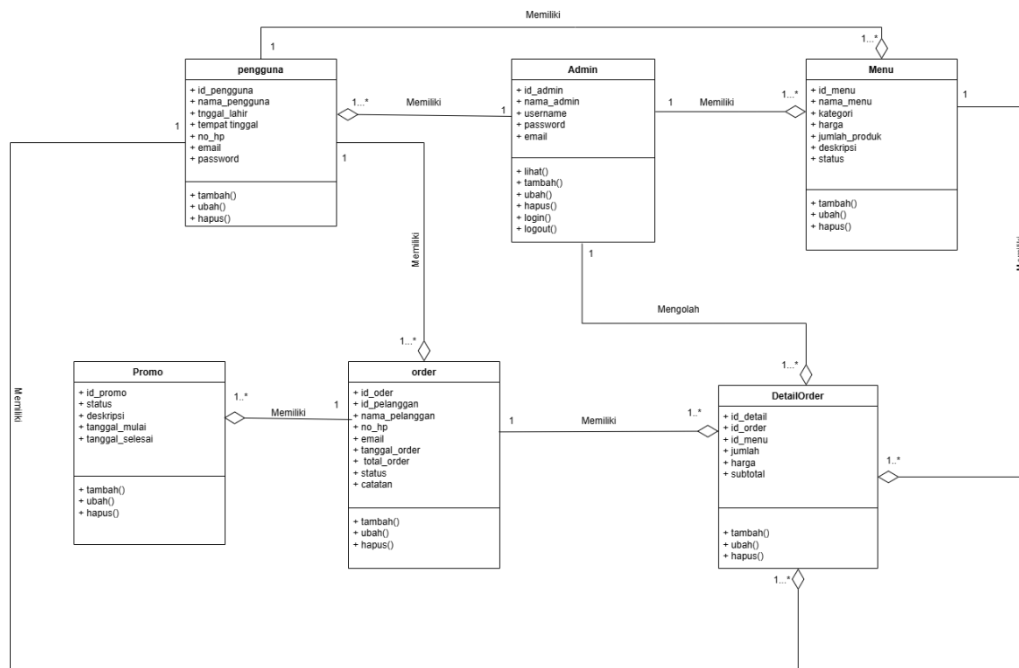
Desain Pemodelan

Tahap Desain Pemodelan dilakukan setelah kebutuhan sistem berhasil diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal sistem dalam bentuk *wireframe* sebagai gambaran antarmuka yang akan digunakan oleh pengguna. *Wireframe* berfungsi untuk memberikan ilustrasi mengenai tata letak halaman, navigasi, dan alur interaksi pengguna sebelum dilakukan pembuatan *prototype*. Selanjutnya, dilakukan pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk mendeskripsikan kebutuhan fungsional dan struktur sistem secara lebih terperinci. Pemodelan ini bertujuan agar proses pengembangan *Prototype* memiliki acuan yang jelas, mempermudah komunikasi antara pengembang dengan pengguna, serta mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan pada saat implementasi. Dalam penelitian ini, UML yang digunakan terdiri atas *Use Case Diagram* dan *Class Diagram*, sedangkan rancangan antarmuka *Prototype* dibuat menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 2. Use Case Diagram Website Menu Digital Gena Ngopi Jambi.

Use Case Diagram menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem *Website Menu Digital Gena Ngopi Jambi*. Diagram ini terdiri dari dua aktor, yaitu User dan Admin. Aktor User memiliki hak akses untuk melihat daftar menu, melihat detail menu, melihat informasi promo, serta melakukan proses *checkout*. Sementara itu, aktor Admin memiliki hak akses untuk melakukan login, mengelola data menu, mengelola data promo, mengelola order pelanggan, melihat *dashboard*, serta melakukan *logout*.



Gambar 3. *Class Diagram Website Menu Digital Gena Ngopi Jambi.*

Class Diagram menggambarkan struktur statis sistem *Website Menu Digital Gena Ngopi Jambi* yang terdiri atas enam kelas utama, yaitu Admin, User, Menu, Promo, Order, dan Detail Order. Setiap kelas memiliki atribut yang menyimpan data serta operasi method yang menggambarkan fungsi dari masing-masing kelas. Kelas Admin bertugas mengelola data menu, promo, dan order pelanggan, sedangkan kelas User digunakan untuk melakukan pemesanan melalui *Website*. Kelas Order menyimpan informasi transaksi pelanggan dan memiliki hubungan dengan kelas Detail Order yang berfungsi menyimpan rincian menu pada setiap pesanan. Selain itu, kelas Menu menyimpan informasi produk yang ditampilkan kepada pelanggan, sedangkan kelas Promo digunakan untuk mengelola informasi promosi yang tersedia pada *Website*. Hubungan antarkelas tersebut menggambarkan aliran data dan fungsi sistem secara terstruktur sehingga dapat menjadi pedoman dalam proses pengembangan *prototype*.

Pembuatan *Prototype*

Hasil dari tahap ini berupa desain *Prototype Website* Menu Digital Gena Ngopi Jambi yang terdiri atas beberapa halaman utama, yaitu *Welcome Screen*, *Dashboard*, Daftar Menu, Detail Menu, Halaman Promo, *Checkout*, *Login Admin*, *Dashboard Admin*, Kelola Menu, dan Kelola Orderan. Setiap halaman dirancang untuk merepresentasikan fungsi-fungsi yang telah diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi bersama pengguna. Tampilan *Prototype* yang dihasilkan kemudian menjadi acuan dalam proses validasi kebutuhan pengguna sebelum sistem dikembangkan pada tahap pengembangan *prototype*, berikut mengenai tahapan pengembangan *Prototype* yang dilakukan pada penelitian ini:



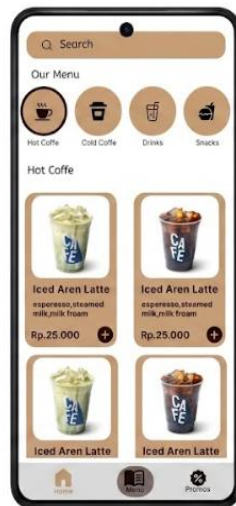
Gambar 4. Halaman *welcome screen*.

Halaman *Welcome Screen* merupakan tampilan awal yang muncul ketika pengguna membuka *Website* menu digital. Halaman ini dirancang sederhana dengan menampilkan identitas Gena Ngopi Jambi sebagai pengenalan kepada pengguna.



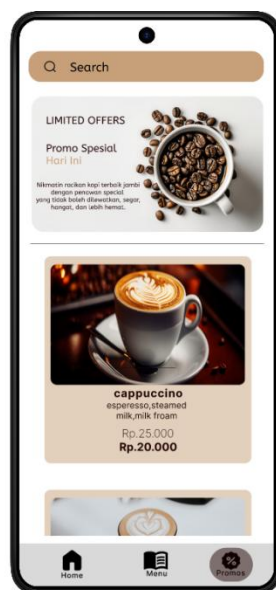
Gambar 5. Halaman *dashboard*.

Halaman *Dashboard* berfungsi sebagai pusat navigasi utama yang menampilkan kategori menu, menu favorit, serta akses menuju halaman promo dan informasi lainnya. Tata letak dibuat sederhana agar pengguna dapat menemukan menu dengan mudah tanpa mengalami kesulitan dalam proses navigasi. Pengelompokan informasi berdasarkan kategori juga membantu pelanggan mempercepat proses pencarian menu.



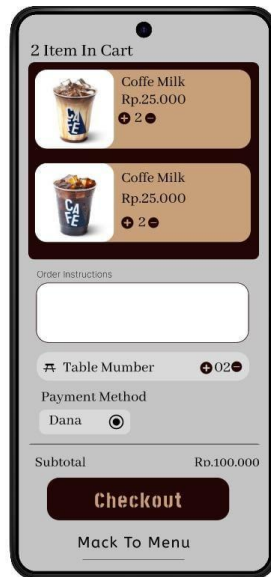
Gambar 6. Halaman Menu.

Halaman Daftar Menu menampilkan seluruh produk yang tersedia lengkap dengan gambar, nama menu, harga, dan kategori. Penyajian informasi secara visual bertujuan membantu pelanggan memperoleh gambaran produk sebelum melakukan pemesanan. Berbeda dengan menu cetak, *Website* memungkinkan informasi diperbarui secara cepat ketika terjadi perubahan harga maupun penambahan produk baru.



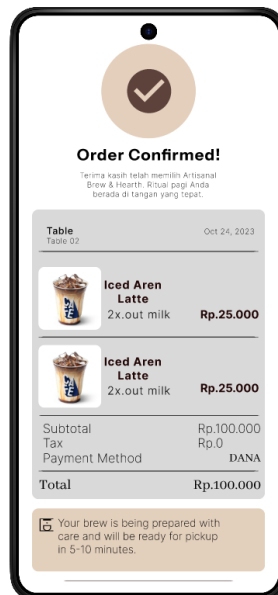
Gambar 7. Halaman Promo.

Halaman Promo digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai promo yang sedang berlangsung. Fitur ini memudahkan pelanggan mengetahui penawaran terbaru tanpa harus bertanya kepada pelayan.



Gambar 8. Halaman *Checkout*.

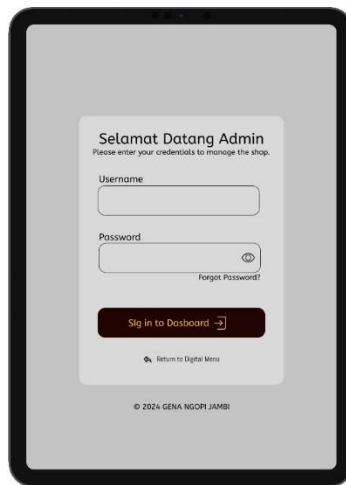
Halaman *Checkout* merupakan tahap dalam proses pemesanan yang digunakan pelanggan untuk melakukan konfirmasi pesanan sebelum diproses oleh pihak Gena Ngopi Jambi. Pada halaman ini ditampilkan ringkasan pesanan yang berisi nama menu, jumlah pesanan, harga satuan, subtotal, total pembayaran, serta informasi pelanggan.



Gambar 9. Halaman *Checkout*.

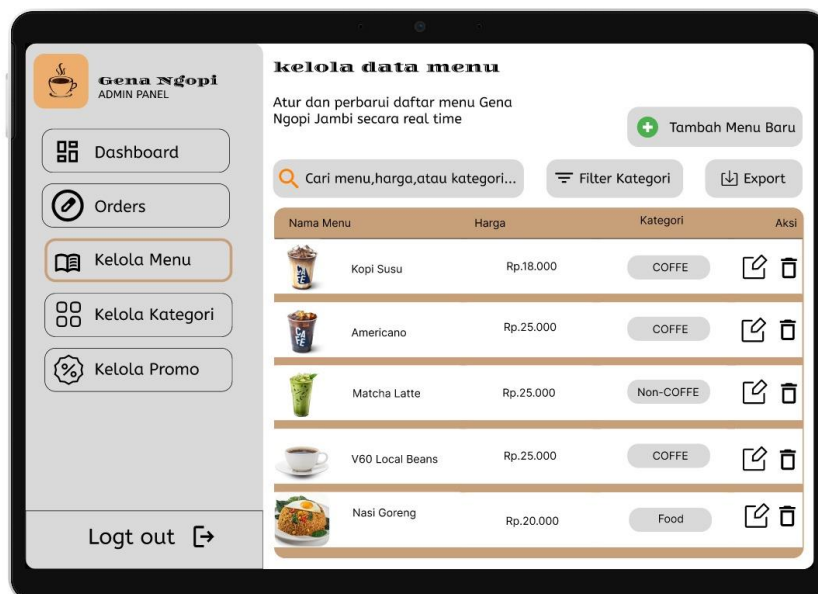
Halaman Konfirmasi Pemesanan merupakan halaman yang ditampilkan setelah proses *checkout* berhasil dilakukan. Pada halaman ini ditampilkan informasi berupa status keberhasilan pemesanan, nomor atau nama meja, tanggal pemesanan, daftar menu yang

dipesan, jumlah pesanan, harga, subtotal, metode pembayaran, total pembayaran, serta estimasi waktu penyelesaian pesanan sebagai konfirmasi bahwa pesanan telah diterima dan sedang diproses oleh pihak Gena Ngopi Jambi.



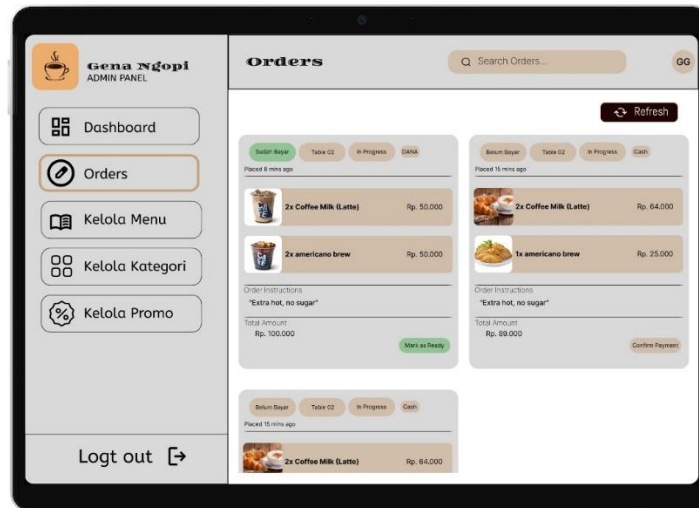
Gambar 10. Halaman *Login* Admin.

Tampilan *login* admin adalah tampilan yang untuk memasukkan *username* dan *password*. Saat *username* dan *password* benar maka akan keluar *login* berhasil jika tidak maka pesan *login* gagal akan keluar.



Gambar 11. Halaman Kelola data menu.

Halaman Kelola Data Menu memungkinkan admin melakukan operasi *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete* terhadap data menu. Admin dapat menambahkan menu baru, mengubah harga, memperbarui gambar produk, maupun menghapus menu yang sudah tidak tersedia.



Gambar 12. Halaman kelola Order

Halaman Orderan merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk mengelola seluruh data pesanan yang masuk melalui *Website* menu digital.

Pengiriman, dan Umpan Balik

Prototype kemudian dievaluasi bersama pemilik Gena Ngopi Jambi melalui demonstrasi langsung menggunakan Figma. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rancangan yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari aspek tampilan maupun kemudahan penggunaan. Pengguna menyatakan bahwa *Website* menu digital lebih informatif dibandingkan menu cetak karena mampu menampilkan gambar produk, deskripsi, harga, kategori, dan informasi promo dalam satu media yang mudah diakses. Selain itu, fitur pengelolaan menu oleh admin dinilai dapat mempermudah proses pembaruan informasi tanpa harus mencetak ulang daftar menu.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan *Prototype Website* menu digital pada Gena Ngopi Jambi mampu memberikan solusi desain terhadap permasalahan penggunaan menu cetak yang masih diterapkan saat ini. *Prototype* yang dirancang menyediakan tampilan informasi menu yang lebih menarik melalui penggunaan gambar produk, kategori menu, harga, serta deskripsi produk yang dapat membantu pelanggan dalam menentukan pilihan. Selain itu, *Prototype* juga memberikan gambaran sistem yang dapat membantu pihak pengelola dalam melakukan pengelolaan data menu secara lebih efektif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memperoleh tanggapan positif dari pihak Gena Ngopi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar *Prototype* ini dikembangkan menjadi sistem yang dapat

diimplementasikan secara nyata dengan menambahkan fitur pemesanan online, integrasi pembayaran digital, pengelolaan stok, dan database yang terhubung secara *real-time*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pemilik dan seluruh karyawan Gena Ngopi Jambi yang telah memberikan izin, data, dan informasi selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aprilia, S. (2024). Rancang bangun sistem pemesanan menu makanan berbasis Android dengan menggunakan metode prototype pada Warunk Juragan. *Jurnal Informasi, Sains dan Teknologi*, 7(2), 258–275. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v7i2.283>
- Apriliando, A. (2021). Implementasi framework Laravel pada rancang bangun website IAKN Palangka Raya dengan metode prototype: Implementation of the Laravel framework in the website design of IAKN Palangka Raya with the prototype method. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(2), 87–96. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i2.2238>
- Fathoni, M. Y., Waliulu, R. F., Susanto, A., & Nishom, M. (2022). Perancangan aplikasi penjualan berbasis client server pada Kedai WKWK Kota Purwokerto menggunakan metode prototype. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 7(1), 49–54. <https://doi.org/10.30591/jpit.v7i1.3732>
- Firmansyah, D., & Voutama, A. (2025). Desain UI/UX aplikasi mobile pemesanan makanan online: Prototyping menggunakan Figma dengan metode KISS. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6419>
- Ifaru, C. I., Aenuddin, M. H., Zahra, A., & Sudradjat, A. (2025). Rancang bangun sistem informasi pelaporan ATP berbasis web menggunakan metode prototype. *Information System for Educators and Professionals: Journal of Information System*, 10(2), 127–138. <https://doi.org/10.51211/isbi.v10i2.3594>
- Jannah, W. M., Sutabri, T., Yudiastuti, H., & Irwansyah, I. (2023). Rancang bangun aplikasi reservasi kamar hotel berbasis web dengan metode prototype. *Journal of Information Technology Ampera*, 4(1), 98–112.
- Kurniawan, I., Dhoni, R., Saputra, D. A., Wahyudin, F. R., & Mubais, A. (2023). Implementasi metode prototype pada sistem informasi digital angkringan berbasis web di Kecamatan Mayong. *Journal of Information System and Computer*, 3(1), 20–26. <https://doi.org/10.34001/jister.v3i1.597>
- Kusuma, R. W., & Sinduningrum, E. (2025). Rancang bangun sistem informasi penjualan kura-kura berbasis website menggunakan metode prototype. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(4), 634–645. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i4.604>

- Laia, F. (2023). Perancangan aplikasi Android untuk mengoptimalkan proses pesanan pada restoran dengan metode prototype. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(3), 1482–1490.
- Pujiady, E. N. F., Prasetya, A. D., & Andria, A. (2025). Rancang bangun sistem informasi arsip digital catatan sipil Kabupaten Magetan berbasis website menggunakan metode waterfall. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 4(1), 25–48. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v4i1.705>
- Putrie, D. S., Putro, A. D., & Wibisono, G. (2026). Rancang bangun aplikasi laporan keuangan berbasis web dengan metode prototype (Studi kasus: Praktik Mandiri Bidan Nining). *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 8(1), 138–150. <https://doi.org/10.35746/jtim.v8i1.810>
- Rachman, A., & Rochman, M. I. (2025). Rancang bangun sistem informasi catering "Kawa Healthy" berbasis web menggunakan model prototype. *Karsa Nusantara*, 2, 64–69.
- Rachmat, I. F. M. (2022). Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web menggunakan model prototype (Studi kasus Roti Bakar 88). *IPSIKOM*, 10(1). <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v10i1.215>
- Ridho, M. T., & Hidayat, A. T. (2024). Pengembangan aplikasi pemesanan makanan berbasis web mobile menggunakan metode prototyping pada KAF Fried Chicken. *Jurnal KomtekInfo*, 11(4), 436–444. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v11i4.597>
- Risaldy, H. A., & Hardinata, R. S. (2023). Rancang bangun sistem informasi menu makanan berbasis web (Studi kasus: Rumah Makan Sipirok). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 539–548. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8227>
- Rompas, P. T. D., Simbala, A., & Rantung, V. P. (2025). Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web di Kedai Biji Merah Kotamobagu menggunakan metode prototype. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(3), 2170–2182.
- Saputra, I. P. A. A., Putra, M. A. P., & Permana, P. T. H. (2025). Rancang bangun website e-commerce untuk usaha ukiran dengan fitur pemesanan custom menggunakan metode prototype. *INFOTECH Journal*, 11(2), 338–349. <https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15912>
- Sokibi, P., Ilham, W., & Adzan, M. N. (2024). Implementasi metode prototype pada rancang bangun website jaringan dokumentasi dan informasi hukum (JDIH) Kota Tasikmalaya. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11818–11824. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11680>
- Subagja, P. P. (2024). Rancang bangun catering berbasis website dengan memanfaatkan framework CodeIgniter dengan metode prototype. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 8(1), 63–68. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1.3093>
- Valentino, M. R., Fitriyadi, M. N., Senubekti, M. A., & Darsiti, D. (2025). Penerapan metode prototyping dalam implementasi aplikasi pemesanan makanan online menggunakan barcode pada Kedai Mas Gunarto. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 8125–8132. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.15045>