

# KantinKita : Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website

**M. Fajar Setiawan<sup>1</sup>, Rhisma Fitriana Novitasari<sup>2</sup>, Lu'ay Baehaqie<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail : <sup>1</sup>[mfajarsetiawanfajar400@gmail.com](mailto:mfajarsetiawanfajar400@gmail.com), <sup>2</sup>[rhismanovitasari@gmail.com](mailto:rhismanovitasari@gmail.com),

<sup>3</sup>[baehaqie820@gmail.com](mailto:baehaqie820@gmail.com)

**Abstrak** – KantinKita adalah sistem pemesanan makanan berbasis website yang inovatif, dirancang untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh kantin konvensional dan meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan. Dengan fitur-fitur unggulan seperti pemilihan menu, pembayaran online, pelacakan status pesanan, dan manajemen stok real-time, KantinKita bertujuan untuk mempermudah transaksi jual beli di kantin. Sistem ini mengurangi masalah umum seperti antrian panjang dan kesalahan dalam pengantaran pesanan yang sering terjadi pada sistem tradisional. Proses pengembangan KantinKita melibatkan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional untuk memastikan semua fitur yang diperlukan oleh pelanggan dan staf kantin teridentifikasi dengan baik. Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui pengacuan pustaka terkait sistem pemesanan makanan berbasis website, yang menjadi landasan dalam merancang arsitektur sistem, diagram use case, flowchart, serta struktur basis data. Desain antarmuka sistem dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai kalangan, termasuk pelanggan, staf kantin, dan super admin. Sistem ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam pemesanan tetapi juga memberikan fitur prediktif yang bermanfaat bagi pemilik kantin untuk mengetahui tren makanan yang diminati. Dengan demikian, KantinKita diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memesan makanan serta mengoptimalkan manajemen operasional kantin secara keseluruhan.

**Kata Kunci** – *web apps, kantin pintar, pemesanan makanan*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi telah memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di sektor pelayanan makanan dan minuman. Namun, tidak semua institusi, khususnya institusi pendidikan, telah sepenuhnya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan di fasilitas pendukung seperti kantin. Salah satu contoh adalah Kantin Kampus 1 Universitas Nusantara PGRI (UNP) Kediri. Kantin ini menghadapi sejumlah masalah operasional yang berdampak pada pengalaman pelanggan dan efisiensi kerja.

Masalah-masalah utama yang sering terjadi di Kantin Kampus 1 UNP Kediri meliputi antrian panjang yang menghambat proses pemesanan, kebingungan pelanggan dalam mencari tempat duduk yang kosong, urutan antrian yang acak sehingga menyebabkan ketidakadilan, serta polusi suara akibat panggilan manual untuk mencari pelanggan. Hal-hal tersebut tidak hanya mengurangi kenyamanan pelanggan tetapi juga menghambat kelancaran operasional kantin secara keseluruhan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem pemesanan berbasis teknologi dapat secara signifikan mengurangi waktu tunggu dan meningkatkan kepuasan pelanggan di berbagai institusi pendidikan lainnya [1][2].

Perkembangan sistem komputerisasi sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang menyentuh hampir semua aspek kehidupan manusia. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan dan manajemen data menjadi sangat penting. Berbagai keunggulan dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem komputerisasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Salah satu keuntungan utama dari sistem ini adalah kemampuannya untuk menghasilkan informasi yang relevan, tepat waktu, dan akurat. Kualitas informasi yang dihasilkan sangat bergantung pada manajemen informasi yang baik, yang pada gilirannya menjaga kelancaran sirkulasi data dalam suatu sistem. Sejalan dengan hal ini, penelitian menunjukkan bahwa sistem pemesanan berbasis website dapat memberikan solusi efektif untuk mengatasi tantangan operasional di kantin [3][4].

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi konkret terhadap permasalahan operasional yang dihadapi oleh Kantin Kampus 1 UNP Kediri. Melalui pengembangan sistem pemesanan makanan berbasis web yang terintegrasi, diharapkan dapat tercipta efisiensi dalam proses pemesanan, pengelolaan tempat duduk, serta komunikasi antara pihak kantin dan pelanggan. Dalam bidang teknik informatika, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan aplikasi berbasis web yang responsif, user-friendly, dan efektif untuk diterapkan pada skala kecil

hingga menengah. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan lainnya dalam mengadopsi teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas layanan kantin mereka.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi Kantin Kampus 1 UNP Kediri tetapi juga membuka peluang penerapan teknologi serupa di berbagai lingkungan lainnya. Dengan memanfaatkan sistem pemesanan berbasis website, diharapkan pengalaman bersantap di kantin dapat menjadi lebih menyenangkan dan efisien bagi semua pengguna [5].

## 2. METODE PENELITIAN

### 3.1 Analisis Kebutuhan

#### 1. Analisa kebutuhan Fungsional

##### a. Login Admin/Super Admin

Sistem harus dapat memvalidasi pengguna saat pertama kali menggunakan *website*, baik untuk pembeli maupun admin. Ini termasuk penggunaan *username* dan *password* untuk keamanan b. Pindai Nomor Meja

Pengguna atau pelanggan harus memindai nomor meja untuk langkah awal sebelum melakukan pemesanan, sehingga *admin* atau staf kantin dapat melihat pengguna berada pada meja yang telah dipilih pelanggan

##### c. Fitur Melihat Menu

*Admin* harus dapat melihat dan mengelola daftar menu yang tersedia, termasuk menambah, mengedit, atau menghapus *item* menu

##### d. Fitur Pemilihan Menu

Pengguna dapat memilih menu makanan dan minuman yang ingin dipesan. Sistem harus memungkinkan pengguna untuk menambahkan *item* ke dalam keranjang belanja mereka e. Fitur Pembayaran

Terdapat opsi untuk melakukan pembayaran secara *online* dengan berbagai metode seperti, uang tunai dan dompet digital. Sistem harus menghitung total pembayaran secara otomatis dan memberikan bukti transaksi

##### f. Fitur Riwayat Transaksi

Pengguna dan *admin* dapat mengakses riwayat transaksi untuk melihat data penjualan harian serta data historis lainnya.

##### g. Fitur Pengantaran Pesanan

Sistem harus memungkinkan pengantaran pesanan langsung ke lokasi pengguna, sehingga mereka tidak perlu mengantri di kantin

##### h. Notifikasi Pesanan

Sistem harus memberikan notifikasi kepada pengguna ketika pesanan mereka telah diproses atau siap untuk diambil/dikirim

##### i. Manajemen Stok

*Admin* harus dapat memperbarui jumlah stok makanan dan minuman yang tersedia secara *real-time*, sehingga pengguna selalu mendapatkan informasi terkini tentang ketersediaan produk.

#### 2. Analisa Kebutuhan Non- Fungsional

##### a. Keamanan

Sistem harus dilengkapi dengan protokol keamanan yang kuat untuk melindungi data pengguna dan transaksi.

##### b. Kinerja

Sistem harus mampu menangani banyak transaksi secara bersamaan tanpa mengalami penurunan kinerja.

##### c. Ketersediaan

*Website* harus dapat diakses 24/7 selama ada koneksi internet.

##### d. Usability

Antarmuka pengguna harus intuitif dan mudah digunakan oleh semua kalangan, termasuk mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi.

Pengembangan *smart* kantin memerlukan analisis mendalam terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional agar sistem dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi harapan pengguna. Dengan

memenuhi kebutuhan ini, *smart* kantin diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memesan makanan dan minuman di lingkungan akademik.

## 2.2 Pengacuan Pustaka

Penelitian terhadap sistem pemesanan yang sudah dilakukan, masih terbatas sampai hanya berfokus pada satu tempat saja. Menurut inovasi yang terdahulu, desain sistem pemesanan berbasis *website* ini hanya berfokus pada pengurangan antrian pada area kasir serta memfasilitasi pelanggan untuk memesan makanan secara *online* dan membantu restoran dalam mengelola pemesanan makanan secara efisien. Secara spesifik, sistem pemesanan makanan berbasis *website* ini memungkinkan pelanggan untuk mengakses *website* melalui internet, melihat menu yang tersedia, memesan makanan, dan melakukan pembayaran secara *online*. Sistem ini juga memberikan alat untuk restoran untuk mengelola pesanan, melihat laporan penjualan, dan mengatur profil usaha mereka [6].

Pada penelitian lain merancang sebuah *website* pemesanan makanan berbasis *website* yang dapat mempermudah proses pemesanan antara pelanggan dan pengelola di *New Normal Eatery*. *Website* ini bertujuan untuk mengurangi kontak fisik dan mencegah kesalahan data pemesanan, serta memastikan keakuratan transaksi pembayaran dengan menggunakan *database*. Secara keseluruhan, *website* ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pemrosesan pesanan dan pembayaran, sekaligus memastikan kepuasan konsumen dengan layanan yang cepat dan tepat [7].

## 2.3 Arsitektur Alat

### a. Cloud Server / Hosting

*Cloud hosting* adalah pilihan yang tepat untuk *website smart* kantin karena kemampuannya dalam menyediakan performa tinggi, keamanan data, dan kemudahan pengelolaan.

### b. MySQL Server

*MySQL Server* merupakan pilihan yang tepat untuk *website smart* kantin karena kemampuannya dalam menyimpan, mengelola, dan mengolah data dengan aman dan efisien.

### c. Laravell Framework

*Laravel* adalah pilihan ideal untuk mengembangkan *website smart* kantin karena kemampuannya dalam menyediakan alat dan fitur yang mempercepat proses pengembangan sambil menjaga keamanan dan struktur kode yang baik.

### d. Smartphone

*Smartphone* berfungsi sebagai alat utama dalam meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan bagi pengguna *website smart* kantin.

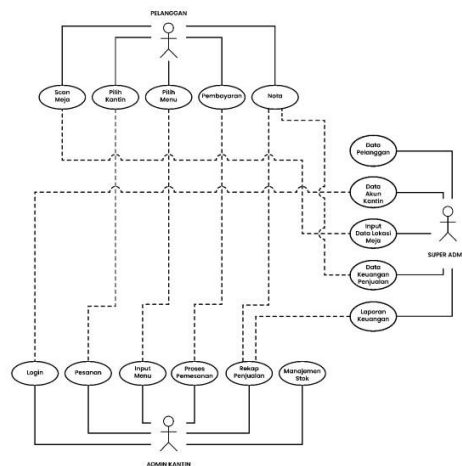
### e. Website

*Website smart* kantin berfungsi sebagai solusi inovatif untuk memperbaiki sistem pemesanan makanan di lingkungan kantin.

### f. Komputer

Komputer dalam perancangan *smart* kantin berfungsi sebagai alat untuk membangun *website* dan merancang desain dari *smart* kantin.

## 2.4 Diagram Use Case



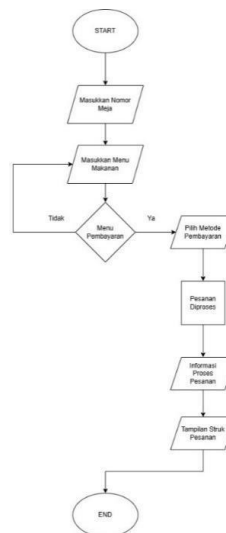
Gambar 1. Diagram use case KantinKita

Pada gambar 1 menggambarkan sistem pelayanan yang memiliki tiga entitas atau aktor didalamnya, yaitu pelanggan, staf kantin, dan *super admin*. Pelanggan memiliki akses untuk memulai transaksi melalui fitur *scan* nomor meja, memilih kantin, memilih menu yang tersedia, melakukan pembayaran, dan menerima nota sebagai bukti transaksi. Semua aktifitas oleh aktor pelanggan ini akan terekam pada data keuangan penjualan yang dapat dilihat oleh *super admin*.

Di sisi lain, staf kantin memiliki akses yang lebih luas. Selain dapat melakukan yang dilakukan halhal yang dilakukan pelanggan, staf kantin bertugas dalam operasional harian, termasuk melakukan *login* untuk mengakses sistem, mengelola pesanan, memasukkan menu baru, memproses pemesanan, merekap penjualan, serta mengelola stok.

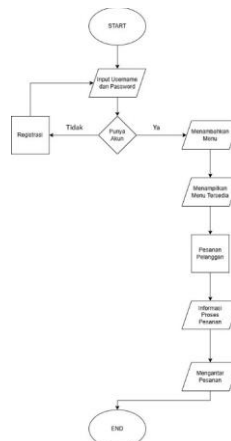
*Super admin*, sebagai pengelola utama, memiliki kontrol penuh terhadap data pelanggan, data akun kantin, data lokasi meja, dan data keuangan penjualan, serta dapat menghasilkan laporan keuangan untuk analisis yang lebih mendalam. Setiap aktor memiliki peran dan fungsi spesifik yang mendukung kelancaran operasional kantin, memastikan bahwa semua aspek layanan pelanggan dan manajemen berjalan dengan baik. Secara keseluruhan, diagram *use case* ini menggambarkan alur interaksi antara pelanggan, staf kantin, dan *super admin*, serta fungsi-fungsi utama yang ada pada sistem pelayanan KantinKita.

## 2.5 Flowchart



Gambar 2. Flowchart pelanggan / mahasiswa

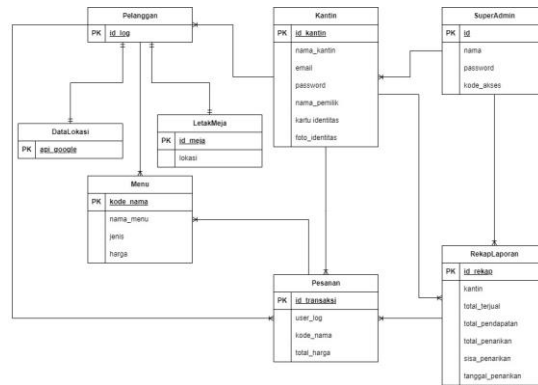
Pada gambar 2 menggambarkan alur pemesanan yang akan dilakukan oleh pelanggan. Proses dimulai ketika pelanggan melakukan *scan* nomor meja dan memilih menu makanan yang tersedia. Setelah selesai memilih menu, pelanggan akan diarahkan menuju halaman pembayaran. Jika pelanggan melanjutkan proses pembayaran maka pesanan akan diproses dan pelanggan akan mendapatkan informasi tentang status proses pesanan. Selain itu pelanggan akan menerima struk pembayaran sebagai bukti transaksi yang telah dilakukan.



Gambar 3. Flowchart staf kantin

Sedangkan pada gambar 3 menggambarkan alur proses staf kantin dalam mengelola sistem pemesanan. Proses dimulai dari staf kantin harus melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*, jika belum memiliki akun maka akan melakukan *registrasi* terlebih dahulu kepada *super admin*. Setelah berhasil melakukan *login*, staf kantin dapat melakukan *input* menu yang akan ditampilkan pada sistem KantinKita dan dapat dilihat oleh pelanggan. Selanjutnya staf kantin akan menerima pesanan dan memberikan informasi kepada pelanggan akan proses pembuatan pesanan, sampai pesanan tersebut selesai diantarkan kepada pelanggan.

## 2.6 Perancangan Basis Data



Gambar 4. Diagram ERD

Sistem pemesanan makanan KantinKita ini memiliki struktur data yang kompleks, seperti yang terlihat pada gambar 6. Diagram ERD yang ditampilkan memiliki beberapa entitas utama yang terhubung antara satu sama lain. Masing-masing entitas ini berperan penting dalam mendukung fungsi pemesanan dan pengelolaan data di dalam sistem.

Secara keseluruhan, diagram ERD pada gambar 6 ini menunjukkan bahwa KantinKita telah merancang sebuah sistem pemesanan makanan yang kompleks, dengan berbagai entitas saling terkait untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu pada diagram ERD menunjukkan aliran informasi yang sistematis antara entitas untuk mendukung pemesanan makanan yang efisien dan terintegrasi pada KantinKita. Sistem ini memungkinkan pemesanan yang cepat, pengelolaan data yang rapi, dan pelaporan yang transparan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil rancangan desain

#### 1. Pelanggan

##### a. Halaman utama

Halaman utama ini menampilkan dua fungsi, yaitu daftar menu dari kantin yang tersedia. Pada halaman daftar kantin menunjukkan pilihan kantin dengan nama, lokasi, gambar produk unggulan, dan tombol "Lihat" untuk mengakses menu masing-masing kantin. Sementara itu halaman menu, pengguna dapat melihat nama makanan, harga, gambar, dan menambahkan item ke keranjang belanja. Antarmuka dirancang sederhana untuk mempermudah pengguna dalam memesan makanan.



Gambar 5. Halaman dashboard pilihan kantin dan menu

## b. Halaman keranjang

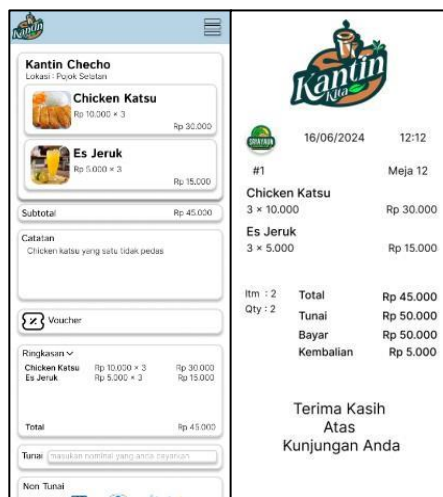
Halaman ini merupakan tampilan keranjang pesanan, yang menampilkan daftar makanan yang dipesan dari kantin yang dipilih beserta lokasinya. Setiap item mencantumkan nama, gambar, harga, dan jumlah pesanan, yang dapat diubah dengan tombol tambah dan kurang, atau dihapus dengan ikon tempat sampah. Di bawahnya terdapat kolom untuk memasukkan *scan* nomor meja guna pengiriman makanan, total harga yang dihitung otomatis, dan tombol "Beli" untuk melanjutkan pembayaran. Tampilan ini dirancang sederhana untuk mempermudah pengguna memproses pesanan.



Gambar 6. Halaman hasil pemilihan menu

## c. Halaman pembayaran

Gambar 9 ini menunjukkan halaman ringkasan pesanan dan struk pembayaran. Pada halaman ringkasan, pengguna dapat melihat detail pesanan seperti nama makanan, jumlah, harga, subtotal, catatan tambahan, serta opsi untuk memasukkan *voucher* diskon. Di bagian bawah ditampilkan total pembayaran dan metode pembayaran yang tersedia. Tampilan struk merangkum detail transaksi, termasuk nomor pesanan, waktu, jumlah pembayaran, dan kembalian, diakhiri dengan ucapan terima kasih. Desainnya memudahkan pengguna memeriksa dan menyelesaikan transaksi dengan jelas.



Gambar 7. Halaman pembayaran dan bukti bayar

## 2. Admin

## a. Halaman utama

Pada halaman ini dirancang untuk menyajikan informasi penting tentang aktivitas kantin. Halaman ini menyediakan data-data terkait pesanan, pendapatan, serta jumlah pengunjung dan pengguna yang dapat membantu Admin kantin memantau dan menganalisis kinerja bisnisnya. Fitur utama yang ditampilkan meliputi informasi tentang jumlah pesanan harian dan mingguan, total pendapatan yang diperoleh, serta jumlah pengguna aktif harian dan mingguan beserta total pengunjung. Ketersediaan informasi tersebut dapat memberikan wawasan yang berguna bagi Admin kantin dalam mengevaluasi kinerja, mengidentifikasi tren, dan mengambil keputusan strategis untuk pengembangan bisnis atau layanan yang dikelola.



Gambar 8. Halaman dashboard utama

## b. Halaman laporan

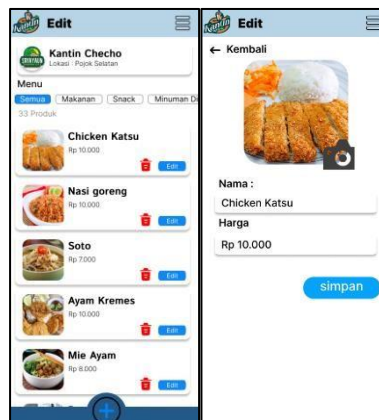
Halaman ini berfungsi untuk melihat laporan pendapatan yang diterima oleh admin kantin. Halaman ini menyajikan daftar rincian transaksi, yang mencakup informasi mengenai tanggal, jenis transaksi, serta total nilai transaksi. Dengan adanya informasi ini, admin kantin dapat memantau secara rinci alur pendapatan yang diterima, melacak tren penjualan, dan mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan profitabilitas. Halaman laporan ini merupakan alat penting bagi admin kantin untuk mengelola dan menganalisis kinerja keuangan usahanya.



Gambar 9. Halaman laporan pendapatan

## c. Halaman menu

Halaman ini merupakan antarmuka untuk mengelola menu makanan di sebuah kantin atau restoran. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan, mengedit, atau memperbaharui informasi tentang menu-menu yang tersedia, seperti nama menu, harga, serta gambar yang menyertai. Fitur-fitur yang disediakan antara lain pencarian menu, penambahan menu baru, serta penyuntingan data menu yang ada. Pengguna dapat mengatur informasi dasar seperti nama, harga, dan keterangan tambahan. Selain itu, pengguna juga dapat mengunggah foto makanan untuk melengkapi tampilan menu.

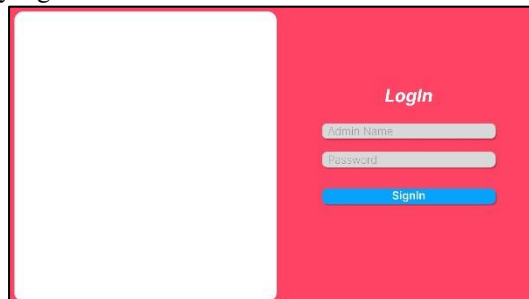


Gambar 10. Halaman edit dan tambah menu

### 3. Super admin

#### a. Halaman login

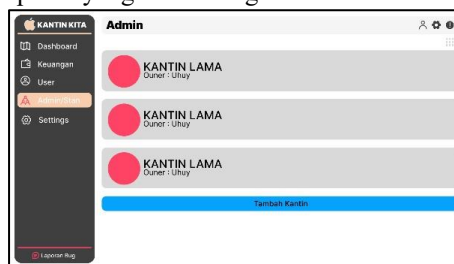
Halaman ini menyajikan formulir yang meminta pengguna untuk memasukkan nama admin dan kata sandi untuk masuk ke dalam sistem. Fitur utama yang ditampilkan adalah kotak input untuk "Admin Name" dan "Password", serta tombol "Sign In" untuk memproses login. Struktur dan desain halaman ini menunjukkan bahwa akses ke sistem ini dibatasi hanya untuk pengguna yang memiliki kredensial super admin yang valid.



Gambar 11. Halaman pembuka

#### b. Halaman staf admin kantin

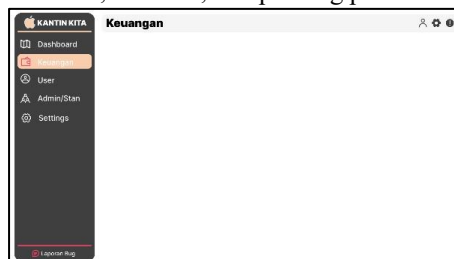
Halaman ini menampilkan daftar akun admin yang telah terdaftar, yang digunakan oleh super admin untuk mengelola data admin yang terdaftar dalam sistem. Halaman ini memungkinkan super admin untuk memantau dan mengelola akun-akun admin yang terdaftar, serta melakukan penambahan akun baru jika diperlukan. Hal ini penting untuk memastikan pengawasan dan kontrol yang efektif atas sistem oleh pihak yang berwenang.



Gambar 12. Halaman data akun kantin

#### c. Halaman keuangan

Halaman yang digunakan oleh super admin untuk melihat data keuangan dari semua admin yang terdaftar dalam sistem. Pada halaman ini akan muncul tampilan yang menampilkan data-data terkait keuangan dari seluruh kantin yang dikelola oleh para admin. Fitur ini memungkinkan super admin untuk memantau dan mengawasi kondisi keuangan dari semua kantin secara terpusat, sehingga dapat mengidentifikasi tren, masalah, dan peluang perbaikan di bidang keuangan.



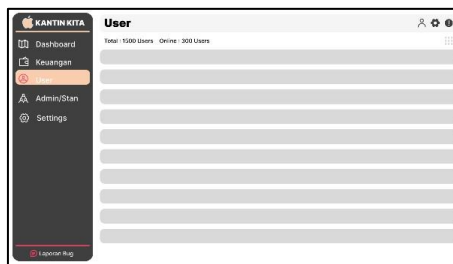
Gambar 13. Halaman rekap penjualan kantin

#### d. Halaman data pelanggan

Halaman yang digunakan oleh super admin untuk melihat data pengunjung dari semua kantin yang dikelola dalam sistem. Fitur ini memungkinkan super admin untuk memantau aktivitas dan tren pengunjung secara keseluruhan. Dengan melihat data jumlah pengunjung total, super admin dapat mengevaluasi tingkat popularitas dan penggunaan layanan kantin, serta mengidentifikasi potensi peluang atau masalah yang perlu ditangani. Halaman ini merupakan bagian penting dari *dashboard*



manajemen yang memungkinkan super admin untuk mengawasi dan menganalisis aktivitas pengunjung di seluruh kantin yang dikelola. Informasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan strategi pemasaran, meningkatkan layanan, serta mengoptimalkan pengalaman pengguna di masa mendatang.



Gambar 14. Halaman data history pelanggan

### 3.2 Pembahasan

Pada sistem KantinKita, hasil yang dicapai mencakup keberhasilan dalam pengembangan dan penerapan *prototipe* sistem pemesanan makanan berbasis *website* yang terintegrasi dan mudah digunakan. Secara umum mencakup desain antarmuka untuk tiga jenis pengguna yaitu pelanggan, staf kantin, dan *super admin*. Dari hasil rancangan desain antarmuka yang jelas, dapat diketahui bahwa sistem KantinKita telah dirancang memenuhi kebutuhan proses pemesanan makanan secara *online*.

Untuk pelanggan dirancang antarmuka berupa halaman utama kantin yang menampilkan daftar menu, halaman pemilihan menu, keranjang belanja, halaman pembayaran, serta struk pembelian. Ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam melihat menu, memesan, serta mendapatkan bukti transaksi secara *online*. Kemudian untuk staf kantin dirancang antarmuka berupa profil kantin, *dashboard*, laporan penjualan, data riwayat pelanggan, serta fitur tambah dan edit menu dan stok. Dengan demikian staf kantin dapat mengelola data kantin, memonitor transaksi, serta mengontrol ketersediaan menu secara *real-time*. Terakhir untuk *super admin* dirancang fitur-fitur seperti halaman *login*, pengaturan identitas kantin, data staf kantin, data riwayat pelanggan, serta laporan rekap penjualan. Ini memungkinkan *super admin* mengelola seluruh sistem KantinKita dari satu panel kontrol.

Antarmuka KantinKita dirancang dengan sederhana dan intuitif, memungkinkan pengguna, baik pelanggan maupun admin, untuk dengan mudah mengakses fitur-fitur utama seperti pemesanan makanan, pelacakan pesanan, dan riwayat transaksi. Fitur ini terbukti meningkatkan pengalaman pengguna dengan mempercepat proses pemesanan dan meminimalkan kesalahan. Secara keseluruhan, sistem KantinKita berhasil mewujudkan sebuah mekanisme pemesanan yang lebih efisien, mengurangi risiko kesalahan dalam pengantaran, serta meningkatkan kepuasan pengguna melalui pengalaman yang praktis dan terstruktur.

## 4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 4.1 KantinKita menyediakan sistem pemesanan makanan berbasis *website* yang mempermudah transaksi di kantin dengan fitur pemesanan daring yang efisien.
- 4.2 KantinKita mengatasi masalah umum di kantin tradisional, seperti antrian panjang dan keterlambatan penyajian, dengan memungkinkan pelanggan memesan secara *online*.
- 4.3 KantinKita menawarkan fitur pemilihan menu, pembayaran digital, dan pelacakan status pesanan secara *real-time*, sehingga meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pelanggan.
- 4.4 KantinKita membantu staf kantin dalam mengelola stok dan menghasilkan laporan penjualan harian, yang memudahkan pemantauan dan evaluasi.
- 4.5 *Super admin* memiliki kontrol penuh untuk mengawasi aktivitas penjualan, mengelola data pelanggan, dan merespons saran serta kritik pengguna.

## 5. SARAN

Berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan, diharapkan KantinKita dapat diterapkan di berbagai piasa di masa depan. Penerapan ini akan memberikan alternatif kuliner yang lebih beragam dan menarik bagi pengunjung, sekaligus mendukung pelaku usaha lokal. Dengan konsep yang inovatif dan pelayanan yang efisien, KantinKita dapat menciptakan pengalaman kuliner yang unik, mendorong interaksi sosial, dan meningkatkan daya

tarik pujasera sebagai pusat kuliner. Implementasi ini diharapkan tidak hanya memenuhi kebutuhan konsumen, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan ekonomi lokal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Informasi and I. Shanti Bhuana, “Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin (Institut Shanti Bhuana),” 2023.
- [2] L. Lhaura Van Fc and M. Sadar, “APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA KANTIN DI UNILAK BERBASIS WEB.”
- [3] A. Febrian, G. Rafi, and S. Cantika, “PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DI KANTIN SEKOLAH METODE SCRUM BERBASIS WEBSITE,” 2024.
- [4] Z. Fatkhurrahman, “SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU KANTIN SMAN 7 SURAKARTA BERBASIS WEB DALAM PENERAPAN PHYSICAL DISTANCING SELAMA PANDEMI COVID-19,” 2021.
- [5] J. Raynaldi and R. Somya, “PERANCANGAN APLIKASI E-KANTIN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS: KANTIN FTI UKSW),” 2023.
- [6] V. B. Gulo, A. Triayudi, and A. Iskandar, “Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development,” *Jurnal Riset Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 2407–389, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5633.
- [7] D. Haerofifah, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web,” *Nuansa Informatika*, vol. 16, no. 1, pp. 101–107, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i1.477