

IMPLEMENTASI APLIKASI MENU PEMESANAN DENGAN QR CODE PADA WARUNG KOPI MENGGUNAKAN METODE FCFS BERBASIS ANDROID

Juwita Veronika¹, Mariska Putri Pratiwi²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

email: pb190210128@upbatam.ac.id

ABSTRACT

In the current era, coffee shops have become popular destinations for people to unwind while enjoying a variety of food and beverages. Nevertheless, conventional manual ordering systems often result in lengthy queues and operational inefficiencies. To overcome these challenges, this research focuses on developing an Android-based menu ordering application that utilizes QR Code technology combined with the First Come First Serve (FCFS) method. The application aims to streamline the ordering process for customers without requiring staff assistance while enhancing overall workflow efficiency. By employing QR Code technology, customers can view the menu directly on their devices, place orders, and send them digitally to the system. The FCFS method ensures that orders are processed in the sequence they are received, thereby reducing errors in service prioritization. The application was developed using the Waterfall model of the Software Development Life Cycle (SDLC), which encompasses stages such as requirements analysis, design, implementation, and testing. Testing outcomes reveal that the application significantly improves ordering efficiency, decreases waiting times, and increases user satisfaction. By adopting this system, coffee shops can enhance service quality, optimize operations, and provide customers with a more seamless and enjoyable experience.

Keywords: android, Coffee shop, FCFS, Ordering application, QR Code.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menjadi faktor utama yang mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia di era modern. Dari masa revolusi industri hingga era digital saat ini, kemajuan teknologi yang cepat terus memengaruhi cara manusia berinteraksi, bekerja, dan menghabiskan waktu luang. Inovasi dalam teknologi

komunikasi, seperti internet dan ponsel pintar, telah membuka peluang besar untuk kemajuan di berbagai bidang, termasuk dalam sektor makanan dan minuman. Dalam beberapa tahun terakhir, hubungan antara kemajuan teknologi dan keberadaan kedai kopi menjadi perhatian yang menarik. Sebagai lokasi populer untuk bersantai dan berkumpul, kedai kopi juga merasakan

dampak positif yang besar dari penggunaan teknologi. Banyak kedai kopi modern kini memanfaatkan teknologi untuk mendukung sistem pemesanan, seperti penggunaan aplikasi pemesanan daring atau sistem otomatis yang terhubung langsung dengan meja dan kursi pelanggan. Sistem ini memungkinkan pelanggan memesan makanan dan minuman secara langsung tanpa harus mengantre atau menunggu dalam waktu yang lama. Aplikasi ini menggunakan metode FCFS untuk menjamin keadilan dalam proses pemesanan. Dengan metode ini, setiap pesanan diproses sesuai dengan urutan waktu kedatangan, sehingga tercipta sistem pelayanan yang transparan dan adil. Menurut (Tri Agustin et al., 2021), metode First-Come, First-Served (FCFS) memberikan prioritas penanganan berdasarkan urutan waktu kedatangan pesanan. Dengan cara ini, setiap pelanggan dilayani sesuai urutan pemesanan mereka. Selain itu, menurut (Jannah & Samsudin, 2022), penggunaan perangkat berbasis Android menjadi solusi ideal untuk implementasi aplikasi berbasis QR Code. Sebagai platform yang populer dan memiliki jangkauan luas di pasar smartphone, Android memungkinkan aplikasi untuk menjangkau lebih banyak pengguna potensial. Melalui aplikasi berbasis Android, Sejalan Kopi dapat menawarkan pengalaman pemesanan yang lebih mudah, efisien, dan terhubung secara menyeluruh.

Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan metode prototipe, yang melibatkan pembuatan model awal atau versi sederhana dari sistem yang akan dikembangkan. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal kepada pengguna dan pengembang,

mengumpulkan umpan balik, serta memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi sebelum produk akhir diselesaikan (Rifai & Saleh, 2024).

Dengan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Penerapan Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis QR Code di Warung Kopi Menggunakan Metode FCFS Berbasis Android,” dengan fokus pada warung Sejalan Kopi. Penerapan aplikasi ini diharapkan mampu memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan bisnis kedai kopi, terutama dalam meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan melalui optimalisasi teknologi.

KAJIAN TEORI

2.1 Implementasi QR Code

Menurut (Syam dan Erdisna, 2022), QR Code memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan utama dalam berbagai aplikasi. Salah satu keunggulan QR Code adalah kemampuannya untuk menyimpan lebih banyak informasi dibandingkan barcode konvensional, seperti teks, tautan URL, kontak, hingga data keuangan. Selain itu, penggunaannya sangat praktis dan cepat, cukup dengan memindai menggunakan smartphone tanpa memerlukan perangkat tambahan. QR Code juga lebih fleksibel dibandingkan sistem lain karena dapat diterapkan di berbagai konteks tanpa membutuhkan infrastruktur yang kompleks atau biaya besar.

2.2 Metode FCFS Pada Teknologi

Metode *First-Come, First-Served* (FCFS) adalah salah satu teknik penjadwalan yang banyak digunakan dalam aplikasi teknologi komputer untuk mengatur akses atau menangani tugas dan

permintaan secara berurutan. Metode ini diterapkan dalam berbagai situasi, seperti pengelolaan antrian, manajemen akses sumber daya, dan pemrosesan data. Dalam konteks manajemen antrian, baik pada sistem operasi komputer maupun layanan pelanggan, metode FCFS memproses setiap entri berdasarkan urutan kedatangan. Dengan kata lain, entri yang masuk pertama akan diproses terlebih dahulu, diikuti oleh entri-entri berikutnya sesuai urutan waktu kedatangannya. Sebagai contoh, dalam antrean di kasir, pelanggan yang tiba lebih dahulu akan dilayani lebih awal dibandingkan dengan pelanggan yang datang belakangan. (Utama et al., 2024).

2.3 Implementasi Android

Menurut (Prayoga dan Simanjuntak, 2020), implementasi Android merujuk pada proses pengembangan aplikasi yang dirancang khusus untuk platform Android. Proses ini mencakup penggunaan bahasa pemrograman seperti Java, Kotlin, atau bahasa lain, serta pemanfaatan tools pengembangan seperti Android Studio, yang merupakan Integrated Development Environment (IDE) resmi dari Google. Proses pengembangan aplikasi Android mencakup beberapa tahap, mulai dari perencanaan, desain tampilan pengguna, penulisan kode, pengujian, hingga penyebaran aplikasi melalui platform seperti Google Play Store. Selama pengembangan, pengembang juga diharapkan untuk mematuhi pedoman desain dan praktik terbaik yang ditetapkan oleh Google guna menjamin konsistensi serta pengalaman pengguna yang optimal di berbagai perangkat Android.

Android terus berkembang melalui pembaruan rutin yang mencakup perbaikan bug, peningkatan aspek keamanan, serta penambahan fitur baru. Dalam penelitian terkait aplikasi pemesanan menu makanan di warung Sejalan Kopi, dipilih Android versi 10 sebagai platform utama. Versi Android ini, yang diluncurkan pada September 2019, membawa sejumlah peningkatan signifikan, seperti fokus pada privasi dan keamanan data, pengenalan mode Dark Theme, serta fitur Project Mainline yang memungkinkan pembaruan sistem dilakukan dengan lebih cepat dan efisien.

2.4 Kefektifan Android

Keunggulan Android dapat dilihat dari berbagai faktor yang menjadikannya salah satu platform teknologi paling dominan saat ini. Menurut (Rifai & Saleh, 2024), Android memiliki basis pengguna yang sangat luas, mencakup berbagai jenis perangkat, seperti smartphone, tablet, hingga perangkat wearable. Kemampuannya dalam hal kustomisasi antarmuka, akses ke berbagai segmen pasar, serta dukungan yang kuat dari komunitas pengembang aktif menjadikannya pilihan utama bagi produsen perangkat dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android terus diperbarui secara berkala, dengan peningkatan pada kinerja, keamanan, dan fitur, sehingga tetap relevan dalam menghadapi persaingan dan perubahan di pasar teknologi yang dinamis.

2.5 Implementasi QR Code Pada Android

Menurut (Jannah dan Samsudin, 2022), implementasi QR Code pada platform Android melibatkan penggunaan pustaka seperti ZXing untuk pembuatan dan pemindaian QR Code. Pembuatan QR

Code dilakukan dengan mengonversi teks menjadi gambar bitmap, sementara pembacaannya dilakukan dengan memindai QR Code menggunakan kamera perangkat dan mengolah hasil pemindaian tersebut. Dengan pendekatan ini, aplikasi Android mampu mengelola QR Code secara efisien, sehingga keunggulannya terlihat dari berbagai aspek yang mendukung efektivitasnya.

2.6 Metode Perancangan Aplikasi Android

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan waterfall untuk merancang aplikasi secara bertahap. Model Waterfall adalah suatu pendekatan berurutan yang mengharuskan setiap fase pengembangan diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Hasil dari setiap tahap digunakan sebagai dasar atau input untuk tahap berikutnya. (Utama et al., 2024).

Berikut adalah langkah-langkah dalam metode waterfall yang diterapkan:

1) Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan Sejalan Kopi. Informasi diperoleh melalui wawancara dengan pemilik dan calon pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan utama, seperti pemesanan melalui QR Code, tampilan menu, dan riwayat pesanan.

2) Perancangan Sistem

Tahap ini mencakup desain solusi teknis berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Komponen utama meliputi:

- a) Perancangan Arsitektur: Desain mencakup komponen frontend dan backend.
- b) Perancangan Basis Data: Membuat skema basis data

untuk data seperti menu, pesanan, dan pengguna.

- c) Perancangan Antarmuka Pengguna: Pembuatan wireframe atau mockup untuk menggambarkan tampilan aplikasi.

3) Pengembangan

Pada tahap ini, aplikasi dibangun sesuai desain yang telah dibuat. Kegiatan meliputi:

- a) Implementasi kode aplikasi Android menggunakan bahasa pemrograman.
- b) Integrasi generator dan pemindai QR Code.
- c) Pengembangan backend untuk pengelolaan data pesanan.
- d) Pengujian unit pada setiap modul untuk memastikan fungsionalitas.

4) Pengujian Sistem

Tahap ini memastikan aplikasi bekerja sesuai spesifikasi dengan langkah-langkah seperti:

- a) Pengujian fungsionalitas fitur aplikasi.
- b) Pengujian integrasi antar modul.
- c) User Acceptance Testing (UAT) untuk memperoleh umpan balik dari pengguna.

5) Implementasi

Aplikasi diluncurkan di lingkungan nyata, seperti Sejalan Kopi. Langkah-langkahnya meliputi pelatihan pemilik dan staf mengenai penggunaan aplikasi serta penyediaan dukungan teknis untuk mengatasi kendala awal.

6) Pemeliharaan

Tahap ini mencakup upaya menjaga aplikasi agar tetap berfungsi optimal melalui:

- a) Pemeliharaan rutin untuk memperbaiki bug dan menambah fitur.

- b) Pembaruan aplikasi berdasarkan kebutuhan dan umpan balik pengguna.
- c) Analisis data penggunaan aplikasi untuk pengembangan di masa mendatang.
- d)

2.7 Metode Pengujian

Penelitian ini menggunakan metode *Black Box Testing* untuk menguji perangkat lunak. *Black Box Testing* adalah metode pengujian yang berfokus pada fungsi aplikasi sesuai dengan spesifikasi yang diberikan, tanpa memperhatikan struktur internalnya. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang telah ditetapkan (Prasetya, 2021).

2.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Kerangka pemikiran

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah disusun oleh penulis, berikut penjelasan rinciannya:

1) Input

Pada bagian input, data yang digunakan diperoleh melalui pengambilan informasi saat penelitian dilakukan di Sejalan Kopi.

2) Proses

Pada tahap proses, peneliti menggunakan perangkat lunak Android

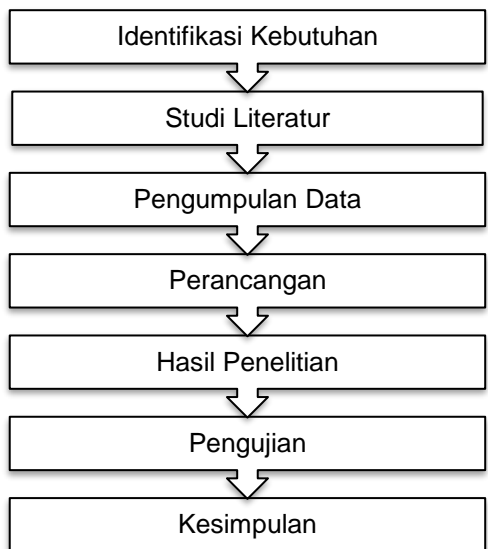
Studio. Selain itu, metode FCFS diterapkan dalam alur pengerjaan.

3) Output

Di bagian output, aplikasi pemesanan menu berbasis QR Code merupakan hasil akhir dari pengembangan ini. Aplikasi ini dibuat dengan desain antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga memudahkan penggunaan oleh pihak Sejalan Kopi.

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian



Sumber: (Peneliti, 2025)

Gambar 2.2 Desain Penelitian

Berikut adalah penjelasan mengenai urutan desain penelitian yang telah dijelaskan di atas:

1) Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang sering muncul di Sejalan Kopi, yang melibatkan interaksi antara pelanggan, kasir, dan staf dapur.

2) Studi Literatur

Peneliti menggunakan referensi dari jurnal-jurnal serta berbagai sumber terkait langsung dengan objek penelitian yang relevan dengan Sejalan Kopi.

3) Pengumpulan Data

Peneliti memanfaatkan internet untuk mencari jurnal-jurnal dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, serta melakukan wawancara dengan narasumber yang terlibat dalam objek penelitian.

4) Perancangan

Peneliti merancang aplikasi pemesanan menu berbasis QR Code untuk Sejalan Kopi dengan menggunakan metode FCFS berbasis Android, serta menerapkan metode desain aplikasi waterfall.

5) Hasil Penelitian

Setelah aplikasi pemesanan menu di Sejalan Kopi selesai dirancang dan dapat berfungsi, aplikasi tersebut siap untuk diuji lebih lanjut untuk memastikan apakah aplikasi tersebut bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

6) Pengujian

Setelah aplikasi dirancang, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai harapan. Pengujian ini akan dilakukan menggunakan metode black box testing.

7) Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan analisis masalah yang telah diberikan solusi dalam penelitian ini

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi objek penelitian, yaitu Sejalan Kopi.

3.2.1 Wawancara

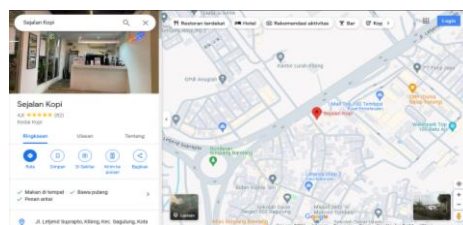
Penulis memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini dengan cara mewawancarai narasumber yang ada di Sejalan Kopi.

3.3 Metode Pengujian sistem

Metode yang digunakan untuk menguji sistem yang telah dirancang adalah *black box testing*, dengan tujuan memastikan bahwa aplikasi pemesanan dengan QR Code yang telah dibuat dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

3.4 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sejalan Kopi, yang terletak di kota Batam, di Jl. Letjend Suprpto, Kibing, Kec. Sagulun. Disertakan juga screenshot lokasi Sejalan Kopi melalui *Google Maps*.



Gambar 3. 1 Lokasi penelitian
Sumber: (Google Maps, 2025)

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan desain yang telah disusun oleh penulis, berikut beberapa contoh hasil dari antarmuka pengguna (user interface) aplikasi yang telah dibuat:

1) Tampilan awal aplikasi

Menunjukkan tampilan awal aplikasi yang muncul ketika pengguna pertama kali membuka aplikasi yang telah dirancang, yang menampilkan tampilan dari Sejalan Kopi.



Gambar 4. 1 Awal aplikasi
Sumber: (Peneliti, 2025)

2) Tampilan halaman utama
Menunjukkan halaman utama aplikasi yang memiliki empat sub-menu: menu admin, menu customer, menu kasir, dan menu karyawan.



Gambar 4. 1 Halaman utama
Sumber: (Peneliti, 2025)

a) Tampilan pilihan menu
Menunjukkan halaman yang menampilkan menu yang tersedia di Sejalan Kopi.



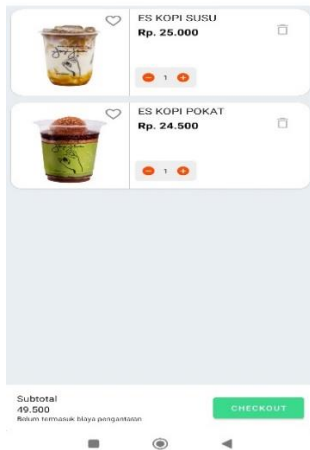
Gambar 4. 3 Pilihan menu
Sumber: (Peneliti, 2025)

b) Pemesanan
Menunjukkan tampilan pemesanan yang dipilih oleh customer, ditandai dengan icon keranjang.



Gambar 4.4 Pesanan
Sumber: (Peneliti, 2025)

c) Checkout Pesanan
Menunjukkan tampilan checkout pesanan, menampilkan pesanan beserta total harga, yang memudahkan transaksi di kasir.



Gambar 4. 5 Checkout pesanan
Sumber: (Peneliti, 2025)

SEJALAN KOPI
Jalan Lant. Jend. Sudirman, Batu Aji, Tambak, Sanglung, Kota Batam, Kepulauan Riau 29434, Indonesia

LAPORAN Antrian FCFS

Invoice	Arrival Time	Start Time	Burns Time	Finish Time	Waiting Time
TRANS/2024/	12:28:58	12:29:00	30	12:30:00	0
ANS/009	12:30:00	12:30:00	30	12:30:00	2
TRANS/2024/	12:40:48	12:40:55	25	12:31:58	28
ANS/009	12:42:30	12:42:40	20	12:33:00	30
TRANS/2024/	12:46:00	12:46:00	30	12:33:00	36
ANS/009	12:45:00	12:45:00	30	12:33:00	38
TRANS/2024/	12:45:00	12:45:00	30	12:33:00	40
ANS/009	12:45:00	12:45:00	30	12:33:00	42
TRANS/2024/	12:45:00	12:45:00	30	12:33:00	44
ANS/009	12:45:00	12:45:00	30	12:33:00	46

Gambar 4.3 FCFS
Sumber: (Peneliti, 2025)

d) History laporan
Menunjukkan tampilan history laporan pengunjung di Sejalan Kopi.

Laporan Pesanan	Print FCFS
Rp. 25.000	TRANS/ 2024/6/519528 11/07/2024
Rp. 24.500	TRANS/ 2024/6/396594 11/07/2024

Gambar 4. 62 History laporan
Sumber: (Peneliti, 2025)

f) Data laporan antrian (FCFS)
Menunjukkan tampilan data antrian berdasarkan perhitungan FCFS.

4.2 Pembahasan

Peneliti menggunakan metode pengujian *black box* untuk menguji aplikasi, dengan tujuan untuk memeriksa bagaimana input mempengaruhi sistem dan apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

4.2.1 Pengujian aplikasi

Berikut adalah beberapa jenis pengujian yang dilakukan pada aplikasi:
1) Pengujian *fungsiional* aplikasi
Pengujian fungsional dilakukan untuk menilai fungsionalitas dari berbagai menu yang ada dalam aplikasi.

2) Pengujian *Compatibility*

Pengujian kompatibilitas dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diinstal dan dijalankan di berbagai versi sistem operasi Android. Tabel 4.2 menunjukkan hasil pengujian pada beberapa perangkat.

Tabel 4. 1 Pengujian *compatibility*

No	Nama Perangkat	Perangkat	Keterangan
1	Oppo	Smartphone	Berhasil
2	Samsung Galaxy Tab A	Smartphone	Berhasil
3	Hp	Laptop	Berhasil

Sumber: Data Peneliti, 2025

4.2.2 Pengujian tes pengguna

Beberapa perangkat digunakan untuk pengujian aplikasi, dan hasilnya tercantum dalam Tabel 4.3, yang mencantumkan nama pengguna dan jabatan mereka:

Tabel 4. 2 Pengujian tes pengguna

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Aldi	Admin	Berhasil
2.	Dewi	Kasir	Berhasil
4.	Fitri	Customer	Berhasil
5.	Figo	Karyawan	Berhasil

Sumber: Data Peneliti, 2024

4.3 Penerapan Pada Objek Penelitian

Aplikasi Menu Pemesanan dengan QR Code yang menggunakan metode FCFS berbasis Android telah berhasil diuji coba dan diterapkan di objek penelitian, yaitu Sejalan Kopi, mulai tanggal 15 Januari 2025.

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android untuk

pemesanan menu melalui QR Code dapat meningkatkan efisiensi serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan di warung kopi.

2. Penerapan metode First-Come-First-Served (FCFS) dalam aplikasi ini memungkinkan pengaturan urutan pemesanan dengan efektif, sehingga dapat mengurangi waktu tunggu dan meningkatkan tingkat kepuasan pelanggan.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang oleh penulis berfungsi dengan baik dan memudahkan pelanggan di Kopi Sejalan untuk melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi menu secara langsung.

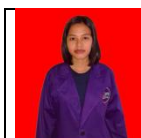
5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memberikan beberapa saran untuk inovasi yang lebih baik di masa mendatang:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk menambahkan fitur yang memungkinkan pemantauan status pemesanan serta pemberitahuan kepada pelanggan, agar mereka dapat lebih memahami proses pemesanan dan estimasi waktu penyajian.
2. Disarankan untuk mempertimbangkan pengembangan aplikasi ini di platform lain, seperti iOS, untuk menjangkau lebih banyak pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amuda, S., Larasati, P. D., & Irawan, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Library. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 2(1), 25–31. <https://jurnal.tau.ac.id/index.php/siskom-kb/article/view/14>
- Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Abu Bakar, M. F., Novianti, N., & Ramadan, R. (2022). Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android. *Naratif : Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.147>
- Helmi, F., & Dharmawan, J. (2023). Sistem Informasi Geografis Mushollah (Tpq) Legalitas Kemenag Kabupaten Situbondo Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql. 1(Juni), 55–59.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Implentasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem ADI STETSA SMAN 4 Malang: Bidang Bimbingan Konseling. *Jurnal Inovasi Teknologi ...*, 1(7), 526–535. <https://doi.org/10.17977/um068v1i5.2021p526-535>
- Lisdiana, & Lestari, M. (2021). Aplikasi Self-Service Pada Kedai Ochacha Thai Tea. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 289–293.
- Nuryanto, A., & Hascara, P. W. (2016). PEMBUATAN SELF-SERVICE SYSTEM DI DAPOER CHA CHA RESTO. *INFORMATIKA*, 3(2), 9–15.
- Ramadhan, M. A., & Zulaikha, S. R. (2023). Urgensi Penerapan Automasi Perpustakaan Pada Perpustakaan Sekolah. 1(1), 31–40.
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–36.



Biodata Penulis Pertama Juwita

Veronika, merupakan mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam



Biodata Penulis Kedua

Mariska putri pratiwi, merupakan Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.