

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Rumah Makan Permata Minang Berbasis Website Menggunakan WordPress

Angela Fadilla S¹, Devita Prisilla Maharani², Nabila Latifah³, Wina Novita Br Bangun⁴, Heri Kurniawan^{5*}

^{1,2,3,4,5}Sains dan teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan Indonesia
Email: ¹angela.fadillah21@gmail.com, ²devitaprisillamaharani@gmail.com, ³latifahnabila38@gmail.com,
⁴winanovitabrBangun@gmail.com, ^{5*}herikurnia@pancabudi.ac.id

Abstrak

Rumah Makan Permata Minang merupakan tempat usaha yang menyajikan menu masakan khas minang yang dijual secara umum kepada masyarakat untuk menikmati hidangan masakan khas minang tersebut. Selama ini, proses pemesanan menu dilakukan secara manual. Dari proses tersebut dapat menimbulkan beberapa masalah, seperti: pelanggan yang kurang puas akan layanan pegawai, tidak dapat mengetahui ketersediaan menu makanan, kesalahan dalam penyajian dan kesalahan dalam proses pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk membantu jika pelayanan dalam rumah makan tersebut tidak maksimal. Setelah mengetahui permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rumah Makan Permata Minang untuk mengetahui menu apa saja yang tersedia pada rumah makan tersebut. Tujuannya agar pelanggan dapat lebih mudah memesan makanan tanpa harus mengantri ataupun keluar rumah. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sistem yang dibangun menggunakan Wordpress.

Kata Kunci: Permata Minang, Wordpress, Pemesanan Menu Makanan, Website;

Abstract

Permata Minang Restaurant is a business place that serves typical Minang cuisine menus which are sold generally to the public to enjoy these typical Minang dishes. So far, the menu ordering process has been done manually. This process can cause several problems, such as: customers who are dissatisfied with employee service, not being able to know the availability of the food menu, errors in presentation and errors in the payment process. This research aims to help if the service in the restaurant is not optimal. After knowing this problem, the author designed an information system for ordering food menus at the Permata Minang Restaurant to find out what menus were available at the restaurant. The aim is to make it easier for customers to order food without having to queue or leave the house. The methods used in this research are observation, interviews and literature study methods. The system was built using Wordpress.

Keywords: Permata Minang, Wordpress, Ordering Food Menu, Website;

1. PENDAHULUAN

Rumah Makan adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu, serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya [1]. Selain bertujuan untuk mencari keuntungan, sebuah rumah makan dituntut untuk dapat memberikan kualitas pelayanan yang baik kepada para konsumen. Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam sebuah rumah makan adalah proses pemesanan (order).

Sistem order secara manual pada suatu rumah makan dapat menimbulkan beberapa masalah. Masalah yang sering dihadapi adalah ketika pembeli sudah memutuskan menu makanan dan minuman yang ingin dipesan, pembeli harus menunggu lama kedatangan pelayan untuk mencatat pesanan atau mengambil daftar pesanan yang telah ditulis. Hal ini dikarenakan keterbatasan pelayan atau pada saat itu pelayan juga sedang melayani pembeli lainnya.

Keterlambatan pencatatan pesanan tentu dapat menyebabkan keterlambatan penyediaan menu makanan dan minuman yang telah dipesan, sehingga pembeli harus menunggu lama.

Hasil pencatatan daftar pesanan pembeli yang berbentuk kertas juga sangat merepotkan pelayan dalam merekap data pesanan yang nantinya dipindahkan lagi dalam bentuk laporan pemesanan. Hal ini tentu kurang efektif dan efisien baik dilihat dari segi biaya, waktu dan tenaga.

Persaingan di dunia bisnis yang semakin ketat membuat para pemilik usaha harus selalu mempunyai inovasi untuk menarik perhatian pengunjung [2]. Bisnis rumah makan merupakan salah satu bisnis yang sedang diincar oleh kebanyakan orang. Rumah makan adalah salah satu tempat favorit tanpa menghiraukan alasan sebenarnya untuk mengunjungi restoran, pelanggan akan membuat pesanan dan menunggu makanan yang dipesan [3].

Perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet dimanfaatkan dan diterapkan dalam bisnis dan perusahaan [4].

Teknologi Informasi saat ini memiliki peran yang sangat penting di segala bidang dan aspek kehidupan, baik dalam dunia Pendidikan, bisnis, politik, sosial dan budaya. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dapat mempermudah proses pemenuhan kebutuhan masyarakat, sehingga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap dunia

masyarakat yang semakin modern dimana media mobile telah menjadi aspek penting dalam kehidupan, jangkauan pun sudah meluas ke berbagai aspek baik itu dari anak balita hingga manula, semua mengenal teknologi[5].

Pemanfaatan teknologi Smartphone pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa kecuali sampai pada restoran, dan juga rumah makan yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan untuk pihak restoran itu sendiri.

Kemajuan informasi mampu mendorong kemajuan pada sektor-sektor tertentu misalnya perdagangan. Penerimaan pesanan, pelayanan dan penjelasan ketersediaan menu dan harga melalui tatap muka langsung dan telepon dirasa kurang efektif, sedangkan layanan telepon membebani rumah makan untuk menempatkan pegawai pada bagian layanan telepon dan memakan waktu yang sedikit lebih lama [6]. Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu dapat dengan mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan restoran yang ingin memesan menu dengan mudah dalam artian tidak rumit dan tidak memakan waktu yang lama. Mudah dalam memesan menu yang dimaksud adalah tanpa harus mengantri dan tanpa harus menunggu pelayan yang sibuk dengan pelanggan lainnya. Pelanggan restoran juga dapat mengambil waktu dalam memesan pesanan yang sesuai kebutuhan sehingga tidak terganggu dengan keberadaan pelayan yang sedang menunggu pesanan tersebut[7].

Pemesanan *online* pada saat ini berkembang begitu pesat, konsumen semakin cenderung memesan makanan secara online. Pemesanan online tidak hanya lebih cepat dan nyaman, tetapi juga dianggap lebih nyaman karena memungkinkan konsumen untuk menelusuri menu, ulasan makanan [8].

Rumah Makan Permata Minang merupakan tempat usaha yang menyajikan menu masakan khas minang yang dijual secara umum kepada masyarakat untuk menikmati hidangan masakan khas minang tersebut. Permasalahan yang terjadi di Rumah Makan Permata Minang adalah pelanggan memesan langsung ke pelayan menu yang di inginkan, dengan pelayan hanya mengingat saja atau terkadang pelayan tidak melihat adanya pelanggan yang masuk dan telah duduk menunggu. Tentunya hal ini sering menimbulkan kesalahan dalam pemberian pemberian pesanan, juga keterlambatan mengantarkan pesanan pelanggan, membuat pelanggan menunggu lama di karenakan pelayan sibuk mengambil pesanan yang pelanggan yang lain.

Berdasarkan penelitian diatas, penulis mencoba membandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh [9] penelitiannya bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis website untuk restoran Bukit Randu Bandara yang dapat digunakan untuk memperluas area pemasaran sehingga mendapatkan pelanggan baru. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode untuk pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Terdapat perbedaan juga seperti pada penelitian sebelumnya merancang sistem menggunakan *United Modeling Language (UML)*. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan Wordpress.

Penelitian yang dilakukan [10] penelitiannya bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang mampu mengatasi masalah pelayanan, seperti keterlambatan pemesanan menu, kesalahan pencatatan menu, dan kesalahan dalam transaksi pembayaran pada restoran Mr.Uduk. Penelitian ini memiliki kesamaan masalah dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan kedua penelitian ini ialah penelitian sebelumnya menggunakan pengujian black box dan kusioner sedangkan penelitian ini tidak.

Penelitian yang dilakukan [11] penelitiannya tujuan untuk menganalisis dan mengembangkan sistem pemesanan makanan reatoran berbasis web menggunakan metode Agile Development yang efisien dan mempermudah proses pemesanan bagi pelanggan dan restoran. Persamaan dari kedua penelitian ini ialah menggunakan metode teknik pengumpulan data yang sama, yaitu dengan cara observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dan perbedaannya terletak pada penelitian dahulu menggunakan Agile Development, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pelanggan terhadap layanan pemesanan makanan restoran berbasis web sebesar 87%, sedangkan penelitian ini tidak.

Penelitian yang dilakukan [12] penelitiannya bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi atau sistem informasi pemesanan makanan yang berbasis web dengan implementasi. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perbedaan keduanya terletak pada penelitian dahulu merancang aplikasi menggunakan UML, MySQL, dan PHP, sedangkan penelitian ini menggunakan Wordpress.

Penelitian yang dilakukan [13] penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah rancang bangun sistem informasi pemesanan pemesanan makanan berbasis web. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perbedaan keduanya terletak pada penelitian terdahulu menggunakan PHP dan MySQL, sedangkan penelitian ini menggunakan Wordpress.

Dari kelima penelitian terdahulu, terdapat suatu pembaruan sistem yang dapat dihasilkan pada penelitian ini, yaitu perancangan sistem informasi pemesanan menu yang ada pada Rumah Makan Permata Minang dimana sistem informasi ini dibuat berbasis website dengan menggunakan WordPress, dan juga website ini dapat digunakan oleh pelanggan yang ingin memesan makanan dari rumah atau pemesanan secara online.

WordPress adalah platform pembuatan website yang diciptakan oleh Matt Mullenweg dan Mike Little pada tahun 2003. WordPress Adalah CMS (*Content Management System*) Paling Populer. Cara penggunaan yang mudah, fitur yang lengkap, dan tentunya gratis menjadikan WordPress sebagai pembuatan website favorit di seluruh dunia[14].

Dengan menggunakan WordPress kita membuat dan mengelola sebuah website tanpa menggunakan coding. Kita dapat menata tampilan, menambahkan fitur, dan membuat konten di website dengan mudah.

Website juga dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, baik data text, gambar, suara dan lainnya yang dapat diakses secara online[15].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara sistematis yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan mengatasi permasalahan yang akan timbul pada sistem yang akan di rancang melalui pertimbangan logis dan disokong oleh data faktual sebagai bukti konkret. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menjabarkan suatu peristiwa dan kondisi yang akan terjadi pada masa sekarang[16].

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah level atau tingkatan dalam sebuah aktivitas yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahap, seperti



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Dalam suatu penelitian pasti terdapat sebuah tahapan yang harus diakui untuk mencapai suatu tujuan penelitian. Dilihat seperti gambar 1. Terdapat langkah – langkah yang digunakan peneliti. Berikut penjelasan tahapan penelitian yaitu:

- Identifikasi masalah : Tahap ini merupakan lakah awal untuk memulai sebuah penelitian. Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi masaah atau meriset sebuah masalah yang akan diteliti kedepannya, menjelaskan masalah yang ditemukan serta Bagaimana masalah tersebut akan diukur dan dihubungkan dengan prosedur penelitian.
- Literatur Review : Tahapan literatur dilakukan untuk memngumpulkan sumber atau referensi sebagai acuan untuk penelitian. Literature ataupun tinjauan pustaka dijadikan sebagai referensi dikarenakan dianggap bahwa dalam literature terdapat banyak sekali data-data yang valid.
- Tujuan Penelitian : Tujuan penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi suatu konsep agar dapat menjelaskan situasi atau untuk memberi Solusi sebuah situasu yang menunjukkan jenis studi yang akan dilakukan.
- Penggumpulan Data : Pada tahapan ini, peneliti mencari data yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Data yang dibutuhkan dapat dicari dengan cara mensurvei dan melakukan observasi ke objek penelitian.

- e. **Pengelolaan Data:** Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, data yang diperoleh akan dianalisa Kembali untuk memastikan bahwa data tersebut sudah valid atau tidak. Hal ini dilakukan untuk menghindari suatu kesalahan dalam proses informasi.
- f. **Hasil dan Pembahasan :** Tahap terakhir dalam penelitian ialah membuat hasil dan Keputusan yang dapat dibuat dalam sebuah laporan deskripsi dengan menjabrkan secara luas hasil penelitian.

2.2 Data Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan oleh [17] metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, diperlukannya pengumpulan data menggunakan sampel yang diambil dengan menerapkan metode wawancara dan studi pustaka.

Data yang diambil merupakan data sampel rumah makan permata minang Adapun data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Data rumah makan misalnya Alamat atau Lokasi rumah makan.
- b. Data produk atau menu yang disajikan oleh rumah makan.
- c. Data harga menu yang ditawarkan.

Observasi

Observasi dalam implementasinya tidak hanya berperan sebagai teknik paling awal dan mendasar dalam penelitian, tetapi juga teknik paling sering dipakai, seperti observasi partisipan, rancangan penelitian eksperimental, dan wawancara [18]. Pada [19] metode observasi yang digunakan pada setiap kegiatan penelitian bervariasi, tergantung pada setting, kebutuhan dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini data yang dikumpulkan dilakukan dengan cara diamati dan dicatat secara langsung masalah apa yang ada pada objek penelitian.

Studi Pustaka

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian studi kepustakaan. Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian [20]. Pengumpulan datanya dapat dilakukan seperti mencari sumber-sumber yang berhubungan dengan tema penelitian yang bisa di dapatkan dari buku, jurnal atau artikel ilmiah, dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Setelah mendapatkan bahan pustaka dari referensi tersebut dapat di analisis kembali secara kritis dan mendalam agar dapat mendukung proporsi dan gagasan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah Aplikasi Pemesanan Menu Makanan yang Berbasis Website untuk Rumah Makan Permata Minang. *User* akun di aplikasi atau pelanggan dapat menghemat waktu dengan cara memesan menu melalui website ini tanpa harus ikut mengantri terlalu lama. Melalui aplikasi ini pemilik rumah makan juga dapat mempromosikan rumah makan mereka, karna dengan hanya mengetikkan permataminang.xyz di chrom pencarian maka akan menjul website ini, pelanggan ataupun calon pelanggan dapat melihat menu apa saja yang tersedia disana. Dan jika ingin mengunjungi rumah makan tersebut, terdapat Alamat juga petanya.

3.2 Pembahasan

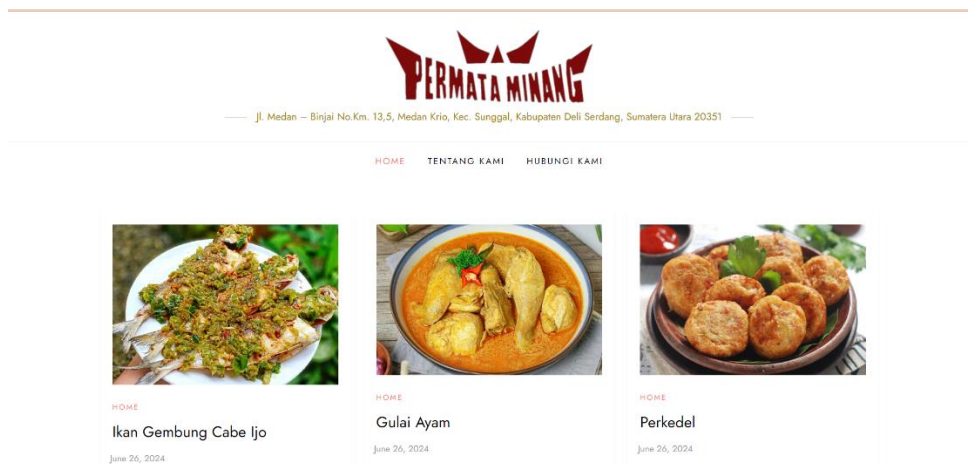
Pembahasan mengenai cara kerja aplikasi. Aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh pelanggan dan juga calon pelanggan. Caranya ialah :

- a. Ketikkan *permataminang.xyz* pada laman pencarian di Google maupun Chrome.
- b. Akan muncul tampilan awal atau Home pada website Rumah Makan Permata Minang



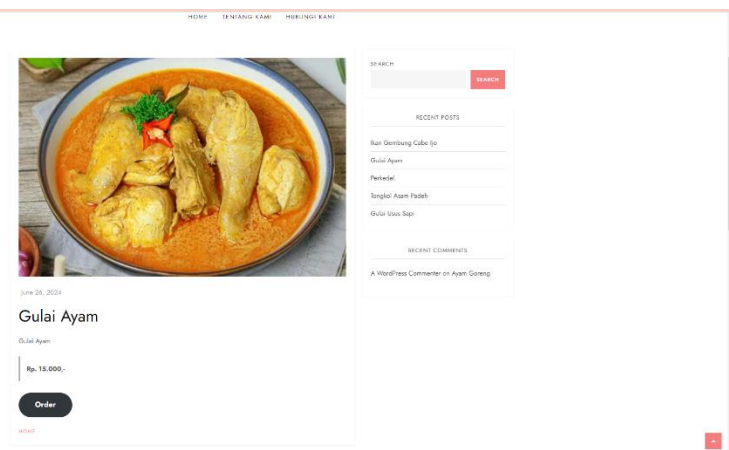
Gambar 1 Tampilan Home

Ini merupakan tampilan website pada smartphone. Pada halaman awal terdapat nama rumah makan, alamat, juga menu-menu yang ada di Rumah Makan Permata Minang.



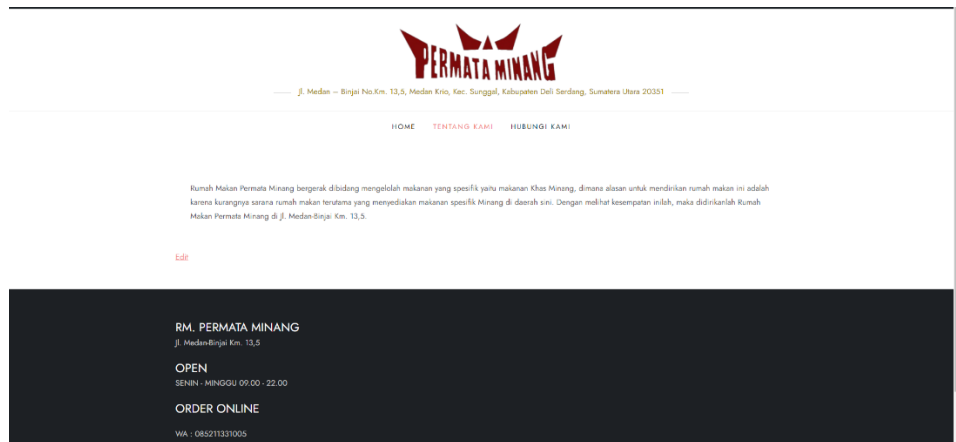
Gambar 2 Tampilan Desktop

- c. Jika *user* memilih salah satu menu yang terdapat ditampilkan awal, maka tampilan akan berubah ke halaman menu yang dipilih tersebut.



Gambar 3 Halaman Menu Ayam Gulai

- d. Ini merupakan contoh dari halaman menu Ayam Gulai. Yang mana pada halaman ini terdapat deskripsi mengenai menu, harga menu, juga tombol *order* untuk memesan menu.



Gambar 4 Halaman Tentang Kami

- e. Jika mengklik Tentang Kami, akan muncul tampilan halaman seperti gambar diatas. Pada halaman ini berisi tentang informasi mengenai Rumah Makan Permata Minang



Gambar 5 Halaman Hubungi Kami

- f. Tampilan terakhir yang ada pada website ini adalah tampilan halaman Hubungi Kami. Pada halaman ini di khusus kan para pelanggan yang ingin memesan menu secara online. Pelanggan dapat memasuki nama, nomor telepon, pesananan, alamat tujuan, jika sudah sesuai maka klik tombol *Order Now*. Lalu pada halaman ini juga terdapat peta alamat dari Rumah Makan Permata Minang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Pembuatan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Rumah Makan Permata Minang yang telah dibangun, peneliti mengambil kesimpulan bahwa website ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dapat membantu menaikkan jumlah penjualan dari Rumah Makan Permata Minang. Pada penelitian ini membantu pelanggan agar lebih mudah untuk melihat menu dan memesan makanan tanpa harus mengantri atau mendatangi tempat bagi pembeli online. Sehingga membuat pelanggan merasa nyaman dan membuat pegawai merasa puas akan layanannya. Dengan website ini dapat membantu pemilik untuk mengetahui berapa produk yang terjual. Website ini sangat *user friendly* sehingga pelanggan dapat dengan mudah mengerti dan mengakses website.

REFERENCES

- [1] Defrina, D., & Lestari, D. P. (2017). APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN ONLINE BERBASIS MOBILE BROWSER PADA RESTORAN TIGA SAUDARA APPLICATION OF ORDERING FOOD AND BEVERAGES ONLINE BASED ON MOBILE BROWSER ON TIGA SAUDARA RESTAURANT. In *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer* (Vol. 22, Issue 3).
- [2] Nuzul, A., Hidayah, N., & Supriyono, H. (n.d.). *Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis Website*.
- [3] Krishna, P., Palak, P., Nirali, R., & Lalit, P. (2015). Automated Food Ordering System. In *International Journal of Engineering Research and Development* (Vol. 41). Page.
- [4] Indrajani, W. (2007). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PT. SARANG IMITASI. *Seminar Nasional Teknologi*.
- [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] Srie Purnama Dewi, R. A. (2014). Aplikasi Layanan Pemesanan Katering Pada Rumah Makan Srie Berbasis Web. *JUTISI*, 3(3), 645–652.
- [7] Restoran Berbasis Android Jos Forman Tompoh, M., Sentinuwo, S. R., & E Sinsuw, A. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. In *E-journal Teknik Informatika* (Vol. 9, Issue 1).
- [8] Ade Nahya Zahara, & N. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web (E-del). *Computer Science And Information Technology* |, 3(2), 18.
- [9] Handayani, T., Gunawan, I., Taufiq, R., & Korespondensi, P. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: RESTORAN BUKIT RANDU BANDARA). *JURNAL SISTEM INFOMASI DAN TEKNOLOGI (SITECH)*, 3(1), 21–28. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [10] Rendi Febriyansyah, A. B. P. N., N. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(3), 191–195.
- [11] Vendy Blessing Gulo, A. T. A. I. (2023). Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development. *Jurnal Riset Komputer*, 10(1), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i1.5633>
- [12] Diana RotuaMarbun. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN DI TWIN SEAFOOD & RESTO RANTAUPRAPAT BERBASIS WEB. *INFORMATIKA Manajemen Informatika*, 9(2).
- [13] Saputri, Z. R., Nur Oktavia, A., Ramdhani, L. S., Suherman, A., Informasi, S., Kampus, A., Sukabumi, K., & Kota, K. (n.d.). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU*.
- [14] Goesderlilar. (2021). Membangun website Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STMIK Indragiri menggunakan WordPress. *Jurnal IndraTech*, 2(1), 62–69.
- [15] Josi, A., Akuntansi, K., Prabumulih, S., Patra No, J. L., Sukaraja, K., & Selatan, K. P. (2017). PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG). In *JTI* (Vol. 9, Issue 1).
- [16] Fitri Rahma Yanti, Y. D. Y. B. P. H. S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Buku Tamu Pada Website Kantor Pencarian Dan Pertolongan Kelas A Medan. *JUKTISI*, 2(3), 480–490.
- [17] Suhada, K., Profesio Putra, F., Negeri Bengkalis, P., Studi Rekayasa Perangkat Lunak, P., Teknik Informatika Jl Bhatin Alam, J., & Alam, S. (n.d.). *Aplikasi web promosi kuliner dan rumah makan online*.
- [18] Hasanah, H. (n.d.). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*.
- [19] Rahman¹, A., Kamilah², M., Utami³, S. P., Hawari⁴, A. N., & Nurjamilah⁵, A. S. (2023). PENGOPTIMALAN STRATEGI MEMBACA PQRST DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN BUDAYA LITERASI PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA UNIVERSITAS SILIWANGI OPTIMIZING THE PQRST READING STRATEGY IN IMPLEMENTING LITERACY CULTURE IN STUDENTS OF THE INDONESIAN LANGUAGE EDUCATION PROGRAM SILIWANGI UNIVERSITY. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(4), 1241–1246.
- [20] Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). *METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA* (Vol. 6, Issue 1).