

---

# OPTIMALISASI LAYANAN PEMESANAN MAKANAN ONLINE DI KANTIN KAMPUS MENGGUNAKAN SIMULASI: SEBUAH STUDI KONSEPTUAL

Heru Saputro<sup>1</sup>, Mohammad Fajar Septian<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara  
Jl. Taman Siswa No.09, Tahunan, Kec. Tahunan, Kab. Jepara, Jawa Tengah 59427

<sup>1</sup> [herusaputro@unisnu.ac.id](mailto:herusaputro@unisnu.ac.id), <sup>2</sup> [22125000453@unisnu.ac.id](mailto:22125000453@unisnu.ac.id).

---

## Abstrak

Penelitian ini menganalisis secara konseptual optimalisasi layanan pemesanan makanan di kantin kampus melalui pengembangan sistem online dan analisis simulasi. Permasalahan antrean panjang saat jam sibuk, pencatatan pesanan yang tidak efisien, dan kesulitan rekapitulasi penjualan harian menjadi fokus utama. Sistem yang diusulkan dirancang untuk mempercepat proses pemesanan, mencatat transaksi, serta memfasilitasi pengelolaan menu dan stok. Desain sistem mencakup arsitektur client-server, Use Case Diagram, perancangan basis data, dan flowchart proses. Visualisasi UI/UX juga dikembangkan untuk alur pengguna dan admin. Analisis simulasi konseptual menunjukkan bahwa sistem ini berpotensi mengurangi waktu tunggu, meningkatkan efisiensi operasional, dan mengoptimalkan manajemen sumber daya kantin. Peningkatan kualitas aplikasi dan pengalaman pengguna diharapkan signifikan.

**Kata kunci** : *kantin kampus, optimalisasi layanan, pemesanan makanan online, simulasi, sistem informasi, UI/UX*

---

## 1. Pendahuluan

Dinamika kehidupan perkuliahan modern menuntut efisiensi di berbagai aspek, termasuk dalam pemenuhan kebutuhan dasar mahasiswa seperti makanan. Kantin kampus, sebagai salah satu fasilitas vital, seringkali dihadapkan pada tantangan klasik berupa antrean panjang, waktu tunggu yang tidak efisien, dan potensi ketidakpuasan mahasiswa pada jam-jam sibuk. Fenomena ini tidak hanya mengurangi kenyamanan mahasiswa, tetapi juga dapat menghambat produktivitas operasional kantin itu sendiri [1]. Masalah-masalah seperti pencatatan pesanan manual yang menyebabkan double order dan ketidakakuratan, serta staf kantin yang kewalahan menjawab menu berulang kali, kerap terjadi disaat situasi pelanggan ramai. Dalam era transformasi digital, di mana teknologi telah meresap ke berbagai lini kehidupan, adopsi solusi berbasis teknologi menjadi krusial untuk mengatasi permasalahan konvensional ini [2]. Perkembangan pesat teknologi mendorong perubahan dari proses manual menjadi otomatis atau semi-otomatis

Salah satu inovasi yang menunjukkan potensi besar adalah sistem pemesanan makanan *online*.

Dalam artikel ini, akan dibahas perancangan aplikasi atau *website* pemesanan makanan *online* di kantin kampus. Implementasi sistem semacam ini diharapkan dapat mengubah alur pesan dari manual menjadi digital, sehingga mampu mengurangi kepadatan fisik di area kantin dan mempercepat proses transaksi [3]. Karena kepraktisan dan efisiensinya, pelanggan kini cenderung memilih pemesanan makanan online melalui website atau aplikasi seluler. Sistem pemesanan makanan berbasis web atau aplikasi seluler akan memudahkan pelanggan dan membantu kantin memberikan pelayanan yang lebih cepat dan maksimal. [4]. Melalui digitalisasi, kami menargetkan pengurangan antrean di kantin, akurasi pembayaran yang lebih baik, dan kepuasan pengguna yang meningkat. [5]. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji aspek serupa, seperti "Perancangan dan Evaluasi Aplikasi Berbasis Mobile untuk Otomatisasi Proses Pemesanan Makanan dan Minuman pada Penggunaan Sistem Pembelian Digital di Lingkungan Kantin" dan "Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin (Institut Shanti Bhuana)", yang fokus pada pengembangan sistem pemesanan digital untuk mengatasi masalah operasional kantin.

Penelitian ini, dengan judul "OPTIMALISASI LAYANAN PEMESANAN MAKANAN ONLINE DI KANTIN KAMPUS MENGGUNAKAN SIMULASI: SEBUAH STUDI KONSEPTUAL", bertujuan untuk menganalisis secara konseptual bagaimana simulasi dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan layanan pemesanan makanan online di kantin kampus. Simulasi dinamis, berdasarkan data aktual, menggunakan metode simulasi sistem acak dan pemilihan nomor acak sebagai input variabel. Penelitian lain juga telah menerapkan simulasi untuk mengoptimalkan layanan kantin universitas, termasuk menganalisis tingkat kedatangan siswa dan waktu pelayanan [6].

Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diidentifikasi parameter-parameter kunci yang memengaruhi efisiensi, serta memberikan gambaran tentang potensi pengurangan waktu tunggu dan peningkatan kapasitas layanan melalui pemanfaatan sistem digital. Artikel ini akan membahas konsep pemodelan simulasi yang relevan dan bagaimana simulasi dapat diaplikasikan untuk merancang sistem pemesanan makanan online yang lebih efisien, terlepas dari data spesifik kantin tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah simulasi, yang merupakan salah satu metode dalam riset operasi, untuk memahami dan mengoptimalkan dinamika layanan pemesanan makanan di kantin kampus secara konseptual.

## 2. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini akan membahas pendekatan sistematis yang digunakan untuk menganalisis potensi optimalisasi layanan pemesanan makanan *online* di kantin kampus. Dengan fokus pada analisis simulasi konseptual, penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data primer langsung dari kantin tertentu, melainkan berfokus pada pengembangan model hipotetis dan analisis potensi berdasarkan tinjauan literatur yang komprehensif dan desain sistem yang diusulkan.

### 2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi konseptual. Studi konseptual berfokus pada pengembangan kerangka kerja teoretis, model hipotetis, atau eksplorasi ide tanpa memerlukan data empiris langsung dari lapangan. Pendekatan ini relevan karena tujuan utama penelitian adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana penerapan sistem pemesanan makanan *online* dapat secara teoritis mengoptimalkan operasional kantin kampus melalui lensa simulasi [7].

### 2.2 Metode Analisis

Metode analisis utama yang akan digunakan adalah Simulasi. Simulasi adalah teknik yang memungkinkan peneliti untuk meniru operasi sistem dunia nyata dari waktu ke waktu. Dalam konteks ini, simulasi akan digunakan untuk:

1. Membangun model konseptual dari proses pemesanan makanan di kantin kampus, baik dalam kondisi tradisional (tanpa sistem *online*) maupun dengan implementasi sistem pemesanan *online*.
2. Menganalisis secara teoretis dampak potensial sistem *online* terhadap metrik kinerja kunci seperti waktu tunggu mahasiswa, tingkat pemanfaatan sumber daya kantin (misalnya, staf dapur dan area pengambilan), serta *throughput* pesanan.
3. Mengeksplorasi skenario-skenario hipotetis (misalnya, peningkatan volume pesanan pada jam puncak, penyesuaian jumlah staf) untuk memahami bagaimana sistem *online* dapat secara fleksibel beradaptasi dan berkontribusi pada optimalisasi layanan.

### 2.3 Desain Sistem sebagai Basis Konseptual

Meskipun penelitian ini bersifat konseptual, perancangan dasar sistem pemesanan makanan *online* yang telah dibuat akan menjadi landasan visual dan fungsional untuk analisis simulasi. Desain sistem yang diusulkan meliputi arsitektur sistem, rancangan alur menggunakan *Use Case Diagram*, dan perancangan basis data. Model UI/UX yang telah dibuat akan digunakan untuk memvisualisasikan bagaimana sistem akan berinteraksi dengan pengguna dan admin, memberikan konteks nyata pada elemen-elemen yang disimulasikan secara konseptual.

### 2.4 Tahapan Penelitian

Penelitian ini akan mengikuti tahapan utama sebagai berikut:

1. Identifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Sistem:
  - A. Mengidentifikasi masalah umum di kantin kampus, seperti antrean panjang, inefisiensi pencatatan pesanan, dan kesulitan rekapitulasi penjualan harian.
  - B. Merumuskan kebutuhan fungsional (misalnya, melihat menu, memesan *online*, manajemen menu oleh admin, laporan penjualan) dan non-fungsional (misalnya, aksesibilitas *mobile*, responsivitas, keamanan data) untuk sistem pemesanan makanan *online*.

2. Perancangan Sistem Konseptual:
  - A. Perancangan Arsitektur Sistem: Mengusulkan arsitektur *client-server* yang mencakup pengguna (melalui *browser* atau *mobile*), *web server*, dan *database*.
  - B. Perancangan Alur Sistem: Untuk mendesain alur sistem, kami akan memakai Use Case Diagram. Ini akan menunjukkan interaksi antara aktor (pengguna dan pemilik kantin) dengan sistem, meliputi login, pemesanan, melihat status pesanan, dan mengelola menu.
  - C. Perancangan Basis Data: Mendefinisikan struktur tabel basis data (*Pengguna*, *Menu*, *Pemesanan*, *Detail Pesanan*) serta relasi antar tabel melalui *Entity Relationship Diagram* (ERD).
  - D. Perancangan Alur Proses (Flowchart): Menggambarkan langkah-langkah utama dalam proses pemesanan dari *login* hingga konfirmasi pesanan.
  - E. Perancangan Antarmuka (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX): Kami akan membuat mockup dan prototipe awal untuk tampilan aplikasi. Ini mencakup layar pembuka (splash screen), pendaftaran (sign-up), masuk (login), daftar menu, keranjang belanja, detail pesanan, halaman profil, dan juga alur kerja admin untuk mengelola menu.

---

3. Pengembangan Model Simulasi Konseptual:
  - A. Mengembangkan model simulasi teoritis yang merepresentasikan operasional kantin dalam dua skenario: tanpa dan dengan sistem pemesanan *online*.
  - B. Menentukan parameter-parameter kunci untuk simulasi konseptual (misalnya, tingkat kedatangan pesanan, waktu layanan, jumlah server/staf, kapasitas area pengambilan) yang akan dibahas berdasarkan asumsi logis atau literatur yang relevan.
  - C. Mengidentifikasi metrik kinerja yang akan dievaluasi secara konseptual (misalnya, rata-rata waktu tunggu,

panjang antrean, utilitas staf, *throughput*).

4. Analisis Potensial Optimalisasi:
  - A. Melakukan analisis komparatif konseptual antara skenario tradisional dan skenario dengan sistem *online*, menyoroti bagaimana sistem yang diusulkan dapat mengatasi masalah yang diidentifikasi dan meningkatkan metrik kinerja.
  - B. Membahas potensi dampak positif terhadap efisiensi operasional, kepuasan mahasiswa, dan manajemen sumber daya kantin, dengan merujuk pada konsep simulasi.
5. Perumusan Kesimpulan dan Implikasi:
  - A. Merangkum temuan konseptual mengenai potensi optimalisasi layanan kantin kampus.
  - B. Memberikan implikasi teoretis dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian lanjutan, termasuk kemungkinan pengumpulan data empiris untuk validasi di masa depan.

## 2.5 Sumber Data dan Literatur

Penelitian ini sangat bergantung pada data sekunder dan tinjauan literatur yang komprehensif. Sumber-sumber yang digunakan meliputi:

1. Jurnal ilmiah dan publikasi yang relevan dengan sistem pemesanan makanan *online*, manajemen operasional, dan teori simulasi.
2. Buku teks dan sumber akademik lainnya yang membahas konsep-konsep Riset Operasi, analisis sistem, dan pengembangan perangkat lunak.
3. Dokumen pendukung desain sistem (Diagram Arsitektur, *Use Case*, ERD, *Flowchart*) dan visualisasi UI/UX (*mockup* dan prototipe).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari analisis dan perancangan sistem pemesanan makanan *online* di kantin kampus, serta pembahasan mengenai bagaimana analisis simulasi konseptual dapat diterapkan untuk mengidentifikasi potensi optimalisasi layanan. Pembahasan didasarkan pada kerangka teoretis, tinjauan literatur, dan desain sistem yang telah diusulkan.

### 3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Kondisi kantin kampus saat ini seringkali menghadapi masalah antrean panjang saat jam istirahat, yang menyebabkan pemborosan waktu bagi mahasiswa dan staf. Selain itu, inefisiensi dalam

pencatatan pesanan dan kesulitan dalam merekapitulasi pesanan serta penjualan harian menjadi kendala operasional. Oleh karena itu, sistem informasi pemesanan makanan berbasis *web* atau *mobile* diusulkan sebagai solusi untuk mempercepat proses pemesanan, mencatat transaksi, dan membantu pengelolaan menu serta stok makanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kebutuhan sistem dapat diidentifikasi sebagai berikut:

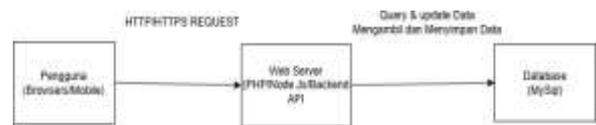
1. Kebutuhan Fungsional
  - A. Pengguna dapat melihat daftar menu dan harga.
  - B. Pengguna dapat memesan makanan secara *online*.
  - C. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus menu.
  - D. Admin dapat melihat laporan penjualan.
  - E. Sistem mencatat waktu dan detail pesanan
2. Kebutuhan Non-Fungsional
  - A. Sistem dapat diakses melalui perangkat *mobile* dan *desktop*.
  - B. Sistem harus responsif dan mudah digunakan.
  - C. Penyimpanan data menggunakan basis data terpusat.
  - D. Sistem harus aman dari akses tidak sah melalui *login* admin.

### 3.2 Desain Sistem

Desain sistem menguraikan struktur dasar dan alur kerja sistem pemesanan makanan *online* yang diusulkan. Ini merupakan fase penting dalam menerjemahkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah diidentifikasi ke dalam komponen-komponen teknis yang terorganisir.

### 3.3 Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem yang dirancang adalah model *client-server* yang terdiri dari tiga komponen utama: Pengguna (melalui *browser* atau perangkat *mobile*), *Web Server* (PHP/Node.js/Backend API), dan *Database* (MySQL). Pengguna mengirimkan permintaan HTTP/HTTPS ke *Web Server* yang kemudian menjalankan logika bisnis dan berinteraksi dengan *Database* untuk mengambil atau menyimpan data. Sistem ini mendukung autentikasi bagi admin dan pengguna biasa.



Gambar 1 Diagram Arsitektur Sistem

### 3.4 Rancangan Alur Menggunakan Diagram Use Case

Diagram *Use Case* menggambarkan interaksi antara aktor (Pengguna dan Pemilik Kantin) dengan sistem. Pengguna dapat melakukan Login, Melakukan Pemesanan, Melihat Status Pemesanan, dan Mengubah Status Pesanan. Sementara itu, Pemilik Kantin dapat Melihat Laporan, yang mencakup Melihat Daftar Pesanan dan Mengelola Menu. Fitur Melihat Daftar Pesanan dan Mengelola Menu di-extend dari Melihat Laporan.



Gambar 2 Rancangan Alur Diagram Use Case

### 3.5 Model Software Development Life Cycle (SDLC)

Model SDLC yang dipilih adalah **Waterfall**. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristik proyek yang sederhana dengan kebutuhan yang sudah jelas. Tahapan pengembangan dapat dijalankan secara berurutan, mulai dari analisis hingga implementasi, yang cocok untuk sistem skala kecil hingga menengah.

### 3.6 Perancangan Basis Data

Struktur basis data dirancang untuk menyimpan semua informasi penting terkait pengguna, menu, dan transaksi pesanan. Basis data ini terdiri dari empat tabel utama:

Tabel 1 Tabel Pengguna

Field	Type Data	Keterangan
id	INT (PK)	ID unik pengguna
nama	VARCHAR	Nama lengkap
email	VARCHAR	Digunakan untuk login
password	VARCHAR	Password terenkripsi
role	VARCHAR	'user' atau 'admin'

Tabel 2 Tabel Menu

Field	Tipe Data	Keterangan
<u>id_menu</u>	INT (PK)	ID unik menu
<u>nama_menu</u>	VARCHAR	Nama makanan/minuman
<u>harga</u>	DECIMAL	Harga per item
<u>stok</u>	INT	Stok tersedia

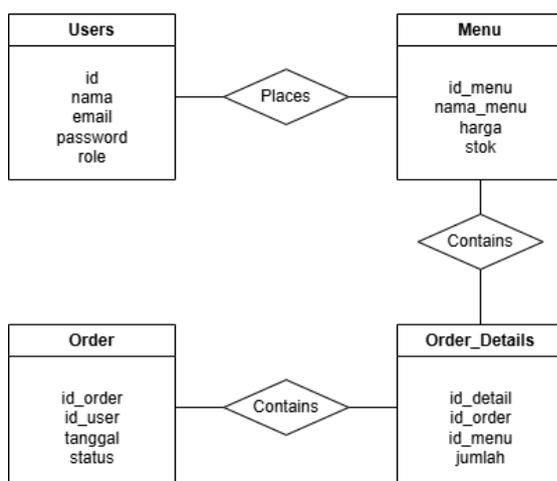
Tabel 3 Tabel Pemesanan

Field	Tipe Data	Keterangan
<u>id_order</u>	INT (PK)	ID unik pesanan
<u>id_user</u>	INT (FK)	Relasi ke tabel users
<u>tanggal</u>	DATE	Tanggal pemesanan
<u>status</u>	VARCHAR	Status: 'diproses', 'selesai'...

Tabel 4 Detail Pesanan

Field	Tipe Data	Keterangan
<u>id_detail</u>	INT (PK)	ID unik detail pesanan
<u>id_order</u>	INT (FK)	Relasi ke tabel orders
<u>id_menu</u>	INT (FK)	Relasi ke tabel menu
<u>jumlah</u>	INT	Jumlah menu yang dipesan

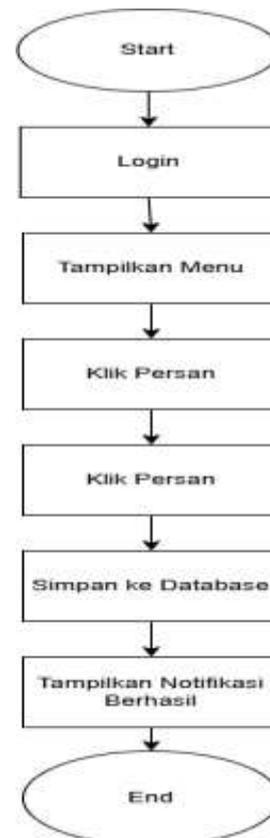
Relasi antar tabel digambarkan dalam Entity Relationship Diagram (ERD) sebagai berikut:



Gambar 3 ERD Sederhana

#### 4.5 Flowchart Proses Pemesanan

Flowchart ini mengilustrasikan alur proses pemesanan makanan dalam sistem dari sisi pengguna. Proses dimulai dengan Login pengguna, dilanjutkan dengan Tampilkan Menu, kemudian pengguna Klik Pesan untuk memilih menu, pesanan Simpan ke Database, dan diakhiri dengan Tampilkan Notifikasi Berhasil sebelum proses berakhir.



Gambar 4 Flowchart

#### 4. Konsep Sistem Pemesanan Makanan Online Kantin (Visualisasi UI/UX)

Perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan komponen krusial dalam sistem pemesanan makanan online untuk kantin kampus ini. Desain yang intuitif dan fungsional akan mendukung efisiensi operasional dan meningkatkan kepuasan pengguna. Perancangan ini menghasilkan prototipe awal yang mencakup alur bagi pengguna (mahasiswa) dan admin (pengelola kantin).

##### 4.1 Alur Pengguna (Mahasiswa)

Alur pengguna dirancang untuk memudahkan proses pemesanan makanan, dimulai dari interaksi awal hingga konfirmasi pesanan.

**Halaman *Splash Screen*:** Ini adalah hal pertama yang pengguna lihat setelah meluncurkan aplikasi.



**Gambar 5** Halaman Splash Screen

**Halaman *Sign Up*:** Pengguna diwajibkan membuat akun terlebih dahulu.



**Gambar 6** Halaman Sign Up

**Halaman *Buat Akun Baru*:** Pengguna memasukkan detail seperti nama, *email*, nomor telepon, dan *password* untuk mendaftar akun baru.



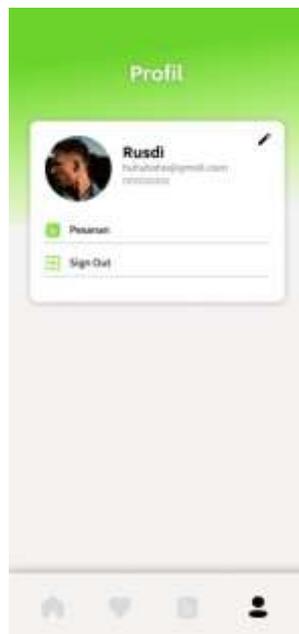
**Gambar 7** Halaman Buat Akun Baru

**Halaman *Login*:** Setelah membuat akun, pengguna harus *login* kembali. **Gambar 8. Halaman *Login Pengguna***



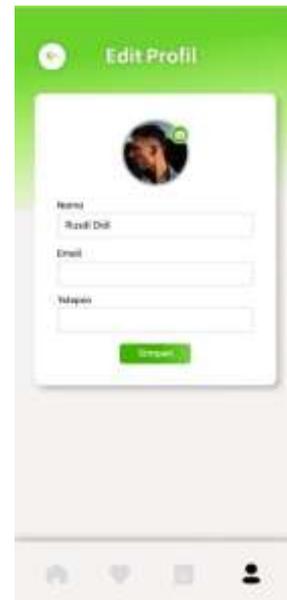
Gambar 8 Halaman Login Pengguna

**Halaman Profil:** Ini adalah menu profil tempat pengguna dapat melihat dan merubah informasinya sesuai keinginan.



Gambar 9 Halaman Profil

**Halaman Edit Profil:** Menampilkan tampilan setelah pengguna mengganti nama atau informasi profil lainnya.



Gambar 10 Halaman Edit Profil

**Halaman Menu Favorit:** Setelah pengguna menambahkan makanan kesukaannya ke favorit, menu akan otomatis tersimpan di halaman ini.



Gambar 11 Halaman Menu Favorit

**Halaman Menu Utama:** Halaman ini menampilkan menu dan detail menu yang dapat dicari oleh pengguna.



Gambar 12 Halaman Menu Utama

**Halaman Konfirmasi:** Setelah melakukan pesanan, pengguna akan mendapatkan konfirmasi pesanan bahwa pesanan sudah diterima dan akan segera dipersiapkan.



Gambar 14 Halaman Konfirmasi

**Halaman Keranjang:** Setelah pengguna menambahkan menu, pengguna akan diarahkan ke menu keranjang untuk meninjau pesanan.



Gambar 13 Halaman Keranjang

**Halaman Detail Pesanan:** Ini adalah halaman yang menunjukkan detail pesanan pengguna.

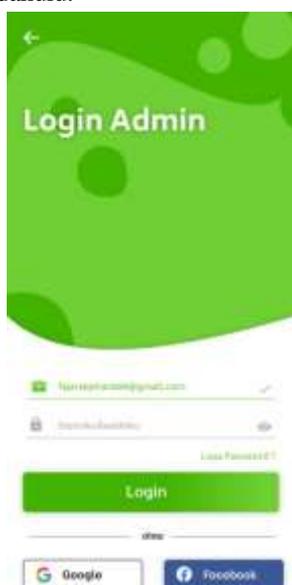


Gambar 15 Halaman Detail Pesanan

#### 4.2 Alur Admin (Pengelola Kantin)

Alur admin dirancang untuk memungkinkan pengelola kantin mengelola menu dan melihat pesanan.

**Halaman Login Admin:** Admin dipersilakan login terlebih dahulu.



Gambar 16 Halaman Login Admin

**Halaman Daftar Menu (Admin):** Ini adalah halaman daftar menu yang sebelumnya telah admin tambahkan.



Gambar 17 Halaman Daftar Menu

**Halaman Hapus Menu:** Admin dapat menghapus menu. Terdapat juga tampilan setelah menu dihapus.



Gambar 18 Halaman Hapus Menu

**Halaman Tambah Menu:** Admin juga dapat menambahkan menu. Terdapat konfirmasi bahwa menu berhasil ditambahkan.



Gambar 19 Halaman Tambah Menu

**Halaman Setelah Menu Ditambah:** Menampilkan daftar menu setelah penambahan berhasil



Gambar 20 Halaman Setelah Menambah Menu

#### 4.3 Rencana Pengembangan Berikutnya

Sebagai pengembangan di masa depan, direncanakan penambahan fitur *dashboard* admin yang memungkinkan admin melihat jumlah pesanan dalam satu hari berdasarkan tanggal.

#### Link Prototipe Figma

Prototipe lengkap dari desain UI/UX ini dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/proto/KIYI9ex6lj9cOQxoVphAUO/UI-UX-Kantin-Online?node-id=0-1&t=9LOcfhGdG5CGgZXy-1>

#### 5. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang dan menganalisis secara konseptual sistem pemesanan makanan *online* untuk kantin kampus dengan fokus pada optimalisasi layanan menggunakan pendekatan simulasi. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah antrean panjang, inefisiensi pencatatan pesanan, dan kesulitan rekapitulasi penjualan harian di kantin kampus.

Solusi yang diusulkan adalah pengembangan sistem informasi pemesanan makanan berbasis *web* atau *mobile* yang didukung oleh analisis simulasi konseptual. Desain sistem mencakup arsitektur *client-server*, rancangan alur dengan *Use Case Diagram*, model SDLC Waterfall, perancangan basis data yang terdiri dari tabel Pengguna, Menu, Pemesanan, dan Detail Pesanan, serta *flowchart* proses pemesanan.

Selain itu, visualisasi UI/UX sistem telah dikembangkan, mencakup alur lengkap dari sisi pengguna (mulai dari *splash screen*, *sign-up*, *login*, pemesanan menu, hingga detail pesanan) dan alur admin untuk pengelolaan menu.

Secara konseptual, analisis simulasi menunjukkan bahwa implementasi sistem pemesanan makanan *online* berpotensi besar untuk mengoptimalkan operasional kantin. Ini dapat mengurangi waktu tunggu mahasiswa dengan mentransformasi antrean fisik menjadi antrean virtual, meningkatkan efisiensi operasional kantin melalui perataan beban kerja dapur, serta memungkinkan manajemen sumber daya yang lebih baik. Peningkatan ini diharapkan akan menghasilkan kepuasan pengguna yang lebih tinggi dan dukungan terhadap transformasi digital layanan kantin.

#### DAFTAR PUSTAKA

Z. E. Ferdi, F. Putra, H. Ajie, I. A. Safitri, and

- U. N. Jakarta, “*Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens*,” *Int. J. Inf. Syst. Technol. Akreditasi*, vol. 5, no. 3, pp. 308–315, 2021, [Online]. Available: [https://www.figma.com/design/Oskar and Noviyanti](https://www.figma.com/design/Oskar%20and%20Noviyanti), “*Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin (Institut Shanti Bhuna)*,” *Instink Inov. Pendidikan, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 46–58, 2023, doi: 10.30599/instink.v2i2.2498.
- A. Y. Pramana, A. Dwi, P. Tangalayuk, F. Jaya, A. Y. Pr, and C. Suardi, “*Jurnal INTRO (Informatika dan Teknik Elektro) Perancangan dan Evaluasi Aplikasi Berbasis Mobile untuk Otomatisasi Proses Pemesanan Makanan dan Minuman pada Penggunaan Sistem Pembelian Digital di Lingkungan Kantin*,” *J. INTRO*, vol. 2, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/intro>
- D. H. Putra and A. T. J. H., “*Desain Sistem Informasi Penjualan Produk Mebel Berbasis Website Di Perusahaan Jeparadeas*,” *J. Sci. Eng. Natl. Semin. Univ. PGRI Semarang*, vol. 5, no. Sens 5, pp. 5–11, 2020.
- T. Parulian, C. Panjaitan, Tanjiro Bastian, F. Irwany, and P. Aswini, “*Analisis Penerapan Teori Sistem Antrian pada Pelayanan di Rumah Makan Ayam Geprek XYZ*,” *J. Talent. Conf. Ser.*, vol. 06, no. 02, pp. 47–52, 2023, doi: 10.32734/ee.v6i1.1779.
- S. Jiao, X. Wang, D. Song, and S. Du, “*Simulation and optimization of university canteen service under the situation of epidemic prevention and control based on queuing theory*,” *ITM Web Conf.*, vol. 47, p. 02052, 2022, doi: 10.1051/itmconf/20224702052.
- D. S. Hamdani and L. W. Monic, “*REDESIGN UI / UX UNTUK MENGOPTIMALKAN PENGGUNAAN APLIKASI JADWAL TALKSHOW RADIO MENGGUNAKAN METODE*,” pp. 1–12.