**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI API WHATSAPP**

**PADA APLIKASI GERAI**

**AGEN BRILINK BERBASIS WEB**



**PROPOSAL**

**Y o g a D w i N u g r a h a**

**181106041126**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR**

**BOGOR 2022**

# BAB 1

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang dengan pesat. Teknologi mampu menunjang berbagai permintaan kebutuhan dan informasi bagi pengguna. Informasi disebarkan melalui media dan dalam bentuk yang berbeda- beda. Pada umumnya bentuk informasi yang disebarkan melalui media disebarkan dalam bentuk berupa tulisan, gambar, suara, dan video. Salah satu media yang bisa digunakan untuk menyebarkan informasi dan pemesanan dengan sangat cepat adalah melalui internet. Dalam internet informasi disampaikan melalui *website. Website* adalah sebuah portal yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja melalui internet. Pada zaman modern ini hampir setiap lembaga atau instansi di seluruh dunia sudah memiliki sebuah *website* baik sebagai sarana informasi, komunikasi, ataupun promosi. [1]

Agen BRILink milik Bapak Dede Udin ini merupakan usaha yang dibangun pada tahun 2017. Proses pemasaran pun masih dilakukan dari mulut ke mulut dari orang yang dikenal dan melalui aplikasi *Whatsapp* dengan mengiklankan produk pada fitur *Story*. Begitu juga mengenai transaksi. Saat ini, transaksi pada Gerai Agen BRILink masih sederhana. Tapi pemesanan melalui via *Whatsapp* ini cukup efektif untuk menambah omset penjualan. Akan tetapi kekurangan penjualan secara online yang ditemui saat ini adalah *Story Whatsapp* belum bisa maksimal mengakomodir pemasaran secara lebih luas ke masyarakat sekitar Gerai. Hal itu dikarenakan *Story Whatsapp* hanya akan berlangsung 1 x 24 jam. Selain itu yang bisa melihat *Story Whatsapp* hanya orang-orang tertentu saja yang menyimpan kontak *handphone* yang bersangkutan.

Dengan demikian, dibutuhkan sebuah media yang dapat menampung informasi pada Gerai Agen BRILink ini. Media ini diharapkan dapat terhubung dengan kontak *Whatsapp* yang telah digunakan sebelumnya. Dengan adanya Implementasi Teknologi *API Whatsapp* Pada Aplikasi Gerai Agen BRILink Berbasis Web dapat mempermudah promosi dan pemesan transaksi pada Gerai.

## Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

* + 1. Bagaimana sistem transaksi pada Gerai Agen BRILink yang berjalan saat ini?
    2. Bagaimana aplikasi yang diusulkan dapat mempermudah pemesanan?

Ruang linkup penelitian dibatasi pada masalah yang terkait dengan program yang berjalan saat ini, yang meliputi promosi dan pemesanan.

## Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

* + 1. Studi kasus yang tidak diambil di Bank BRI Cabang.
    2. Sistem yang dibangun tidak diperuntukan untuk diluar RW.
    3. Sistem yang dirancang ini tidak berbasis Android atau IOS.

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka di dapat tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

* + 1. Mengimplementasikan aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk memesan via whatsapp dan sebagai informasi up to date pada Gerai.
    2. Membuat aplikasi berbasis website menggunakan *html, css, php, mysql, codeigniter.*

## Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah :

* + 1. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu Fakultas Sains & Teknologi Jurusan Teknik Informatika Universitas Ibn Khaldun Bogor.
    2. Menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam ruang lingkup aplikasi *website* yang terintegrasi dengan *whatsapp.*
    3. Semoga aplikasi ini berguna untuk Agen Gerai BRILink kedepan nya dan penulisan ini bermanfaat bagi pihak lain yang minat dan kepentingan yang sama.

## Batasan Penelitian

Memperhatikan sumberdaya informasi pada Gerai Agen BRILink terdiri dari data, sistem aplikasi, dan sumber daya manusia. Dalam penelitian ini ruang lingkup yang akan diteliti hanya pada aplikasi dan implementasi pada *whatsapp*.

## Sistematika Penulisan

Secara garis besar dalam penulisan skripsi ini, penulis membagi ke dalam lima bab dengan tujuan untuk memudahkan penulis dalam membahasnya. Adapun sistematika penulisannya diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan batasan penelitian.

### BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam bab ini diuraikan tentang teori dasar yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi, antara lain : *database*, internet, serta teori pendukung lainnya.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan secara rinci metodologi dalam pengembangan sistem.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan dan dibahas hasil perancangan sistem yang dibuat untuk diimplementasikan di Gerai Agen BRILink.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari inti pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan berguna bagi pengembang

sistem ini di masa mendatang.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam penelitian ini akan digunakan sepuluh tinjauan studi yang nantinya mendukung penelitian yang akan dilakukan, dimana tinjauan studi yang diambil adalah :

1. Oleh Osie Holy Handoyo (2011) dari Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Sanata Dharma dengan judul Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Benang-benang hobi di Surabaya). Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah bagaimana membangun suatu sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat memudahkan user. Hasil dari penelitian ini adalah sistem mampu memberikan kemudahan informasi lengkap produk dari toko benang-benang hobi kepada user dan mampu menyediakan penjualan barang.

2. Oleh Budi Darmawan (2020) dari Politeknik Harapan Bersama Tegal dengan judul Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes). Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah bagaimana merancang aplikasi pemesanan agar pelanggan tidak perlu datang ke rumah makan. Hasil dari penelitian ini sistem tidak ada error dan siap digunakan pada Rumah Makan Lulasari Brebes.

3. Oleh Reza Milady Fauzan (2008) dari Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah dengan judul Perancangan Sistem Pemesanan Produk Berbasis Web pada CV. Hanif Niaga Group. Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah bagaimana perusahaan dapat menjangkau pemesanan produk kepada konsumen melalui web. Hasil dari penelitian ini sistem pemesanan produk berbasis web ini memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi cepat dan tepat produk yang tersedia hingga transaksi dan metode pembayaran.

4. Oleh Yefta Christian dan Meiliverani Erline (2021) dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas International Batam dengan judul Perancangan dan Penerapan Website Company Profile dan Pemesanan pada PT. Ferwindo Karya Pratama. Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah di perusahaan tersebut selama 3 tahun beroperasi belum pernah melakukan promosi dan pemasaran produk secara online. Hasil dari penelitian ini website company profile berhasil membantu perusahaan dalam mempromosikan produk dan membantu pengunjung untuk mengirimkan enquiry tanpa terbatas jarak dan waktu.

5. Oleh Syaeful Anas Aklani dan Derwin Galen (2021) dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas International Batam dengan judul Perancangan dan Pengembangan Website Company Profile dan Sistem Pemesanan Melalui Chat Pada Mini Brown Cheese Cake. Pada penelitian yang dilakukan penulis menyadari bahwa media promosi yang dilakukan masihlah kurang. Hasil dari penelitian ini dengan adanya company profile yang telah di hosting dapat mempromosikan produknya kepada target pasar yang baru.

6. Oleh Abidatul, Kunti, Wahyu, Yohan, Ellya, Wiwiek (2021) dari Manajemen Informatika PSDKU Polinema Kediri dengan judul Pengembangan Web Company Profile Terintegrasi Dengan API Whatsapp (Studi Kasus : Agen Sembako Al-Barkah). Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah pemasaran yang masih menggunakan story whatsapp dan facebook saja. Hasil dari penelitian ini web company profile ini sudah terintegrasi dengan API Whatsapp .

7. Oleh Tiara, Woro, Noviana (2019) dari Teknik Informatika Politeknik Pos Indonesia dengan judul Aplikasi Pemesanan Bahan Bakar Minyak Melalui Media Whatsapp Menggunakan Algoritma Whatsapp Gateway (Studi Kasus : PT. Pertamina Patra Niaga). Pada penelitian ini mengangkat masalah perusahaan dituntut untuk bisa melakukan perencanaan supply chain terhadap bahan bakar minyak. Hasil dari penelitian ini algoritma whatsapp gateway diterapkan pada pesan masuk aplikasi pemesanan dan rekapan data permintaan dalam aplikasi dapat memudahkan admin.

8. Oleh Ferdiansyah, Syahirun, Nur (2021) dari Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare dengan judul Perancangan Aplikasi E-Catering pada Usaha Rabila Catering Berbasis Web Menggunakan Notifikasi Whatsapp Gateway. Dari penelitian yang dilakukan mengangkat masalah dari segi promosi yang dilakukan masih menggunakan browsur. Hasil penelitian usaha Rabila Catering sekarang dapat promosi dan memesan berbasis web dan whatsapp gateway serta dapat menghemat dari segi biaya.

9. Analisis dan Perancangan dan Pembuatan Company Profile Berbasis

Website Pada PT. Sucofindo Semarang Sebagai Media Promosi dan Informasi. Dari penelitian yang dilakukan mengangkat masalah promosi yang masih dilakukan oleh perusahaan dengan cara lama yaitu menyebar brosur, undangan, maupun pengumuman. Hasil dari penelitian website ini menghasilkan informasi yang akurat dan membantu kegiatan promosi perusahaan untuk mendapatkan pelanggan baru.

10. Oleh Stefanus Dwipurwanto (2007) dari Teknik Informatika Universitas Sanata Dharma denga judul Sistem Informasi Pemesanan Barang Di Distro Kubu Apparel.Inc Berbasis Web. Dari penelitian yang dilakukan mengangkat masalah pemesanan yang ingin di kembangkan menjadi pemesanan online. Hasil dari penelitian website telah siap untuk digunakan dan di optimalkan secara umum kepada customer Apparel.Inc.

**2.2 Landasan Teori**

**2.2.1 Aplikasi**

Aplikasi adalah subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite)*. Contohnya adalah *Microsoft office* dan *Open office.org,* yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.[2]

* + 1. ***Website***

Website dapat diartikan sebagai kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*. Definisi secara umum, *website* adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada didalam WWW(*World Wide Web)* dan tentunya terdapat didalam internet. Halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper text markup language(HTML)*.[3]

* + 1. **Pemesanan**

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Tujuan pemesanan yaitu :

1. Memaksimumkan pelayanan bagi konsumen
2. Meminimumkan investasi pada persediaan
3. Perencanaan kapasitas
4. Persediaan dan kapasitas
5. Dan lain – lain.[3]
   * 1. ***Whatsapp***

*Whatsapp* *Messenger* adalah aplikasi pesan yang dapat dipasang di ponsel cerdas, namun juga dapat diakses menggunakan *desktop.* Lebih lanjut, *Whatsapp Messenger* juga merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan bertukar pesan tanpa pulsa karena *Whatsapp Messenger* menggunakan paket data internet. Saat ini *Whatsapp* memiliki fitur pengiriman pesan, grup, panggilan, dan pesan suara (*WhatsApp n.d.)*. Pada tahun 2020, jumlah masyarakat Indonesia pengguna *Whatsapp* mencapai jumlah 2 milyar.[5] Jika diteliti lebih lanjut, maka 83% masyarakat di indonesia adalah pengguna *Whatsapp*.[6] Hal ini lah yang menyebabkan perkembangan teknologi komunikasi yang terkait dengan *Whatsapp* cukup populer.

Salah satu layanan *Whatsapp*  adalah tersedianya *API Whatsapp*  yang memungkinkan terintegrasi dengan sistem perangkat lunak lain. Dengan menggunakan *API Whatsapp,* sistem yang terintegrasi dapat langsung terhubung dengan aplikasi *messenger* dari *platform mobile* maupun web.

* + 1. ***HTML***

*Hyper Text Markup Language (HTML)* adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. *HTML* merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks, yaitu *Standart Generalized Markup Language (SGML). HTML* adalah dokumen ASCII atau teks biasa yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu. *HTML* dibuat oleh tim Berners-Lee dan dipopulerkan oleh Mosaic. *HTML,* terbaru adalah *HTML*  versi 4.01 yang resmi dikeluarkan pada tanggal 24 April 1998 oleh W3C. *HTML* sering juga disebut sebagai bahasa penandaan (*markup)*, karena dapat digunakan untuk melakukan penandaan terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau style teks yang ditandai.[2]

* + 1. ***CSS***

CSS (Cascading Style Sheet) adalah sebuah cara untuk memisahkan isi dengan layout dalam halam-halaman web yang dibuat. Cascading Style Sheet dikembangkan untuk menata gata pengaturan halaman web. Pada awalnya CSS dikembangkan pada SGML pada tahun 1970 dan terus dikembangkan hingga saat ini CSS telah mendukung banyak bahasa, Cascading Style Sheet memiliki arti gaya menata halaman bertingkat. Yang berarti setiap satu elemen yang telah format, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya. [3]

* + 1. ***PHP***
    2. ***CodeIgniter***
    3. ***Xampp***

**2.2.10**

**2.2.11**

**2.3 Kerangka Pemikiran**

K

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Waktu dan Tempat**

Penelitian dilakukan di Gerai Agen BRILink yang beralamat di Jl. Bina Harja Cijujung Blodes Rt04/02 Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor, dari Januari 2022 hingga April 2022.

**3.2 Alat dan Bahan**

Adapun kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan perancangan dapat dilihat seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.1 .

**Tabel 3.1 Bahan dan Alat Perancangan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Bahan dan Alat** | **Spesifikasi** |
| **1** | 1 Unit Laptop | Asus X455L – JWX319T |
| **2** | 1 Unit PC | i5-10400F CPU @2.90GHz 16GB Ram |
| **3** | Sistem Operasi | Windows 10 |
| **4** | Microsoft Word | 2010 |
| **5** | Google Chrome | Versi 101.0.4951.54 (Build Resmi) (64 bit) |
| **6** | Visual Studio Code | 1.66.12 |
| **7** | XAMPP | V.3.3.0 |
| **8** | Code Igniter | V.4.1.9 |

**3.3 Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang berusaha mengumpulkan, wawancara, serta studi pustaka sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas atas obyek yang di teliti dan diinterpresentasikan kemudian menyimpulkannya, seperti di tunjukan pada gambar 3.1

Untuk memperjelas langkah-langkah tersebut, maka Langkah tersebut dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Teknik Lapangan atau Observasi

Teknik Lapangan atau Observasi yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke lokasi penelitian untuk mempelajari objek yang dipilih untuk mendapatkan data kebutuhan *PIC.* Tata kerja organisasi (TKO) divisi *HSE*, tugas dan fungsi divisi *HSE* dan *content-content*  pesan *unsafe condition* dan *unsafe action* yang kemudian data tersebut akan digunakan untuk perancangan aplikasi SMS reminder Alert tersebut.

1. Wawancara

Melakukan wawancara atau konsultasi secara langsung seluruh pihak yang terlibat (*stakeholder)* untuk mengumpulkan data *unsafe condition* dan *unsafe action.*

1. Studi Pustaka (*Study Literatur)*

Melakukan penelitian dengan cara membaca, browsing di *Internet* dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan *API, Whatsapp Gateaway,* dll.

**3.4 Tahap Pengerjaan**

Pada tahap ini menjelaskan proses pengerjaan yaitu sebagai berikut :

* + 1. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desan yang lengkap.
    2. Membuat sketsa tampilan website dan menu-menu pada system yang akan dibuat. Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
    3. Sketsa desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan Bahasa pemrogreaman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
    4. Melakukan penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing)*.

**3.5 Tahap Analisis**

Pada tahap ini adalah tahap analisis dimana program yang telah di buat di Analisa dan di operasikan dilingkungannya untuk melakukan pengecekan secara sistematis dan dilakukan penyesuaian atau bahkan melakukan perubahan jika diperlukan karena adaptasi dengan situasi sebenernya.

**BAB IV**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Analisis Kebutuhan Sistem**

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan pihak instansi tempat kerja praktek maka didapatkan informasi yang berhubungan dengan Implementasi *API Whatsapp* pada Aplikasi Gerai yang akan dirancang dan diimplementasikan secara online atau berbasis web.

**4.1.1 Kondisi Tempat Kerja Praktek**

Kondisi pada saat penulis melaksanakan kerja praktek, kegiatan kerja praktek dilakukan tidak harus di Gerai Agen BRILink melainkan bisa dilakukan diluar Gerai Agen BRILink.

**4.1.2 Kondisi Sumber Daya Manusia**

Kondisi sumber daya manusia di Gerai Agen BRILink ini pada saat penulis melaksanakan kerja praktek sudah mencukupi, dengan 1 orang pemilik Gerai Agen BRILink, 1 orang pelayanan mencakup kasir dan admin.

**4.1.3 Kondisi Layanan yang Berjalan**

Gerai Agen BRILink Pak Dede Udin cabang Ciluer selama ini masih menggunakan pendataan customer secara manual dengan pencatatan dibuku, dan tentunya masih kurang update untuk data tertentu dari salah satu customer baru atau lama.

**4.1.4 Analisis Proses Bisnis**

**4.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional**

**4.1.6 Analisis Masuk Keluaran Sistem**

**4.1.7**

**4.1.8**

**4.2 Perancangan Sistem**

**A**

**4.2.1 Usecase Diagram**

**4.2.2 List Actor**

**4.2.3 Activity Diagram**

**4.2.4 Class Diagram**

**4.2.5 Perancangan Aplikasi**

**4.3 Implementasi Sistem**

**A**

[2] JOGIYANTO, H. M. Pengertian Aplikasi dan Perkembangannya . *Yogyakarta: Andi Ofset*, 2001.

[3] AMALIA, Dina. Pengertian Website Secara lengkap. 2018.

[4] Utara, U. S. (2011). Pengertian Pemesanan. Sumatera utara.

[5] Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. 2020. “WhatsApp Tembus 2 Miliar Pengguna.” KOMPAS.com. https://tekno.kompas.com/read/2020/02/13/18 190017/whatsapp-tembus-2-miliar-pengguna.

[6] Wardani, Agustin Setyo. 2019. “83 Persen Pengguna Internet Indonesia Pakai WhatsApp - Tekno Liputan6.Com.” Liputan6.Com. https://www.liputan6.com/tekno/read/411367 8/83-persen-pengguna-internet-indonesiapakai-whatsapp.

[7] Sugiri dan Budi Kurniawan. Desain Web Menggunakan HTML+CSS. Yogyakarta: Andi Offset. 2007

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] P. Hidayat and I. A. Handayanto, “Analisis Perancangan dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Pada PT. SUCOFINDO Semarang Sebagai Media Promosi dan Informasi,” *Sci. Eng. Natl. Semin. 4 (SENS 4)*, vol. 4, no. Sens 4, pp. 193–200, 2019.

[2] J. T. Informatika, F. Teknik, and U. S. Dharma, “Di Distro Kubu Apparel . Inc Berbasis Web Goods Ordering Information System in Distro Kubu Apparel . Inc Based on Web,” 2007.

[3] Fatmawati, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang,” *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. II, no. 2, pp. 33–41, 2016.