

# **PENGEMBANGAN APLIKASI: ANTARI SLOWBAR AND SPACE SALATIGA**

Dosen Pengampu: Dwi Hosanna Bangkalang S.Kom M.Cs



## **Disusun oleh:**

Caroline Nathania Putri	682023003
Valerian Julio Budi Mulya	682023006
Steven Natanael	682023021
Angelis meilin Benedikta Wartanoi	682023105

**Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga  
2025**

## **DAFTAR ISI**

BAB I: LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Permasalahan yang Ada.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
BAB II: METODE PENGEMBANGAN.....	4
2.1 Metode Prototype.....	4
2.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode Prototype.....	4
BAB III: HASIL PEMBAHASAN.....	11
3.1 Implementasi Sistem.....	11
BAB IV: TESTING.....	16
4.1 Test Case.....	16
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	17
5.1 Kesimpulan.....	17
5.2 Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA.....	18

## **BAB I: LATAR BELAKANG**

### **1.1 Permasalahan yang Ada**

Karena sistem pemesanan yang digunakan masih bersifat manual, terdapat jeda waktu yang cukup signifikan antara saat kasir memasukkan pesanan pelanggan ke dalam sistem dan saat pesanan tersebut benar-benar diterima dan mulai diproses oleh pegawai di bagian bar maupun dapur. Proses penyampaian informasi pesanan ini masih bergantung pada komunikasi lisan atau pencatatan manual yang memerlukan waktu dan perhatian ekstra. Ketika kondisi cafe sedang ramai, seperti pada jam makan siang atau akhir pekan, beban kerja yang meningkat membuat pekerja rentan mengalami keterlambatan dalam menyampaikan informasi pesanan dari customer dengan tepat waktu. Hal ini berpotensi menimbulkan antrian layanan yang lebih panjang, penurunan kepuasan pelanggan, dan bahkan kesalahan dalam penyajian pesanan.

Selain itu, bar dan dapur hingga saat ini hanya mengandalkan pengecekan manual dalam mengontrol serta memantau pesanan yang masuk. Tidak adanya sistem terpusat yang menampilkan status pada pesanan yang menyebabkan proses kerja menjadi tidak efisien. Staf di bagian bar maupun dapur harus secara aktif mencari atau menanyakan daftar pesanan terbaru, yang memperbesar kemungkinan terjadinya miskomunikasi, kekeliruan dalam urutan pembuatan pesanan, dan bahkan pesanan yang terlewat. Tanpa adanya tampilan status otomatis, staf kesulitan dalam mengetahui progres masing-masing pesanan, sehingga koordinasi antarbagian menjadi kurang optimal dan berisiko mengganggu kualitas pelayanan secara keseluruhan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam operasional harian cafe Antari, kecepatan dan ketepatan dalam penyampaian informasi pesanan menjadi faktor penting yang menentukan kualitas layanan kepada pelanggan. Proses pemesanan yang melibatkan kasir, dapur, dan bar harus berlangsung secara efisien agar tidak menimbulkan keterlambatan atau kebingungan dalam pemrosesan pesanan. Namun, pada sistem yang masih mengandalkan metode komunikasi manual, sering kali terjadi keterlambatan informasi, terutama saat kondisi café sedang ramai. Hal ini dapat menyebabkan penumpukan pesanan, ketidaksesuaian dalam penyajian menu, hingga menurunnya tingkat kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang mampu mengintegrasikan seluruh proses pemesanan secara digital dan real-time agar setiap bagian dapat bekerja secara sinkron dan efisien.

Berdasarkan latar belakang permasalahan cafe Antari tersebut, maka kami mendapatkan rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengatasi keterlambatan proses akibat penerusan order secara manual?

2. Bagaimana bar dan dapur dapat memantau status order secara real-time tanpa interaksi manual?

### 1.3 Tujuan

Untuk mengatasi berbagai permasalahan operasional yang timbul akibat keterbatasan sistem manual, dibutuhkan sebuah solusi system yang mampu meningkatkan efisiensi, kecepatan, dan akurasi dalam proses pemesanan di cafe antari. Sistem yang dirancang harus mampu mengintegrasikan alur kerja antara kasir, dapur, dan bar secara otomatis dan real-time, sehingga meminimalkan keterlambatan, mengurangi beban komunikasi manual, serta meningkatkan koordinasi antarbagian. Dengan adanya sistem digital yang terpusat, diharapkan proses pemesanan hingga penyajian dapat berjalan lebih lancar dan transparan. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, berikut merupakan tujuan dari pengembangan sistem ini:

1. Otomatisasi pengiriman pesanan:

Begitu kasir memasukkan pesanan, data tersebut langsung dikirim ke bar dan dapur secara otomatis (tanpa perlu pengantaran manual). Hal ini menggantikan proses pencetakan tiket atau komunikasi verbal, sehingga menghapus keterlambatan dan hambatan akibat intervensi manusia.

2. Tampilan Real-Time untuk Bar & Dapur:

Staf bar dan dapur dapat melihat pesanan masuk dalam waktu nyata melalui tampilan digital. Mereka bisa segera mengidentifikasi item apa saja yang perlu disiapkan, termasuk modifikasi atau permintaan khusus, tanpa perlu menunggu dari kasir .

3. Pemrosesan Pesanan & Status Terintegrasi:

Staf bar dan dapur bisa memproses pesanan langsung dari sistem, mencatat status seperti “preparing” atau “selesai”. Status ini otomatis tercatat dan dapat terlihat oleh semua pihak (kasir, manajemen) secara real-time.

### 1.4 Manfaat

Penerapan sistem digital dalam proses pemesanan di cafe Antari ini bertujuan untuk memudahkan alur kerja, mengurangi ketergantungan pada komunikasi manual, serta meningkatkan akurasi dan kecepatan layanan. Dengan sistem ini, setiap bagian dapat bekerja lebih terkoordinasi dan efisien. Beberapa manfaat yang diharapkan dari implementasi sistem ini antara lain:

1. Meminimalisir Kesalahan: dengan menggunakan sistem ini terdapat tampilan digital jelas dan terstruktur, mengurangi risiko salah baca handwriting atau kelalaian komunikasi antara kasir,barista maupun dapur.
2. Transparansi & Kontrol Lebih Baik: Dengan adanya sistem ini Semua kegiatan terekam dari mulai input hingga penyajian. Status pemesanan bisa dimonitor setiap tahapnya .
3. Efisiensi Operasional: Dengan adanya sistem ini Staf bar/dapur bisa mengelola pekerjaan menggunakan system di aplikasi ini yang dapat membuat bar maupun dapur dapat lebih fokus dalam membuat pesanannya , tanpa terganggu oleh proses manual.

4. Mengurangi Waktu Tunggu: Dengan adanya sistem ini Pesanan langsung diproses tanpa jeda manual oleh barista dan juga dapur.

## BAB II: METODE PENGEMBANGAN

### 2.1 Metode Prototype

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini pada Cafe Antari adalah metode *Prototyping*. Metode ini dipilih karena dinilai paling sesuai dalam menggambarkan kebutuhan pengguna serta mampu memberikan gambaran nyata dari sistem yang sedang dikembangkan, bahkan sebelum sistem tersebut selesai secara keseluruhan.

Metode *Prototyping* merupakan salah satu model pengembangan sistem yang berfokus pada pembuatan model awal (prototype) dari sistem informasi. Dalam pendekatan ini, hasil analisa kebutuhan pengguna tidak harus menunggu hingga seluruh sistem selesai dianalisis secara menyeluruh. Sebaliknya, setiap bagian sistem yang telah dianalisis akan langsung diterapkan ke dalam bentuk model awal atau prototipe. Hal ini memungkinkan pengembang untuk segera menampilkan dan menguji sistem secara parsial, sehingga mempermudah proses identifikasi kekurangan atau kebutuhan tambahan sejak tahap awal.

### 2.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode Prototype

#### 1. Requirement Gathering (Pengumpulan Kebutuhan)

Stakeholder yang terlibat :

1. Kasir
2. Dapur
3. Bartender.

Kebutuhan user:

1. Kasir, Dapur, Bartender : Dapat melakukan login menggunakan username dan password yang sudah dibuat.
2. Kasir : Kasir dapat melakukan input , delete, update menambahkan deskripsi pada pesanan customer serta dapat mengirimkan transaksi harian ke owner.
3. Dapur : Dapur dapat melihat orderan pesanan yang berasal dari kasir dan dapat melakukan update status pesanan yang dibuat.
4. Bartender : Bartender dapat melihat pesanan dan juga dapat melakukan update status pada pesanan yang mereka buat.

Kebutuhan Fungsional:

ID	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan
201	Sistem menyediakan fitur pada kasir	Kasir dapat memasukan data pesanan

	untuk melakukan input,delete pada pesanan serta dapat melakukan konfirmasi pesanan selesai pada kasir	dari pelanggan dengan cepat dan mudah. Selain itu, kasir dapat menghapus atau membatalkan pesanan apabila terjadi kesalahan atau perubahan, serta dapat mengkonfirmasi pesanan.
202	Sistem harus menyediakan fitur deskripsi pesanan	Deskripsi pesanan bertujuan untuk memberikan informasi jelas tentang setiap pesanan yang ditawarkan kepada pelanggan.
203	Sistem harus menghitung waktu lama pesanan dibuat	Fitur ini menampilkan durasi waktu saat pesanan dibuat hingga selesai
204	Sistem harus memberikan notifikasi pada barista supaya mengetahui produk mana yang harus dibuat sesuai dengan no antrian dan juga memberikan fitur update status pada barista	Sistem mengirimkan notifikasi langsung kepada barista setiap kali ada pesanan, kemudian pesanan dikerjakan sesuai dengan nomor antrian. Kemudian barista memperbarui status minuman.
205	Sistem harus memberikan notifikasi kepada dapur supaya dapat mengetahui pesanan apa yang harus dibuat. dan juga memberikan fitur update status pada dapur	Sistem mengirimkan notifikasi langsung ke dapur setiap kali ada pesanan, kemudian dapur akan memperbarui status makanan.
206	Sistem memberikan informasi kepada kasir terkait pesanan apa saja yang sudah siap untuk diantar	Fitur ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada kasir tentang pesanan yang sudah selesai diproses dan siap untuk diantar
207	Sistem memberikan kemudahan bagi kasir untuk memperbarui status pesanan yang telah selesai dibuat dan diantar	Fitur ini memudahkan kasir untuk memperbarui status pesanan pelanggan, dengan demikian kair dapat memastikan bahwa pelanggan telah mendapatkan pesanannya.

Tabel 1: Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional:

ID	Parameter	Kebutuhan
101	Availability	Sistem harus siap beroperasi selama 11 jam kerja per-hari

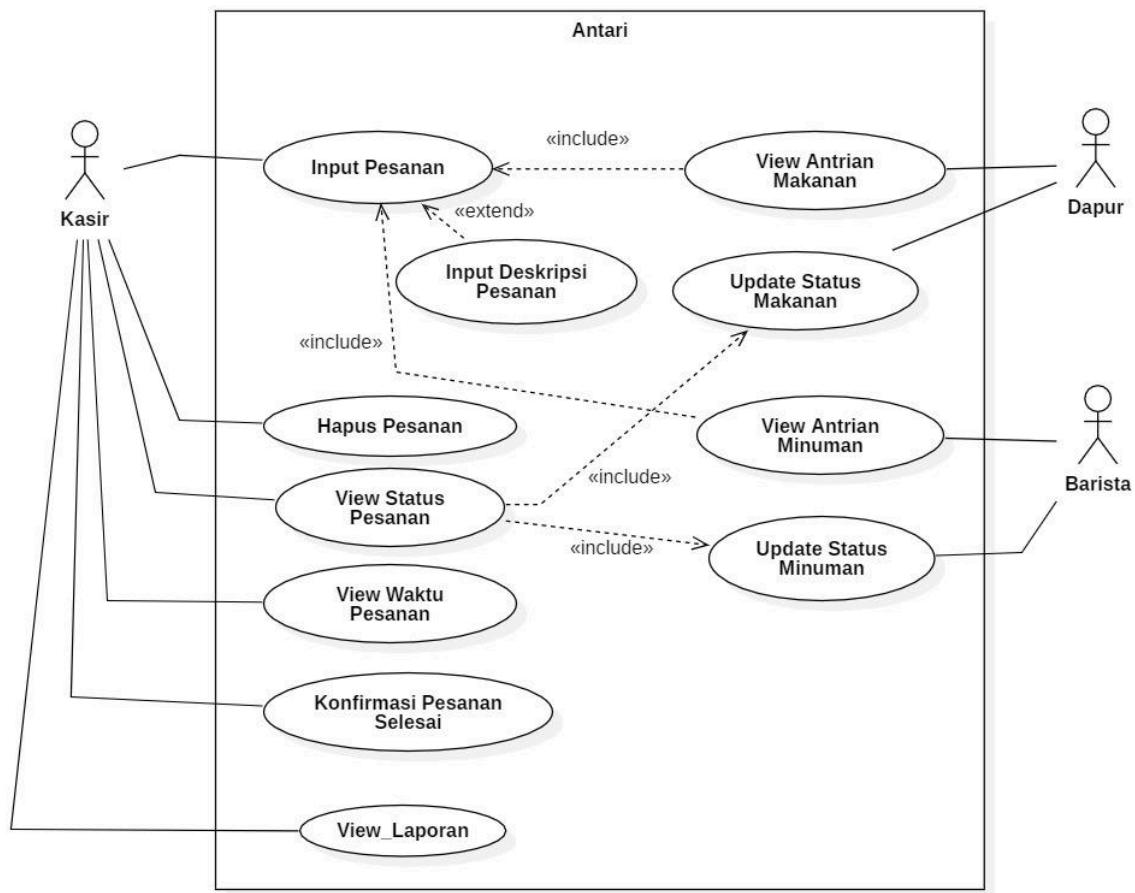
102	Reliability	N/A
103	Ergonomics	Sistem ini dapat memudahkan kasir dalam melakukan pemesanan dan juga dapat membantu barista dan dapur melihat pesanan apa saja yang perlu dibuat.
104	Portability	Sistem ini dapat diakses oleh kasir melalui sistem.
105	Memory	Untuk menggunakan Sistem ini diperlukan minimal ram 2GB dan juga internet yang memadai.
106	Response time	Sistem ini harus menampilkan paling maksimal 1 detik hingga 1 menit paling lama.
107	Safety	Sistem harus melakukan backup data transaksi, dan laporan manajemen minimal 1 kali per hari ke server cadangan atau cloud.
108	Security	Setiap pengguna memiliki hak akses berbeda. Misalnya kasir yang dapat melakukan input pesanan, delete pesanan, dan juga menyelesaikan pesanan dan kasir yang dapat menerima notifikasi pesanan minuman dan dapur yang menerima notifikasi makanan

*Tabel 2: Kebutuhan Non Fungsional*

## 2. Build/Revise Mock-Up

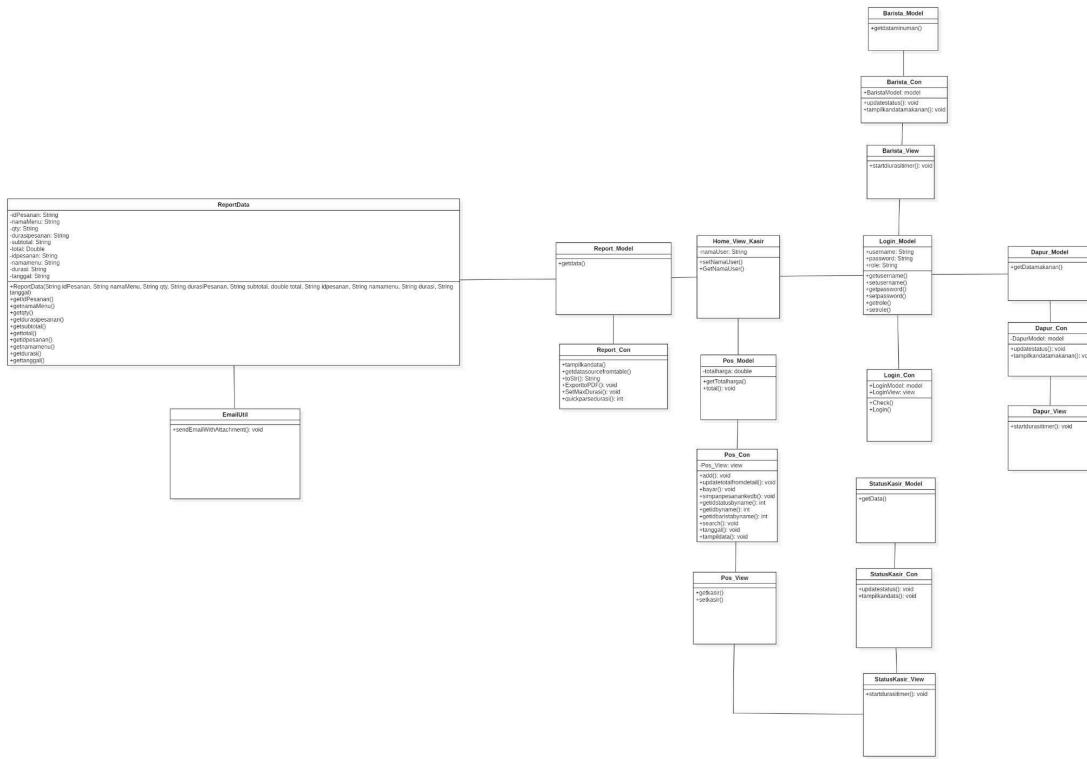
Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis requirement (kebutuhan sistem) yang telah kami lakukan melalui studi lapangan, wawancara dengan stakeholder, serta observasi terhadap proses bisnis di Cafe Antari, maka dapat disimpulkan dan dirumuskan sejumlah kebutuhan sistem yang harus dipenuhi. Kebutuhan-kebutuhan ini disusun dengan tujuan untuk memastikan bahwa sistem yang akan dikembangkan benar-benar mampu mendukung operasional café secara optimal, serta memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam pelayanan terhadap pelanggan.

Use Case Diagram:



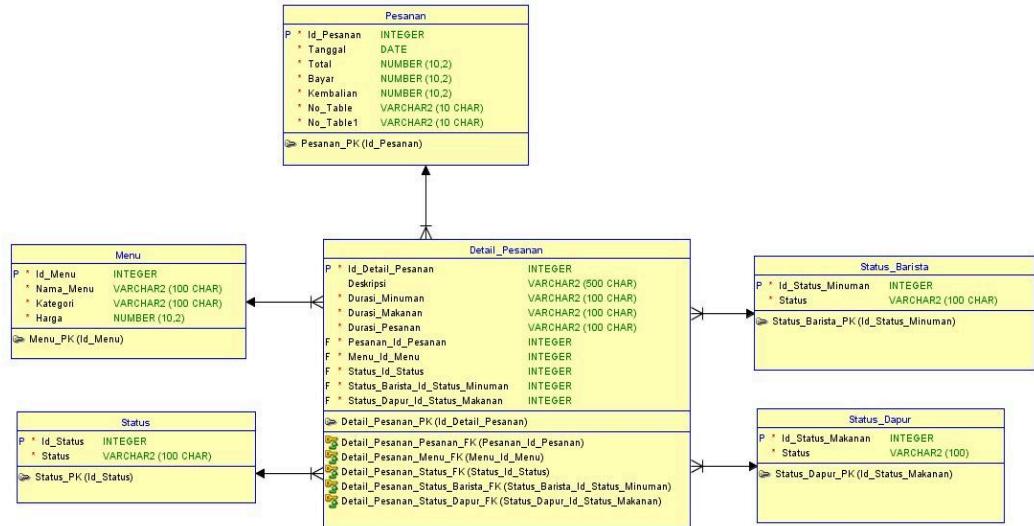
Gambar 1: Use Case Diagram

## Class Diagram:



Gambar 2: Class Diagram

## Desain Basis Data:



Gambar 3: ERD

Berikut Hasil dari Build/Revise Mock-Up:

- Membuat menu login
- Membuat home kasir
- Membuat POS kasir
- Membuat laporan kasir
- Membuat tampilan penerimaan pesanan kasir dan bar
- Membuat order list kasir
- Membuat order list dapur
- Membuat order list barista
- Membuat fitur update status dapur
- Membuat fitur update Status barista
- Membuat fitur update Status kasir

### 3. Test Drives Mock-Up

Dalam proses pengembangan sistem informasi di Cafe Antari, salah satu tahap penting yang kami lakukan adalah *testing* atau pengujian sistem. Testing merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, serta bebas dari kesalahan atau *bug* yang dapat mengganggu kinerja sistem. Pengujian ini dilakukan setelah sistem mencapai tahap implementasi prototipe yang telah dianggap stabil dan siap diuji. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode *Black Box Testing*, yaitu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsi sistem berdasarkan input dan output tanpa memperhatikan struktur kode program. Dengan

kata lain, pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna yang mengoperasikan sistem.

## BAB III: HASIL PEMBAHASAN

### 3.1 Implementasi Sistem

Untuk memenuhi kebutuhan stakeholder maka sistem yang diimplementasikan dari hasil perancangan adalah sebagai berikut:

#### UI Login



*Gambar 4: UI Login*

Penjelasan: UI ini adalah bagian awal pada sistem yang berguna untuk masuk ke sistem. sebelum masuk ke sistem user perlu menginputkan username, password dan role, sesuai dengan data yang ada di database.

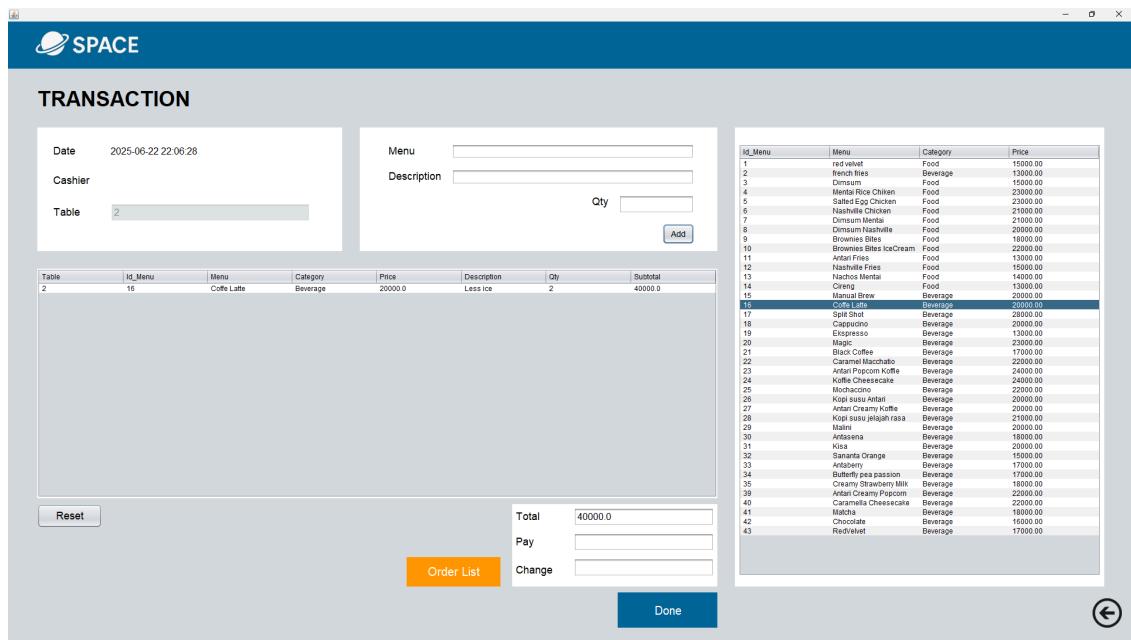
## UI Home View Kasir



Gambar 5: UI Home Kasir

Penjelasan: UI ini merupakan tampilan home untuk user dengan role kasir, ui ini berguna untuk user memilih menu antara menu POS dan Report lalu ada tombol logout untuk keluar dari UI home dan kembali ke UI Login.

## UI POS



Gambar 6: UI POS

Penjelasan: UI ini merupakan tampilan dari menu POS untuk user dengan role kasir, ui ini berguna untuk user melakukan transaksi dengan pembeli, seperti menginputkan menu, nomor meja, quantity, deskripsi dan menginputkan pembayaran

serta melakukan penyimpanan data kedalam database. Lalu ada tombol Order List untuk melihat orderan apa saja yang telah masuk kedalam database.

### UI Order List

The screenshot shows a window titled "ORDER STATUS". At the top left is the logo "SPACE". Below the title is a table with columns: Order\_Id, No Table, Menu, QTY, Status Order, Food Status, Beverage Status, and Duration. The table contains 13 rows of data. At the bottom left is a button labeled "Selected Menu" and at the bottom right is a button labeled "DONE". A circular arrow icon is located to the right of the window.

Order_Id	No Table	Menu	QTY	Status Order	Food Status	Beverage Status	Duration
57	4	Mochacino	2	Done	Done	Done	
57	4	Brownies Bites IceCream	1	Done	Done	Done	
57	4	Brownies Bites IceCream	10	Done	Done	Done	
58	3	Magic	12	Done	Done	Done	
59	1	vo	1	Done	Done	Done	
60	5	Butterfly pea passion	1	Done	Done	Done	
60	5	Salted Egg Chicken	3	Done	Done	Done	
60	5	Malini	1	Done	Done	Done	
60	5	Brownies Bites IceCream	6	Done	Done	Done	
61	1	Dimsum Nashville	2	Preparing	Preparing	Preparing	

Gambar 7: UI Order List

Penjelasan: UI ini bertujuan agar kasir dapat melihat status dari setiap pesanan makanan maupun minuman, dan kasir juga dapat menandai pesanan selesai jika pesanan makanan dan minuman telah selesai. Dalam ui ini kasir juga dapat melihat nomer meja untuk mempermudah proses pengantaran pesanan pelanggan.

### UI Report

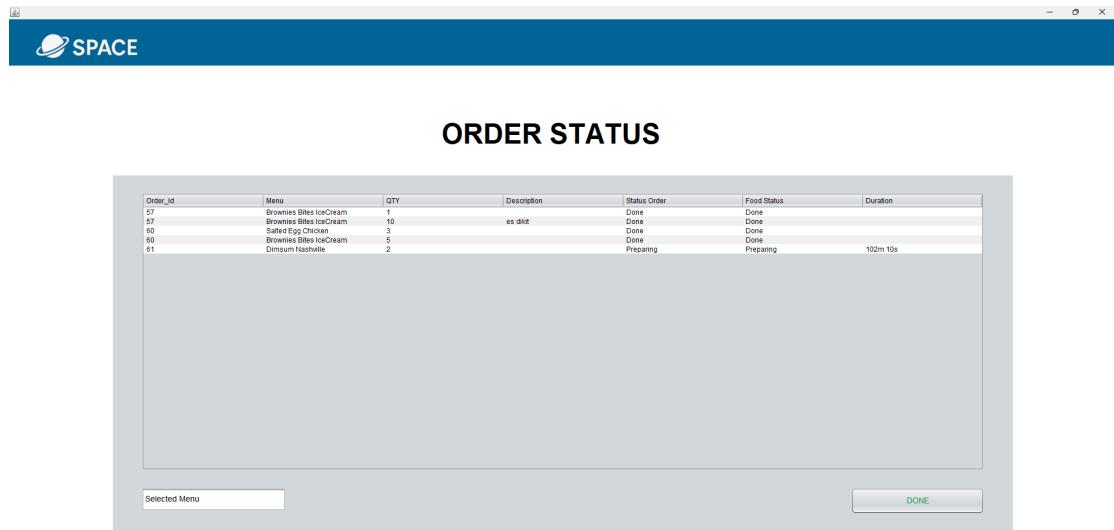
The screenshot shows a window titled "ORDER REPORT". At the top left is the logo "SPACE". Below the title is a table with columns: Order ID, Date, Menu, QTY, Duration, SubTotal, and Total. The table contains 13 rows of data. At the bottom left are dropdown menus for "All", "Sort by longest duration", and "Email". There are also input fields for "ID", "Menu", and "Duration". A circular arrow icon is located to the right of the window.

Order ID	Date	Menu	QTY	Duration	SubTotal	Total
57	2025-06-15 19:12:15.0	Brownies Bites IceCream	10	05m 20s	220000.00	280000.00
57	2025-06-15 19:12:15.0	Mochacino	2	05m 30s	44000.00	280000.00
57	2025-06-15 19:12:15.0	Brownies Bites IceCream	1	05m 20s	22000.00	280000.00
58	2025-06-15 19:15:28.0	Magic	12	02m 45s	270000.00	270000.00
59	2025-06-15 19:15:28.0	Kiss	1	02m 22s	20000.00	20000.00
60	2025-06-15 19:16:12.0	Malini	1	01m 19s	20000.00	215000.00
60	2025-06-15 19:16:12.0	Butterfly pea passion	1	01m 47s	170000.00	215000.00
60	2025-06-15 19:16:12.0	Brownies Bites IceCream	5	01m 52s	110000.00	215000.00
60	2025-06-15 19:16:12.0	Salted Egg Chicken	3	01m 43s	69000.00	215000.00
62	2025-06-17 13:04:19.0	Dimsum Mental	1	39m 26s	21000.00	21000.00

Gambar 8: UI Laporan

Penjelasan: UI ini bertujuan untuk kasir mencetak laporan penjualan dengan memilih kapan laporan itu dibuat seperti hari ini, 30 hari terakhir, bulan lalu, dan semua data penjualan. UI ini juga dapat menampilkan menu yang paling lambat diproses dan laporan ini nantinya akan dikirim ke email owner.

### UI Kitchen



The screenshot shows a Windows-style application window titled "ORDER STATUS". The window contains a table with the following data:

Order_Id	Menu	QTY	Description	Status Order	Food Status	Duration
57	Brownies Bites IceCream	1		Done	Done	
57	Brownies Bites IceCream	10	es diisi	Done	Done	
60	Sausage Bites	3		Done	Done	
60	Brownies Bites IceCream	5		Done	Done	
61	Dimsum Nashville	2		Preparing	Preparing	102m 10s

At the bottom left is a button labeled "Selected Menu" and at the bottom right is a button labeled "DONE". There is also a circular arrow icon with a minus sign to the right of the window.

Gambar 9: UI Dapur

Penjelasan: UI ini berguna untuk kitchen agar dapat melihat pesanan makanan apa saja yang ada di hari itu. Kitchen dapat menyelesaikan pesanan dengan menekan tombol selesai maka status makanan akan berubah menjadi selesai.

### UI Barista

The screenshot shows a Windows application window titled "ORDER STATUS". At the top left is the logo "SPACE". The main area contains a table with the following data:

Order_Id	Menu	QTY	Description	Status Order	Beverage Status	Duration
57	Mochaccino	2		Done	Done	
58	Magic	12		Done	Done	
59	Kita	1		Done	Done	
60	Banoffee pea passion	1		Done	Done	
60	Malin	1		Done	Done	

Below the table are two buttons: "Selected Menu" and "DONE".



*Gambar 10: UI Barista*

Penjelasan: UI ini berguna untuk barista agar dapat melihat pesanan minuman apa saja yang ada di hari itu. barista dapat menyelesaikan pesanan dengan menekan tombol selesai maka status minuman akan berubah menjadi selesai.

## BAB IV: TESTING

### 4.1 Test Case

Untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan spesifikasi yang telah ditentukan, maka diperlukan proses pengujian atau testing. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan, ketidaksesuaian fungsi, serta memastikan bahwa semua fitur bekerja sebagaimana mestinya. Salah satu metode pengujian yang umum digunakan adalah Black Box Testing, yaitu metode pengujian yang berfokus pada fungsionalitas. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil pengujian yang dilakukan, berikut adalah tabel Black Box Testing yang memuat skenario pengujian, data masukan, serta hasil yang diharapkan:

( [Testing pada sistem antari](#) )

## **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Pengembangan sistem pemesanan digital di Antari Slowbar and Space Salatiga memberikan solusi nyata terhadap permasalahan operasional yang sebelumnya dihadapi. Sistem ini mampu mengurangi keterlambatan, meningkatkan keakuratan informasi, dan mempercepat alur kerja antar bagian. Melalui pengujian Black Box Testing, sistem terbukti mampu memenuhi kebutuhan fungsional yang dirancang, ketepatan status pesanan, serta laporan harian yang dapat dikirim ke pemilik usaha. Sistem ini juga membantu meningkatkan kecepatan layanan dan kepuasan pelanggan.

### **5.2 Saran**

Sistem akan lebih optimal apabila menambahkan fitur notifikasi real-time yang terhubung ke perangkat mobile untuk respon yang lebih cepat. Meningkatkan penjagaan terhadap keamanan dan backup data dengan sistem cadangan otomatis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagaskara, D. B., Kurniawan, B., & Wicaksono, A. (2023). Pengujian web pengiriman pos indonesia Menggunakan metode black box boundary value analysis. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31284/j.kernel.2023.v4i1.3360>
- Hidayat, A. (n.d.). *metode prototype*. Scribd. Retrieved June 15, 2025, from <https://id.scribd.com/document/478846161/metode-prototype>
- Kalsum, U., Tute, K. J., & Radja, M. (2025). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KASIR PADA KEDAI YUMMY MENGGUNAKAN METODE PROTOTYP. *JSISTEK: JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI*, 3(01), 09–17. <https://doi.org/10.37478/jsistek.v3i01.4778>
- Michelle. (n.d.).
- Nadhifah, J., Muhammad Al Amin, Capriandika Putra Susanto, Muhammad Galuh Gumelar, Anka Luffi Ramdani, Mindara, G. P., & Wicaksono, A. (2024a). Black box testing on the wingpos website using the equivalence partitioning technique. *International Journal of Information Engineering and Science*, 1(4), 81–88. <https://doi.org/10.62951/ijies.v1i4.128>
- Nadhifah, J., Muhammad Al Amin, Capriandika Putra Susanto, Muhammad Galuh Gumelar, Anka Luffi Ramdani, Mindara, G. P., & Wicaksono, A. (2024b). Black box testing on the wingpos website using the equivalence partitioning technique. *International Journal of Information Engineering and Science*, 1(4), 81–88. <https://doi.org/10.62951/ijies.v1i4.128>
- Putra Jafandi, R. (2024). PENGEMBANGAN WAREHOUSE MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN METODOLOGI SDLC PROTOTYPE (STUDI KASUS PT CENTURY BATTERIES INDONESIA). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 6047–6054. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10128>
- Putri, S. J., Putri, D. G. P., & Putra, W. H. N. (2024). Analisis Komparasi pada Teknik Black Box Testing (Studi Kasus: Website Lars). *Journal of Internet and Software Engineering*, 5(1), 23–28. <https://doi.org/10.22146/jise.v5i1.9446>
- Strada, Y. A., Donoriyanto, D. S., & Rahmawati, N. (2022). Cash information system design based on website (case study on Café XYZ). *Tibuana*, 5(2), 99–106. <https://doi.org/10.36456/tibuana.5.2.5594.99-106>
- View of Implementasi Black Box Testing pada Aplikasi Sistem Kasir dengan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions.* (n.d.). <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/article/view/17645/pdf>
- Wendy Winata, Andi Wahju Rahardjo Emanuel, & Herlina. (2022). Pengujian website EPOS PT XYZ Menggunakan metode black box testing. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 3(2), 99–106. <https://doi.org/10.24002/jiaj.v3i2.6780>