

# Rancang Bangun Aplikasi Website Cafe Youtme Menggunakan Unified Modeling Language (UML)

Muhammad Ghazi Al Ghifari<sup>1,\*</sup>, Apriade Voutama<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Informatika; Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, 0812-95094228; e-mail: [alghiarim@gmail.com](mailto:alghiarim@gmail.com).

<sup>2</sup> Sistem Informasi; Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, 0812-95094228; e-mail: [apriade.voutama@staff.unsika.ac.id](mailto:apriade.voutama@staff.unsika.ac.id)

\* Korespondensi: e-mail: [alghiarim@gmail.com](mailto:alghiarim@gmail.com)

Diterima: 10 Juni 2024 ; Review: 12 Juni 2024; Disetujui: 18 Juni 2024

Cara sitasi: Ghifari MGA, Voutama A. 2024. Rancang Bangun Aplikasi Website Café Youtme Menggunakan Unified Modeling Language (UML). Information Management for Educators and Professionals. Vol 9 (1): 31-40.

**Abstrak:** Setiap hari teknologi informasi terus berkembang dengan sangat pesat, mulai dari perangkat keras (hardware) dan juga perangkat lunak (software). Jaringan internet adalah salah satu contoh alat teknologi yang menyediakan jutaan jenis data. Manusia dapat melakukan apapun dan dimanapun dengan menggunakan jaringan internet. Teknologi membantu manusia sepanjang hari. Teknologi juga bisa dirasakan diberbagai bidang, termasuk pada restoran dan cafe. Youtme adalah sebuah cafe yang menjual minuman dan makanan ringan. Cafe ini selalu penuh dengan pembeli dari buka hingga tutup, dengan lonjakan besar di akhir pekan. Cafe selalu penuh dengan pelanggan karena jumlah pembeli yang meningkat pada hari-hari tersebut. Namun, penjualan di cafe Youtme masih dilakukan secara manual dan terbatas. Akibatnya, pengelolaan pemesanan dan distribusi di cafe tersebut tidak efisien. Dalam perancangan pada penelitian ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan permodelan Unified Modeling Language (UML). Penelitian ini juga menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan dalam penjualan setiap harinya. Aplikasi ini akan dikembangkan seiring berjalannya waktu.

**Kata kunci:** Aplikasi, Cafe, UML, Website

**Abstract:** Every day information technology continues to develop very rapidly, starting from hardware (hardware) and also software (software). The internet network is one example of a technological tool that provides millions of types of data. Humans can do anything and anywhere by using the internet network. Technology helps humans throughout the day. Technology can also be felt in various fields, including restaurants and cafes. Youtme is a cafe that sells drinks and snacks. The cafe is always full of customers from opening to closing, with a big spike on weekends. The cafe is always full of customers as the number of buyers increases on those days. However, sales at Youtme cafe are still done manually and limited. As a result, the management of ordering and distribution at the cafe is inefficient. In the design of this research using the System Development Life Cycle (SDLC) method with Unified Modeling Language (UML) modeling. This research also produces an application that can facilitate sales every day. This application will be developed over time.

**Keywords:** Application, Cafe, UML, Website

## 1. Pendahuluan

Setiap hari teknologi informasi terus berkembang dengan sangat pesat, mulai dari perangkat keras (hardware) dan juga perangkat lunak (software). Jaringan internet adalah salah satu contoh alat teknologi yang menyediakan jutaan jenis data [1]. Manusia dapat melakukan

apapun dan dimanapun dengan menggunakan jaringan internet. Teknologi membantu manusia sepanjang hari. Ini dapat dilihat dari banyaknya penemuan teknologi canggih yang digunakan untuk membantu aktivitas manusia [2]. Teknologi juga bisa dirasakan diberbagai bidang, termasuk pada restoran dan cafe [3]. Teknologi jaringan internet memungkinkan perusahaan untuk memanfaatkannya sebagai peluang bisnis [4]. Banyak pengusaha yang memanfaatkan teknologi pada bidang kuliner untuk membantu dalam mengatasi mereka menyelesaikan dalam usahanya.

Youtme adalah sebuah café yang menjual minuman dan makanan ringan. Café ini selalu penuh dengan pembeli dari buka hingga tutup, dengan lonjakan besar di akhir pekan. Café selalu penuh dengan pelanggan karena jumlah pembeli yang meningkat pada hari-hari tersebut. Hal ini menunjukkan popularitas café Youtme di masyarakat dan tingginya minat orang untuk menghabiskan waktu di sana, terutama di akhir pekan. Namun, penjualan di café Youtme masih dilakukan secara manual, sehingga pembeli harus datang ke cafe untuk antri terlebih dahulu. Selain itu, penjualan dan pendistribusian bahan baku makanan dan minuman sangat terbatas. Akibatnya, pengelolaan pemesanan dan distribusi di kafe tersebut tidak efisien.

Dengan adanya permasalahan diatas, penulis merancang aplikasi website dan akan dikembangkan seiring berjalannya waktu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan permodelan *Unified Modeling Language* (UML). Dibuatnya aplikasi website ini untuk memudahkan penjualan di cafe Youtme, sehingga pembeli bisa dengan mudah memesan pesannya dan juga memudahkan dalam pendataan stok bahan baku. Aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan memudahkan dan meningkatkan operasional cafe.

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rayhan Sulaiman dan Nardiono (2022) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Coffee Berbasis Web Pada Café Kahawa” menjelaskan bahwa elemen yang mendukung proses penjualan adalah penggunaan internet, sehingga bisa menjadi peluang bisnis bagi perusahaan. Penelitian yang dilakukan oleh Novera Kristianti dan Jesica Paskaria Putri (2021) menjelaskan bahwa pengolahan informasi pada menu di kedai kopinya masih dilakukan secara manual sehingga perlu dibuat aplikasi untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Yoga Pratama, Soebandi, dan Manorang Gultom (2022) menjelaskan bahwa cafe jerza masih memakai sistem tradisional dalam penjualannya, sehingga dibuat sistem informasi dengan menggunakan perangkat mobile.

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan terbagi dari beberapa termin. Pada penelitian ini digunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Dimana metode yang digunakan, yang pertama dilakukan penulis adalah mengumpulkan data dan informasi dengan melakukan wawancara. Tahap selanjutnya Perancangan, dalam merancang menentukan bagian-bagian yang ingin diperlukan dan menentukan pemodelan dari penelitian[5]. Selanjutnya penulis melakukan analisis, pada tahap ini dilakukan analisis bentuk permodelan yang mudah dan dapat dimengerti oleh semua kalangan, menganalisis website e-commerce yang akan di buat [5] dan juga bagaimana semua kalangan masyarakat tau bahwa untuk memesan menu pada cafe Youtme sudah dapat melalui website. Setelah melakukan analisis, penulis melakukan pembuatan desain website. Untuk membuat desain penulis menggunakan permodelan UML (*Unified Modeling Language*). Dimana UML digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan sistem informasi berstandar industri[6]. UML sendiri memiliki keunggulan untuk membuat desain sistem lebih mudah bagi pengembang sistem karna sistemnya yang berorientasi objek[7]. Sangat mirip dengan sistem nyata yang di modelkan oleh objek dan diwakili oleh simbol-simbol tertentu[8]. Pada tahap penyelesaian penulis melakukan implementasi. Pada tahap ini penulis membuat sistem yang akan di tampilkan dalam bentuk website[9]. Penulis berharap dengan adanya aplikasi website ini bisa memperbaiki sistem penjualan cafe Youtme, yang sebelumnya masih bersifat konvensional, sehingga website ini bisa terus berkembang dan memudahkan dalam pendataan. Pada penelitian ini tahap-tahap yang ada adalah perencanaan, analisis, desain, implementasi.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Ini adalah bentuk informasi hasil analisis dan pembahasan yang di lakukan pada Cafe Youtme. Informasi atau pengumpulan data sangat di perlukan yang di dapat dari observasi

secara langsung di tempat, dan wawancara. wawancara yang di lakukan kepada narasumber yaitu pemilik dari Cafe Youtme, dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar pertanyaan dan jawaban pewawancara

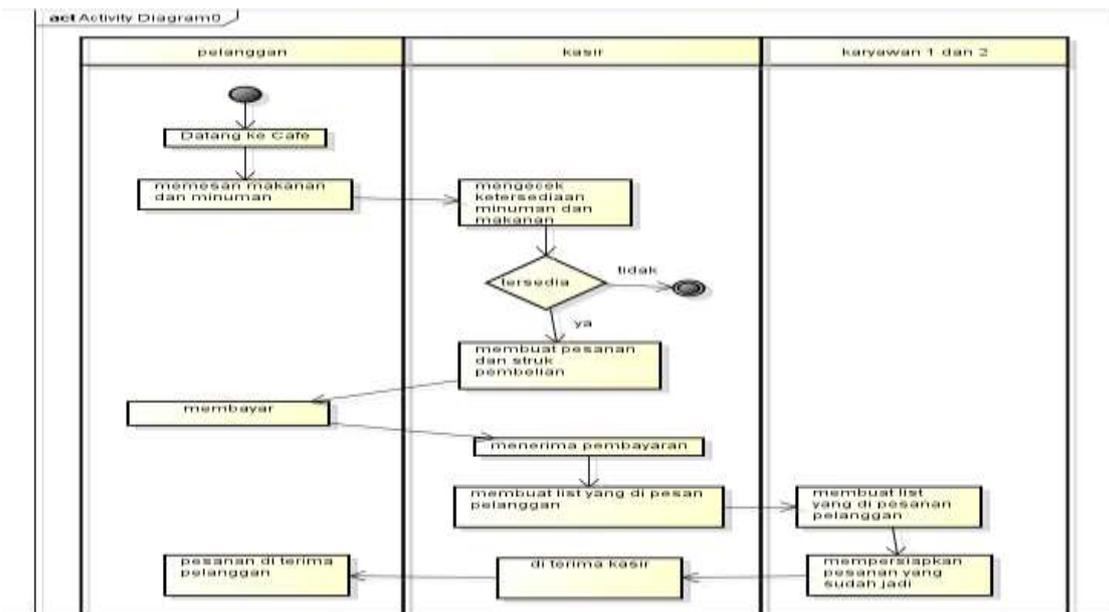
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Model bisnis apa yang di terapkan pada cafe youtme?	Penerapan bisnis yang masih di lakukan oleh Cafe Youtme masih menerapkan model bisnis konvensional seperti kafe-kafe biasa. Misalnya, orang datang ke kafe, pesan atau order makanan atau minuman, membuat nota secara manual, kemudian membayar harga barang, dan kemudian pelanggan menerima makanan atau minuman. Dengan cara ini, pelanggan menerima makanan atau minuman mereka.
2	Berapa banyak karyawan pada cafe ini dan apa saja tugasnya?	Untuk karyawan sendiri sementara ada 3 orang, untuk bagian tugas yaitu 1 orang kasir, 1 orang membuat minuman, dan 1 orang sebagai pembuat makanan.
3	Apa saja yang menjadi kelebihan dari kafe ini dari cafe-cafe lainnya?	Kita bisa memberikan harga yang lebih terjangkau di bandingkan harga minuman dan makanan di cafe lain, memberikan pelayanan yang cepat jadi pelanggan gak begitu menunggu terlalu lama.
4	Untuk mempromosikannya menggunakan apa?	untuk promosi masih seperti toko lain dari orang ke orang, terus juga media bener atau pamflet dan juga Instagram.
5	Apa saja kekurangan yang di hadapi dengan bisnis yang sudah berjalan ini?	Kendala yang di hadapi adalah, pemasaran produk café kami kurang luas , serta manajemen stok barang yang masih manual, sehingga sulit mengelola barang masuk dan keluar.
6	Bagaimana pendapat bapak terhadap banyak café yang sudah men gunakan media online untuk penjualan?	Sangat baik sekali, kalau di terapkan di café kami itu bisa membuat pemasaran dan penjualan produk kita lebih mudah diakses oleh banyak pelanggan.
7	Bagaimana peluang usaha cafe youtme untuk saat ini ?	Peluang usaha untuk Cafe Youtme sangat baik karena anak muda saat ini mencari tempat nyaman untuk ngobrol atau mengerjakan tugas sambil ngemil. Usaha cafe seperti ini cocok untuk zaman sekarang. Untuk pengembangan ke depan, kita perlu menawarkan menu yang lebih lengkap, harga lebih murah, pelayanan lebih baik, dan menjangkau bisnis yang berbeda dari cafe lain.

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Dari proses wawancara yang telah di lakukan, di dapatkan bahwa system penjualan café Youtme masih manual, dimana orang datang ke café untuk memesan makanan dan juga minuman yang ada. Setelah proses, di butuhkan perbaikan model bisnis dari cafe Youtme, yaitu pemesanan menu secara online. Alasannya di lakukan perbaikan model bisnis yaitu untuk meningkatkan kualitas dari cafe Youtme, pemasaran cafe Youtme yang kurang luas, dan pendataan barang yang kurang maksimal. Maka dari wawancara yang telah di lakukan dibuatlah aplikasi website penjualan menu cafe Youtme.

**Identifikasi Model Bisnis Berjalan**

Didasarkan dari data yang sudah didapatkan dari melakukan sesi observasi, wawancara, dan dokumentasi [10], memperlihatkan bahwa sistem penjualan atau model bisnis di Cafe Youtme masih diterapkan dengan cara biasanya atau konvensional, yaitu dengan pembeli datang langsung ke toko untuk melihat juga membeli makanan dan minuman yang diinginkan. Pada model bisnis digunakan *Unified Modeling Language (UML)*. *Unified Modeling Language (UML)* adalah standar bahasa di industri yang paling populer untuk dilakukan analisis dan desain, persyaratan, dan lain sebagainya [11]. Pemodelan yang digunakan, yaitu diagram activity, diagram activity berfungsi untuk memvisualkan alur satu aktivitas ke aktivitas selanjutnya. yang aktornya terdiri dari: pelanggan, kasir dan karyawan1 dan 2 yang terdiri dari ceff dan barista. Mengarah pada Gambar 1, Berikut adalah penjelasan model bisnis yang berjalan di Cafe Youtme. Pelanggan datang ke cafe dan memilih makanan atau minuman dengan menanyakan kepada kasir atau melihat buku menu. Kasir memeriksa ketersediaan menu dan jika tersedia, membuatkan struk pembelian. Pelanggan kemudian membayar sesuai harga, dan kasir menerima pembayaran serta memberikan daftar pesanan kepada chef dan barista. Chef dan barista membuat pesanan, yang kemudian diantar ke kasir untuk diserahkan kepada pelanggan.

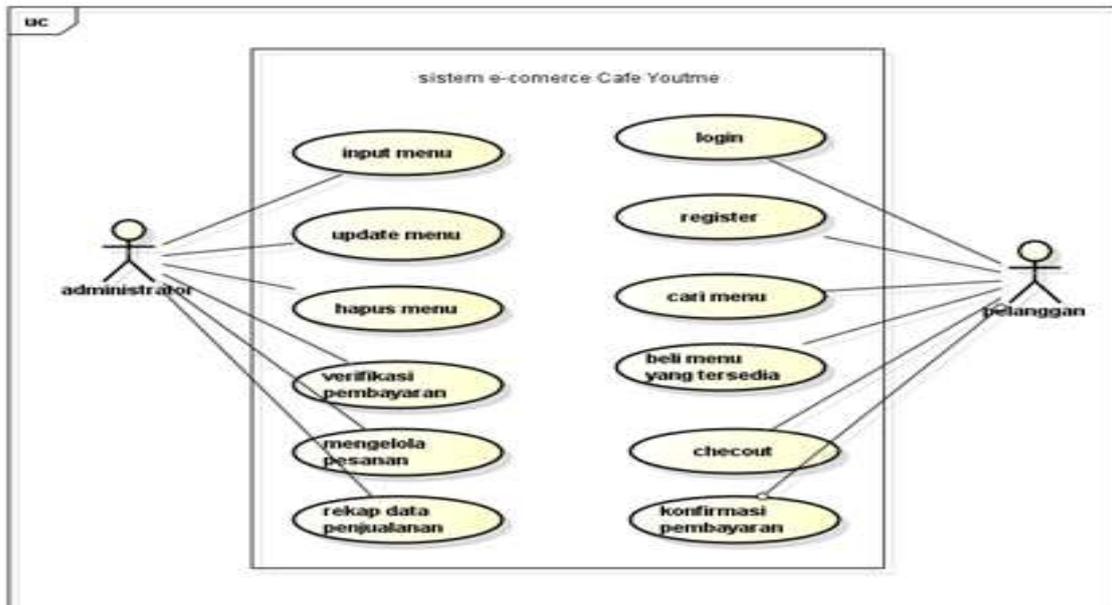


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 1. Activity diagram

**Use Case Diagram**

Diagram ini menggambarkan interaksi pengguna dan sistem[12]. Untuk Cafe Youtme, use case diagram terdiri dari dua perspektif: konsumen dan administrator. Diagram ini mencakup 12 use case: mengelola pesanan konfirmasi pembayaran, login, beli produk, registrasi, verifikasi pembayaran, mencari produk, input produk, update produk, checkout, hapus produk, dan rekap data penjualan. disajikan rekomendasi use case diagram yang di rekomendasikan untuk cafe Youtme.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Use Case Diagram Model Bisnis Rekomendasi

**Usecase Scenario cafe Youtme**

Use case scenario adalah penjelasan atau bentuk yang menerangkan secara rinci fisualisasi kegiatan atau use case[13]. Dari 12 use case scenario yang digunakan pada penelitian, akan di sajikan salah satu contoh use case scenario saja, yang akan di ditampilkan pada gambar 3 yaitu bernama Use Case Scenario pada kegiatan Verifikasi Pembayaran.

Use case name:	Verifikasi pembayaran
Actor :	Administrator
Description:	Administrator melakukan verifikasi pembayaran pesanan pelanggan
Step performed :	<ol style="list-style-type: none"> <li>Administrator memilih menu upload files</li> <li>Sistem memperlihatkan semua bukti pembayaran yang berhasil di upload ke sistem</li> <li>Administrator mengunduh file bukti pembayaran pada data base website</li> <li>Sistem akan memberikan file bukti pembayaran</li> <li>Administrator memeriksa pembayaran jika valid, maka menu yang di pesan akan di antar ke pelanggan</li> <li>Jika pembayaran belum valid, maka administrator melakukan konfirmasi ulang kepada pelanggan terkait pembayaran</li> <li>Konsumen melakukan pembayaran ulang dan mengirim bukti pembayaran</li> <li>Menu yang sudah di pesan akan di kirimkan ke pelanggan.</li> </ol>
Precondition :	Administrator akan melakukan verivikasi pembayaran
Postcondition:	Administrator sudah selesai proses verifikasi pembayaran

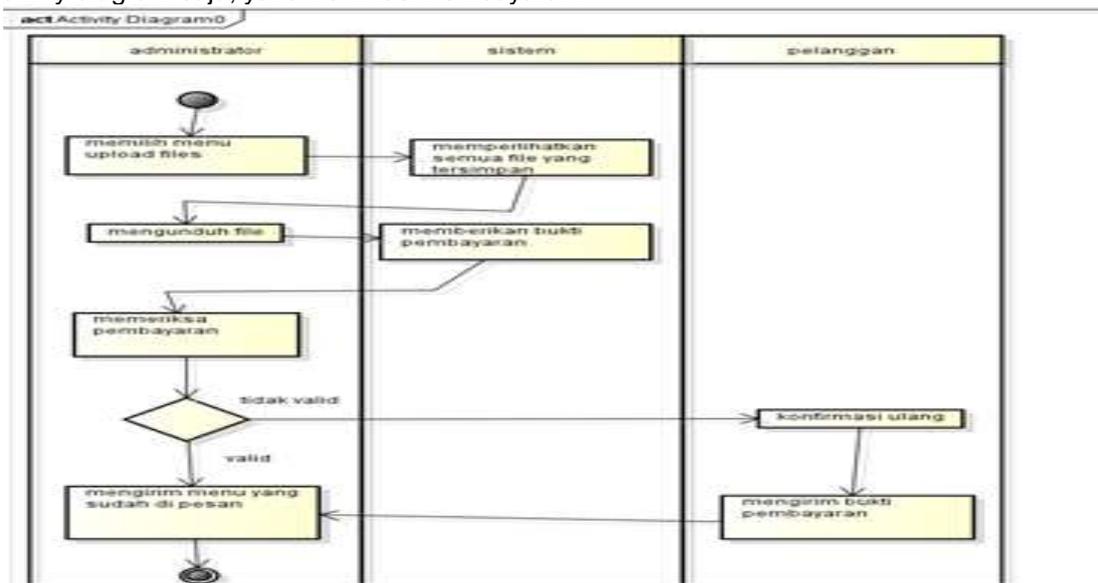
Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Use Case Scenario Verifikasi Pembayaran café Youtme

Melihat Kembali dari Gambar 3, Administrator memiliki delapan tugas utama dalam verifikasi pembayaran. Pertama, Administrator memilih menu "Upload Files" di sistem. Sistem menampilkan daftar file bukti pembayaran yang telah diupload. Administrator mengunduh dan memeriksa file bukti pembayaran. Jika pembayaran valid, pesanan akan dikirim kepada pelanggan. Jika tidak valid, Administrator akan menanyakan ulang pembayaran kepada pelanggan. Pelanggan kemudian melakukan pembayaran ulang dan mengirimkan bukti yang sesuai. Terakhir, pesanan yang valid akan dikirim dan diterima oleh pelanggan.

Activity Diagram

Activity diagram akan menampilkan semua urutan kegiatan, dan juga akan menampilkan kegiatan yang sifatnya berhubungan. Setiap urutan aktivitas pada suatu diagram activity [14]. disajikan diagram activity yang di rekomendasikan untuk model bisnis Cafe Youtme. Dari 12 diagram activity yang di buat dalam penelitian, yang akan ditampilkan yaitu satu contoh activity diagram saja, yaitu Verifikasi Pembayaran.



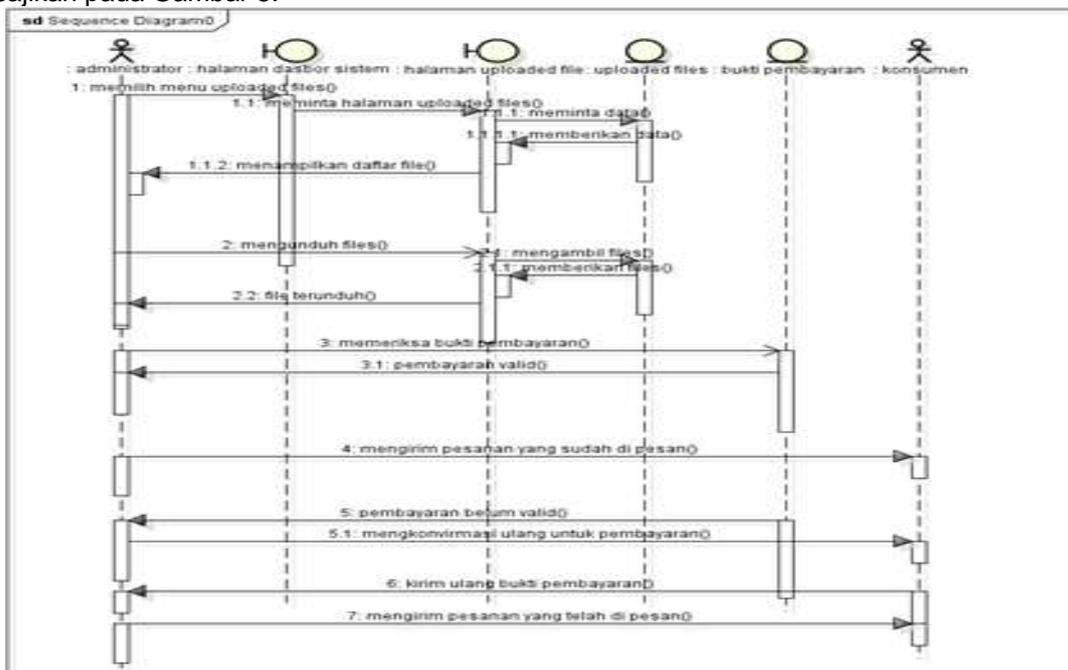
Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Activity Diagram Verifikasi Pembayaran Café Youtme

Mengarah pada Gambar 4, Penjelasan kali ini melibatkan dua perspektif, yaitu Administrator yang mengelola dan memajemen sistem. Administrator memiliki delapan tugas utama dalam verifikasi pembayaran. Langkah pertama adalah memilih menu "Upload Files" di sistem. Sistem kemudian menampilkan daftar file bukti pembayaran yang telah diupload. Administrator mengunduh file bukti pembayaran dan memeriksa pembayaran tersebut. Penjelasan kali ini melibatkan dua perspektif, yaitu Administrator yang mengelola dan memajemen sistem. Administrator memiliki delapan tugas utama dalam verifikasi pembayaran. Langkah pertama adalah memilih menu "Upload Files" di sistem. Sistem kemudian menampilkan daftar file bukti pembayaran yang telah diupload. Administrator mengunduh file bukti pembayaran dan memeriksa pembayaran tersebut.

### Sequence Diagram

Dari 12 sequence diagram yang di buat dalam penelitian, akan ditampilkan salah satu bentuk penerapan sequence diagram saja, bernama Verifikasi Pembayaran Café Youtme yang disajikan pada Gambar 5.



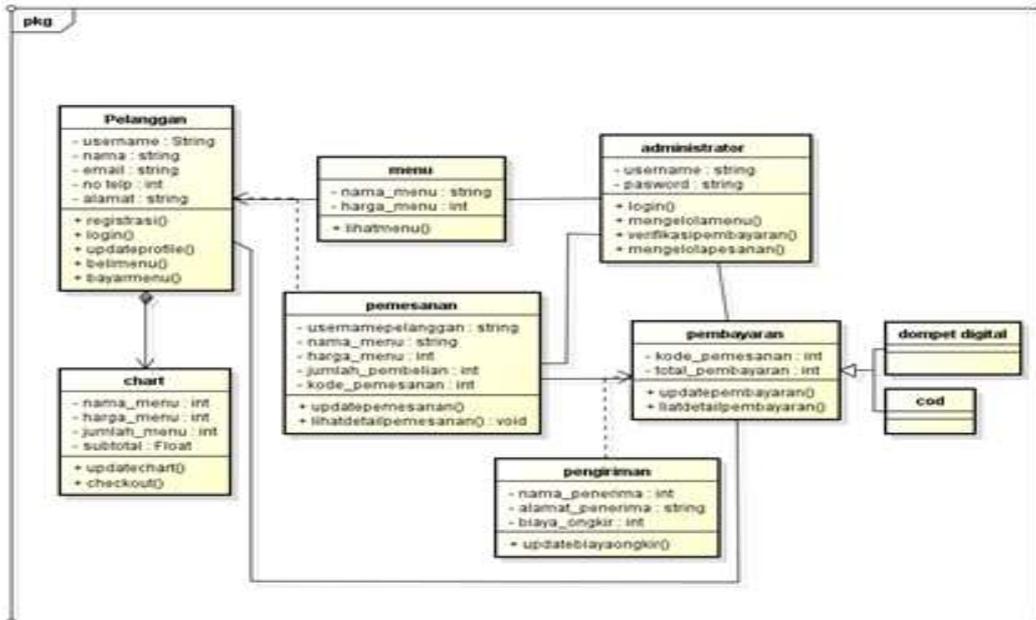
Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5. Sequence Diagram Café Youtme

Sequence Diagram yang merujuk pada Gambar 5, merupakan penampilan dan proses dari use case scenario yang telah di terapkan dan diproyeksi sebelumnya pada Gambar 5. Administrator yaitu menentukan Upload Files, setelah itu sistem menjawab kemauan Administrator dengan menunjukan file bukti pembayaran.berikutnya setelah ditampilkan semua bukti pembayaran, Administrator mendownload atau mengunduh file bukti pembayaran yang sudah di upload, setelah itu sistem melakukan tugasnya dengan menampilkan file yang ada dalam database sistem.berikutnya, Administrator mengecek bukti pembayaran yang di kirimkan oleh pelanggan. Apabila pembayaran sudah valid, maka menu yang sudah di pesan akan langsung di kirim kepada pelanggan. Jika pembayaran belum valid, Administrator akan melakukan pengecekan ulang dengan mengkonfirmasi ulang kepada pelanggan.Setelah itu, kirimkan kembali bukti pembayaran yang sudah sesuai, dan pesanan akan segera dikirim.

### Class Diagram

Class diagram adalah bentuk suatu diagram statis[15] yang dipergunakan untuk membuat tampilan statis sistem dan tidak mewakili pemrosesan tertentu,suatu diagram yang dipakai untuk menampilkan tampilan sebuah tahapan.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

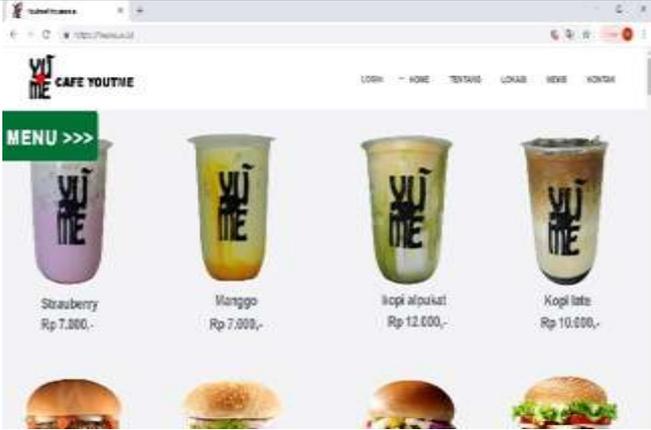
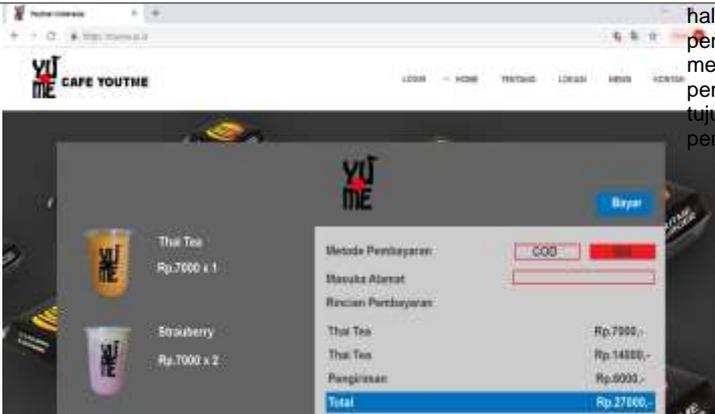
Gambar 6. Class Diagram

Didasarkan pada tampilan Gambar 6, dapat di lihat terdapat tujuh class yang saling terhubung pada permodelan bisnis rekomendasi Cafe youtme, yaitu: pelanggan, Pemesanan, menu, Administrator, Pembayaran, pengiriman, dan Chart.pada class pembayaran pelanggan dapat memilih metode yang di inginkan terdapat dua metode Dompet digital dan *cash on delivery* (COD)

Rancangan User Interface

Penerapan aplikasi website, sebagai permodelan yang akan di terapkan. Rancangan user interface yang akan di tampilkan pada contoh tampilan menu web ini, merupakan contoh untuk tampilan halaman login, halaman registrasi, halaman menu,halaman pembayaran menu ,halaman konfirmasi pembayaran,halaman administrator,halaman produk/menu pada admin,dan data penjualan, ditampilkan seperti pada tabel berikut:

No	Nama Tampilan	Bentuk Tampilan	Keterangan
1	Halaman login Cafe		tampilan login pada e-commerce Café Youtme. Pada halaman ini terdapat username atau menggunakan email dan password anda
2	Halaman Registrasi		tampilan registrasi dimana perlu menginputkan email, username dan password, ini di lakukan jika user belum memiliki akun

No	Nama Tampilan	Bentuk Tampilan	Keterangan
3	Halaman Menu Cafe		<p>tampilan daftar menu yang diberikan pada e-commerce Café Youtme. Di dalam halaman menu ini di perlihatkan banyak sekali macam macam, pilihan makanan dan juga minuman, seperti : susu strawberry, mangga, kopi alpukat, kopi late dan makanannya tersedia: big burger, hot dog, cheese burger</p>
	Halaman Pembayaran Cafe		<p>halaman pembayaran berisi metode pembayaran, alamat tujuan dan rincian pembayaran</p>
	Halaman Konfirmasi Pembayaran Cafe Youtme		<p>tampilan halaman konfirmasi pembayaran, dimana pelanggan diharuskan untuk mengupload bukti pembayaran</p>
	Halaman Administrator		<p>halaman administrator, terdapat data penjualan, produk/menu, dan verifikasi pembayaran</p>

No	Nama Tampilan	Bentuk Tampilan	Keterangan
	Halaman Produk/Menu		halaman produk/menu cafe Youtme, dimana admin dapat melakukan tambah menu, edit, dan hapus menu
	Halaman Data Penjualan		tampilan halaman data penjualan terdapat nama menu, id menu, harga menu, dan data terjual

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

**Pengujian Black Box**

Ini adalah hasil pengujian yang di lakukan dan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Pengujian black box

No	Pertanyaan	Hasil yang di harapkan	Hasil yang di peroleh	Keterangan
1	Pelanggan klik tombol 'Registrasi'	Sistem akan menampilkan halaman registrasi dan pengguna diminta untuk mengisi data serta password.	Pelanggan dapat mengisi data dan membuat pasword.	Berhasil
2	Pelanggan klik tombol 'Login'	Sistem akan menampilkan halaman login dan pengguna mengisi username dan password.	Pelanggan dapat mengisi username, dan password.	Berhasil
3	Pelanggan klik tombol 'Pembayaran'	Sistem akan menampilkan rincian pembayaran menu yang telah di pilih.	Pelanggan dapat melihat rincian pembayaran.	Berhasil
4	Pelanggan klik tombol 'Bayar'	Sistem akan menampilkan form untuk mengupload bukti pembayaran.	Pelanggan dapat melihat form bukti pembayaran.	Berhasil
5	Pelanggan klik tombol 'Select file'	Sistem akan menampilkan menu untuk pelanggan memilih file bukti pembayaran.	Pelanggan dapat memilih dan upload file bukti pembayaran.	Berhasil
6	Admin klik tombol 'Produk/menu'	Sistem akan menampilkan menu yang sudah .	Admin dapat melihat menu yang sudah ada	Berhasil
7	Admin klik tombol 'Data penjualan'	Sistem akan menampilkan rekap penjualan.	Admin dapat melihat rekap penjualan menu cafe.	Berhasil
8	Admin klik tombol 'Tambah Menu'	Sistem akan menampilkan form upload menu baru.	Admin dapat melihat form upload menu.	Berhasil
9	Admin klik tombol 'Hapus'	Sistem akan menghapus menu yang ada.	Admin dapat menghapus menu yang ada.	Berhasil
10	Admin klik tombol 'Verifikasi pembayarab'	Sisten akan menampilkan laporan transaksi , dan pembayaran pelanggan.	Admin dapat melihat laporan transaksi pelanggan.	Berhasil

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

**4. Kesimpulan**

Penelitian ini untuk mengurangi kekurangan di Café Youtme menghasilkan perbaikan model bisnis dengan sistem penjualan berbasis aplikasi website, tanpa mengubah model bisnis utama yang mengandalkan kedatangan langsung pelanggan ke cafe. Dengan dibuatnya

penelitian ini, penulis mengharapkan cafe Youtme dapat berkembang, memudahkan pembelian menu cafe Youtme, menjangkau target pemasaran yang luas, dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin berkembang cepat. Dengan perkembangan teknologi yang terus menerus, penulis akan melakukan pembaruan pada desain website cafe Youtme.

### Referensi

- [1] A. Yasinta Permana and A. Voutama, "Pemodelan UML Pada Sistem Penjualan Sembako Di Toko Amshop," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, pp. 41–50, 2022.
- [2] A. Yoga Pratama and M. Gultom, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Minuman Pada Cafe Jerza," pp. 1–11.
- [3] M. T. Rahmawita and A. Wiratama, "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Dan Cafe Berbasis Android," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 76, 2021, doi: 10.24014/rmsi.v7i1.11906.
- [4] R. Sulaiman and Nardiono, "Rancang bangun sistem informasi penjualan coffee berbasis web pada café kahawa," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sains*, vol. 1, no. 12, pp. 2352–2358, 2022, [Online]. Available: <https://journal.media publikasi.id/index.php/oktal/article/download/996/742>
- [5] M. D. Firmansyah and H. Herman, "Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023, doi: 10.37253/joint.v4i1.6330.
- [6] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [7] R. Hafsari, E. Aribi, and N. Maulana, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 109–116, 2023, doi: 10.30656/prosisko.v10i2.7001.
- [8] A. A. Yulianti, A. Solehudin, and A. Voutama, "Perancangan Pembuatan Aplikasi Rental Ke," vol. 15, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [9] A. Voutama and D. Wahyono, "Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penjualan pada Toko Bata Kota Solok," *Systematics*, vol. 2, no. 1, p. 39, 2020, doi: 10.35706/sys.v2i1.3637.
- [10] A. S. Asep and A. Romansyah, "Perancangan Sistem Pembelajaran Online Dengan Pendekatan Metode Waterfall (Studi Kasus: SMK PGRI 109 Tangerang)," *J. Tek. Inform. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–7, 2023, doi: 10.55606/jutiti.v3i2.2200.
- [11] N. Kristianti and J. P. Putri, "Rancang Bangun Aplikasi Produk Ulew Coffee Berbasis Android," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 266–276, 2021, doi: 10.47111/jointecom.v1i3.8821.
- [12] R. Abdillah, A. Kuncoro, and I. Kurniawan, "Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Analysis Mathematics Learning Apps Android Base," *J. Theorems*, vol. 4, no. 1, pp. 138–146, 2019, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/profile/Rahman-Abdillah/publication/335062845\\_Analysis\\_Mathematics\\_Learning\\_Apps\\_Android\\_Base\\_and\\_Designing\\_System\\_using\\_UML\\_20/links/5d4d5694299bf1995b711038/Analysis-Mathematics-Learning-Apps-Android-Base-and-Designing-Syste](https://www.researchgate.net/profile/Rahman-Abdillah/publication/335062845_Analysis_Mathematics_Learning_Apps_Android_Base_and_Designing_System_using_UML_20/links/5d4d5694299bf1995b711038/Analysis-Mathematics-Learning-Apps-Android-Base-and-Designing-Syste)
- [13] A. Fiorenza and H. Tolle, "Pengembangan Aplikasi Mobile sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi menggunakan Teknologi Firebase serta Metode Prototyping (Studi Kasus RSGM Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 258–266, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12161>
- [14] V. Kristianingrum and M. F. Y. Al-Fadillah, "Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang," *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Inform.)*, vol. 18, no. 3, pp. 164–180, 2022, doi: 10.26487/jbmi.v18i3.19538.
- [15] P. Widodo and K. A. Wijayanti, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Besi Berbasis Web Pada Cv. Mulya Jaya Yogyakarta," *Bianglala Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 49–57, 2020, doi: 10.31294/bi.v8i1.8010.