

## Penerapan Aplikasi Pemesanan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam Memudahkan Transaksi

Billy Pratama Putra <sup>[1]</sup>; Dimas Cahya Assyura <sup>[2]</sup>; Dede Nugroho <sup>[3]</sup>; Arfhan Prasetyo<sup>[4]</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi<sup>[1],[2],[3],[4]</sup>  
Universitas Nusa Mandiri<sup>[1],[2],[3],[4]</sup>  
arfhan.prasetyo@gmail.com

### INFO ARTIKEL

**Diajukan :**

04-08-2023

**Diterima :**

15-05-2024

**Diterbitkan:**

30-06-2024

**Kata Kunci :**

Aplikasi Mobile, UMKM, pengelolaan stok

### INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penerapan aplikasi mobile dalam memudahkan transaksi di UMKM Rumah Makan Murewoks yang saat ini belum memanfaatkan teknologi internet, sehingga data transaksi tidak tercatat secara sistematis. Aplikasi mobile yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam memilih dan memesan menu serta membantu pengelolaan stok produk. Penulis menggunakan metode pengembangan sistem waterfall, yang dikenal dengan pendekatan berurutan, serta memodelkan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram. Strategi pemasaran juga dianalisis untuk menentukan langkah yang tepat bagi UMKM. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat persetujuan yang sangat tinggi dari pengguna, dengan 86% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini bermanfaat dan fungsional. Aplikasi ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi operasional UMKM dengan mengurangi kesalahan manual dalam pengelolaan transaksi dan stok produk. Selain itu, aplikasi ini menyediakan fitur pelaporan yang berguna untuk analisis bisnis, memungkinkan pemilik UMKM membuat keputusan yang lebih tepat dan strategis. Diharapkan, aplikasi ini dapat meningkatkan daya saing dan memperluas jangkauan pemasaran UMKM.

### I. PENDAHULUAN

Teknologi adalah komponen yang dirancang untuk mendukung atau mempermudah pekerjaan manusia. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, banyaknya aplikasi komputer yang diterapkan di perusahaan/organisasi mengubah teknik/model kerja dari tradisional menjadi digital. Perubahan ini harus diimplementasikan dengan menggunakan teknik seperti: Komputer desktop, laptop, handphone, PDA (personal digital assistant), smartphone, tablet dan lain-lain untuk memungkinkan orang melakukan aktivitasnya di tempat yang berbeda dan dalam kondisi yang berbeda, baik online maupun offline(Wijaya & Purnomo, 2022).

Bahkan, teknologi internet dapat membantu orang dalam industri ekonomi, salah satunya adalah menggunakannya di rumah makan. Menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi NO.KN.73/PVV105/MPPT-85 tentang Peraturan Usaha Rumah Makan, Jasa Pangan, atau rumah makan, adalah suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan yang dikelola secara komersial (Hapsara et al., 2023).

Rumah makan murewoks belum menggunakan teknologi internet selama proses implementasi,

sehingga data-data yang ada di rumah makan murewoks tidak tercatat dalam sebuah sistem pemesanan sehingga customer bingung untuk memilih menu makanan tersebut agar lebih praktis dan memudahkan customer disini kita bikin aplikasi mobile berbasis mobile agar memudahkan customer memilih pesanan di rumah makan murewoks.

Menu adalah daftar makanan dan minuman yang telah disiapkan untuk dihidangkan. Dalam hal ini, menu terdiri dari susunan makanan dan minuman yang dapat dihidangkan selama makan. Dalam arti lain, menu adalah daftar makanan dan minuman yang akan dihidangkan(Purbohastuti, 2019).

Dalam istilah umum, pemesanan tempat adalah perjanjian pemesanan tempat antara dua (dua) pihak atau lebih; ini dapat berupa pemesanan ruangan, kamar, tempat duduk, atau barang lainnya pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Misalnya, untuk perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran, pemesanan perpindahan manusia atau barang adalah produk jasa yang dimaksud(Wijaya & Purnomo, 2022).

Subkategori perangkat lunak komputer yang secara langsung menggunakan fungsi-fungsi komputer untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna dikenal sebagai aplikasi. Aplikasi juga bisa disebut sebagai penafsir perintah yang dieksekusi oleh pengguna komputer dan kemudian dikirim ke atau diproses oleh perangkat. Program yang dibuat oleh perusahaan komputer untuk digunakan oleh pengguna dalam industri umum seperti ritel, penerbitan, komunikasi, perdagangan, dan penerbangan disebut aplikasi (Aji & Hidayat, 2021).

Android dikembangkan oleh Android, Inc. dengan bantuan keuangan dari Google, dan kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Ini adalah sistem operasi berbasis Linux open source yang ditujukan untuk smartphone dan tablet. Android adalah resmi dirilis dengan Open Handset Alliance (OHA) pada tahun 2007 (Hapsara et al., 2023)

Sementara orang cenderung hanya membeli sedikit menu dan menunggu lebih lama sebelum implementasi, analisis AHP sendiri membantu UMKM menentukan strategi yang paling mungkin dipraktekkan (Wijaya & Purnomo, 2022).

Tidak adanya peluang untuk membantu bisnis UMKM yang ada memotivasi pengembangan sistem informasi produk e-commerce berbasis Android ini. Analisis data, desain, pengkodean, dan pengujian adalah langkah pertama dalam proses pengembangan yang digunakan (Jaya & Raya, 2022).

Aplikasi ini juga dapat menghasilkan informasi produk untuk dijual dan mengirimkan laporan kepada pemilik antara lain: Laporan Produk, Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan dan Laporan Penjualan (Subiyantoro et al., 2022).

Restoran menawarkan berbagai makanan dan minuman. Hasil dari perancangan aplikasi mobile berbasis makanan ini adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola laporan event dan proses kerja restoran. serta menu pemesanan yang dapat diakses melalui aplikasi telepon (Subiyantoro et al., 2022).

UMKM sering menghadapi berbagai kendala dalam pengelolaan transaksi dan stok produk secara manual. Kendala ini tidak hanya menghambat efisiensi operasional, tetapi juga meningkatkan risiko kesalahan dalam pencatatan transaksi. Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan teknologi informasi menjadi sangat penting bagi UMKM untuk tetap kompetitif. Penggunaan teknologi dapat membantu UMKM untuk beradaptasi dengan perubahan pasar dan meningkatkan efisiensi operasional mereka.

Teknologi mobile, khususnya, menawarkan peluang besar bagi UMKM untuk

menjangkau lebih banyak pelanggan dan meningkatkan penjualan mereka. Dengan aplikasi pemesanan mobile, UMKM dapat memberikan layanan yang lebih cepat dan efisien kepada pelanggan. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan UMKM untuk mengelola stok produk dengan lebih baik dan mengurangi kesalahan manual dalam pencatatan transaksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pemesanan mobile yang dapat membantu UMKM dalam mengelola transaksi dan stok produk dengan lebih efisien. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif bagi UMKM untuk mengatasi kendala-kendala yang mereka hadapi dan meningkatkan daya saing mereka di pasar yang semakin kompetitif.

## II. BAHAN DAN METODE

### 2.1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pembuatan aplikasi ini meliputi :

1. Permasalahan  
UMKM yang tidak memiliki aplikasi cenderung mengalami kesulitan dalam memproses pesanan pelanggan. Tanpa aplikasi, mereka harus mencatat stok dan pesanan secara manual, yang dapat memakan waktu dan menyebabkan kesalahan. Ini dapat menghambat efisiensi operasional dan mempersulit proses bisnis.
2. Konstruksi  
Berikut merupakan konstruksi tabel sistem yang dibangun :

**Tabel 1. Tahap Perencanaan**

Tahapan	Kegiatan
1. Tahap Perencanaan	a) Tentukan tujuan aplikasi
	b) Buat rancangan antarmuka (UI)
	c) Menentukan fitur aplikasi
	d) Pilih teknologi yang tepat
2. Tahap Desain & Sistem	a) Desain antarmuka (UI)
	b) Sistem pemesanan
	c) Pengujian aplikasi
3. Tahap Perancangan Program	a) Analisis kebutuhan aplikasi
	b) Rancangan database
	c) Pemrograman
	d) Pengujian dan evaluasi
	e) Implementasi
	f) Pemeliharaan dan perbaikan

Sumber: Pressman(2005)

3. Implementasi  
 Tahap implementasi meletakkan perancangan sistem ke dalam bentuk coding bahasa pemrograman dan implementasi dalam kantor perusahaan. Berdasarkan analisis dan perancangan sebelumnya, tahap ini dapat dimulai secepat mungkin.
4. Pengujian  
 Metode pengujian black box digunakan untuk menguji perangkat lunak (software). Metode ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang akan dibangun. Tujuannya adalah untuk menemukan kesalahan dalam proses eksekusi program.

**2.2. Tahap Permodelan Sistem**

**2.2.1 Tahap Analisis**

Dalam desain permodelan tahap analisis ini, use case diagram digunakan untuk menjelaskan siapa yang menggunakan sistem dan apa yang dapat dilakukannya.

Kebutuhan fungsional Owner adalah dapat melayani pembeli seperti kasir di bagian menu pembelian, dapat menginput transaksi seperti kasir di bagian menu checkout

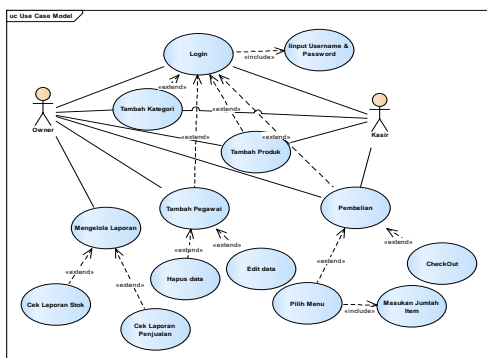
Sedangkan kebutuhan fungsional Kasir adalah dapat melayani pembeli di bagian menu pembelian, dapat menginput transaksi di bagian menu checkout

**2.2.2 Tahap Desain**

Untuk mempermudah desain aplikasi yang akan dibangun, tahap desain terdiri dari use case diagram dan activity diagram.

**A. Use Case Diagram**

Merupakan aktivitas atau interaksi antara aktor dan sistem. Secara umum dapat didefinisikan sebagai metode yang digunakan untuk perangkat lunak.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
 Gambar 1. Use Case Diagram

Tabel 2. Deskripsi Use Case Diagram Pembelian

Nama Use Case :	Pembelian
Aktor :	Owner dan Kasir
Tujuan :	Owner dan kasir dapat menginput data transaksi dan menambahkan di menu pembelian
Pre-Condition :	Halaman pembelian ditampilkan
Post-Condition :	Halaman data transaksi yang sudah di input ditampilkan

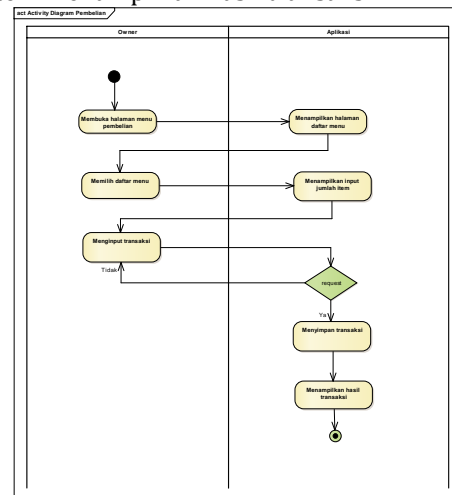
Sumber: Hasil Penelitian (2023)

**B. Activity Diagram**

Penulis menggunakan activity diagram untuk menganalisa proses yang akan terjadi dalam sebuah aplikasi. Activity diagram dapat menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan sebuah aksi di dalam aplikasi. Gambar berikut menunjukkan diagram rancangan aplikasi:

**1. Activity Diagram Tambah Pembelian**

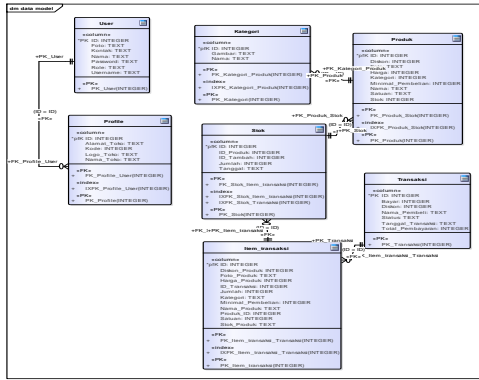
Saat pemilik dan kasir membuka halaman menu pembelian, sistem menampilkannya. Setelah itu, pemilik dan kasir dapat mengelola transaksi. Setelah penyimpanan data selesai, sistem menampilkan hasil transaksi.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
 Gambar 2. Activity Diagram Tambah Pembelian

**C. Desain Permodelan Sistem**

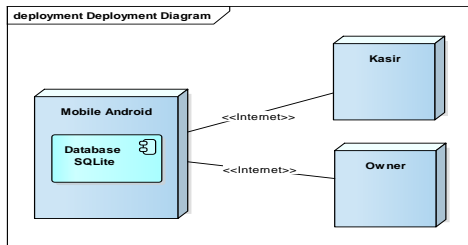
Tahap selanjutnya yaitu penyusunan basis data dengan menggunakan data model. Berikut merupakan gambar data model:



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
Gambar 3. Data Model

D. Teknologi Aplikasi

Deployment diagram diperlukan untuk menggambarkan bentuk fisik sistem dalam desain permodelan ini. Ini adalah diagram deployment aplikasi ini:

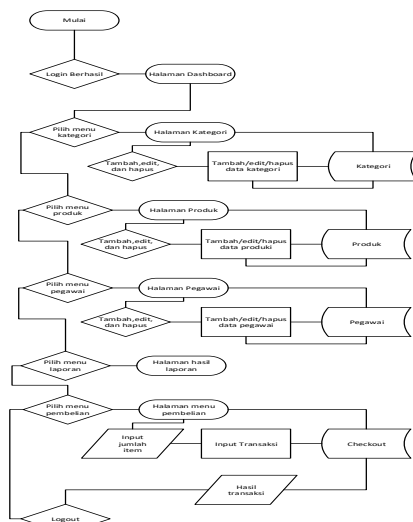


Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
Gambar 4. Deployment diagram

2.3 Tahap Konstruksi  
1. Teknologi Aplikasi

A. Algoritma yang diterapkan

Berikut adalah flowchart yang menjelaskan aliran data sistem dan menggambarkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan sistem atau program pendukung keputusan.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
Gambar 5. Flowchart

B. Tahap Pengujian Aplikasi

Pengujian black box adalah metode pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak dan digunakan untuk menentukan apakah perangkat lunak berjalan dengan benar. Metode pengujian black box merancang data uji berdasarkan spesifikasi perangkat lunak, diuji, dibuat, dan dijalankan dengan perangkat lunak, dan kemudian diverifikasi bahwa keluaran perangkat lunak sesuai dengan yang diharapkan.

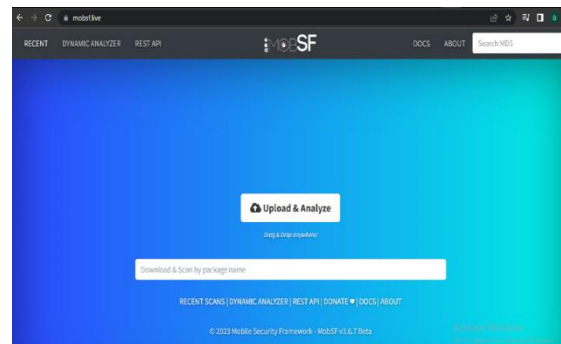
Tabel 3. Halaman Pembelian

N	Tampilan	Test case	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Halaman Pembelian	Melakukan transaksi pembelian tanpa diskon	Berhasil	Berhasil
2	Halaman Pembelian	Melakukan transaksi pembelian dengan diskon	Berhasil	Berhasil

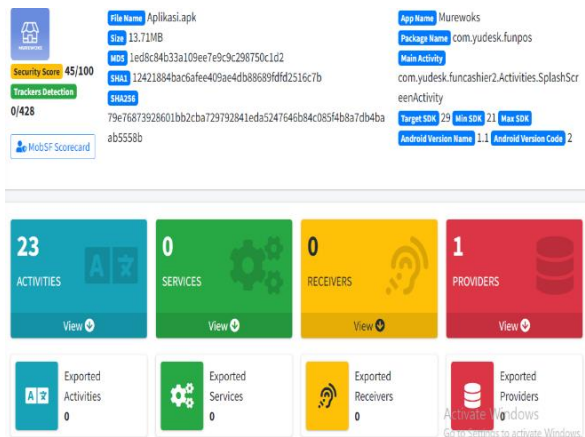
Sumber: Hasil Penelitian (2023)

2. Teknologi Aplikasi

Implementasikan prosedur setelah melihat halaman Mobsf dengan menyiapkan file APK Murewoks dan menguploadnya ke halaman. Jika file yang diupload cukup besar, proses analisis akan membutuhkan waktu yang lama; jika sebaliknya, proses akan berlangsung cepat. Gambar berikut menunjukkan hasil akhir dari proses.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
Gambar 6. Halaman Utama MobSF



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
Gambar 7. Halaman Hasil Analisa Proses Pada MobSF

Halaman hasil analisis file aplikasi ditunjukkan pada gambar. Pada kerangka keamanan mobile (MobSF). Dalam aplikasi murewoks, bagian nilai aplikasi terdiri dari:

1. Security score mendapatkan skor 45/100 yang artinya memiliki risiko.
2. Trackers detection mendapatkan 0/428 yang artinya tidak memiliki pelacak

Pada file information terdeteksi: Nama file yaitu Aplikasi.apk dengan ukuran 13.71MB. Informasi ditemukan di aplikasi:

1. Nama app yaitu Murewoks dengan package name yaitu com.yudesk.funpos
2. Aktifitas utamanya yaitu com.yudesk.funcashier.Aktivities.SplashScreenActivity
3. Software Development Kit (SDK) adalah sekumpulan alat pengembangan perangkat lunak yang tersedia dalam satu paket dan dapat diinstal. Target SDK adalah versi yang ditargetkan untuk dijalankan oleh aplikasi tercantum 29, min SDK adalah versi minimal yang dapat dijalankan oleh aplikasi tercantum 21, dan tidak ada SDK maksimum.

## 2.4 Tahap Implementasi

### 2.4.1. Tahap Penerapan IPTEK

#### A. Kebutuhan Hardware dan Software

Perangkat keras yang dimaksud di sini adalah komponen atau alat elektronik yang dapat membantu pihak UMKM dalam menjalankan program yang diusulkan.

Tabel 4. Spesifikasi Hardware & Software

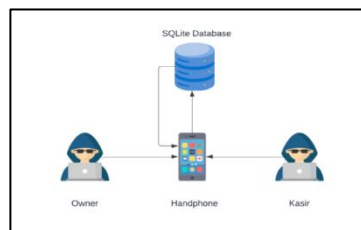
Kriteria	Spesifikasi
Ukuran Layar	5.5 inch
Kecepatan CPU	1.4 GHz
RAM	2 GB

Memori Internal	16 GB
Detail Prosesor	MSM8917 Snapdragon 425
Sinyal	4G

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

#### B. Arsitektur IPTEK

Arsitektur sistem adalah sebuah model yang menggambarkan struktur suatu sistem. Arsitektur sistem ini bertujuan agar struktur yang dirancang dapat menjawab kebutuhan pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 8. Arsitektur IPTEK

### 2.4.2. Tahap Penerimaan IPTEK User Acceptance Test (UAT)

Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT), pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir, yaitu pemilik atau kasir, yang berinteraksi langsung dengan sistem untuk memastikan bahwa fungsi yang ada beroperasi sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya. Sistem memenuhi persyaratan melalui pengujian penerimaan yang dilakukan setelah pengujian sistem selesai.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Deskripsi IPTEK

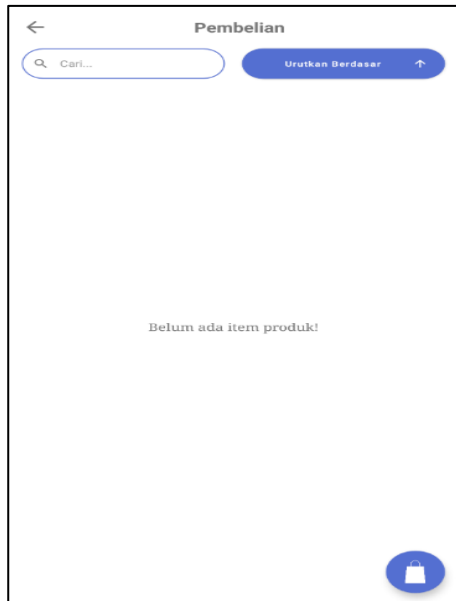
Usaha UMKM Dapur Murewoks adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri makanan. UMKM ini didirikan pada tanggal 16 Juli 2010 oleh Ibu Muryani (Ewok) bersama keluarganya, di kecamatan Johar Baru. UMKM ini dimulai dengan nama yang lebih baik Dapur Muryani K. Perusahaan ini dimulai sebagai usaha kecil berdasarkan peralatan sementara dan pekerja yang membantu di perusahaan itu adalah anggota keluarga dan kerabat.

### 3.2. Hasil Akhir IPTEK

Berikut adalah hasil akhir IPTEK:

#### a) Halaman Pembelian

Untuk menyelesaikan pemesanan, halaman pembelian berisi informasi seperti tanggal, nama pembeli, diskon, total pembayaran, bayar, kembalian, dan tombol keranjang untuk memasukkan transaksi, dan tombol pencarian untuk mencari daftar menu.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)  
Gambar 9. Halaman Pembelian

### 3.3 Penggunaan dan Fungsi IPTEK

#### 1. Pengguna IPTEK

Berikut penggunaan aplikasi yang akan digunakan oleh kasir dan owner dalam aplikasi Murewoks.

- 1) Menggunakan Menu Pembelian  
Untuk menggunakan pembelian bisa dilakukan dengan cara:
  - a. Klik menu pembelian
  - b. Didalam menu pembelian akan terlihat beberapa daftar menu yang sudah ditambahkan dimenu tambah kategori dan menu tambah produk
  - c. Lalu kasir akan menginputkan jumlah item yang konsumen inginkan, ketika sudah selesai selanjutnya klik tombol checkout untuk melakukan transaksi

#### 2. Fungsi – Fungsi IPTEK

Berikut Penjelasan fungsi dari masing-masing menu yang terdapat di dalam Sisten Penerapan Aplikasi Mobile Pemesanan Dalam Memudahkan Transaksi pada UMKM Rumah Makan Murewoks. Masing-masing memiliki Fungsi dan kegunaan sebagai berikut :

Tabel 5. Fungsi-Fungsi IPTEK

MENU	Sub Menu	Kegunaan
Owner dan Kasir	Pembelian	Owner dan kasir dapat menginput data transaksi dan menambahkan dimenu pembelian

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

### 3.4 Potensi Dan Peluang

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan pembayaran digital telah menjadi tren dominan dalam dunia bisnis, termasuk di kalangan UMKM. UMKM yang menggunakan pembayaran digital memiliki potensial dan peluang yang signifikan untuk meningkatkan efisiensi, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan daya saing mereka.

#### KUESIONER FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN APLIKASI MUREWOKS (APMK)

Tabel 6. PERCEIVED EASE OF USE

No	Nama Penguji	Pernyataan	Kesimpulan
1	Muryani	Saya mudah mempelajari cara menggunakan APMK	Setuju
2	Muryani	Saya terampil dalam menggunakan APMK dengan mudah	Kurang Setuju
3	Muryani	Saya beranggapan bahwa APMK merupakan program yang Fleksibel	Setuju

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Tabel 7. PERCEIVED USEFULNESS

No	Nama Penguji	Pernyataan	Kesimpulan
1	Rany	Saya mampu mengerjakan pekerjaan lebih cepat dengan APMK	Setuju
2	Rany	Saya beranggapan bahwa pekerjaan saya menjadi lebih mudah dengan menggunakan APMK	Setuju
3	Rany	Saya dapat meningkatkan produktivitas kerja dengan APMK	Setuju

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Tabel 8. ACCEPTANCE OF IT

No	Nama Penguji	Pernyataan	Kesimpulan
1	Inggrid	Saya sangat nyaman menggunakan APMK	Setuju
2	Inggrid	Saya menikmati penggunaan APMK	Setuju
3	Inggrid	Saya beranggapan bahwa APMK tidak membosankan	Kurang Setuju

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

### 3.5 Pembahasan Hasil Penelitian dari data Kuesioner

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner data tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase dari segi tujuan aplikasi yang pertama berada dalam kategori kurang setuju yang bernilai 14%. Hasil pengujian kuesioner data tersebut. Dapat disimpulkan bahwa persentase dari segi fungsi keseluruhan aplikasi berada dalam kategori setuju yang bernilai 86%, Sehingga didapat rata - rata keseluruhan pengujian kuesioner dengan nilai persentase 86% dengan penilaian skala yang berada dalam kategori sangat setuju dalam penggunaan aplikasi tersebut

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian proyek akhir ini, dapat disimpulkan aplikasi dapat berjalan dengan baik sehingga dapat digunakan oleh masyarakat umum untuk menglarisi dagangan dari UMKM yang bersangkutan dan para pemilik UMKM dapat melakukan pemasaran jangkauan yang cukup luas (Aulia & Zakir, 2018). Kuesioner yang diperoleh dari hasil data, sebagai berikut :

1. Bahwa persentase dari segi tujuan aplikasi yang pertama berada dalam kategori kurang setuju yang bernilai 14%.
2. Hasil pengujian kuesioner data tersebut. Dapat disimpulkan bahwa persentase dari segi
3. fungsi keseluruhan aplikasi berada dalam kategori sangat setuju yang bernilai 86%.
4. Sehingga didapat rata - rata keseluruhan pengujian kuesioner dengan nilai persentase 86% dengan penilaian skala yang berada dalam kategori sangat setuju dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Penelitian ini berperan penting dalam pengembangan aplikasi pemesanan mobile yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) (Rianto & Wijaya, 2022). Aplikasi ini

didesain untuk meminimalisir kesalahan manual yang sering terjadi dalam pengelolaan transaksi dan stok produk. Dengan aplikasi ini, pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan lebih mudah dan cepat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepuasan mereka. Selain itu, aplikasi ini juga menawarkan fitur pelaporan yang sangat bermanfaat bagi pemilik UMKM dalam melakukan analisis bisnis. Fitur ini memungkinkan pemilik UMKM untuk mengakses laporan penjualan, stok, dan pemesanan secara mendetail. Dengan informasi yang akurat dan real-time, pemilik UMKM dapat membuat keputusan bisnis yang lebih tepat dan strategis. Diharapkan, hal ini dapat membantu UMKM dalam meningkatkan daya saing serta memperluas jangkauan pemasaran mereka.

#### V. REFERENSI

- Aji, M. F., & Hidayat, S. (2021). Pengembangan Business Intelligence pada Sistem Informasi Bengkel ( Studi Kasus Bengkel Ban Motor XYZ ). *Universitas Islam Indonesia*, 2(2), 1-7.  
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19529>
- Aulia, R., & Zakir, A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Mobile untuk Pemesanan dan Pemrosesan Menu di Restaurant. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 1(1), 58-65.  
<https://doi.org/10.34012/jutikomp.v1i1.328>
- Hapsara, V., Daniel Prasetyo Program Studi Pengelolaan Perhotelan Fakultas Pariwisata, C., & Pelita Harapan Jakarta Vinsensius Ferrer Joeng, U. (2023). Implementasi Rotasi Menu Makanan Indonesia Pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Dasar Program Studi Pengelolaan Perhotelan Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan. *Journal of Management and Social Sciences*, 2(1), 91-100.
- Jaya, U. A., & Raya, A. N. (2022). PENGARUH E-COMMERCE DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PENJUALAN UMKM DI ERA PANDEMI ( STUDI KASUS DESA CIBOLANG ) PENDAHULUAN Penyebaran virus covid-19 atau biasa disebut corona hingga saat ini masih menjadi sebuah permasalahan yang

- terjadi di berbagai belahan du. *Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 2(1), 378-387.
- Purbohastuti, A. W. dan D. A. (2019). Jurnal bisnis terapan. *Jurnal Bisnis Terapan*, 04, 69-82.
- Rianto, S., & Wijaya, L. I. (2022). Praktik Manajemen Strategis Pada Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Pt X Pelaksana Konstruksi Swasta. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*, 8(2).  
<https://doi.org/10.17358/jabm.8.2.481>
- Subiyantoro, E., Muslikh, A. R., Andarwati, M., Swalaganata, G., & Pamuji, F. Y. (2022). Analisis Pemilihan Media Promosi UMKM untuk Meningkatkan Volume Penjualan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 8(1), 1-8.  
<https://doi.org/10.26905/jtmi.v8i1.6760>
- Wijaya, J., & Purnomo. (2022). Analisis Strategi Pemasaran pada UMKM Depot Glory Dengan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Jurnal Teknik Industri UMC*, 1(2), 124-137.  
<https://doi.org/10.33479/jtiumc.v1i2.11>