

## Sistem Informasi Reservasi Mara *Coffee & Eatery*

**Paryanta\*<sup>1</sup>, Neira Anjar Puji Susilo<sup>2</sup>, Elisa Puspita Rahayu<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Universitas Dharma AUB Surakarta, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Komputer, Universitas Dharma AUB Surakarta, Surakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Informasi, Universitas Dharma AUB Surakarta, Surakarta, Indonesia

e-mail: [\\*1paryanta@stmik-aub.ac.id](mailto:*1paryanta@stmik-aub.ac.id), [2neira.anjr@gmail.com](mailto:2neira.anjr@gmail.com), [32187100980@student.stmik-aub.ac.id](mailto:32187100980@student.stmik-aub.ac.id)

### **Abstrak**

*Mara Coffee & Eatery adalah sebuah kedai kopi di wilayah kota Surakarta tepatnya di kelurahan Mojosoongo, kecamatan Jebres. Mara Coffee & Eatery merupakan bisnis yang bergerak pada penjualan minuman dan makanan, khususnya minuman kopi. Proses bisnis yang berjalan yaitu pelanggan datang ke kedai, lalu memesan minuman dan makanan di kasir, setelah itu pelanggan mencari tempat duduk yang kosong tanpa diarahkan oleh petugas pemesanan. Dengan cara tersebut pelanggan tidak dapat mengetahui kondisi kedai sebelum datang langsung, jika kedai sedang ramai maka pelanggan akan mengalami masalah dalam pemilihan tempat duduk. Metode analisis yang digunakan adalah PIECES, Sedangkan metode pengembangan yang digunakan adalah metode Waterfall. Perancangan proses pada sistem ini menggunakan Flowchart dan UML, yang diantaranya yaitu use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram. Proses pengembangan sistem menggunakan Android Studio dan Java. Penyimpanan data menggunakan database MySQL. Pengujian sistem menggunakan metode Blackbox testing yang merupakan pengujian yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Hasil yang diperoleh adalah sistem berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan, sistem ini dapat memudahkan dan bermanfaat untuk pelanggan maupun pemilik Mara Coffee & Eatery.*

**Kata Kunci**—kopi, reservasi, sistem informasi

### **Abstract**

*Mara Coffee & Eatery was a coffee shop in the Surakarta City, precisely in the Mojosoongo village, Jebres district. Mara Coffee & Eatery was a business which was engaged in the sale of food and beverages; especially, coffee drinks. The business process which customers came to the shop, then ordered drinks and food at the cashier, after that the customer searched for an empty seat without being directed by the ordering officer. Therefore, the customer could not know the condition of the shop before coming directly, if the shop was busy then the customer would have difficulty in choosing a seat. The analytical method used was PIECES. furthermore, the development method used was the Waterfall method. The design process in this system used Flowcharts and UML; such as, case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. Meanwhile, the system development process used Android Studio and Java. Data storage used MySQL database. In addition, system testing used was the Blackbox testing method which was a test which focused on software functionality. The result showed that the system ran well according to the design; besides, it could made it easier and useful for customers and owners of Mara Coffee & Eatery.*

**Keywords**—coffee, reservation, information system

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan[1]. Untuk mendukung teknologi dan sistem informasi dibutuhkan perangkat *Smartphone* yang berfungsi sebagai perantara teknologi. Perkembangan *Smartphone* begitu pesat dan cepat, hampir semua orang memiliki dan dapat mengoperasikan *Smartphone*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia menyatakan bahwa penggunaan internet di Negara ini sangat tinggi. Hal ini didorong oleh tarif internet yang murah, dan banyaknya pengguna *smartphone* yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia[2].

Kedai kopi atau yang sering dikenal dengan sebutan *coffee shop* adalah salah satu usaha kuliner yang sangat diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Mulai dari anak muda hingga orang dewasa dengan berbagai tujuan dan kebutuhan masing-masing. Mara Coffee & Eatery adalah sebuah kedai kopi di wilayah kota Surakarta tepatnya di kelurahan Mojosongo, kecamatan Jebres. Proses bisnis yang dijalankan oleh Mara Coffee & Eatery yaitu pelanggan datang ke kedai, lalu memesan minuman dan makanan di kasir, setelah itu pelanggan mencari tempat duduk yang kosong tanpa diarahkan oleh petugas pemesanan. Dengan cara tersebut pelanggan tidak dapat mengetahui kondisi kedai sebelum datang langsung, jika kedai sedang ramai maka pelanggan akan mengalami masalah dalam pemilihan tempat duduk.

Dengan kondisi saat ini, serta sistem yang masih manual, Mara Coffee & Eatery memerlukan pendukung yang dapat membantu efisiensi dan efektivitas bisnis. Penelitian ini menyajikan sebuah solusi yang dapat membantu memaksimalkan efisiensi dan efektivitas bisnis Mara Coffee & Eatery, yaitu sebuah sistem yang dirancang untuk melakukan pemesanan tempat duduk, makanan dan minuman. Pelanggan dapat melakukan pemesanan tempat, minuman dan makanan sebelum datang ke lokasi, sehingga saat tiba di lokasi pelanggan hanya perlu mengkonfirmasi kedatangan melalui sistem.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh suatu informasi. Untuk mendapatkan informasi dan data yang berkaitan dengan proses bisnis dan sistem pada Mara Coffee & Eatery, maka penulis melakukan wawancara dengan Kak Chandra selaku pemilik, Kak Fauzi selaku pegawai dan Kak Nathanael selaku pelanggan Mara Coffee & Eatery. Melalui wawancara yang dilakukan dengan pemilik dan pegawai (pengelola), penulis mendapatkan informasi seputar Mara Coffee & Eatery, seperti informasi tentang menu, deskripsi menu, harga menu, fasilitas, informasi promo, informasi lokasi dan metode pembayaran.

### 2.2 Metode Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari aktivitas yang bersifat alami untuk menghasilkan fakta. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode observasi sebagai salah satu metode pengumpulan data, melalui metode observasi penulis dapat melihat serta menilai kondisi dan kebutuhan objek penelitian, yaitu Mara Coffee & Eatery.

### 2.3 Metode Pustaka

Penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

### 2.4 Analisa Sistem

Tahap analisis merupakan salah satu tahapan yang penting dalam penelitian. Pada tahap ini penulis akan menganalisa, mencari kelemahan dan permasalahan pada sistem yang berjalan di Mara Coffee & Eatery. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Service*). Melalui tahap ini akan dilakukan analisis dan observasi untuk mengetahui data dan kebutuhan Mara Coffee & Eatery. Data dan kebutuhan tersebut akan diolah dan diaplikasikan ke dalam sistem yang akan dibuat.

a. *Performance* (Kinerja)

*Performance* atau kinerja adalah variabel yang memiliki peran penting dalam menilai prosedur atau proses yang sedang terjadi.

b. *Information* (Informasi)

Informasi digunakan untuk menilai apakah prosedur saat ini masih dapat diperbaiki untuk mendapatkan kualitas informasi yang lebih maksimal.

c. *Economic* (Ekonomi)

Untuk menilai prosedur dari sistem yang dibuat, apakah masih dapat ditingkatkan nilai penggunaannya atau perlu dikurangi biaya operasionalnya.

d. *Control* (Pengendalian)

Proses penilaian terhadap prosedur yang sedang berjalan, apakah pengendalian sistem masih dapat ditingkatkan sehingga kualitasnya menjadi semakin baik.

e. *Efficiency* (Efisiensi)

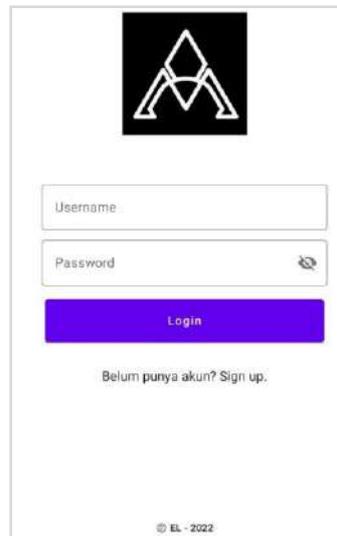
Analisis ini berfungsi untuk menilai prosedur yang sedang berjalan untuk mencapai peningkatan efisiensi program. Sehingga menghasilkan keluaran yang maksimal dan sesuai dengan keinginan dengan masukan yang minimal.

f. *Service* (Layanan)

Analisis ini berfungsi untuk penilaian prosedur pelayanan *user* yang berjalan saat ini. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kualitas pelayanan dan kekurangan terkait pelayanan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

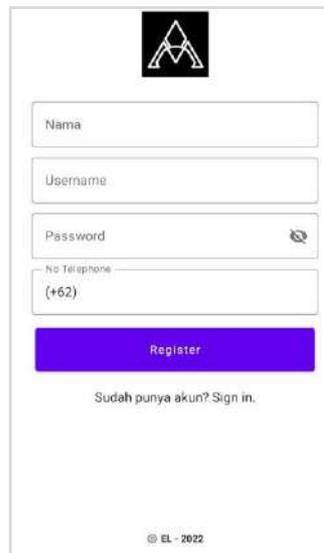
#### 3.1 Tampilan halaman *login* pelanggan



Gambar 3.1 Tampilan Halaman *Login* Pelanggan

Gambar 3.1 merupakan halaman *login* untuk pelanggan, pelanggan dapat melakukan *login* sistem dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan, lalu klik *button login*. Jika pelanggan belum memiliki akun terdaftar, pelanggan dapat memilih *link* yang bertuliskan *sign up* untuk melakukan registrasi.

#### 3.2 Halaman Registrasi Pelanggan



Gambar 3.2 Halaman Registrasi Pelanggan

Gambar 3.2 merupakan halaman registrasi pelanggan, pada halaman ini pelanggan dapat membuat akun dengan cara memasukkan data-data seperti nama, *username*, *password* dan nomor telepon, lalu pilih *button sign up*. Jika registrasi berhasil maka pelanggan akan diarahkan ke halaman *login* untuk melakukan *login* sistem.

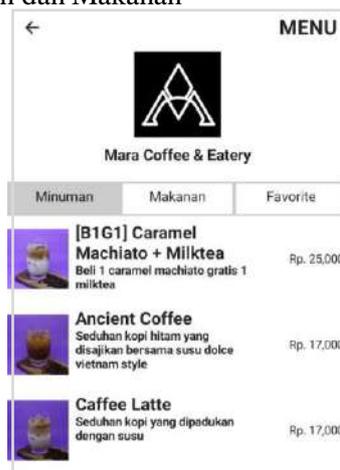
### 3.3 Halaman Utama



Gambar 3.3 Halaman Utama

Gambar 3.3 merupakan halaman utama sistem, pada halaman ini terdapat *slider* yang berfungsi untuk informasi promo dan acara pada Mara Coffee & Eatery, *slider* dapat dioperasikan dengan cara menggeser ke arah kanan, namun *slider* juga dapat bergulir secara otomatis. Dibawah *slider* terdapat empat (4) menu utama dari sistem yang dibuat, yaitu Daftar Menu yang berisi tentang detail menu minuman dan makanan. Pesan berfungsi untuk melakukan pemesanan tempat duduk, minuman dan makanan. Riwayat untuk melihat proses yang sedang berjalan dan riwayat pesanan yang telah selesai, serta lokasi yang berisi mengenai informasi lokasi Mara Coffee & Eatery lengkap dengan titik *Google Maps* dan foto lokasi.

### 3.4 Halaman Daftar Menu Minuman dan Makanan



Gambar 3.4 Halaman Daftar Menu Minuman dan Makanan

Gambar 3.4 merupakan halaman daftar menu minuman dan makanan yang tersedia, pelanggan dapat melihat halaman ini dengan cara klik *button* “Menu” pada halaman utama. Pada halaman ini pelanggan dapat melihat daftar minuman dan makanan sesuai dengan

kategorinya, pelanggan juga dapat melihat menu *favorite* dengan cara klik *tab favorite*. Melalui halaman ini pelanggan dapat melihat nama, harga, deskripsi dan foto produk minuman dan makanan.

### 3.5 Halaman Pemesanan

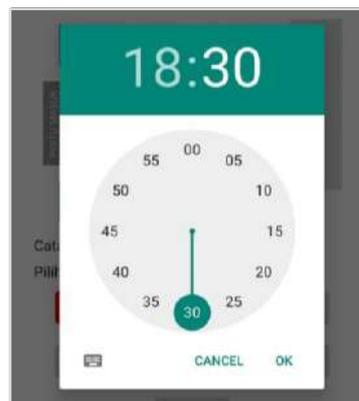
#### 3.5.1 Pemesanan Tempat Duduk



Gambar 3.5.1 Halaman Pemesanan Tempat Duduk

Gambar 3.5.1 merupakan halaman pemesanan tempat duduk, pada halaman ini pelanggan dapat melakukan pemesanan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu memilih ruangan, pelanggan dapat memilih ruangan melalui *dropdown* yang terletak pada bagian atas, setelah itu pelanggan akan disajikan gambar *layout* ruangan yang dipilih, setelah menentukan meja yang akan dipesan, pelanggan dapat memilih *button* sesuai nomor meja yang tercantum pada *layout* ruangan.

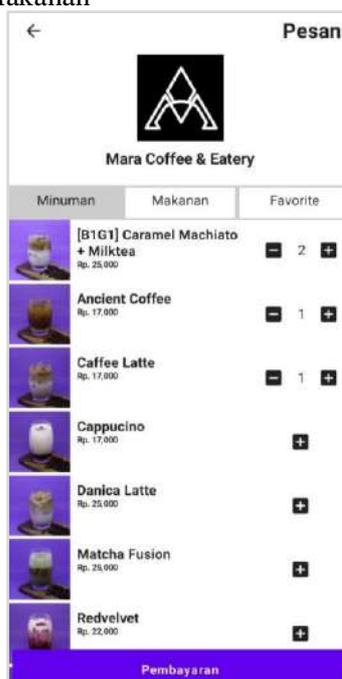
#### 3.5.2 Pemesanan Waktu



Gambar 3.5.2 Halaman Pemesanan Waktu

Gambar 3.5.2 merupakan halaman pemesanan waktu. Setelah pelanggan menentukan ruangan dan nomor meja, pelanggan dapat menentukan waktu pemesanan dengan cara memilih kolom waktu dan mengisi waktu sesuai kebutuhan.

### 3.5.3 Pemesanan Minuman dan Makanan



Gambar 3.5.3 Halaman Pemesanan Minuman dan Makanan

Gambar 3.5.3 merupakan halaman pemesanan minuman dan makanan. Setelah menentukan ruangan, meja dan waktu pelanggan dapat memesan minuman dan makanan pada halaman ini. Pelanggan dapat memesan dengan cara memilih tombol (+) yang terdapat disamping nama dan harga, pelanggan dapat memesan sesuai dengan keinginan. Jika pemesanan telah selesai, pelanggan dapat melanjutkan ke tahap pembayaran dengan klik tombol “Selesaikan Pembayaran”.

## 3.6 Halaman Pembayaran

### 3.6.1 Pembayaran Tunai



Gambar 3.6.1 Halaman Pembayaran Tunai

Gambar 3.6.1 merupakan halaman pembayaran dengan metode tunai. Pelanggan dapat melanjutkan proses pemesanan dengan memilih tombol “Selesaikan Pembayaran”.

### 3.6.2 Pembayaran Non-Tunai



Gambar 3.6.2 Halaman Pembayaran Non-Tunai

Gambar 3.6.2 merupakan halaman pembayaran dengan metode non-tunai. Melalui metode ini pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan cara *scan barcode* yang tersedia dan melakukan pembayaran menggunakan dompet *online*.

## 3.7 Halaman Riwayat Pemesanan

### 3.7.1 Pesanan Dalam Proses



Gambar 3.7.1 Halaman Riwayat Pemesanan Dalam Proses

Gambar 3.7.1 merupakan halaman riwayat pemesanan dalam proses. Pelanggan dapat melihat riwayat pemesanan yang sedang berjalan dengan cara klik *tab* “Dalam Proses” seperti pada gambar diatas.

### 3.7.2 Pesanan Selesai



Gambar 3.7.2 Halaman Riwayat Pemesanan Selesai

Gambar 3.7.2 merupakan halaman riwayat pemesanan selesai. Pada halaman ini pelanggan dapat melihat riwayat pesanan yang telah berlalu atau yang telah selesai. Pelanggan dapat melihat detail pemesanan dengan cara klik kotak sesuai tanggal yang ingin dilihat.

### 3.8 Halaman Lokasi



Gambar 3.8 Halaman Lokasi

Gambar 3.8 merupakan halaman lokasi. Pada halaman ini pelanggan dapat melihat alamat Mara Coffee & Eatery beserta titik lokasi *Google Maps* yang tertaut dengan cara klik *button* “buka maps”.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian Sistem Informasi Reservasi Mara Coffee & Eatery menggunakan analisa *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Efeciency, Service*) untuk menemukan kelemahan dan kendala pada sistem atau proses bisnis yang lama. Penelitian ini dirancang dan digambarkan menggunakan *flowchart* dan *Unified Modelling Language (UML)*, yang diantaranya adalah *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Waterfall*. Metode pengujian yang digunakan yaitu metode *blackbox*.

Sistem Informasi Reservasi Mara Coffee & Eatery dibangun berbasis *android* untuk pelanggan dan berbasis *web* untuk pengelola. Pembangunan sistem berbasis *android* menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman *Java*, sedangkan pembangunan sistem *web* admin menggunakan *Sublime Text* dengan bahasa pemrograman *PHP*. Pembangunan *database* menggunakan *PhpMyAdmin*, seluruh komponen diatas diunggah dalam *hosting* supaya dapat diakses secara *online*.

Berdasarkan implementasi Sistem Informasi Mara Coffee & Eatery peneliti menyimpulkan bahwa telah berhasil membangun sistem reservasi atau pemesanan yang baik dan memudahkan baik untuk pelanggan dalam proses pemesanan maupun untuk pemilik dalam proses pengelolaan laporan pelanggan dan laporan penjualan.

## 5. SARAN

Sistem Informasi Reservasi Mara Coffee & Eatery masih dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti berikutnya, berikut fitur-fitur yang dapat dikembangkan :

1. Pada penelitian yang telah dibuat belum terdapat fitur keranjang karena adanya kendala dalam proses penulisan kode program yang membutuhkan waktu lebih lama, peneliti mengharapkan pada penelitian berikutnya fitur ini dapat ditambahkan.
2. Pada penelitian yang telah dibuat belum memiliki fitur *chat* admin karena penelitian yang telah dilakukan berfokus pada pemesanan tempat duduk, minuman dan makanan. Peneliti mengharapkan pada penelitian berikutnya fitur *chat* admin dapat ditambahkan.
3. Pada penelitian yang telah dibuat belum menyediakan fitur *transfer* menggunakan kartu kredit karena kendala dalam perizinan Bank yang membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu peneliti mengharapkan ditambahkan fitur pembayaran secara *transfer* atau menggunakan kartu kredit yang terhubung langsung dengan sistem pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Naibaho, R. S. (2017). *Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan*. April.
- [2] Hanum, Z. (2021). *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- [3] Suarantalla, R., Fajar Aryo Nugroho, & Hermanto, K. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Pada Rumah Makan "Bengawan Tepi Sawah"*. *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2), 329–340.
- [4] Setiawan Rudi, & Nugroho Wahyu. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android*. *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2), 329–340.
- [5] Rahmawita, M., & Wiratama, A. (2021). *Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran dan Cafe Berbasis Android*. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 76–82.
- [6] Heriyanto, Y. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car*. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- [7] Widarma, A., & Kumala, H. (2018). *Perancangan Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra.Tbk*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 166.
- [8] Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android*. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107.
- [9] Monica, N., Sarkum, S., & Purnama, I. (2018). *Aplikasi Data Mahasiswa Berbasis Android: Studi Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Labuhanbatu*. *It Journal Research and Development*, 3(1), 43–53.
- [10] Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). *Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs) Berbasis Android*. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 10(1).
- [11] Anwardi, A., Ramadona, A., Hartati, M., Nurainun, T., & Permata, E. G. (2020). *Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall*. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, 7(1),

- 57.
- [12] Nugroho, A., Rachmatullah, R., Hananta, T., & Artadi, T. (2019). *Aplikasi Penyewaan Alat Outdoor pada Camel Adventure Surakarta Berbasis Android*. 25(2), 71–81.
  - [13] Paryanta. (2020). *Pedekatan Pengembangan Sistem (Structure Analysis Design & Object Oriented Analysis Design)*.
  - [14] Sonata, F.-. (2019). *Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer*. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22.
  - [15] Sucipto, S. (2017). *Perancangan Active Database System pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar*. *Intensif*, 1(1), 35.
  - [16] Benjamin, W. (2019). *Manajemen Database*. *Manajemen Database*, 3(1), 1–9.
  - [17] Liu. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View*. 8(2), 151–156.
  - [18] Ramadhan, Y. (2018). *Aplikasi Informasi Transportasi Angkutan Umum Antar Kota Pada Terminal Amplas Sumatra Utara*. 1–6.
  - [19] Setiawan, M. P. H., & Masya, F. (2020). *Analisa Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Fasilitas Umum dan Informasi Pembuatan E-KTP Untuk Masyarakat*. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 1–8.
  - [20] Tobergte, D. R., & Curtis, S. (2013). *Sekilas tentang Sublime Text*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
  - [21] Nirsal, Rusmala, & Syafriadi. (2020). *Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah*. *Journal Ilmiah d'Computare*, 10, 30–37.
  - [22] Udaksana, A. P. C., & Kusaeri, W. R. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Digital School Dengan Java NetBeans IDE 8.1*. *Irons*, 332–336.
  - [23] Fahrozi, W., & Harahap, C. B. (2018). *Sistem Informasi Transparansi Nilai Mata Kuliah Berbasis Web*. *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima*, 2(1), 56–62. <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/JUSIKOM/article/view/165>
  - [24] Andy Antonius Setiawan, Arie S.M. Lumenta, S. R. U. A. S. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Unsrat E-Catalog*. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 1–9.
  - [25] Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). *Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions*. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22.
  - [26] Priyaungga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. (2020). *Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 150.