

Perancangan Sistem Promosi Pada Warung Kuwu Pangjungungan 2 Jonggol Jawa Barat Berbasis Web

¹⁾Sri Lestari*, ²⁾Putri Elsa Widiastuti, ³⁾Anisah Nurul Azhar, ⁴⁾Rifdah Alifah

^{1,2,3,4)}Prodi Sitem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika
Cengkareng Jakarta

Email Corresponding: sri.lestari1203@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pemasaran Sistem Informasi Website PHP	<p>Saat ini teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan internet berkembang pesat di berbagai bidang usaha, salah satunya yaitu di bidang usaha rumah makan dalam melakukan promosi dan memberikan informasi kepada konsumen dengan cepat, akurat, dan efisien. Namun saat ini, Warung Kuwu Pangjungungan 2 masih menggunakan sistem penjualan dan promosi yang sangat konvensional. Penyebaran informasi yang tidak merata dan kurang efisien sehingga informasi yang sampai ke masyarakat sangatlah terbatas, seperti tidak tersedianya informasi daftar menu, foto makanan dan minuman, tempat dan lokasi rumah makan, dan kontak yang dapat dihubungi. Maka dari itu diperlukan sebuah sistem informasi berupa website yang dapat memuat semua informasi terkait Warung Kuwu Pangjungungan 2 secara lengkap serta dapat dengan mudah diakses oleh seluruh masyarakat tanpa terkendala jarak dan waktu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan memahami cara perancangan sistem promosi pada warung Kuwu pangjungung 2 jonggol jawa barat berbasis web. Penelitian ini bersifat pengabdian masyarakat. Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan survey langsung kepada masyarakat. Hasil penelitian menunjukan bahwa Permasalahan yang terjadi pada Warung Kuwu Pangjungungan 2 disebabkan oleh kurangnya promosi produk yang dipasarkan sehingga pada penjualan hanya sekedar memanfaatkan aplikasi WhatsApp dan Facebook. Dengan adanya sistem informasi promosi pada Warung Kuwu Pangjungungan 2 berbasis website dapat membantu dalam memberikan informasi daftar menu makanan, lokasi, dan kontak yang dapat dihubungi.</p>
Keywords: Marketing Informasi System Website_ PHP	<p>Currently information and communication technology using the internet is developing rapidly in various business fields, one of which is in the restaurant business sector in carrying out promotions and providing information to consumers quickly, accurately and efficiently. However, currently, Warung Kuwu Pangjungungan 2 still uses a very conventional sales and promotion system. The distribution of information is uneven and less efficient so that the information reaching the public is very limited, such as the unavailability of information on menu lists, photos of food and drinks, places and locations of restaurants, and contacts who can be contacted. Therefore, we need an information system in the form of a website that can contain all information related to Warung Kuwu Pangjungungan 2 in full and can be easily accessed by the entire community without the constraints of distance and time. The aim of this research is to find out and understand how to design a web-based promotion system at the Kuwu Pangjungung 2 Jonggol West Java stall. This research is community service in nature. The method used is qualitative with a direct survey of the community. The results of the research show that the problems that occurred at Warung Kuwu Pangjungungan 2 were caused by a lack of promotion of the products being marketed so that sales only used WhatsApp and Facebook applications. With the website-based promotional information system at Warung Kuwu Pangjungungan 2, it can help provide information on the food menu list, location and contacts who can be contacted.</p> <p>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini telah mendorong pertumbuhan dan perkembangan sebuah usaha dalam bentuk dan jenis apapun. Teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam penggunaan internet yang berkembang dengan pesat, sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, salah satunya yaitu membantu dalam bidang usaha restoran atau rumah makan dalam melayani dan memberikan informasi kepada konsumennya secara cepat dan akurat, hal ini dapat menjadikan penjualan dan pemasaran usaha tersebut dengan lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan internet khususnya dalam penggunaan website menjadi salah satu inovasi yang dapat meningkatkan penjualan sebagai media promosi dan penjualan dalam suatu bidang usaha. Website merupakan media yang mampu ditelusuri dengan mudah menggunakan internet kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh wilayah geografis, sehingga dapat menjadi salah satu media yang efektif bagi suatu usaha dalam mengembangkan sistem promosi dan penjualannya.

Sistem Informasi Food Court Warung Sister telah menjadi subyek berbagai penelitian di masa lalu sebagai sarana promosi dan informasi. Artikel jurnal berjudul "Implementasi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman dalam Pelayanan Food Court" ditulis oleh IPutu Surya Adiperatama, Gde Sastrawangsa, dan Gusti Ngurah Mega Nata dalam Program Studi Sistem Informasi STMIK STIKOM Bali IPS Adipratama Tahun 2018, Aditeratama, I. P. S. (2018).

Menurut Moriansyah, L. (2015) Media sosial adalah kumpulan alat berbasis web yang memungkinkan pengembangan jaringan berbagi informasi di antara pengguna internet. Alat-alat ini didasarkan pada prinsip-prinsip teknologi dan ideologis web 2.0. Saat ini, platform media sosial seperti Facebook dengan fitur Marketplace-nya, Instagram, Youtube, Whatsapp, Line, Twitter, dan Telegram biasa digunakan untuk menjalankan bisnis online. Namun, ada sejumlah persyaratan yang harus dipenuhi saat menjalankan bisnis online, seperti openness (pengungkapan praktik bisnis), yaitu menyelesaikan transaksi sesuai janji.

Usaha rumah makan adalah salah satu usaha yang diminati oleh kebanyakan orang saat ini dan menjadi tempat yang sering dikunjungi. Banyak pemilik rumah makan mendirikan rumah makan di sekitar tempat wisata yang letaknya jauh dari kawasan rumah warga. Salah satunya adalah Warung Kuwu Pangjugjungan 2 yang merupakan sebuah rumah makan berlokasi di Desa Cibodas, Kecamatan Jonggol, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Rumah makan yang tidak jauh dari tempat wisata Jonggol Paradise ini, menjual berbagai masakan khas sunda dengan pilihan menu makanan dan minuman yang beragam serta pelanggan dapat menikmati pemandangan pegunungan yang ada di Desa Cibodas. Warung Kuwu Pangjugjungan 2 didirikan pada tahun 2020 akhir oleh ketua lurah setempat, dan Teh Cici merupakan pemilik dari rumah makan tersebut. Banyak pengunjung tempat wisata yang mendatangi rumah makan ini, namun saat ini sistem promosi dan penjualan yang digunakan hanya sekedar memanfaatkan aplikasi *whatsApp* dan *facebook* serta mengandalkan para pembeli yang datang ataupun pengunjung di area tempat wisata, sehingga jangkauan informasi belum cukup luas untuk dapat diketahui oleh orang dari berbagai tempat. Hal ini menyebabkan informasi penjualan dan pemasaran rumah makan tersebut menjadi kurang maksimal, sehingga akan sulit bertambahnya pelanggan yang mengunjungi rumah makan tersebut. Selain itu, pada umumnya rumah makan akan melakukan pembaruan jenis dan harga dari daftar menu, sehingga pemilik rumah makan akan merasa kesulitan jika hanya menggunakan media cetak berupa buku menu yang diperuntukan untuk pelanggan. Kurangnya buku menu yang hanya berjumlah sekitar 15 buku menu, menyebabkan pelanggan harus menunggu ketika buku menu sedang digunakan oleh pelanggan lain, pelayan pun harus dengan segera menyerahkan buku menu tersebut ke pelanggan lain setelah pelanggan sebelumnya menyelesaikan pesannya.

Melihat permasalahan pada Warung Kuwu Pangjugjungan 2, baik dalam hal media promosi dan pemasaran, kendala saat akan melakukan pembaruan daftar menu dalam media cetak dan kurangnya buku menu yang tersedia pada rumah makan tersebut, sehingga beberapa masalah di rumah makan tersebut dapat diatasi melalui media internet dengan berbasis website. Website rumah makan tersebut akan menyediakan informasi lokasi, kontak rumah makan, gambar dan daftar menu makanan secara online sehingga informasi dapat diakses secara lebih luas. Deskripsi singkat dari setiap menu yang disediakan juga menjadi sarana promosi yang menarik agar tercapai peningkatan jumlah pelanggan yang diharapkan. Bagi pelanggan yang datang ke tempat untuk menikmati sajian makanan dan minuman yang tersedia, maka website ini akan membantu pelanggan dalam melihat berbagai menu makan dengan informasi terbaru. Pelanggan juga tidak perlu lama menunggu jika buku menu sedang digunakan pelanggan lain, website ini dapat diakses oleh pelanggan dengan cara *me-scan QR Code* yang tertera di setiap meja pada rumah makan tersebut.

Tujuan dilakukan dilakukannya pengabdian yaitu untuk mengetahui permasalahan yang di hadapi oleh

warung kuwu sehingga peneliti dapat membantu dalam memberikan solusi yang akan dijalankan untuk kemajuan warung kuwu.

II. MASALAH

Kurangnya promosi dalam warung kuwu menyebabkan kurangnya hasil penjualan. Warung kuwu dalam melakukan penjualannya hanya memanfaatkan whatsapp dan tidak menggunakan teknologi informasi seperti web, Goofood, Grabfood, Shopeefood atau penyedia jasa pengantar makanan yang sudah terkases dengan teknologi internet yang memudahkan customer dapat membeli makanan di manapun tanpa harus datang ketempat. Kurangnya vasilitas seperti buku menu yang disediakan hanya sedikit sehingga ketika warung ramai customer yang datang harus menunggu buku menu selesai dari cutemer lain.

III. METODE

1. Metode Pengumpulan Data

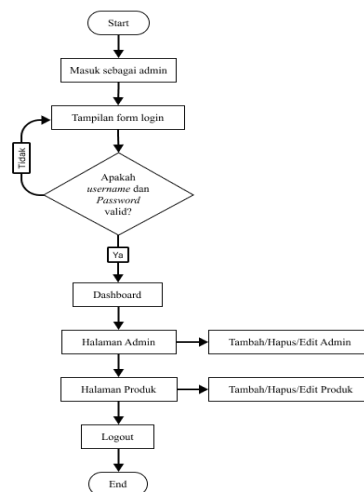
Pengumpulan data yang kami lakukan berjenis kualitatif karena pengumpulan data yang kami lakukan berupa observasi, wawancara mendalam dokumen dan teknis triangulasi dengan pemilik Warung Kuwu Pangjugugan 2.

2. Analisa Sistem Berjalan

Analisis sistem yang dirancang adalah sistem informasi rumah makan berbasis website pada Warung Kuwu Pangjugugan 2. Sistem informasi ini sangat membantu dalam mempromosikan dan memberikan informasi tentang berbagai menu yang disediakan (Sari & S., 2020). Website ini juga memberikan informasi lokasi sehingga pengunjung dapat dengan mudah menemukan lokasi Warung Kuwu Pangjugugan 2.

3. Flowchart Sistem Admin

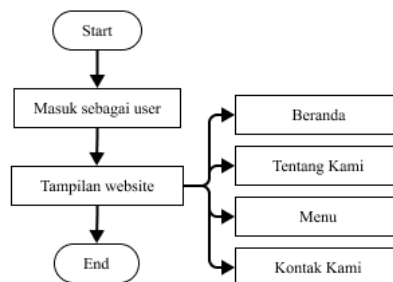
Flowchart dibawah ini menjelaskan alur sistem sebagai admin.



Gambar 1. Flowchart Sistem Admin

4. Flowchart Sistem User

Flowchart dibawah ini menjelaskan alur sistem sebagai user.



Gambar 2. Flowchart Sistem User

5. Analisa SWOT

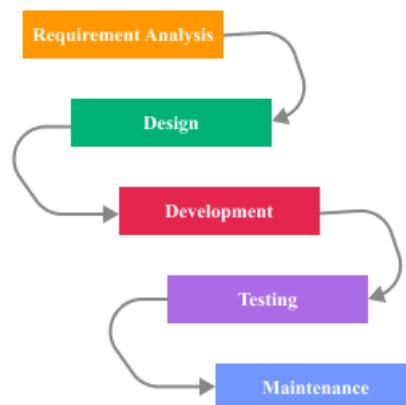
Dibawah ini merupakan analisa SWOT dari Warung Kuwu Pangjugugan 2:

1. *Strength*
 - a) Varian menu yang banyak.
 - b) Memiliki cita rasa khas sunda.
 - c) Semua menu makanan yang disajikan menggunakan bahan-bahan yang segar dengan kualitas yang bagus.
 - d) Harga yang terjangkau.
 - e) Pelayanan yang professional dan ramah.
 - f) Tidak ada pajak pembelian.
 - g) Tempat makan yang luas dengan konsep saung lesehan.
 - h) Memiliki tempat parkir yang luas bagi pengunjung.
 - i) Memiliki rumah makan cabang di Jonggol.
2. *Weakness*
 - a) Sistem kerja yang termasuk masih kuno.
 - b) Keterbatasan buku menu yang dapat menyebabkan menumpuknya antrian pelanggan.
 - c) Membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan makanan ketika rumah makan penuh pelanggan.
 - d) Belum memiliki media sosial untuk promosi.
 - e) Lokasi yang lumayan jauh dari pemukiman warga.
3. *Opportunity*
 - a) Memiliki menu makanan yang memiliki cita rasa autentik khas Sunda dan tempat yang sangat nyaman sehingga bisa bersaing dengan Rumah Makan Sunda lainnya.
 - b) Meningkatkan promosi online dengan memanfaatkan sosial media dan situs web.
 - c) Mengadakan acara festival atau promosi kuliner untuk menarik minat pelanggan baru.
4. *Threat*
 - a) Tidak mengikuti *trend* sesuai perkembangan jaman dan perilaku konsumen masa kini.
 - b) Kenaikan harga baku yang dapat mempengaruhi harga menu.
 - c) Gangguan atau perubahan dalam rantai pasokan bahan-bahan makanan.

6. Metode Pengembangan Sistem Informasi

Pada pengembangan sistem informasi ini kami menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*). Metode SDLC mempunyai beberapa keunggulan dibanding metode lainnya, seperti metode yang mudah untuk dikelola, model yang sederhana dan setiap fase pada model ini memiliki spesifikasi *requirement* dan melalui tahap atau proses review (Pratiwi, 2020).

Tahapan pada metode SDLC memiliki pergerakan iterasi yang melalui beberapa tahapan diantaranya tahapan menganalisis *requirement*, design, development, testing dan pemeliharaan (Hasnita et al., 2022)(Indrayani et al., 2020).



Gambar 3. Tahapan Metode SDLC

7. **Impact Analysis Matrix**

Table 1. *Impact Analysis Matrix*

No	Organisasi Needs	IT Implication
1	Kebutuhan Bisnis:	Pengaruh ke Bidang IT:
	- Mempermudah kinerja dan waktu pelanggan dalam memesan menu makanan dan minuman. - Mempermudah pegawai rumah makan dalam memperbarui menu.	- Adanya website menu makanan, dapat meningkatkan literasi teknologi para pelanggan dan masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi website dalam promosi warung makan.
2	Kebutuhan Informasi/ Data:	Pengaruh ke Bidang IT:
	- Memperbarui list menu makanan dan beberapa informasi tentang rumah makan dengan mudah. - Penyediaan list menu secara online.	- Dengan adanya website menu makanan, data list menu makanan tersimpan aman di dalam database. - Pembaruan list menu secara online, menghindari kesalahan dan lebih efisien.
3	Kebutuhan Teknologi:	Pengaruh ke Bidang IT:
	- List menu digunakan dan di akses oleh pengguna melalui website.	- Dengan adanya website menu, pembaruan list makanan dapat di akses dalam bentuk online.

8. **Fuctional Specification**

Untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka akan dibuat:

Table 2. Spesifikasi Fungsi Website User

No	Nama Fungsi/Module	Keterangan
1	Halaman beranda	Halaman home berisi tentang deskripsi, informasi dan foto rumah makan.
2	Halaman tentang kami	Halaman tentang kami berisi tentang deskripsi sejarah terbangunnya Warung Kuwu Pangjujungan 2 dan cabang nya.
3	Halaman menu	Halaman menu berisikan tentang list menu makanan dan minuman yang tersedia di Warung Kuwu Pangjujungan 2.
4	Halaman hubungi kami	Halaman ini berisikan form yang dapat diisi oleh pengguna web untuk menghubungi pihak Warung Kuwu Pangjujungan 2 serta Alamat lokasi rumah makan berada.
5	Footer	Pada bagian ini berisikan beberapa akun sosial media dan jadwal jam buka dari Warung Kuwu Pangjujungan 2.

Table 3. Spesifikasi Fungsi Dashboard Admin

No	Nama Fungsi/Module	Keterangan
1	Halaman login	Pada bagian ini berisikan input area, mulai dari nama, <i>password</i> , dll agar Admin dapat login dan mengakses dashboard.
2	Halaman beranda	Pada bagian ini berisikan informasi umum mengenai Warung Kuwu Pangjujungan 2 seperti, banner, foto, <i>history</i> berdirinya rumah makan, informasi cabang, dll.

3	Halaman users	Pada bagian ini berisikan data Admin, mulai dari nama, <i>username</i> , serta terdapat aksi <i>create</i> , <i>edit</i> , dan <i>delete</i> .
4	Halaman produk	Pada bagian ini berisikan informasi list produk atau daftar menu seperti, foto, nama menu, harga, kategori, deskripsi, serta terdapat aksi <i>create</i> , <i>edit</i> , dan <i>delete</i> .
5	Navigasi Logout	Pada bagian ini hanya terdapat state logout untuk Admin keluar dari halaman dashboard.

9. Technical Specification

a. Spesifikasi Software

Spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan website Warung Kuwu Pangjungjungan 2, sebagai berikut:

- Sistem Operasi : *Microsoft Windows 10*
- Design Tools : *Figma*
- Script Language : *HTML, CSS, PHP, Javascript*
- Code Editor : *Visual Studio Code*
- Web Browser : *Google Chrome*
- Web Server : *Xampp*
- DBMS : *MySQL*

b. Spesifikasi Hardware

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan website Warung Kuwu Pangjungjungan 2, sebagai berikut:

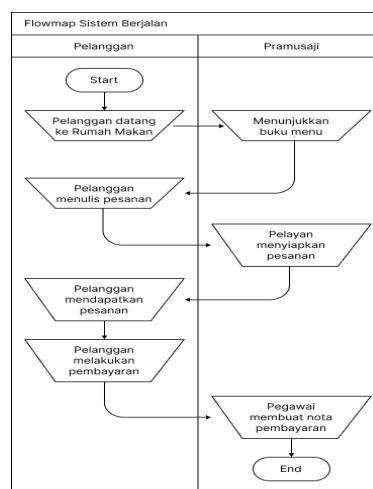
- Processor : *Macbook Air (M1, 20)*
- Memory : *8 GB*
- Monitor : *Resolusi layer (2560x1600)*

10. Rancangan Sistem Usulan

a. Diagram Flowmap

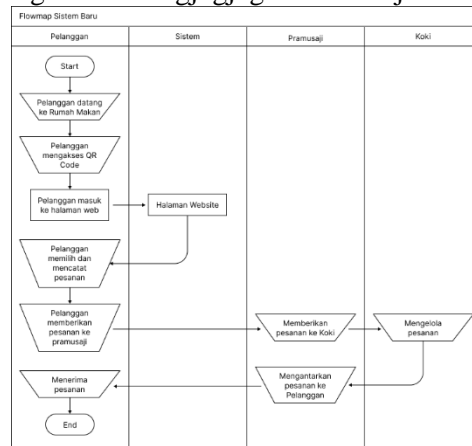
Flowmap atau biasa disebut juga dengan bagan alir adalah bagan yang menunjukkan aliran di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Flowmap berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan flowmap ini harus dapat memudahkan bagi pengguna dalam memahami alur dari sistem.

Flowmap sistem yang sedang berjalan di Warung Kuwu Pangjungjungan 2. Ditunjukkan pada Gambar dibawah ini.



Gambar 4. Flowmap Sistem Berjalan

Flowmap sistem baru di Warung Kuwu Pangjungungan 2. Ditunjukkan pada Gambar dibawah ini.



Gambar 5. Flowmap Sistem Baru

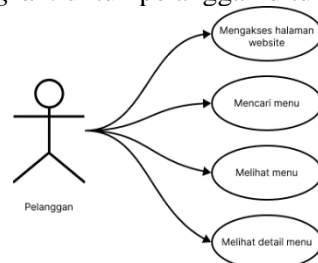
b. Use Case Diagram

Use case diagram adalah gambar interaksi antara pengguna sistem atau *user (actor)* dengan kasus (*use case*) yang telah disesuaikan dengan sistem yang sedang dikembangkan (Gusti Jaya & Mulyono, 2022).

Use case diagram mempunyai fungsi yang bertujuan untuk memberi penggambaran secara grafis tentang perilaku sistem, serta memberi penggambaran tentang fungsionalitas yang diinginkan dari sistem informasi kuliner berbasis website ini (Sari & S., 2020b).

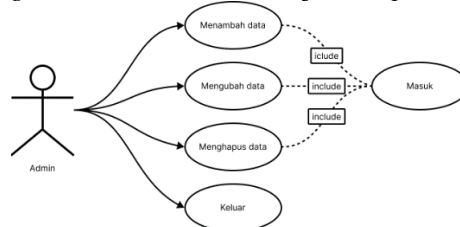
Use case digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi dari sistem informasi tersebut dan pihak-pihak yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Rejeki et al., 2009).

Rancangan *Use Case Diagram* untuk pelanggan ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Use Case Diagram Pelanggan

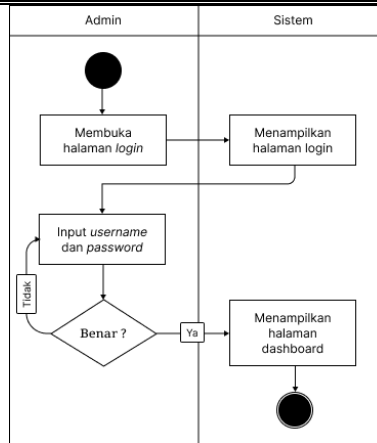
Rancangan *Use Case Diagram* untuk Admin ditunjukkan pada Gambar 7.



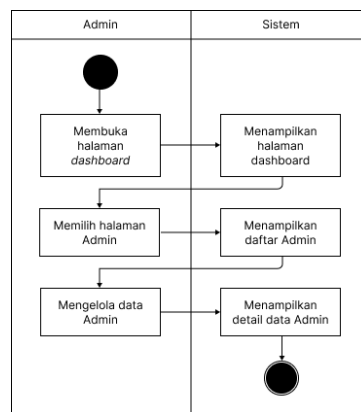
Gambar 7. Use Case Diagram Admin

c. Activity Diagram

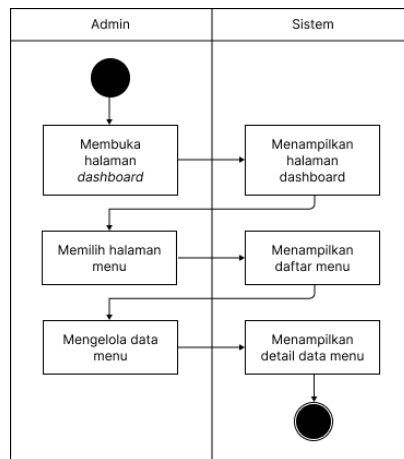
Rancangan *Activity Diagram* dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem dan aliran prosesnya direpresentasikan secara *vertical*. Dibawah ini merupakan rancangan *Activity Diagram* dari masing-masing *use case*.



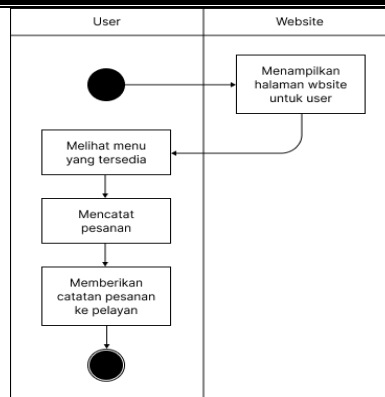
Gambar 8. Activity Diagram Login untuk Admin



Gambar 9. Activity Diagram Admin



Gambar 10. Activity Diagram Menu untuk Admin

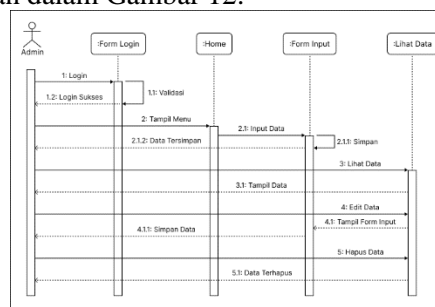


Gambar 11. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan

d. Sequence Diagram

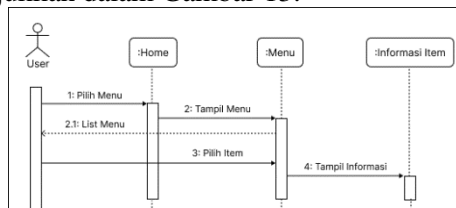
Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar berupa message terhadap waktu (Rejeki et al., 2009).

Pada sequence diagram admin dibawah ini menggambarkan Langkah atau tahapan admin dalam mengelola data. Ditunjukkan dalam Gambar 12.



Gambar 12. Sequence Diagram Admin

Pada sequence diagram user dibawah ini menggambarkan langkah atau tahapan user dalam mengakses website. Ditunjukkan dalam Gambar 13.

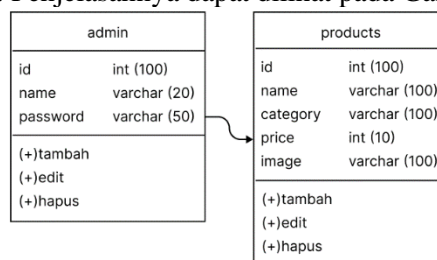


Gambar 13. Sequence Diagram User

e. Class Diagram

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membuat sistem (Rejeki et al., 2009).

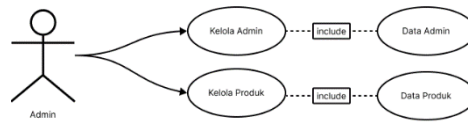
Dalam rancangan class diagram pada website Warung Kuwu Pangjungungan 2 terdapat 2 class yaitu admin dan products. Penjelasannya dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Class Diagram

f. Arsitektur Aplikasi

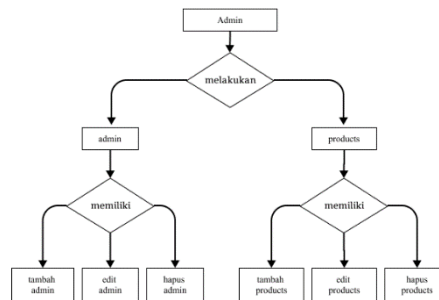
Hingga saat ini Warung Kuwu Pangjujungan 2 belum memiliki aplikasi khusus untuk menangani proses bisnis. Berikut arsitektur aplikasi pada Gambar 15.



Gambar 15. Arsitektur Aplikasi

g. Design Database Relation (ERD)

ERD dari rancang bangun aplikasi sistem pada Warung Kuwu Pangjujungan 2 berbasis website adalah sebagai berikut.



Gambar 16. ERD yang Diusulkan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi promosi pada Warung Kuwu Pangjujungan 2 di Jonggol Jawa Barat Berbasis Website. Pengunjung dapat membuka dan mengunjungi website tanpa melakukan registrasi. Di dalam website ini terdapat informasi-informasi yang dapat membantu pengunjung dalam menemukan list menu makanan dan minuman yang diinginkan dengan mudah. Pengunjung juga dapat melihat dan menemukan alamat dan peta lokasi Warung Kuwu Pangjujungan 2. Admin, dalam hal ini dapat melakukan registrasi atau masuk ke dalam dashboard. Admin dapat membangun dan mengelola website warung. Melalui website ini pemilik warung dapat dengan mudah mempromosikan rumah makan dan menu yang disediakan.

Pembahasan

Hasil dari sistem informasi promosi Warung Kuwu Pangjujungan 2 berbasis website ini menampilkan halaman-halaman informasi yang akan dijalankan:

1. Halaman Beranda

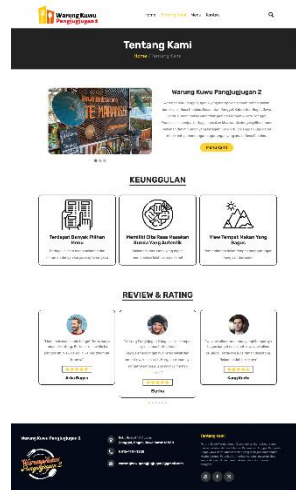
Pada halaman beranda akan dijumpai beberapa informasi seperti daftar menu terbaru, kategori menu, dll.



Gambar 17. Halaman Beranda

2. Halaman Tentang Kami

Pada halaman tentang kami terdapat beberapa informasi seperti ap itu Warung Kuwu Pangjugjungan 2, keunggulan dari rumah makan ini, serta terdapat review dan rating dari beberapa pelanggan.



Gambar 18. Halaman Tentang Kami

3. Halaman Menu

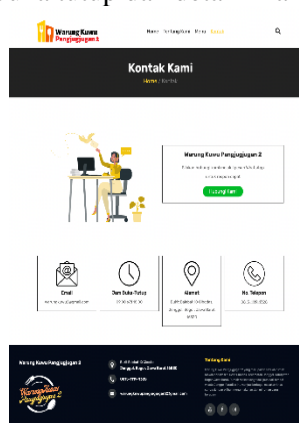
Pada halaman menu terdapat list dan kumpulan daftar menu yang tersedia di Warung Kuwu Pangjugjungan 2, mulai dari makanan, minuman, snack, dessert, dll.



Gambar 19. Halaman Menu

4. Halaman Kontak

Pada halaman kontak terdapat informasi berupa kontak dari Warung Kuwu Pangjugjungan 2 yang dapat dihubungi. Terdapat juga informasi jam buka tutup dan detail Alamat dari Warung Kuwu Pangjugjungan 2.



Gambar 20. Halaman Kontak

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian Permasalahan yang terjadi pada Warung Kuwu Pangjungjungan 2 disebabkan oleh kurangnya promosi produk yang dipasarkan sehingga pada penjualan hanya sekedar memanfaatkan aplikasi WhatsApp dan Facebook. Dengan adanya sistem informasi promosi pada Warung Kuwu Pangjungjungan 2 berbasis website dapat membantu dalam memberikan informasi daftar menu makanan, lokasi, dan kontak yang dapat dihubungi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih untuk semua pihak yang sudah terlibat dalam penelitian ini, khususnya untuk dosen pembimbing dan pihak kampus yang telah memberikan dukungan terhadap peneliti dalam menjalankan penelitiannya sehingga dapat berjalan dengan lancar dan selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusti Jaya, S., & Mulyono, H. (2022). Sistem Informasi Pemasaran Produk Pada Toko Online Agsel. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 7(4), 524–535. <https://doi.org/10.33998/jurnalmsi.2022.7.4.681>
- Hasnita, H., Iman, N., Suliman, S., & Ingg, R. (2022). Implementasi Website Sistem Informasi Pemasaran Pada Rumah Makan Kampong Bakau. *Simkom*, 7(2), 63–73. <https://doi.org/10.51717/simkom.v7i2.72>
- Indrayani, L., Awopi, F., & Zabir, S. (2020). Sistem Informasi Pemasaran Usaha Kecil Menengah (Ukm) Berbasis Website. *Dinamis*, 17(1), 111–116. <https://doi.org/10.58839/jd.v17i1.703>
- Pratiwi, K. M. (2020). Website Promosi Kuliner Dan Kerajinan Khas Pandeglang. *Senamika*, 2(1), 136–148.
- Rejeki, S., Ramdhania, K. F., & Hantoro, K. (2009). SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB Sri Rejeki 1 , Khairunisa Fadhilla Ramdhania 2 , Kusdarnowo Hantoro 3 1. *Ilmu Komputer*.
- Sari, D. M., & S., A. (2020a). Media Informasi Website pada Wisata Kuliner Panganan Khas Mandar. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 267. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6475>
- Sari, D. M., & S., A. (2020b). Media Informasi Website pada Wisata Kuliner Panganan Khas Mandar. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 267. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6475>