



**RANCANG BANGUN FITUR *VOUCHER* BERBASIS *WEBSITE* PADA
START-UP MATAKOTA**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh:

PUSPITA MARTHA

16410100014

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

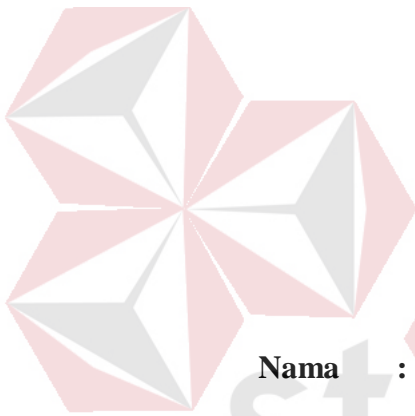
**stikom
SURABAYA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**RANCANG BANGUN FITUR *VOUCHER* BERBASIS *WEBSITE* PADA
START-UP MATAKOTA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



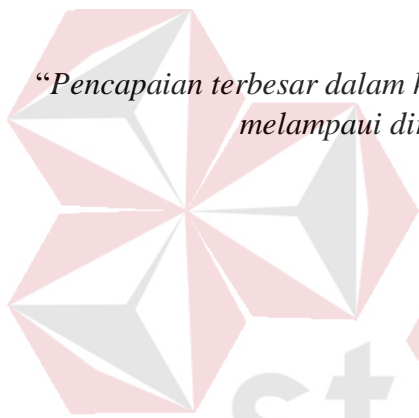
Disusun Oleh :

Nama : PUSPITA MARTHA
NIM : 16410100014
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2019

“Pencapaian terbesar dalam hidup ini adalah perjuangan terus-menerus untuk melampaui dirimu sebelumnya -Denis Waitley”



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kupersembahkan hasil karya kecilku kepada

Ayah dan Ibuku tercinta

serta sahabat dan orang-orang terdekat saya



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN FITUR *VOUCHER* BERBASIS *WEBSITE* PADA
START-UP MATAKOTA**

Laporan Kerja Praktik oleh

PUSPITA MARTHA

NIM : 16410100014

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 Juli 2019

Disetujui :

Pembimbing



Ayovi Poerna Wardhanic, S.M.B., M.M
NIDN. 0721068904

Penyelia




Gita Hanandika

 Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng

NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Puspita Martha
NIM : 16410100014
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN FITUR *VOUCHER* BERBASIS
WEBSITE PADA *START-UP* MATAKOTA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Juli 2019



Puspita Martha

NIM : 16410100014

ABSTRAK

Matakota adalah media sosial dengan konsep *smart citizen* yang menghubungkan masyarakat dan stakeholder untuk berinteraksi secara kolaboratif pada enam sektor utama, yaitu sosial, lalu lintas, kriminal, kebakaran, bencana dan perlindungan anak. Saat ini proses bisnis yang ada pada media sosial Matakota yaitu hanya ada fitur sosial jika ada suatu bencana, fitur lalu lintas yang berguna untuk memberikan informasi mengenai lalu lintas, fitur kriminal, fitur kebakaran serta fitur perlindungan anak.

Agar pengguna lebih tertarik lagi untuk menggunakan media sosial Matakota, pihak Matakota memberikan terobosan baru yaitu menambahkan fitur *voucher* dimana fitur tersebut dapat digunakan pengguna Matakota yang ingin membeli makanan, minuman, pulsa, serta cuci sepatu dengan beragam promo potongan harga yang diberikan untuk pengguna Matakota.

Aplikasi *Voucher* berbasis *web* ini dapat membantu pengguna agar lebih tertarik untuk menggunakan media sosial Matakota. Semua fitur yang ada pada aplikasi ini guna memudahkan proses bisnis yang ada, Sehingga proses bisnis yang ada dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Kata kunci: Aplikasi, *Web*, *Voucher*, *Start-Up*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘aalamin segala puji syukur dipanjatkan untuk kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan kerja praktik di *Start-Up* MATAKOTA sekaligus dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Rancang Bangun Fitur *Voucher* Berbasis *WEBSITE* pada *Start-Up* MATAKOTA Laporan ini disusun berdasarkan hasil kerja praktik yang dilaksanakan mulai tanggal 21 Januari 2019 sampai 22 Februari 2019 yang bertempat di PT. MATAKOTA.

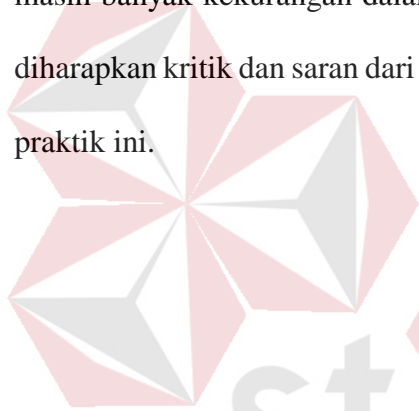
Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada beberapa pihak yang terkait dalam menyukseskan penulisan laporan ini, diantaranya :

1. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan secara penuh terutama dalam memotivasi penulis untuk menyelesaikan laporan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak sekali wawasan, motivasi serta kritik dan saran guna menyelesaikan laporan kerja praktik.
4. Gita Hanandika, selaku pembimbing kerja praktik di *Start-Up* MATAKOTA yang telah memberikan banyak pengetahuan baik secara teori maupun praktik pada saat sedang menjalankan kerja praktik.

5. Serta para sahabat dan teman – teman yang telah membantu, menemani dan mendukung dalam menyelesaikan penulisan laporan ini.

Semoga segala bentuk pertolongan dari seluruh pihak dalam menyelesaikan laporan ini mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT.

Tak lupa pula penulis menyampaikan permintaan maaf apabila melakukan banyak kesalahan didalam penulisan laporan, baik itu secara sengaja maupun tidak sengaja. Penulis juga berharap semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri ataupun para pembaca, meskipun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan kerja praktik ini. Oleh sebab itu, sangat diharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna menyempurnakan laporan kerja praktik ini.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Surabaya, 5 Juli 2019

stikom
SURABAYA

Puspita Martha

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Laporan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1. Sejarah <i>Start-Up</i> Matakota	6
2.2. Visi <i>Start-Up</i> Matakota	7
2.3. Misi <i>Start-Up</i> Matakota	7
2.4. Tujuan <i>Start-Up</i> Matakota	7
2.5. Struktur Organisasi	8
2.6. <i>Job Description</i>	8
BAB III LANDASAN TEORI	12
3.1 <i>Voucher</i>	12
3.2 Aplikasi	12
3.3 Rancang Bangun	12
3.4 <i>Web</i>	13
<i>Web 1.0</i>	13
<i>Web 2.0</i>	13
3.5 MySQL	14

3.6	PHP.....	15
3.7	Fungsi PHP MySQL.....	15
3.8	Website	17
3.9	SDLC.....	17
3.10	XAMPP	17
3.11	HTML.....	18
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		19
4.1	Analisis Sistem	19
4.2	Pembahasan Masalah	19
4.2.1	<i>System Flow</i> Pendaftaran Tenant	20
4.2.2	<i>System Flow</i> Pendaftaran Voucher Tenant.....	21
4.2.3	<i>System Flow</i> Penukaran Voucher	22
4.3	Identifikasi Pengguna	23
4.4	Identifikasi Data	23
4.5	Identifikasi Kebutuhan Fungsional	23
4.6	Desain Sistem.....	24
4.6.1	<i>Conceptual Data Model</i>	24
4.6.2	<i>Physical Data Model</i>	25
4.6.3	<i>Data Flow Diagram</i>	25
4.6.4	Struktur Database	29
4.6.5	Desain Input Output	31
4.7	Implementasi Sistem	42
4.7.1	<i>Form Login</i> Aplikasi	42
4.7.2	Halaman <i>List Tenant</i>	43
4.7.3	Halaman Pencarian <i>Tenant</i>	44
4.7.4	<i>Form New Tenant</i>	45
4.7.5	<i>Form Edit Tenant</i>	46
4.7.6	Halaman <i>List Tenant Product</i>	47
4.7.7	Halaman Pencarian <i>Tenant Product</i>	48
4.7.8	<i>Form New Tenant Product</i>	49
4.7.9	<i>Form Edit Tenant Product</i>	50
4.7.10	Halaman Tampilan <i>List Tenant Product</i>	51

BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Admin.....	29
Tabel 4.2 <i>User</i>	30
Tabel 4.3 <i>Tenant</i>	30
Tabel 4.4 <i>Voucher</i>	31



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi <i>Start-Up</i> Matakota	8
Gambar 4.1 <i>System Flow</i> Pendaftaran <i>Tenant</i>	20
Gambar 4.2 <i>System Flow</i> Pendaftaran <i>Voucher Tenant</i>	21
Gambar 4.3 <i>System Flow</i> Penukaran <i>Voucher</i>	22
Gambar 4.4 <i>Conceptual Data Model</i>	24
Gambar 4.5 <i>Physical Data Model</i>	25
Gambar 4.6 <i>Context Diagram</i>	26
Gambar 4.7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	27
Gambar 4.8 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 bagian <i>Entry Data</i>	28
Gambar 4.9 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 bagian <i>Transaksi Voucher</i>	28
Gambar 4.10 Desain Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 4.11 Desain Halaman <i>List Tenant</i>	33
Gambar 4.12 Desain Halaman <i>Pencarian Tenant</i>	34
Gambar 4.13 Desain Halaman <i>New Tenant</i>	35
Gambar 4.14 Desain Halaman <i>Edit Tenant</i>	36
Gambar 4.15 Halaman <i>List Tenant Product</i>	37
Gambar 4.16 Desain Halaman <i>Pencarian Tenant Product</i>	38
Gambar 4.17 Halaman <i>New Tenant Product</i>	39
Gambar 4.18 Desain Halaman <i>Edit Tenant Product</i>	40
Gambar 4.19 Desain Halaman <i>Tampilan List Tenant Product</i>	41
Gambar 4.20 <i>Form</i> Halaman <i>Login</i>	42
Gambar 4.21 <i>Form</i> Halaman <i>List Tenant</i>	43
Gambar 4.22 Halaman <i>Pencarian Tenant</i>	44
Gambar 4.23 <i>Form</i> Halaman <i>New Tenant</i>	45
Gambar 4.24 <i>Form</i> <i>Edit Tenant</i>	46
Gambar 4.25 Halaman <i>List Tenant Product</i>	47
Gambar 4.26 Halaman <i>Pencarian Tenant Product</i>	48
Gambar 4.27 <i>Form</i> <i>New Tenant Product</i>	49

Gambar 4.28 *Form Edit Tenant Product* 50
Gambar 4.29 Halaman Tampilan *List Tenant Product* 51



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Instansi.....	54
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja	55
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	56
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian Hal 1	57
Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian Hal 2	58
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	59
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	60
Lampiran 8. Biodata Penulis	61



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Citra Devi (2018:7) Perkembangan teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat. Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan adalah *website*. *Website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, video ataupun gabungan dari semuanya. *Website* menggunakan jalur internet sehingga dapat diakses oleh siapapun di seluruh dunia tanpa terbatas ruang dan waktu. *Website* dapat berbentuk statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian yang saling terkait yang dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). *Website* yang bersifat statis apabila informasi yang dimilikinya jarang berubah dan informasinya hanya satu arah dari pemilik *website*. Sedangkan *website* yang bersifat dinamis apabila informasi di dalam *website* dapat berubah-ubah dan interaktif dua arah yang berasal dari pemilik dan pengguna *website*. *Website* saat ini tidak hanya menampilkan informasi tetapi juga dapat digunakan untuk kegiatan yang bersifat transaksional. Seorang pelaku atau organisasi bisnis dituntut untuk lebih adaptif terhadap setiap perubahan yang ada. Dibutuhkannya informasi utama yang akurat guna mengontrol dan memonitor bisnis yang sedang dijalankannya, memastikan bahwa proses bisnis yang dijalankannya dapat mencapai target yang sudah ditentukan. Saat ini target yang ingin dicapai oleh salah satu media sosial Matakota ini adalah mendapatkan pengguna yang sebanyak-banyaknya agar tujuan utama mereka kepada masyarakat dapat tersampaikan.

Matakota adalah sebuah media sosial yang memberikan kesempatan semua orang yang tergabung dalam aplikasi tersebut untuk menjadi *smart citizen* dengan saling mendiskusikan berbagai isu publik dan secara aktif berkolaborasi merumuskan solusi bersama. Matakota menghubungkan pengguna dengan *stakeholder* pada enam sektor utama yang tergabung dalam fitur Mata Live. Fitur Mata Live tersebut membahas tentang masalah sosial, lalu lintas, kriminal, kebakaran, bencana dan perlindungan anak. Matakota saat ini baru mempunyai 10 ribu pengguna aktif bulanan yang mayoritas merupakan pengguna yang rutin berbagi informasi tentang kemacetan lalu lintas. Mereka menargetkan untuk bisa mendapat tambahan 200 ribu pengguna baru setelah peluncuran fitur Mata Live tersebut.

Berbagai upaya dilakukan agar Matakota lebih dikenal dan digemari masyarakat serta jumlah pengguna yang bergabung akan semakin meningkat, salah satunya adalah dengan menambahkan fitur tambahan berupa *voucher* makanan, minuman, pulsa, serta cuci sepatu yang bisa dinikmati oleh pengguna di *website* Matakota. Fitur *voucher* ini menawarkan beragam *voucher* yang dapat digunakan pengguna untuk bertransaksi sehari-hari. Hal tersebut diharapkan juga bisa menarik pengguna baru di kalangan awam.

Voucher yang disediakan bisa berupa potongan harga, bonus atau harga khusus bagi pengguna media sosial Matakota yang bisa digunakan atau ditukarkan di *tenant-tenant* tertentu yang berkolaborasi dengan Matakota. *Voucher* juga disertai dengan syarat ketentuan juga masa berlaku penggunaan, didalamnya juga tersedia lokasi *tenant* tempat penukaran *voucher* yang telah ditentukan. Fitur tambahan berupa *voucher* ini juga akan terus diperbaharui oleh admin Matakota

sesuai dengan kerjasama yang dilakukan oleh pihak *tenant* dengan Matakota. Diharapkan dengan adanya fitur *voucher* ini, masyarakat akan semakin tertarik dan bergabung di media sosial Matakota sehingga Matakota bisa lebih dikenal dan dirasakan langsung manfaatnya oleh masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yakni bagaimana merancang dan membangun fitur *voucher* berbasis *website* pada *start-up* Matakota.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam fitur *voucher* berbasis *website* pada *start-up* Matakota ini adalah:

1. Sistem membahas tentang *voucher* yang disediakan untuk pengguna *start-up* Matakota.
2. *Voucher* yang disediakan adalah dari tenant-tenant yang berkolaborasi dengan *start-up* Matakota.
3. Fitur *voucher* ini hanya bisa diakses melalui *website* Matakota.id.

1.4 Tujuan

Fitur *voucher* berbasis *web* pada *start-up* Matakota ini mampu untuk menghasilkan beberapa hal, seperti:

1. Menghasilkan fitur *voucher* yang menghimpun promosi dari tempat makan, minuman, diskon *online*, hingga potongan harga.

2. Dengan disertai lokasi *tenant* tempat *voucher* berlaku, pengguna bisa dengan mudah menentukan *voucher* mana yang berlokasi terdekat dengan pengguna.
3. Menarik minat masyarakat untuk menggunakan dan bergabung dengan *start-up* Matakota.

1.5 Manfaat

Berdasarkan aplikasi tersebut sangat diharapkan dapat memberikan manfaat pada *start-up* Matakota, yaitu Meningkatkan daya tarik pengguna media sosial Matakota.

1.6 Sistematika Laporan

Untuk memudahkan dalam memahami persoalan dan pembahasannya maka penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari PT Matakota, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi, serta sistematika laporan.

BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas mengenai sejarah *start-up*, tujuan *start-up*, struktur organisasi, serta deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang bersangkutan.

BAB III: LANDASAN TEORI

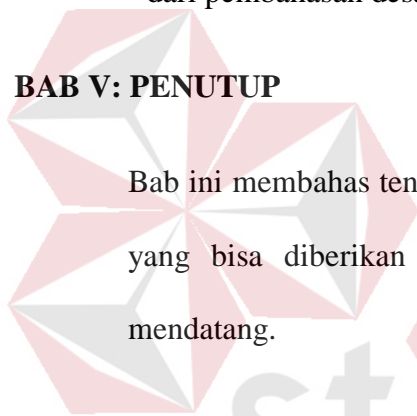
Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terdiri dari pembahasan desain input, proses dan output dari sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang bisa diberikan terkait dengan pengembangan sistem di masa mendatang.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah *Start-Up* Matakota

Matakota merupakan aplikasi *smart city* yang memungkinkan masyarakat dan pemerintah untuk memasukkan berbagai macam informasi kamu seputar kemacetan lalu lintas, kejadian bencana alam, tindak kriminal, informasi anak hilang, dan sebagainya. Aplikasi Matakota juga dilengkapi dengan fitur *Panic Button*, yang bisa digunakan pengguna untuk memanggil aparat terkait ketika menghadapi situasi berbahaya. Ke depannya, Matakota akan menghadirkan fitur *Early Warning System*, yang bisa mengurangi jumlah korban ketika terjadi bencana. Matakota juga berniat menghadirkan teknologi CCTV yang bisa memprediksi tingkat kemacetan atau kondisi cuaca dengan teknologi *image recognition*.

Matakota sendiri memulai pengembangan produk mereka sejak bulan November 2016, dan berhasil meluncurkan aplikasi *mobile* untuk perangkat *Android* pada akhir bulan Maret 2017. Saat ini, mereka pun tengah berencana meluncurkan aplikasi untuk *platform IOS*. Lewat aplikasi tersebut, masyarakat dan pemerintah bisa memasukkan berbagai macam informasi, seperti: kemacetan lalu lintas, kejadian bencana alam, tindak kriminal dan informasi anak hilang.

2.2. Visi *Start-Up* Matakota

Berbagi itu Peduli

Berbagi informasi dan peduli tentang kejadian di sekitar kita. Agar Pengguna terdekat dan Pemerintahan juga dapat ikut mendapatkan manfaatnya.

Terhubung, Ber-kontribusi dan Peduli

2.3. Misi *Start-Up* Matakota

Menciptakan kota yang nyaman, aman dari tindak kejahatan dan masyarakat yang saling terhubung serta selalu *up-to-date* berbagai macam informasi penting dengan beberapa fitur, yaitu:

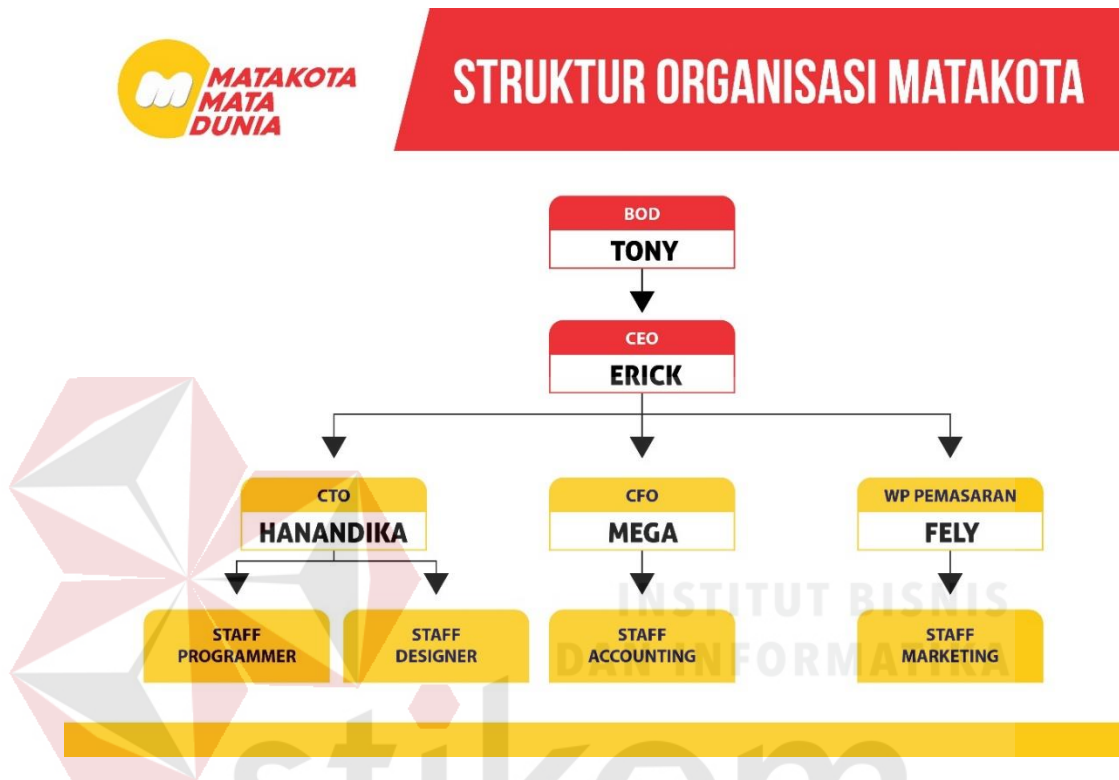
1. *Save Me*: Cara mudah dan cepat untuk mendapatkan pertolongan pada kondisi darurat.
2. *City Update*: Mengetahui segala informasi penting di setiap kota dengan cepat, mudah, dan akurat. Hanya melalui satu aplikasi, bisa mengetahui segalanya.
3. *Pro Active Netizen* : Menjadi masyarakat yang pro-aktif dengan melaporkan informasi penting di sekitar kita dan kepedulian masyarakat berperan untuk kemajuan bersama.

2.4. Tujuan *Start-Up* Matakota

Tujuan pengembangan aplikasi Matakota untuk membantu masyarakat maupun pemerintah, bersama-sama membangun *smart city*, karena memiliki kehidupan yang nyaman di suatu kota adalah dambaan setiap orang.

2.5. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi dalam *start-up* Matakota akan dijelaskan pada Gambar 2.1 dibawah ini:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi *Start-Up* Matakota

2.6. Job Description

Berikut ini merupakan *Job Description* yang ada pada *Start-Up* Matakota:

1. BOD (*Board of Directors*)

- Memilih dan menyerankan CEO.
- Membantu CEO untuk mengembangkan visi perusahaan dan membuat keputusan besar.
- Memastika perusahaan melewati *compliance check* yaitu audit yang dilaksanakan untuk memeriksa apakah sebuah perusahaan

telah mengikuti aturan dan regulasi yang diterapkan oleh otoritas atau sistem pengendali internal dalam perusahaannya.

2. CEO (*Chief Executive Officer*)

- Merancang dan mengkomunikasikan visi misi perusahaan
- Merekrut dan memotivasi tim *work*
- Menjalin hubungan bisnis dengan investor
- Merancang dan mengatur anggaran pembiayaan
- Menentukan strategi bisnis perusahaan
- Membuat kebijakan, prosedur, dan standar pada organisasi perusahaan.

3. CTO (*Chief Technology Officer*)

- Menyatukan pengembangan produk.
- Memahami perkembangan teknologi saat ini dan mengadopsinya.
- Mengelola perkembangan produk.

4. CFO (*Chief Financial Officer*)

- Membentuk strategi penggalangan dana.
- Membuat keputusan yang berhubungan dengan sumber daya manusia.
- Merumuskan dokumen keuangan.
- Membahas kesehatan keuangan perusahaan dengan CEO.

5. WP Pemasaran

Memahami kebutuhan konsumen dan mengembangkan nilai tambah yang menarik bagi konsumen.

6. Staff Programmer

- Memelihara ketersediaan dan update informasi melalui optimalisasi *Management Informasi System* (MIS) serta mengembangkan dan mengoptimalkan platform *Informasi System*.
- Melaksanakan fungsi administrasi berupa pencatatan, penyimpanan, dan pemeliharaan dokumen fisik dan digital serta monitor data.

7. Staff Designer

- Mengembangkan *prototype* desain yang sesuai dengan tujuan.
- Menunjukkan keterampilan ilustrasi dengan sketsa kasar.
- Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat.
- Berfikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep baru dan mengembangkan desain.

8. Staff Accounting

- Membuat pembukuan keuangan kantor.
- Melakukan posting jurnal operasional.
- Membuat laporan keuangan.
- Memeriksa dan melakukan verifikasi kelengkapan dokumen yang berhubungan dengan transaksi keuangan.
- Rekonsiliasi dan penyesuaian data finansial.

9. Staff Marketing

- Sebagai bagian yang memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat, melalui produk yang dibuat oleh perusahaan tersebut.

- Bertugas dalam menghasilkan pendapatan bagi perusahaan dengan cara menjual produk perusahaan tersebut.
- Bertugas dalam menjalin hubungan baik dengan pelanggan dan masyarakat serta menjembatani antara perusahaan dengan lingkungan eksternal.
- Bertugas untuk menyerap informasi dan menyampaikan kepada perusahaan tentang segala sesuatu yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan penjualan produk.



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Voucher

Menurut (Oxford Dictionary, 2013), *Voucher* merupakan sebuah kata benda yang berarti selembar kertas yang dicetak untuk memberikan hak kepada pemegangnya untuk mendapat diskon atau untuk ditukar dengan barang atau jasa.

Pada dasarnya *voucher* adalah jenis alat transaksi penukaran yang bernilai tertentu dengan jangka waktu tertentu. Mungkin saja digunakan hanya untuk alasan tertentu atau pada barang-barang tertentu. Contohnya *voucher* pembelian properti, paket wisata, atau *voucher* makanan. *Voucher* tersebut akan habis masa berlakunya pada waktu yang telah ditentukan.

3.2 Aplikasi

Menurut Dhanta dikutip dari Sanjaya (2015), Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

3.3 Rancang Bangun

Menurut SISFOKOM (2017:02), rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan.

3.4 *Web*

Web 1.0

Menurut *DASI* (2014:02) *Web 1.0* merupakan teknologi awal dari *website*, dimana pembuat sebagai pemberi informasi dan pengguna hanya sebagai pembaca (seperti membaca koran lewat komputer, aktifitasnya hanya searching saja). Bahasa yang digunakan pada *web* ini masih berupa HTML saja.

Web 2.0

Menurut *DASI* (2014:02) *Web 2.0* muncul sekitar tahun 2003 atau 2004, dimana para pengguna *website* dapat berkomunikasi 2 arah dan memiliki berbagai kelebihan lainnya.

Aplikasi berbasis *web* terbagi menjadi *web server* dan *web browser*. Adapun uraian dari *web server* dan *web browser* yaitu:

1. *Web server*

Web server memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau HTTPS pada klien yang dikenal (*web browser*) dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman *web* dan pada umumnya akan berbentuk dokumen HTML. Menurut Supono dan Putratama (2016:6) mengemukakan bahwa: Paket *web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien itu, yang dikenal sebagai *browser web* dan mengirimkan kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML.

Web server merupakan sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* melalui protokol HTTP atau HTTPS dan bertugas mengelola halaman-halaman *web* dan dokumen-dokumen lainnya (Solichin, 2016:6). Maka dari itu, *web server* merupakan perangkat lunak yang dapat melakukan permintaan pemanggilan alamat melalui *web browser*, dimana *web server* mengirimkan kembali informasi yang diminta melalui *hypertext transfer protocol* (HTTP).

2. *Web Browser*

Untuk mengakses aplikasi berbasis *web*, diperlukan sebuah *web browser*. Dengan *web browser*, seorang pengguna bisa mengakses informasi yang disediakan pada banyak *website* secara cepat dan mudah. Menurut Solichin (2016:9) mengemukakan bahwa “peramban *web* atau lebih dikenal dengan *web browser* merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di internet”.

3.5 MySQL

Menurut Mulawarman (2015:27), MySQL merupakan *software* yang berbasis *Structure Query Language* (SQL) tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen *database* relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap

pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan Batasan perangkat lunak tersebut boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

3.6 PHP

Menurut Tim EMS, (2014:59), PHP adalah singkatan dari **PHP: Hypertext Preprocessor** adalah nama *database server*. *Database server* adalah *server* yang berfungsi untuk menangani *database*.

3.7 Fungsi PHP MySQL

Menurut Sibero (2014:71), Adapun fungsi-fungsi PHP MySQL adalah sebagai berikut:

- `mysql_affected_rows()`, digunakan untuk mengambil jumlah record hasil eksekusi. Berlaku untuk query INSERT, UPDATE, REPLACE, DELETE.
- `mysql_close()`, digunakan untuk menutup koneksi database.
- `mysql_connect()`, digunakan untuk membuka koneksi database.
- `mysql_create_db()`, digunakan untuk membuat database baru.
- `mysql_db_name()`, digunakan untuk mengambil nama database hasil dari `mysql_list_dbs()`.
- `mysql_drop_db()`, digunakan untuk menghapus suatu database.
- `mysql_errno()`, digunakan untuk mengambil nomor index pesan kesalahan.
- `mysql_error()`, digunakan untuk mengambil pesan kesalahan.
- `mysql_fetch_array()`, digunakan untuk mengambil hasil record dan mendefinisikan dalam bentuk array.

3.8 Basis Data

Menurut Yanto (2016), basis data merupakan bentuk penyimpanan data secara elektronis yang memiliki konfigurasi, pemilahan, pengelompokan, pengorganisasian data yang akan disimpan.

Basis data diperlukan untuk mengatasi permasalahan pengolahan data dalam membangun sistem informasi di suatu perusahaan. Basis data juga dapat meningkatkan kinerja dan daya saing perusahaan. Basis data dibangun dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Kecepatan & kemudahan (*speed*)
- b. Efisiensi ruang penyimpanan (*space*)
- c. Keakuratan (*accuracy*)
- d. Ketersediaan (*availability*)
- e. Kelengkapan (*completeness*)
- f. Keamanan (*security*)
- g. Kebersamaan pemakaian (*shareability*)

Untuk mengelola database diperlukan suatu perangkat lunak yang disebut DBMS (*Database Management System*). DBMS merupakan suatu sistem perangkat lunak yang memungkinkan *user* (pengguna) untuk membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses *database* secara praktis dan efisien. Dengan DBMS, user akan lebih mudah mengontrol dan memanipulasi data yang ada (Solichin,2016). Maka dari itu, basis data merupakan sekumpulan data atau informasi yang telah diolah dan tersimpan serta dapat digunakan kembali apabila dibutuhkan.

3.8 Website

Menurut Ginanjar (2014:5) menyatakan bahwa “*website* adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi”.

Website memberikan informasi, gambaran, serta visualisasi orang/lembaga yang membuatnya. *Website* bisa dibuat dengan tujuan apa saja, tergantung pemilik dari website tersebut.

3.9 SDLC

Menurut Rosa A.S dan Shalahudin (2014:25), *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model atau metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya.

3.10 XAMPP

Menurut Wahana Komputer (2014:72), XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Riyanto (2015:1), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.

3.11 HTML

Menurut Wahana Komputer (2014:2), HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. HTML merupakan bahasa (kode) yang digunakan untuk membuat halaman web.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

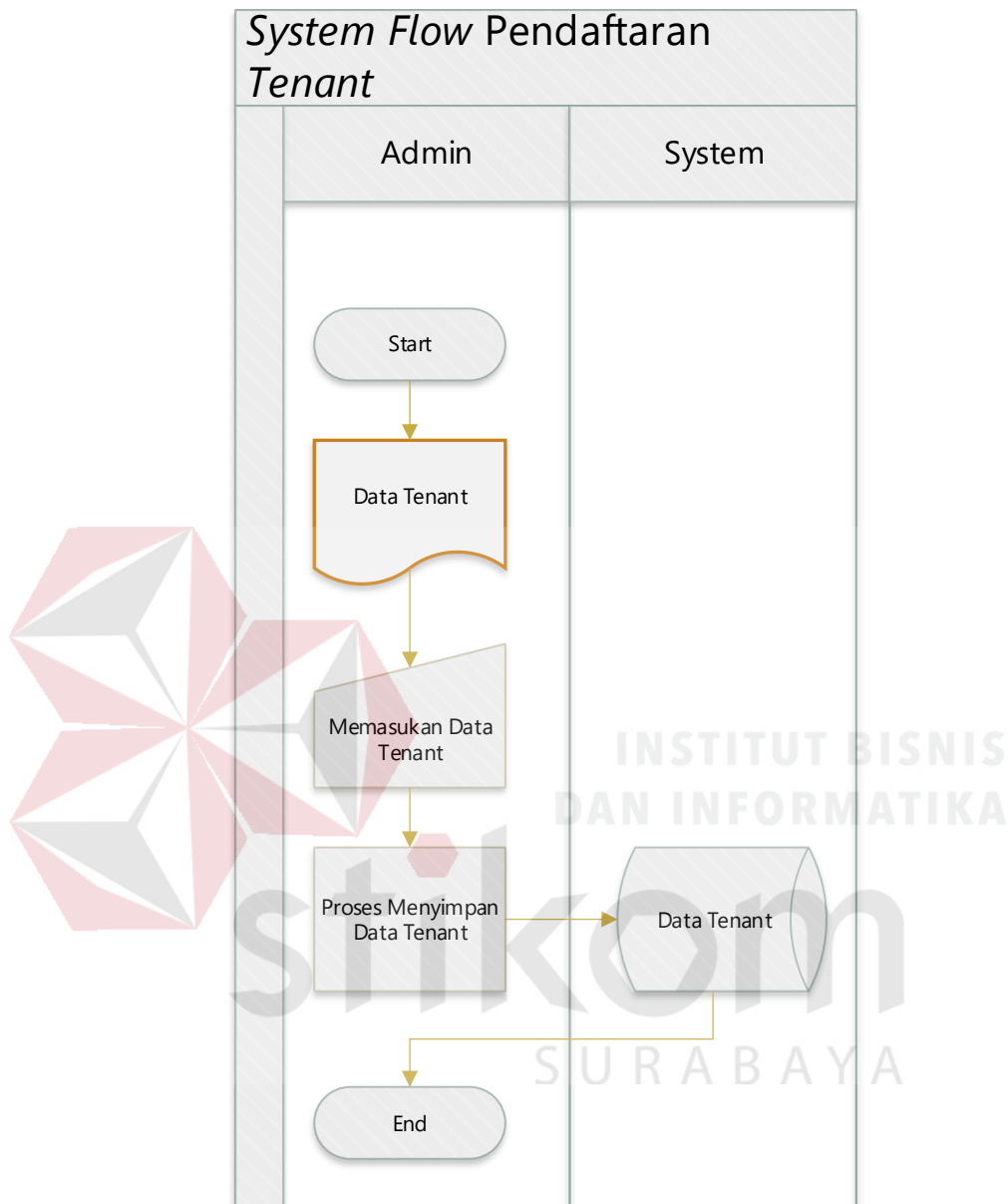
Berdasarkan hasil wawancara dan analisis pada PT. Matakota, kendala yang dihadapi adalah kurangnya fitur yang bisa menarik masyarakat awam untuk mengenal dan bisa bergabung dengan *start-up* Matakota. Dimana pengguna saat ini yang tergabung di *start-up* Matakota terhitung sekitar 10 ribu pengguna aktif dan *start-up* Matakota menargetkan memiliki pengguna tambahan sebanyak 200 ribu pengguna. Dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah fitur yang dapat membantu *start-up* Matakota untuk mewujudkan harapannya mendapatkan pengguna tambahan sejumlah yang ditargetkan diatas, dengan membangun sebuah fitur *voucher* didalam aplikasi Matakota.

Fitur *voucher* ini dibutuhkan sebagai upaya untuk mempertahankan pengguna yang sudah tergabung dalam aplikasi *start-up* Matakota juga sebagai daya tarik terhadap pengguna baru aplikasi *start-up* Matakota. Adapun data pendukung yang dibutuhkan dalam perancangan fitur *voucher* ini antara lain data *tenant* dan data *voucher*.

4.2 Pembahasan Masalah

Berdasarkan proses bisnis yang ada pada “Matakota” tersebut di atas maka dibuatlah *system flow* untuk menggambarkan fitur *voucher* yang terkomputerisasi.

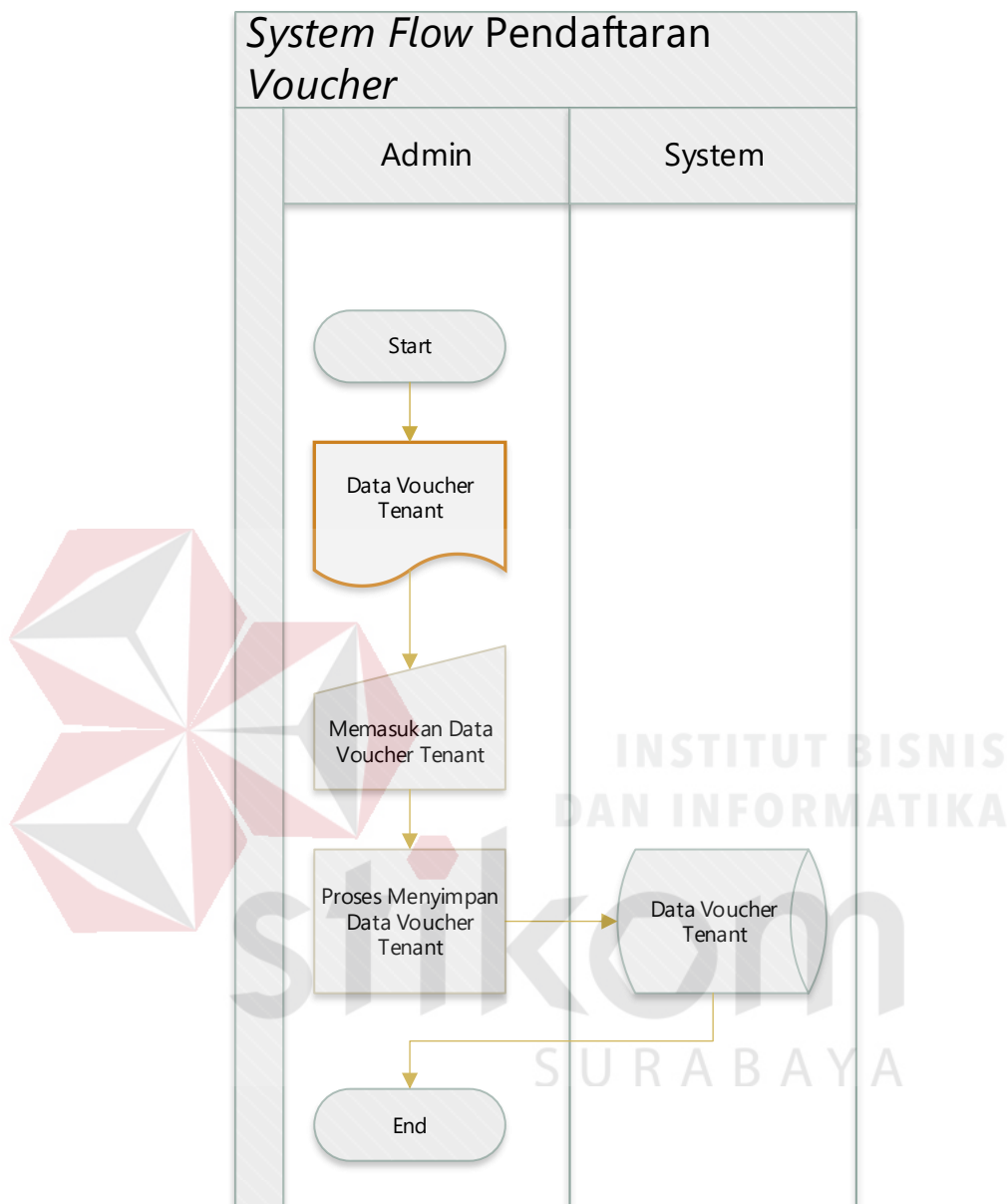
4.2.1 System Flow Pendaftaran Tenant



Gambar 4.1 System Flow Pendaftaran Tenant

Pada gambar 4.1 diatas menunjukkan *system flow* pendaftaran *tenant* pada aplikasi Matakota, yang dapat menginputkan data *tenant* ke dalam *database tenant*. Dimulai dari admin menerima data-data tenant yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi/sistem, lalu setelah semua data terisi maka sistem akan menyimpan data *tenant* yang telah terisi.

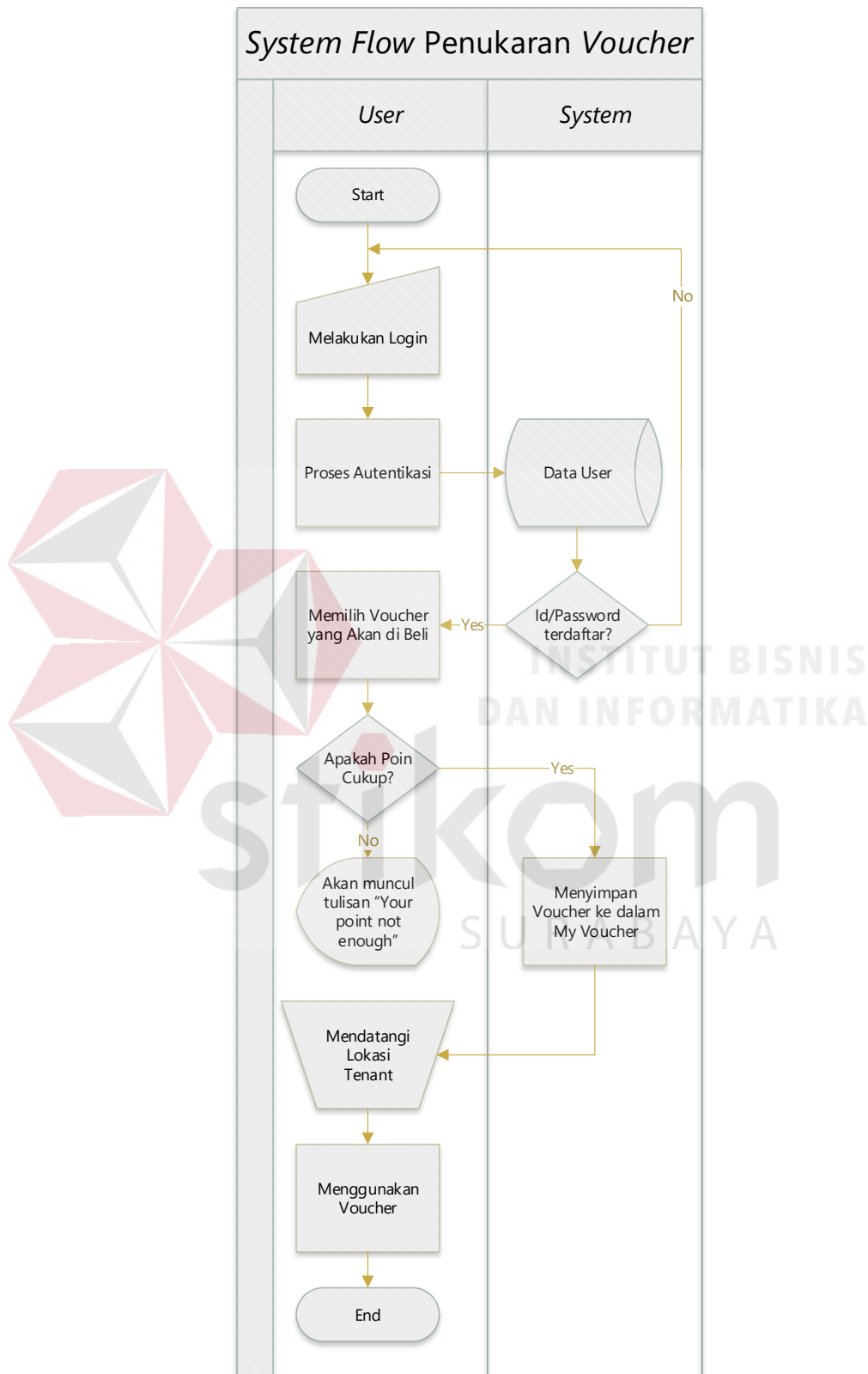
4.2.2 System Flow Pendaftaran Voucher Tenant



Gambar 4.2 System Flow Pendaftaran Voucher Tenant

Pada gambar 4.2 diatas menunjukan *system flow* pendaftaran *voucher tenant* pada aplikasi Matakota, yang dapat menginputkan data *tenant* ke dalam *database tenant*. Dimulai dari admin menerima data-data *voucher tenant* yang akan dimasukan ke dalam aplikasi/sistem, lalu setelah semua data terisi maka sistem akan menyimpan data *voucher tenant* yang telah terisi.

4.2.3 System Flow Penukaran Voucher



Gambar 4.3 System Flow Penukaran Voucher

Sesuai dengan gambar 4.3 dapat dijelaskan bahwa *System Flow* pada fungsi penukaran *voucher* dilakukan oleh *user* dan *system* tanpa campur tangan admin. *System Flow* ini dimulai dari user melakukan login (jika belum), setelah *login*, *user* memilih *voucher* yang diinginkan dan diproses oleh *system* untuk disimpan di “*My Voucher*” dan *voucher* dapat digunakan ketika *user* berada diposisi atau di sekitar lokasi *tenant* yang sesuai dengan *voucher* yang telah ditukarkan.

4.3 Identifikasi Pengguna

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan identifikasi permasalahan maka dapat dilakukan identifikasi pengguna untuk desain sistem yang akan dibuat. Pengguna tersebut dapat diidentifikasi, yaitu:

- a) Admin *start-up* Matakota
- b) Pengguna Aplikasi Matakota

4.4 Identifikasi Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan identifikasi permasalahan, dan identifikasi pengguna maka dapat dilakukan identifikasi data untuk sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat, yaitu data *tenant* dan data *voucher*.

4.5 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, identifikasi permasalahan, identifikasi pengguna, dan identifikasi data maka dapat dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional untuk sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat, yaitu:

1. Fungsi Pendaftaran *Tenant*

2. Fungsi Pendaftaran *Voucher Tenant*

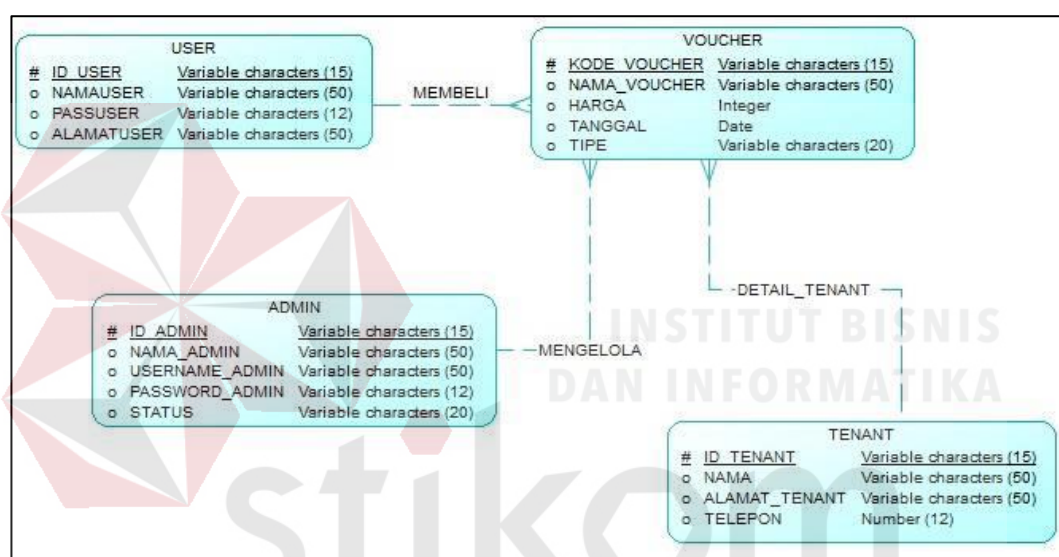
3. Fungsi Penukaran *Voucher*

4.6 Desain Sistem

Berdasarkan System Flow di atas desain sistem di PT Matakota Mata

Dunia SYFLOW, CONTEKS DIAGRAM, DFD, CDM, PDM

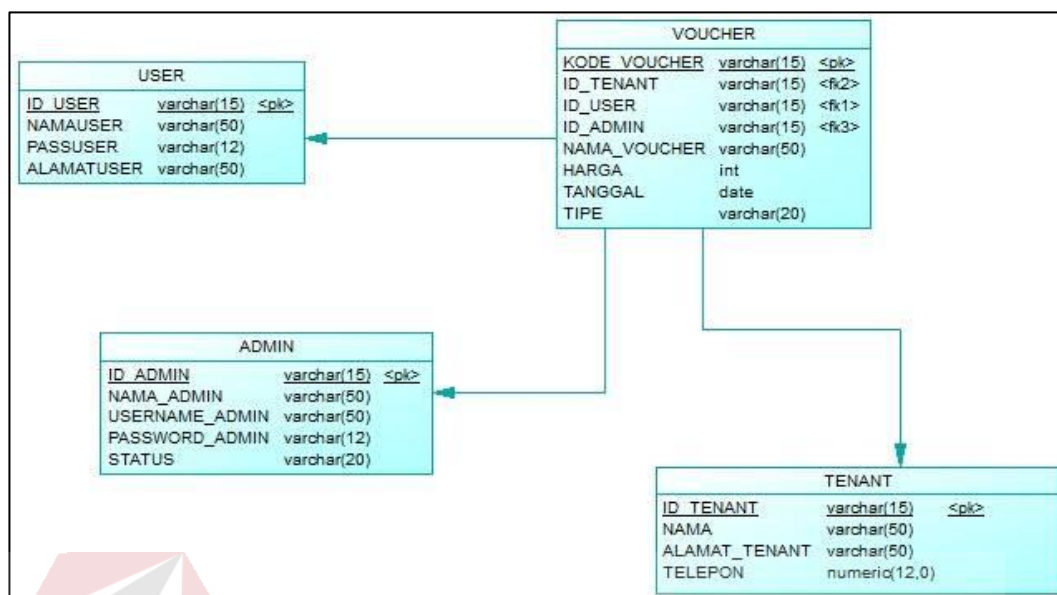
4.6.1 *Conceptual Data Model*



Gambar 4.4 *Conceptual Data Model*

Conceptual Data Model (CDM) merupakan gambaran awal struktur tabel yang nantinya akan di *generate* ke *Physical Data Model* (PDM) untuk aplikasi Matakota. Gambaran lebih detail tentang CDM dapat dilihat pada gambar 4.4. Dalam CDM tersebut terdapat empat tabel utama yaitu tabel *user*, tabel *admin*, tabel *tenant* dan tabel *voucher* yang terdapat pada aplikasi Matakota.

4.6.2 Physical Data Model



Gambar 4.5 Physical Data Model

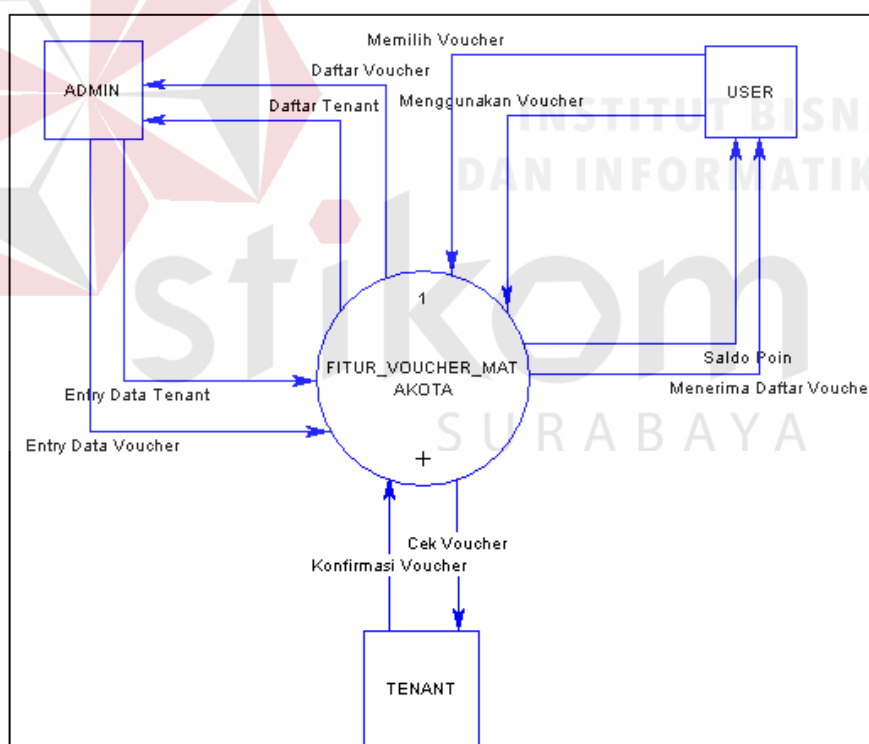
Physical Data Model (PDM) merupakan gambaran struktur tabel yang nantinya akan dilakukan *generate database* untuk aplikasi Matakota. Gambaran lebih detail tentang PDM dapat dilihat pada gambar 4.5. Dalam PDM tersebut terdapat 4 tabel yaitu tabel *user*, tabel *admin*, tabel *tenant* dan tabel *voucher*.

4.6.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran aliran data yang terdapat didalam sistem. Diagram ini menjelaskan secara lebih detail tentang proses yang terdapat pada diagram. DFD ini berfungsi untuk menggambarkan proses aliran data yang terjadi di dalam sistem mulai dari yang paling tinggi sampai yang paling rendah, sehingga nantinya akan dimungkinkan proses dekomposisi, partisi, atau pembagian sistem ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih sederhana, Adapun penjelasan dari DFD tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

A. Context Diagram

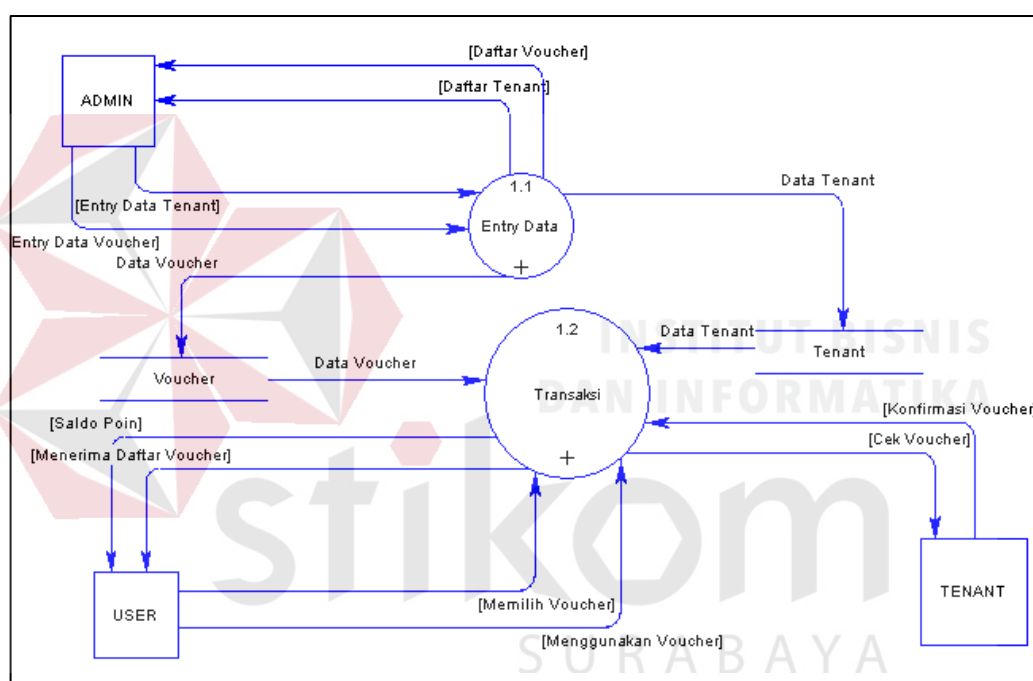
Context Diagram adalah diagram yang pertama kali dilakukan dalam menggambarkan rangkaian DFD, dimana *context diagram* tersebut menunjukkan entitas-entitas yang berhubungan dengan sistem. Diagram ini juga akan mendeskripsikan tentang masukan dan keluaran didalam sistem. Pada context diagram, data yang di alirkan ke sistem berasal dari entitas-entitas yang bersangkutan. Kemudian aplikasi akan memproses data-data masukan tersebut dan menghasilkan keluaran yang digunakan untuk proses selanjutnya. *Context Diagram* fitur aplikasi *voucher* pada Matakota terdapat tiga entitas, yaitu *User*, *Tenant* dan *Admin*. Gambar 4.6 adalah gambar *context diagram*



Gambar 4.6 *Context Diagram*

B. Data Flow Diagram Level 0

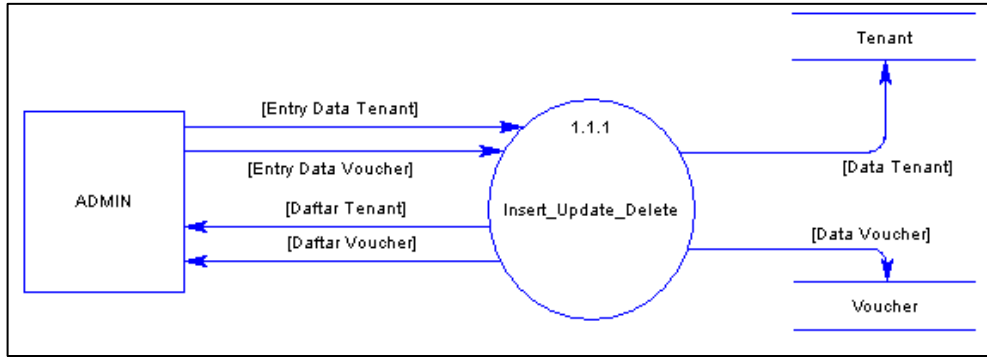
Data Flow Diagram (DFD) Level 0 adalah hasil dari *decompose context diagram* yang menjelaskan lebih rinci tiap aliran data dan proses-proses yang ada didalam fitur *voucher*. Pada DFD Level 0 terdapat 2 proses yaitu *entry data* dan proses transaksi. Admin, pelanggan dan tenant merupakan entitas yang saling terkait pada DFD Level 0. Tabel yang ada di DFD Level 0 adalah tabel tenant dan tabel voucher. Gambar 4.7 adalah gambar *Data Flow Diagram Level 0*



Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 0

C. Data Flow Diagram Level 1 Entry Data

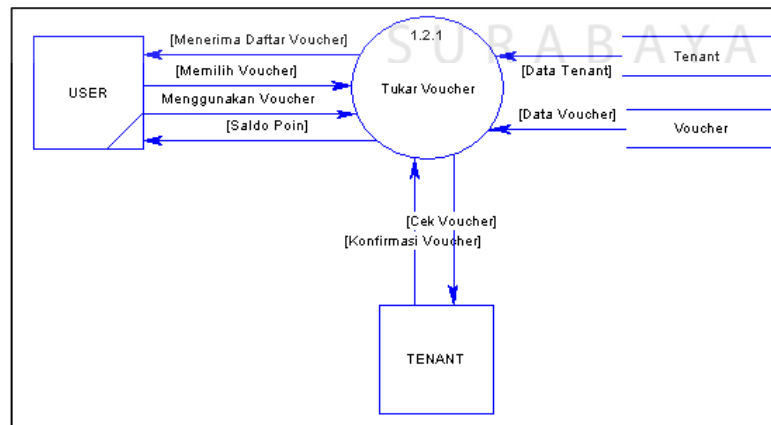
Pada DFD Level 1 proses entry data merupakan hasil dari *decompose* DFD Level 0. Proses ini menjelaskan mengenai alur dari pengelolaan data *tenant* dan data *voucher*. Dimulai dari admin yang memasukan semua data kedalam aplikasi dan diproses oleh sistem untuk disimpan kedalam *database*. Gambar 4.8 adalah desain DFD Level 1 proses *entry data*.



Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 1 bagian Entry Data

D. Data Flow Diagram Level 1 Transaksi Voucher

Pada DFD Level 1 proses transaksi *voucher* ini merupakan hasil dari *decompose* DFD level 0 proses ini menjelaskan mengenai alur dari pembelian *voucher* hingga penggunaan *voucher* yang sudah dikonfirmasi oleh pihak *tenant*. Dimulai dari *user* melihat daftar *voucher* yang tersedia kemudian membeli untuk kemudian disimpan sementara di “My Voucher” lalu dapat digunakan ketika *user* sudah berada dalam jangkauan *tenant* dan pihak *tenant* telah mengkonfirmasi *voucher* tersebut. Gambar 4.9 adalah desain DFD Level 1 proses Transaksi *Voucher*



Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 1 bagian Transaksi Voucher

4.6.4 Struktur Database

Struktur *database* merupakan uraian struktur fisik dari tabel-tabel yang terdapat di *database*. Fungsinya adalah menyimpan data-data yang saling berkaitan.

Adapun struktur *database* tersebut dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

A. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : ID_ADMIN

Fungsi : Data Pengelola Aplikasi

Tabel 4.1 Admin

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	ID_ADMIN	Varchar	15	PK
2	NAMA_ADMIN	Varchar	50	
3	USERNAME_ADMIN	Varchar	50	
4	PASSWORD_ADMIN	Varchar	12	
5	STATUS	Varchar	20	

SURABAYA

B. Tabel *User*

Nama Tabel : *User*

Primary Key : ID_USER

Fungsi : Data Pengguna Aplikasi

Tabel 4.2 *User*

No	<i>Field name</i>	<i>Data type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
1	ID_USER	Varchar	15	PK
2	NAMAUZER	Varchar	50	
3	PASSUSER	Varchar	12	
4	ALAMATUSER	Varchar	50	

C. Tabel *Tenant*

Nama Tabel : *Tenant*

Primary Key : ID_TENANT

Fungsi : Data Penyedia Voucher

Tabel 4.3 *Tenant*

No	<i>Field name</i>	<i>Data type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
1	ID_TENANT	Varchar	15	PK
2	NAMA	Varchar	50	
3	ALAMAT_TENANT	Varchar	50	
4	TELEPON	Numeric	12	

D. Tabel *Voucher*

Nama Tabel : *Voucher*

Primary Key : KODE_VOUCHER

Fungsi : Data Transaksi *Voucher*

Tabel 4.4 *Voucher*

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	KODE_VOUCHER	Varchar	15	PK
2	ID_TENANT	Varchar	15	FK
3	ID_USER	Varchar	15	FK
4	ID_ADMIN	Varchar	15	FK
5	NAMA_VOUCHER	Varchar	50	
6	HARGA	Int	-	
7	TANGGAL	Date	-	
8	TIPE	Varchar	20	

4.6.5 Desain Input Output

Desain input dan output adalah desain *form-form* yang akan diimplementasikan kedalam sistem dan berfungsi sebagai antar muka pengguna dengan sistem. Rancangan ini akan menerima input data dari pengguna dan memberikan hasilnya berupa output atau laporan. Berikut merupakan desain input dan output untuk aplikasi ini:

A. Desain Halaman *Login*

Desain halaman *login* merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke halaman utama dari aplikasi Matakota (admin), *user* yang tidak terdaftar tidak dapat masuk ke halaman utama Matakota.

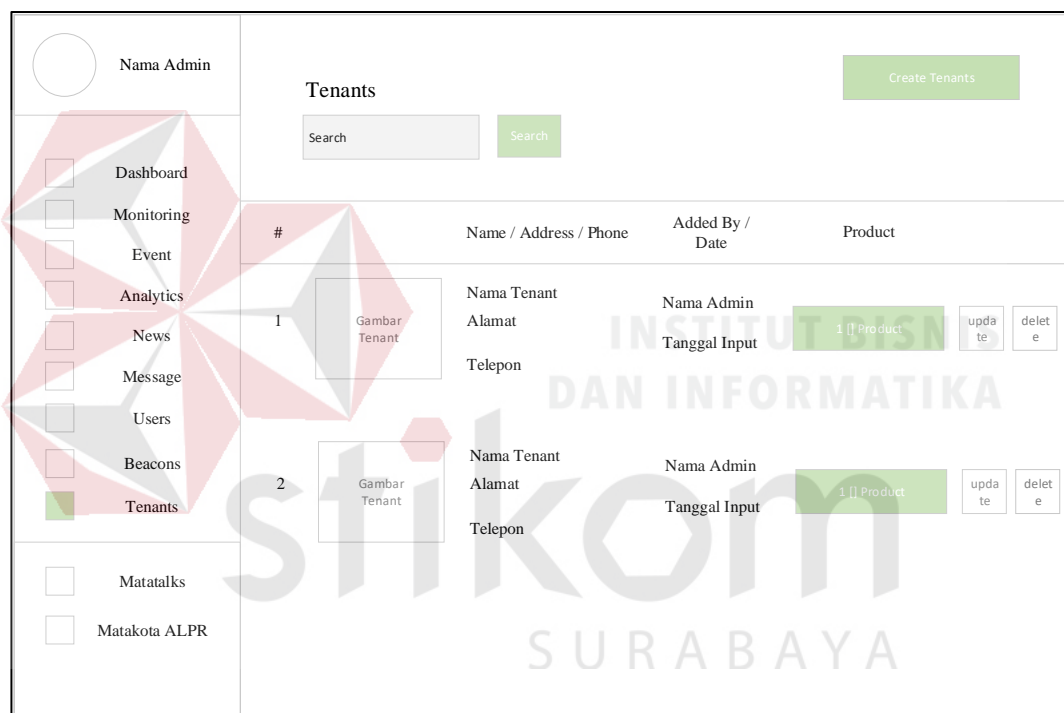


The image shows a wireframe design for a login page titled "MATAKOTA LOGIN". The page features a central form with three input fields: "Enter Email", "Enter Password", and "Sign In". The "Sign In" field is a button. The background includes a large, stylized logo on the left and the text "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA" and "stikom" on the right. The text "SURABAYA" is partially visible at the bottom.

Gambar 4.10 Desain Halaman *Login*

B. Desain Halaman *List Tenant*

Desain Halaman awal *tenant* ini menampilkan *tenant* yang telah terdaftar, di halaman ini juga terdapat fitur *search* untuk mencari *tenant* yang diinginkan, juga ada menu untuk membuat *tenant* (mendaftarkan *tenant*). Di bagian *tenant* yang telah terdaftar terdapat beberapa elemen yaitu gambar *tenant*, nama *tenant*, alamat *tenant*, telepon *tenant*, admin yang mendaftarkan *tenant*, tanggal mendaftarkan *tenant*, *product (voucher)*, juga bisa melakukan kegiatan *update* dan *delete*.



Gambar 4.11 Desain Halaman *List Tenant*

C. Desain Halaman Pencarian *Tenant*

Desain halaman pencarian *tenant*, halaman ini berfungsi untuk memberikan hasil *tenant* yang dicari berdasarkan inputan *admin* di *textbox search* yang disediakan di halaman sebelumnya (*list tenant*).

#	Name / Address / Phone	Added By / Date	Product
1	Gambar Tenant Nama Tenant Alamat Telepon	Nama Admin Tanggal Input	1 Product update delete

Gambar 4.12 Desain Halaman Pencarian *Tenant*

D. Desain Halaman *New Tenant*

Desain halaman *new tenant* berfungsi untuk menambahkan *tenant* kedalam *list*/daftar *tenant* yang dapat digunakan di aplikasi, dimana *tenant* tersebut nantinya berguna untuk diberi fitur *voucher* yang dapat dipakai *user* untuk berbagai hal. Terdapat beberapa *text box* atau data yang perlu dimasukkan ketika akan membuat *tenant* diantaranya nama *tenant*, deskripsi, lokasi, gambar, alamat, kota, negara, telepon, jam buka dan tutup, status (aktif atau tidak).

New Tenants		Create
<input type="checkbox"/> Dashboard <input type="checkbox"/> Monitoring <input type="checkbox"/> Event <input type="checkbox"/> Analytics <input type="checkbox"/> News <input type="checkbox"/> Message <input type="checkbox"/> Users <input type="checkbox"/> Beacons <input checked="" type="checkbox"/> Tenants <input type="checkbox"/> Matataalks <input type="checkbox"/> Matakota ALPR	Nama Admin Name Description Location Map	Image Address City Select City Country Indonesia Phone Hour Open - Close Status

Gambar 4.13 Desain Halaman *New Tenant*

E. Desain Halaman *Edit Tenant*

Desain halaman *edit tenant* merupakan halaman yang berfungsi untuk memperbarui data *tenant* yang sudah ada, memiliki desain yang serupa dengan halaman membuat *tenant*, data yang perlu diisi juga serupa dengan halaman membuat *tenant*.

Nama Admin	Edit Tenants		Update
	Name	Image	
Dashboard	Description	Address	
Monitoring	Location	City	
Event		Country	
Analytics		Phone	
News		Hour Open - Close	
Message		Status	
Users			
Beacons			
Tenants			
Matatalks			
Matakota ALPR			

Gambar 4.14 Desain Halaman *Edit Tenant*

F. Desain Halaman *List Tenant Product*

Desain Halaman daftar *tenant product* ini menampilkan *voucher* yang telah terdaftar, di halaman ini juga terdapat fitur *search* untuk mencari *voucher* yang diinginkan, juga ada menu untuk membuat *tenant product*. Di bagian *tenant product* yang telah terdaftar terdapat beberapa elemen yaitu gambar *tenant product*, nama *tenant product*, harga *tenant product*, admin yang mendaftarkan *tenant product*, tanggal mendaftarkan *tenant product* dan juga bisa melakukan kegiatan *update*.

#	Name / Price	Added By / Date
1	Nama Voucher Harga	Nama Admin Tanggal Input
2	Nama Voucher Harga	Nama Admin Tanggal Input

Gambar 4.15 Halaman *List Tenant Product*

G. Desain Halaman Pencarian *Tenant Product*

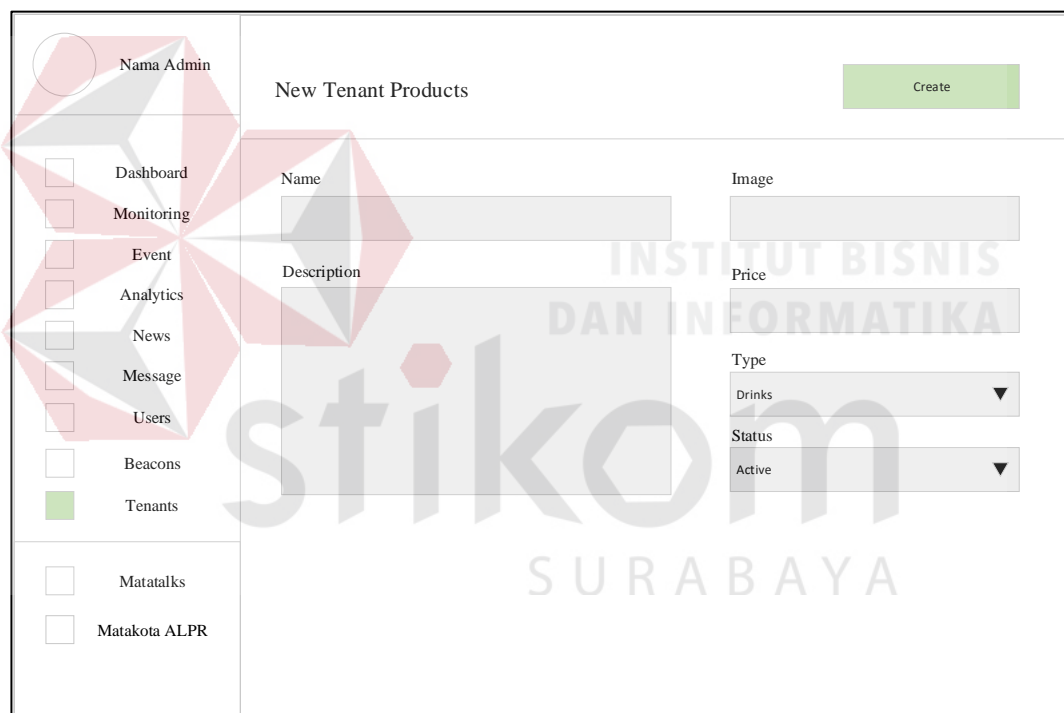
Desain halaman pencarian *tenant product*, halaman ini berfungsi untuk memberikan hasil *tenant product* yang dicari berdasarkan inputan *admin* di *textbox search* yang disediakan di halaman sebelumnya (*list tenant product*).

#	Name / Price	Added By / Date
1	Nama Voucher Harga	Nama Admin Tanggal Input

Gambar 4.16 Desain Halaman Pencarian *Tenant Product*

H. Desain Halaman *New Tenant Product*

Desain halaman *new tenant product* berfungsi untuk menambahkan *tenant product* kedalam *list* daftar *tenant product* yang dapat digunakan di aplikasi, dimana *tenant product* tersebut nantinya berguna untuk pemakaian *user* dalam berbagai hal. Terdapat beberapa *text box* atau data yang perlu dimasukkan ketika akan membuat *tenant* diantaranya nama *tenant products*, deskripsi, gambar, harga, tipe dan status (aktif atau tidak).



The screenshot displays the 'New Tenant Products' form. On the left is a sidebar with a navigation menu containing: Nama Admin, Dashboard, Monitoring, Event, Analytics, News, Message, Users, Beacons, Tenants, Matatalks, and Matakota ALPR. The main content area has a header with 'New Tenant Products' and a green 'Create' button. The form fields are: Name (text input), Image (image input), Description (text area), Price (text input), Type (dropdown menu with 'Drinks' selected), and Status (dropdown menu with 'Active' selected). A watermark for 'stikom SURABAYA' is visible in the background.

Gambar 4.17 Halaman *New Tenant Product*

I. Desain Halaman *Edit Tenant Product*

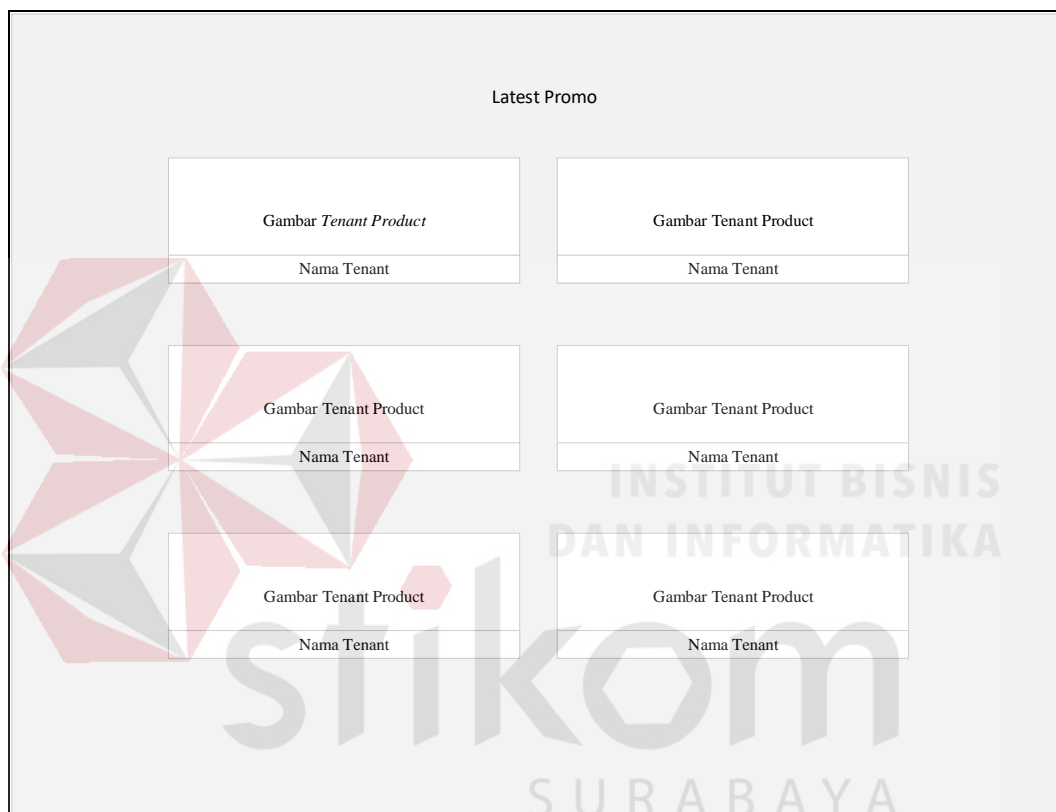
Desain halaman *edit tenant product* merupakan halaman yang berfungsi untuk memperbarui data *tenant product* yang sudah ada, memiliki desain yang serupa dengan halaman membuat *tenant product*, data yang perlu diisi juga serupa dengan halaman membuat *tenant product*.

The image shows a web application interface for editing tenant products. On the left is a sidebar with a navigation menu containing items like Dashboard, Monitoring, Event, Analytics, News, Message, Users, Beacons, Tenants (highlighted), Matatalks, and Matakota ALPR. The main content area is titled 'Edit Tenant Products' and features a green 'Create' button in the top right. The form fields include: 'Name' (text input), 'Image' (image upload area), 'Description' (text area), 'Price' (text input), 'Type' (dropdown menu with 'Drinks' selected), and 'Status' (dropdown menu with 'Active' selected). A large watermark for 'stikom SURABAYA' is overlaid on the form.

Gambar 4.18 Desain Halaman *Edit Tenant Product*

J. Desain Halaman Tampilan *List Tenant Product*

Desain halaman tampilan *list tenant product*, merupakan halaman akhir yang dapat dilihat oleh *user*. Di halaman ini terdapat daftar-daftar *tenant product* yang nantinya jika ditekan maka *tenant product* tersebut akan mengarahkan ke halaman *google maps* untuk menunjukkan lokasi *tenant*.



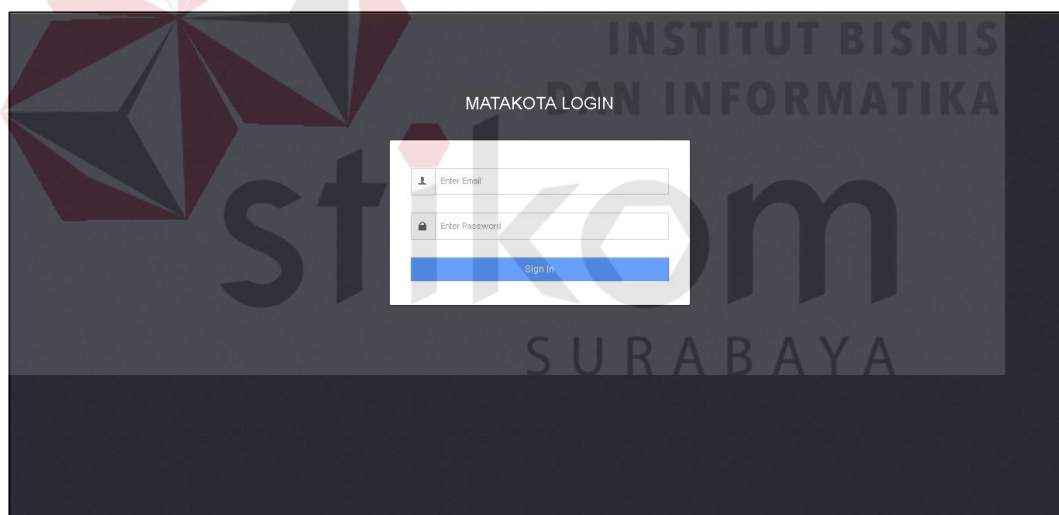
Gambar 4.19 Desain Halaman Tampilan *List Tenant Product*

4.7 Implementasi Sistem

Proses implementasi aplikasi dilakukan dengan tujuan agar aplikasi yang dibangun dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. Dalam implementasi aplikasi akan dijelaskan detail tentang rancang bangun fitur voucher berbasis website pada Matakota adalah sebagai berikut:

4.7.1 Form Login Aplikasi

Form login digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Dalam *form* ini pengguna atau *user* diwajibkan untuk mengisi *field email* dan password yang ada didalam *form login* ini. Kemudian tombol *login* digunakan untuk proses pemeriksaan *email* dan *password* tersebut ke dalam *database*. Jika *email* dan *password* sesuai, maka aplikasi akan menampilkan menu utama.

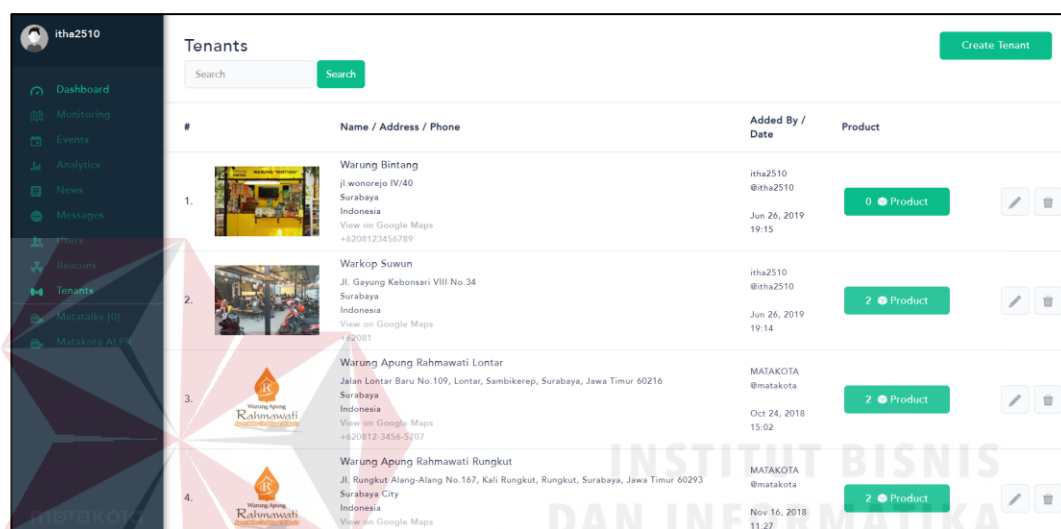











Gambar 4.20 *Form Halaman Login*

4.7.2 Halaman *List Tenant*

Halaman *list tenant* berisi data *tenant* yang telah diinputkan oleh admin.

Memiliki beberapa tombol yang ada di *form* tersebut diantaranya, tombol membuat *tenant* (menambah *list tenant*), tombol cari *tenant*, tombol lihat *list tenant product*, tombol *edit* dan tombol *delete*.

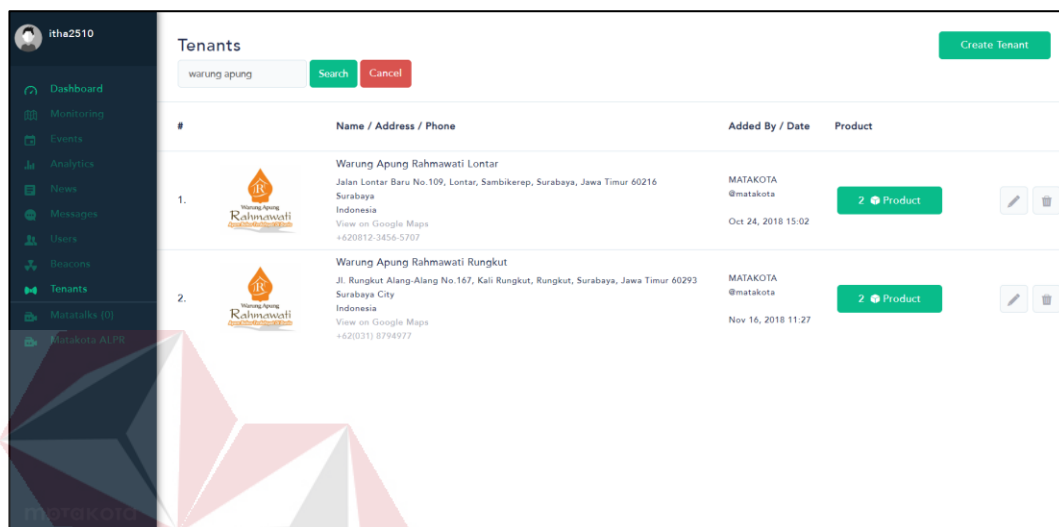




#	Name / Address / Phone	Added By / Date	Product
1.	 Warung Bintang Jl.wonorejo IV/40 Surabaya Indonesia <small>View on Google Maps</small> +6208123456789	itha2510 @itha2510 Jun 26, 2019 19:15	0 Product  
2.	 Warkop Suwun Jl. Gayung Kebonsari VIII No.34 Surabaya Indonesia <small>View on Google Maps</small> +62081	itha2510 @itha2510 Jun 26, 2019 19:14	2 Product  
3.	 Warung Apung Rahmawati Lontar Jalan Lontar Baru No.109, Lontar, Sambikerep, Surabaya, Jawa Timur 60216 Surabaya Indonesia <small>View on Google Maps</small> +620812-3456-5207	MATAKOTA @matakota Oct 24, 2018 15:02	2 Product  
4.	 Warung Apung Rahmawati Rungkut Jl. Rungkut Alang-Alang No.167, Kali Rungkut, Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293 Surabaya City Indonesia <small>View on Google Maps</small>	MATAKOTA @matakota Nov 16, 2018 11:27	2 Product  

Gambar 4.21 *Form* Halaman *List Tenant*

4.7.3 Halaman Pencarian *Tenant*

Halaman pencarian *tenant*, halaman ini berfungsi untuk memberikan hasil *tenant* yang dicari berdasarkan inputan admin di *textbox search* yang disediakan di halaman sebelumnya (*list tenant*).

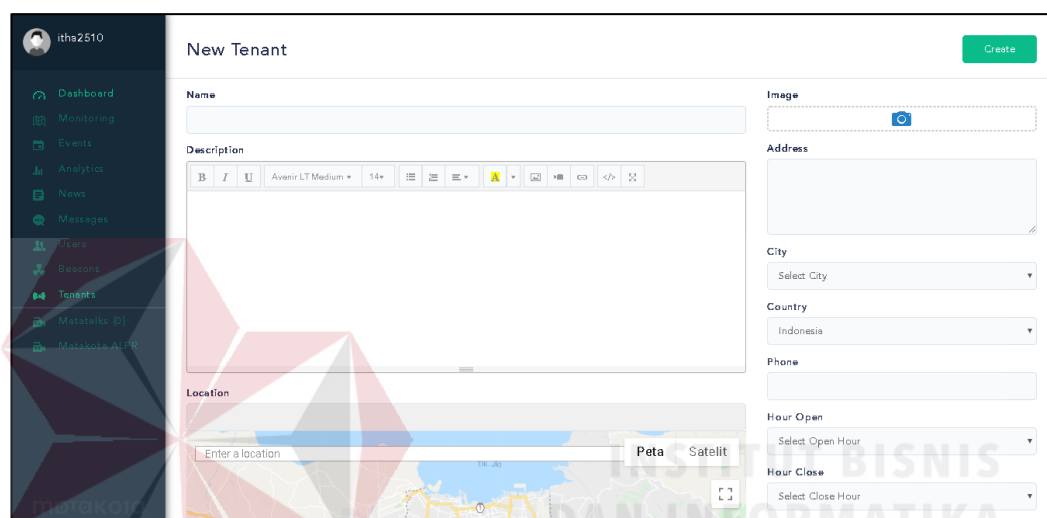


#	Name / Address / Phone	Added By / Date	Product
1.	 Warung Apung Rahmawati Lontar Jalan Lontar Baru No.109, Lontar, Sambikerep, Surabaya, Jawa Timur 60216 Indonesia View on Google Maps +620812-3456-5707	MATAKOTA @matakota Oct 24, 2018 15:02	2 Product
2.	 Warung Apung Rahmawati Rungkut Jl. Rungkut Alang-Alang No.167, Kali Rungkut, Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293 Surabaya City Indonesia View on Google Maps +620321 8794977	MATAKOTA @matakota Nov 16, 2018 11:27	2 Product

Gambar 4.22 Halaman Pencarian *Tenant*

4.7.4 Form New Tenant

Form new tenant digunakan admin untuk memasukkan data *tenant*, dimana admin akan mengisi data-data yang diperlukan sesuai dengan *form* yang tersedia mulai dari nama *tenant*, deskripsi, lokasi, gambar, alamat, kota, negara, telepon, jam buka dan tutup, status (aktif atau tidak).



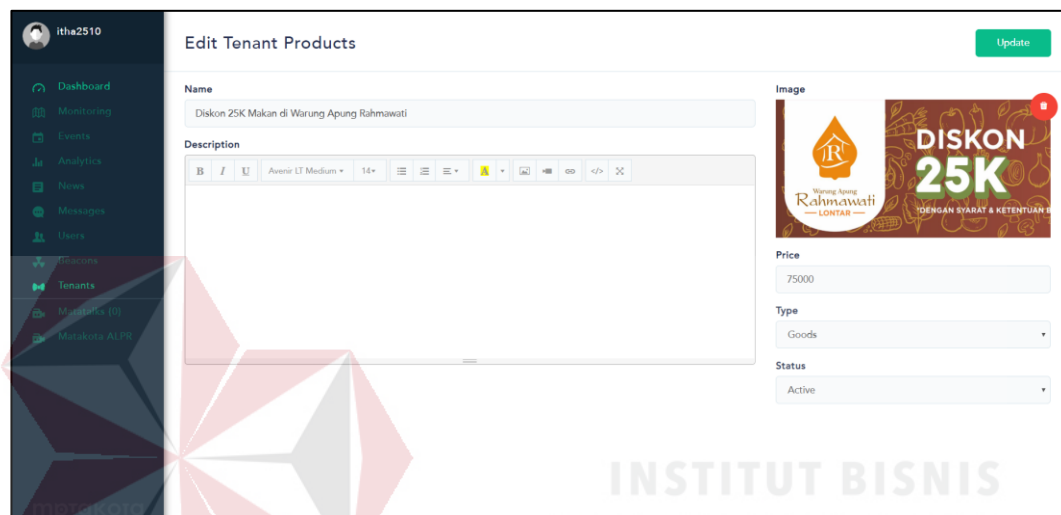
The screenshot shows a web application interface for creating a new tenant. The page title is "New Tenant" and there is a "Create" button in the top right corner. The form consists of several sections:

- Name:** A text input field.
- Description:** A rich text editor with a toolbar containing bold, italic, underline, font color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, and source code icons.
- Image:** A dashed box with a blue camera icon for uploading an image.
- Address:** A text area for entering the address.
- City:** A dropdown menu with "Select City" as the placeholder.
- Country:** A dropdown menu with "Indonesia" as the selected value.
- Phone:** A text input field.
- Hour Open:** A dropdown menu with "Select Open Hour" as the placeholder.
- Hour Close:** A dropdown menu with "Select Close Hour" as the placeholder.
- Location:** A map section with a search bar "Enter a location" and buttons for "Peta" and "Satelit".

Gambar 4.23 Form Halaman New Tenant

4.7.5 Form Edit Tenant

Form edit tenant merupakan halaman yang berfungsi untuk memperbarui data *tenant* yang sudah ada, memiliki halaman dan *form* yang serupa dengan halaman membuat *tenant*, data yang perlu diisi juga serupa dengan halaman membuat *tenant*.



The screenshot displays the 'Edit Tenant Products' interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: Dashboard, Monitoring, Events, Analytics, News, Messages, Users, Channels, Tenants, and Marketplace (10). The main content area is titled 'Edit Tenant Products' and features a green 'Update' button in the top right. The form contains the following fields:





- Name:** Diskon 25K Makan di Warung Apung Rahmawati
- Description:** A rich text editor with a toolbar showing bold, italic, underline, font color, and other options.
- Image:** A preview of a promotional banner for 'DISKON 25K' at 'Warung Apung Rahmawati'.
- Price:** 75000
- Type:** Goods
- Status:** Active

Gambar 4.24 *Form Edit Tenant*

4.7.6 Halaman *List Tenant Product*

Halaman *list tenant product* berisi data *tenant product* yang telah diinputkan oleh admin. Memiliki beberapa tombol yang ada di *form* tersebut diantaranya, tombol membuat *tenant* (menambah list *tenant*), tombol cari *tenant*, tombol lihat *list tenant product* dan tombol *edit*.

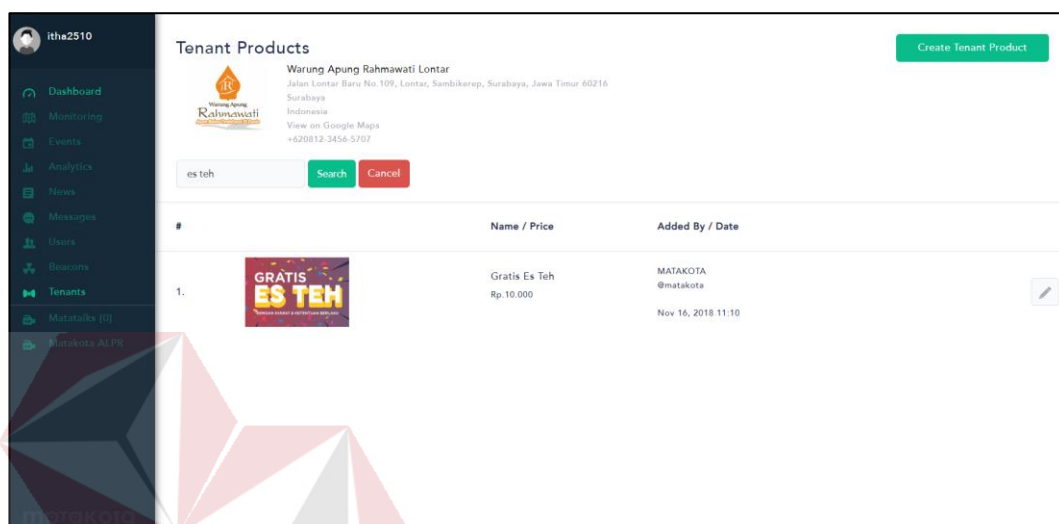
The screenshot displays the 'Tenant Products' management interface. At the top, there is a header for 'Warung Apung Rahmawati Lontar' with its address and contact information. A 'Create Tenant Product' button is located in the top right. Below the header is a search bar with a 'Search' button. The main content is a table with the following data:

#	Name / Price	Added By / Date	
1.	 Diskon 25K Makan di Warung Apung Rahmawati Rp. 75.000	MATAKOTA @matkota Jun 18, 2019 09:51	
2.	 Gratis Es Teh Rp. 10.000	MATAKOTA @matkota Nov 16, 2018 11:10	


Gambar 4.25 Halaman *List Tenant Product*

4.7.7 Halaman Pencarian *Tenant Product*

Desain halaman pencarian *tenant product*, halaman ini berfungsi untuk memberikan hasil *tenant product* yang dicari berdasarkan inputan admin di *textbox search* yang disediakan di halaman sebelumnya (*list tenant product*).



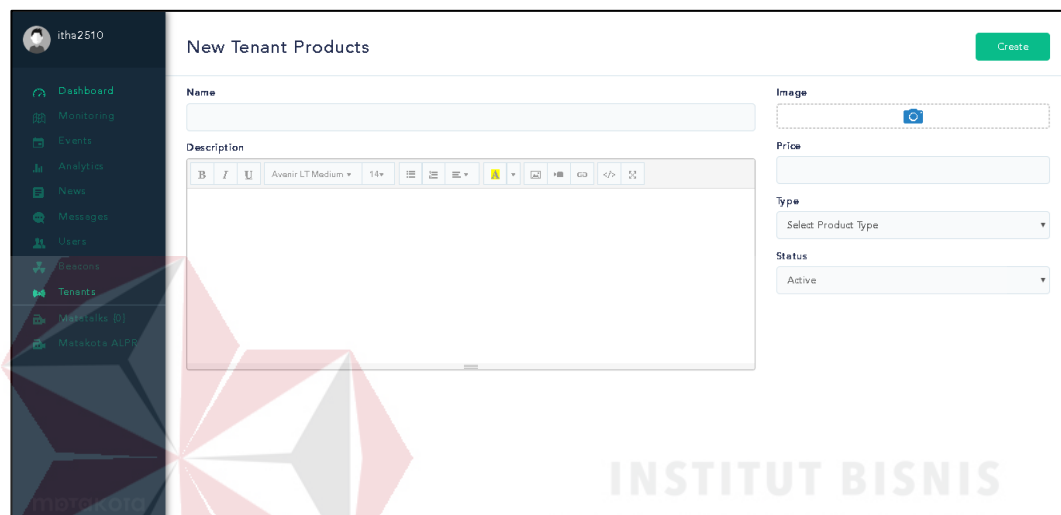
The screenshot displays the 'Tenant Products' management interface. At the top, there is a 'Create Tenant Product' button. Below it, the details for 'Warung Apung Rahmawati Lontar' are shown, including its address in Surabaya, Indonesia, and a phone number. A search bar contains the text 'es teh' with 'Search' and 'Cancel' buttons. The results are presented in a table with the following data:

#	Name / Price	Added By / Date
1.	 Gratis Es Teh Rp.10.000	MATAKOTA @matakota Nov 16, 2018 11:10

Gambar 4.26 Halaman Pencarian *Tenant Product*

4.7.8 Form New Tenant Product

Form new tenant product digunakan admin untuk memasukan data *tenant product*, dimana admin akan mengisi data-data yang diperlukan sesuai dengan *form* yang tersedia mulai dari nama *tenant products*, deskripsi, gambar, harga, tipe dan status (aktif atau tidak).

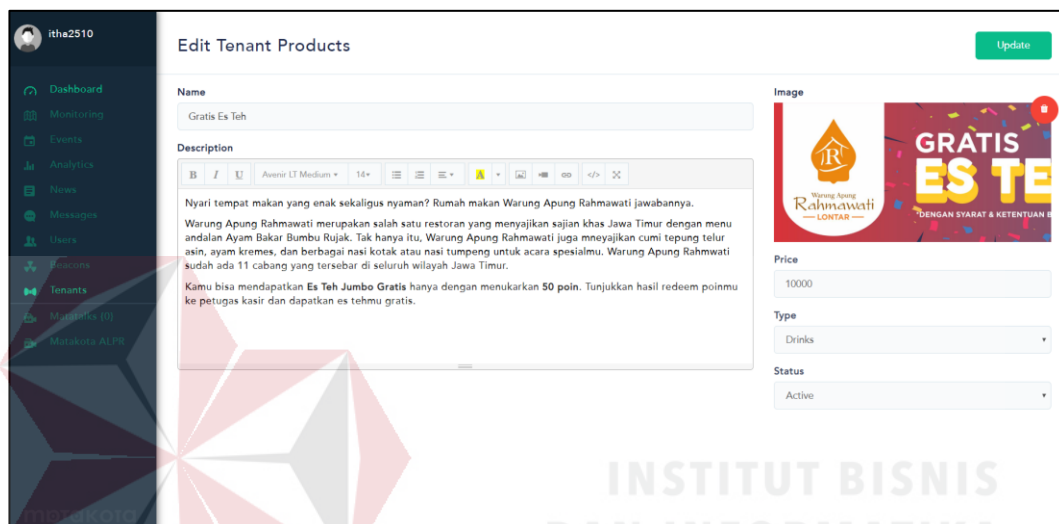


The screenshot shows a web application interface for creating a new tenant product. On the left is a dark sidebar menu with the user 'itha2510' and various navigation options like Dashboard, Monitoring, Events, Analytics, News, Messages, Users, Reasons, Tenants, Marketplace (B), and Marketplace (ALP). The main content area is titled 'New Tenant Products' and contains a 'Create' button in the top right. The form fields are: 'Name' (text input), 'Image' (input with a camera icon), 'Description' (rich text editor with a toolbar showing options like Bold, Italic, Underline, Font Family, Size, Bulleted List, Numbered List, Indent, Outdent, Undo, Redo, Source Code, and Full Screen), 'Price' (text input), 'Type' (dropdown menu with 'Select Product Type'), and 'Status' (dropdown menu with 'Active').

Gambar 4.27 Form New Tenant Product

4.7.9 Form Edit Tenant Product

Form edit tenant product merupakan halaman yang berfungsi untuk memperbarui data *tenant product* yang sudah ada, memiliki halaman dan *form* yang serupa dengan halaman membuat *tenant product*, data yang perlu diisi juga serupa dengan halaman membuat *tenant product*.



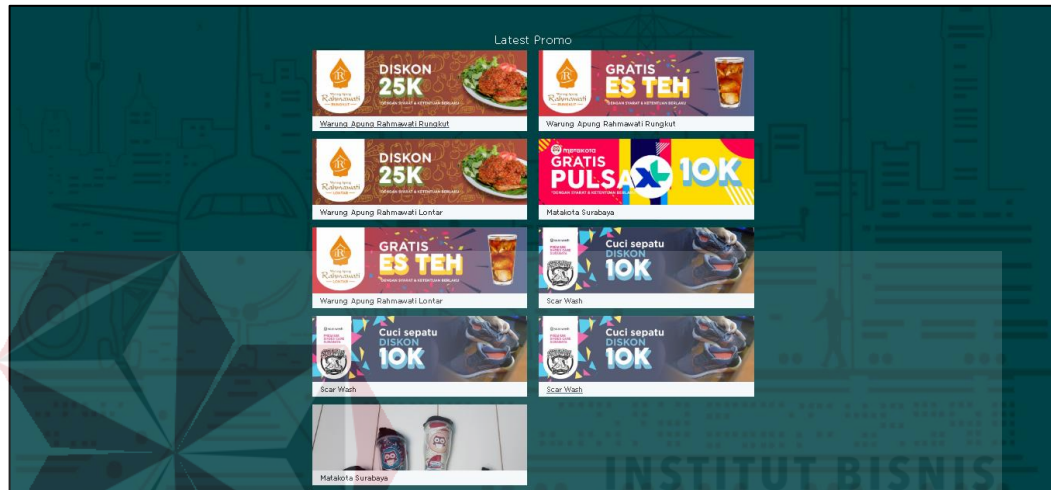
The screenshot displays the 'Edit Tenant Products' interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: Dashboard, Monitoring, Events, Analytics, News, Messages, Locations, Tenants, Managens (ID), and Markota ALP. The main content area is titled 'Edit Tenant Products' and features an 'Update' button in the top right corner. The form fields are as follows:

- Name:** A text input field containing 'Gratis Es Teh'.
- Description:** A rich text editor with a toolbar. The text reads: 'Nyari tempat makan yang enak sekaligus nyaman? Rumah makan Warung Apung Rahmawati jawabannya. Warung Apung Rahmawati merupakan salah satu restoran yang menyajikan sajian khas Jawa Timur dengan menu andalan Ayam Bakar Bumbu Rujak. Tak hanya itu, Warung Apung Rahmawati juga mneyajikan cumi tepung telur asin, ayam kremes, dan berbagai nasi kotak atau nasi tumpeng untuk acara spesialmu. Warung Apung Rahmawati sudah ada 11 cabang yang tersebar di seluruh wilayah Jawa Timur. Kamu bisa mendapatkan Es Teh Jumbo Gratis hanya dengan menukarkan 50 poin. Tunjukkan hasil redeem poinmu ke petugas kasir dan dapatkan es tehmu gratis.'
- Image:** A preview of a promotional image for 'GRATIS ES TEH' from 'Warung Apung Rahmawati LONTAR'. The image includes a logo and the text 'DENGAN SYARAT & KETENTUAN'.
- Price:** A text input field containing '10000'.
- Type:** A dropdown menu with 'Drinks' selected.
- Status:** A dropdown menu with 'Active' selected.

Gambar 4.28 Form Edit Tenant Product

4.7.10 Halaman Tampilan *List Tenant Product*

Desain halaman tampilan *list tenant product*, merupakan halaman akhir yang dapat dilihat oleh *user*. Di halaman ini terdapat daftar-daftar *tenant product* yang nantinya jika ditekan maka *tenant product* tersebut akan mengarahkan ke halaman *google maps* untuk menunjukkan lokasi *tenant*.



Gambar 4.29 Halaman Tampilan *List Tenant Product*

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan perancangan dan pembuatan Rancang Bangun Fitur *Voucher* Berbasis *Website* Pada *Start-Up* Matakota, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Aplikasi fitur *Voucher* berbasis *web* ini dibangun untuk menghasilkan informasi berupa *voucher* makanan, minuman, pulsa, serta cuci sepatu yang bisa dinikmati oleh pengguna di *website* Matakota.

5.2 Saran

Aplikasi fitur *voucher* berbasis *website* yang telah dibuat ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, disarankan dalam perbaikan dan penyempurnaan fitur *voucher* serta peningkatan kualitas dalam aplikasi fitur *voucher* ini dapat diajukan saran, yaitu:

Diperlukan orang (SDM) yang dapat memberikan inovasi untuk mengembangkan aplikasi fitur *voucher* perusahaan agar kedepannya lebih banyak fitur yang ditambahkan kedalam aplikasi fitur *voucher* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, A., 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP (Revisi)*. Yogyakarta: ANDI.
- MADCOMS., 2009. *Menguasai XHTML, CSS, PHP & MySQL Melalui Dreamweaver*. Yogyakarta: ANDI.
- Saputra., A., 2012. *WebTips PHP, HTML 5 dan CSS*. Jakarta: Jasakom.
- MADCOMS., 2012. *JavaScript untuk Membangun Website Profesional*. Yogyakarta: ANDI.
- Marlinda., Linda. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offest.
- Hartono., Jogyanto. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offest.
- Siswoutomo, W. 2006. *Kiat Jitu Kerja Praktek Membangun Software dan Web*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Oxford., Dictionary. 2013. *Pengertian Voucher Pada Berbagai Sektor*. Jakarta: Kanal Informasi
- Dhanta., Sanjaya. 2015. *Materi Pembelajaran Pembuatan Aplikasi dan Web*. Yogyakarta: Amikom
- SISFOKOM., 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web untuk Pemula*. Jakarta: Agus Junaidi
- Ginanjari., 2014. *Pengembangan Website menggunakan CSS*. Jakarta: Firman