



**RANCANG BANGUN APLIKASI *LANDING PAGE* BERBASIS
WEBSITE PADA UMKM DEPOT TUJUH**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh:

GALUH CANDRA WARDANI

18410100040

UNIVERSITAS
Dinamika

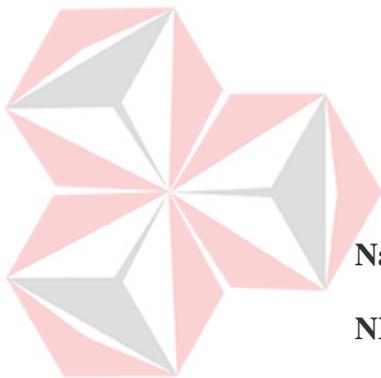
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI *LANDING PAGE* BERBASIS *WEBSITE*
PADA UMKM DEPOT TUJUH**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : GALUH CANDRA WARDANI

NIM : 18410100040

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

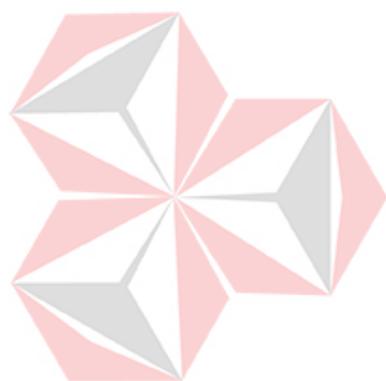
2021

“Tuhan tidak mengharuskan kita sukses, Tuhan hanya mengharapkan kita mencoba –

Mario Teguh”

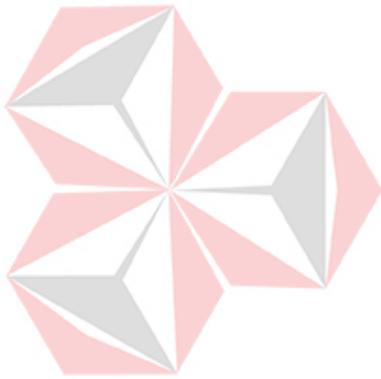


UNIVERSITAS
Dinamika

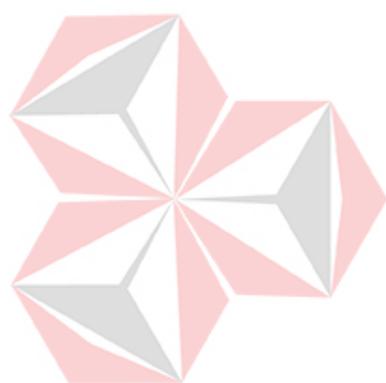


UNIVERSITAS
Dinamika

“Saya persembahkan semua ini kepada Ibu, Bapak, dan Adik sebagai anggota keluarga yang sangat saya cintai, serta sahabat-sahabat yang selalu saya sayangi”



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI LANDING PAGE BERBASIS WEBSITE
PADA UMKM DEPOT TUJUH

Laporan Kerja Praktik oleh

Galuh Candra Wardani

NIM : 18.41010.0040

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 09 Juli 2021



Pembimbing

**Dewiya
ni**

Digitally signed
by Dewiyani
Date: 2021.07.15
12:47:59 +07'00'

Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
NIDN. 0725076301

Disetujui:

Penyelia

Digitally signed by
Date: 2021.07.15
12:47:59 +07'00'

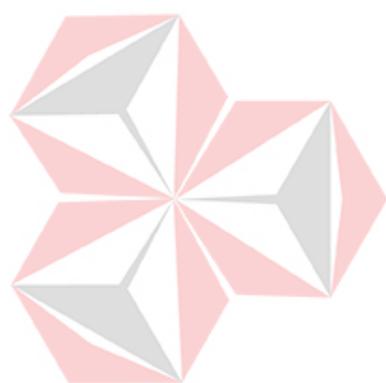
Firza

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Anjik Sukmaaji
Date: 2021.07.16
08:19:58 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Galuh Candra Wardani
Nim : 18410100040
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI LANDING PAGE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM DEPOT TUJUH**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika 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.

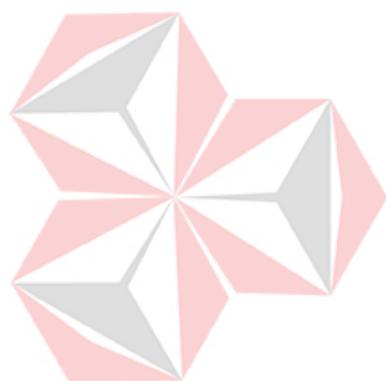
Surabaya, 14 Juli 2021

Yang menyatakan



Galuh Candra Wardani

NIM. 1841010004



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

UMKM Depot Tujuh merupakan salah satu depot yang cukup populer di daerah Surabaya. Depot Tujuh memiliki cita rasa makanan yang unik dan khas karena racikan yang dibuat bercita rasa khas Arab. Sistem penjualan yang sedang berlangsung di Depot Tujuh masih sangat sederhana dengan datang langsung ke depot dan melakukan antri terlebih dahulu sehingga giliran memesan tiba dan antrian pelanggan yang memesan makanan tentunya menciptakan adanya kerumunan. Pandemi yang kini masih melanda Nusantara melarang adanya kerumunan dan keramaian dalam situasi apa pun.

Berdasarkan masalah yang sedang dihadapi oleh Depot Tujuh, diusulkan suatu solusi untuk mengurangi adanya kerumunan antrian dalam melakukan transaksi pemesanan makanan atau minuman di Depot Tujuh ialah pembuatan suatu aplikasi Rancang Bangun Aplikasi *Landing Page* Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh yang menggunakan *Java Script* sebagai *framework* dan PHP sebagai bahasa pemrograman. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan dapat membantu pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan menu makanan atau minuman secara *online* sehingga dapat mengurangi kerumunan di Depot Tujuh.

Aplikasi *Landing Page* Berbasis *Website* yang telah dibuat dapat membuktikan bahwa aplikasi ini dapat membantu permasalahan Depot Tujuh, dibuktikan dengan percobaan bahwa aplikasi dapat mengurangi kerumunan. Terhitung hingga lima hari percobaan implementasi, aplikasi dapat mengurangi sebanyak 30% - 40% dari seratus orang pelanggan yang melakukan transaksi secara langsung dan digantikan dengan melakukan transaksi pemesanan secara *online*.

Kata Kunci : *Website*, *Landing Page*, Pandemi Covid-19

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul *“Rancang Bangun Aplikasi Landing Page Berbasis Website Ditujukan Kepada UMKM Depot Tujuh”* sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai salah satu syarat mutlak untuk menyelesaikan program sarjana di Universitas Dinamika Surabaya.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya, sehingga Kerja Praktik dan penulisan laporan ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.
3. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto selaku dosen pembimbing yang dengan sabar selalu membimbing, memberi arahan, dan motivasi selama penyusunan laporan kerja praktik.
4. Ibu Firza selaku pemilik UMKM Depot Tujuh yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kerja praktik di tempat serta memberikan arahan dan informasi yang dibutuhkan selama kerja praktik berlangsung.
5. Orang tua dan saudara penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan kerja praktik.
6. Teman-teman dan sahabat-sahabat yang turut memberikan motivasi yang sangat membantu dalam penyusunan laporan kerja praktik.

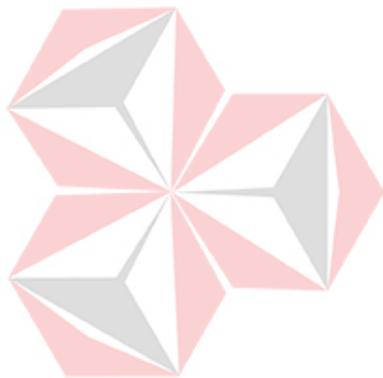
Atas segala bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis, semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan balasan yang setimpal serta dilindungi selalu oleh-Nya di mana pun dan kapan pun.

Penulis sangatlah menyadari bahwa dalam pelaksanaan kerja praktik hingga penyusunan laporan kerja praktik ini masih jauh dari kata sempurna dan mengandung banyak kekurangan. Mengingat bahwa hingga detik akhir laporan ini diselesaikan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menyusun laporan kerja praktik sangat terbatas serta kurangnya buku-buku penunjang yang digunakan sebagai narasumber.

Maka dari itu, segala bentuk saran dan kritik yang dapat membangun diharapkan dapat menjadikan rancang bangun aplikasi ini lebih baik di masa depan. Sebagai akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 14 Juli 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

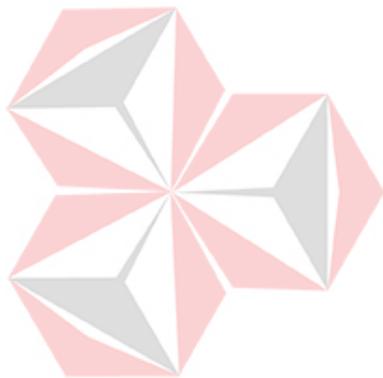
DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Gambaran Umum UMKM Depot Tujuh.....	5
2.2 Logo UMKM Depot Tujuh.....	5
2.3 Visi Perusahaan.....	6
2.4 Misi Perusahaan.....	6
2.5 Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
3.1 Aplikasi	7
3.2 Website	7
3.3 Landing page	8
3.4 Java Script	8
3.5 PHP	8
3.6 MySQL	9
3.7 Extreme Programming (XP)	9
3.7.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	9
3.7.2 Perancangan (<i>Design</i>)	9
3.7.3 Pengkodean (<i>Coding</i>).....	9
3.7.4 Pengujian (<i>Testing</i>)	10
BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN.....	11
4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	11

4.1.1	Identifikasi Masalah	11
4.1.2	Analisis Kebutuhan	12
4.2	Perancangan (Design)	14
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	14
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	16
4.2.3	<i>Deployment Diagram</i>	20
4.2.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	21
4.3	Pengkodean (<i>Coding</i>).....	22
4.3.1	Halaman Utama <i>Landing Page</i>	22
4.3.2	Halaman Kategori Menu	23
4.3.3	Halaman <i>Checkout</i>	24
4.3.4	Halaman <i>Backend</i> Tabel Makanan.....	24
4.3.5	Halaman Fungsi Tambah Data Makanan	25
4.3.6	Halaman Fungsi Ubah Data Makanan	26
4.3.7	Halaman Fungsi Hapus Data Makanan	26
4.3.8	Halaman Backend Tabel Minuman.....	27
4.3.9	Halaman Fungsi Tambah Data Minuman	28
4.3.10	Halaman Fungsi Ubah Data Minuman.....	28
4.3.11	Halaman Fungsi Hapus Data Minuman	29
4.3.12	Halaman <i>Backend</i> Data Transaksi.....	30
4.3.13	Penyimpanan Transaksi Pada <i>Database</i>	31
4.3.14	Penyimpanan Data Makanan dan Minuman Pada <i>Database</i>	31
4.3.15	Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh.....	32
4.4	Pengujian (<i>Testing</i>).....	35
BAB V PENUTUP.....		36
5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA		37

DAFTAR TABEL

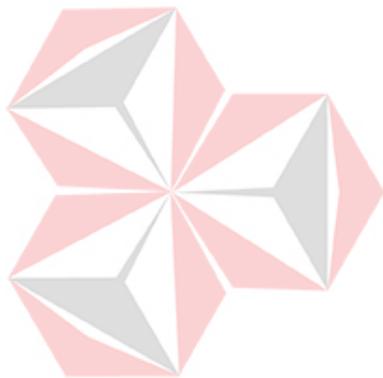
Tabel 4.1 Identifikasi Masalah.....	12
Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna Landing Page	12
Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna Backend Landing Page	12
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Landing Page	13
Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Backend Landing Page	13
Tabel 4.6 Kebutuhan Non Fungsional Landing Page dan Backend Landing Page.....	14



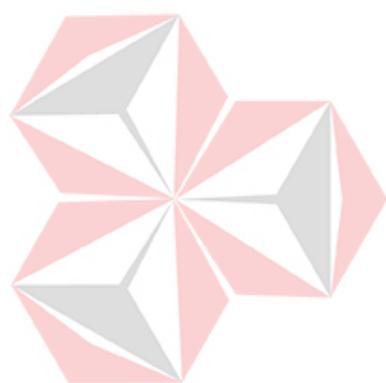
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo UMKM Depot Tujuh	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi UMKM Depot Tujuh	6



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era saat ini teknologi sangat memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia, kegiatan sehari-hari tidak lepas kaitannya dengan bantuan teknologi dan hal ini menjadi acuan dalam memajukan peradaban manusia dari cara berpikir maupun dalam menghadapi segala permasalahan. Kemajuan teknologi yang telah tercapai sekarang ini benar-benar memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan manusia. Sebagai contohnya orang-orang sudah dapat mendapatkan apa yang diinginkan hanya dengan sekali sentuhan. Manusia sudah dapat memenuhi kebutuhan tanpa perlu mengeluarkan tenaga untuk berjalan ke toko untuk membeli sesuatu, melainkan hanya dengan sekali klik maka barang yang diinginkan akan diantarkan ke rumah dengan selamat. Dengan demikian dapat dipahami bahwa adanya teknologi, manusia sangat banyak terbantu untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perekonomian negara, saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendukung pertumbuhan ekonomi. Hampir semua kalangan pebisnis mulai dari perusahaan besar hingga usaha kecil-kecilan sudah menggunakan teknologi dalam menjalankan bisnis. Berbagai fasilitas berupa aplikasi tercipta untuk memfasilitasi suatu bisnis. Salah satu contoh teknologi yang sering kali digunakan adalah *website*. *Website* biasanya digunakan sebagai sarana informasi, tempat dilakukan transaksi jual beli, hingga melakukan promosi produk. Di dalam *website* juga terdapat suatu *landing page* yang menjadi suatu tempat khusus yang memberitahukan sesuatu secara lebih spesifik. Dengan adanya *landing page* membuat orang yang tadinya tidak mengenal produk atau jasa yang ditawarkan menjadi tahu dan pada akhirnya mau

melakukan transaksi untuk mendapat produk atau jasa tersebut. Banyak perusahaan yang menggunakan *landing page* dalam bisnis guna menarik pelanggan untuk melakukan transaksi.

Di masa pandemi Covid-19 mengakibatkan bertambahnya transaksi yang terjadi secara digital atau online. Tidak sedikit para pedagang yang sebelumnya masih beroperasi secara konvensional dan semenjak adanya pandemi Covid-19 mau tidak mau beralih menjadi mempromosikan dan menjual produk atau barang secara digital atau online. Depot Tujuh adalah salah satu ukm bisnis makanan yang terdampak oleh adanya pandemi Covid-19. Depot Tujuh merupakan salah satu depot yang cukup populer di daerah Semampir, Surabaya dan memiliki banyak pelanggan setia. Selama ini Depot Tujuh melayani pelanggan yang datang ke depot untuk memesan makanan dan menikmati makanan langsung di depot atau dibungkus untuk dinikmati di rumah. Akibat adanya pandemi yang melarang adanya keramaian dan kerumunan, Depot Tujuh harus berusaha keras agar makanan yang dijual tetap laku terjual dengan tidak mengakibatkan keramaian di depot. Akhirnya pihak Depot Tujuh tidak memperbolehkan pelanggan menikmati makanan langsung di depot tetapi pelanggan yang memesan makanan harus membawa makanan tersebut pulang agar tidak mengakibatkan kerumunan di depot.

Hal tersebut dianggap masih kurang efektif dan efisien karena masih saja mengakibatkan kerumunan saat pelanggan memesan makanan dan menunggu pesanan tersebut jadi. Dari permasalahan tersebut diperlukan suatu sistem yang dapat membantu pelanggan saat melakukan transaksi pemesanan makanan sehingga dapat mengurangi kerumunan di depot karena pelanggan tidak perlu melakukan antri dan hanya mengambil pesanan yang sudah dipesan terlebih dahulu serta melakukan pembayaran. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengangkat judul yaitu "*Rancang*

Bangun Aplikasi Landing page Berbasis Website Ditujukan Kepada UMKM Depot Tujuh”. *Landing page* sangat cocok dalam membantu permasalahan Depot Tujuh karena *landing page* sendiri didesain secara khusus untuk marketing. Jadi, dengan penggunaan *landing page* pelanggan akan secara langsung diarahkan untuk melakukan transaksi tanpa terganggu untuk melakukan hal-hal lain selain memesan makanan atau minuman.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat suatu rumusan masalah pada laporan ini yaitu “Bagaimana membuat Rancang Bangun *Landing Page* berbasis *Website* pada UMKM Depot Tujuh ?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan di atas, penulis hanya akan membahas mengenai hal-hal yang diberi batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang hanya untuk membantu pelanggan melakukan transaksi pemesanan menu yang ditawarkan oleh Depot Tujuh.
2. Menu yang tersedia pada depot ditambahkan melalui backend khusus admin Depot Tujuh guna memasukkan data menu.
3. Sistem aplikasi tidak meliputi proses pembayaran untuk pemesanan menu yang telah dilakukan oleh pelanggan.

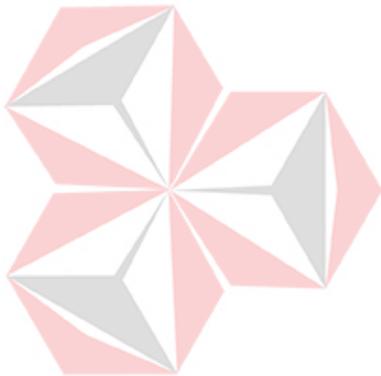
1.4 Tujuan

Tujuan dilaksanakannya kegiatan kerja praktik ini adalah untuk merancang dan membangun suatu aplikasi *Landing page berbasis Website* yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan menu yang ada pada Depot Tujuh-

1.5 Manfaat

Adapun kerja praktik ini dilaksanakan dengan harapan memiliki manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa, diharapkan kerja praktik ini dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran secara langsung atas apa yang selama ini telah dipelajari sehingga dapat bermanfaat di dunia kerja pada masa yang akan datang.
2. Bagi Depot Tujuh, diharapkan hasil dari kerja praktik ini seterusnya dapat membantu kelancaran bisnis depot serta dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan menu yang tersedia dan mengurangi adanya kerumunan antrian saat pandemi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Gambaran Umum UMKM Depot Tujuh

Depot Tujuh adalah suatu usaha bisnis umkm yang berada pada bidang makanan. Depot Tujuh merupakan usaha keluarga yang menjual berbagai masakan makanan khas Arab yang berlokasi di l. KH. Mas Mansyur No. 102, Ampel, Surabaya. Memiliki citra yang baik dan cukup populer di daerahnya menjadikan Depot Tujuh salah satu tujuan untuk menikmati menu makanan yang memiliki ciri khasnya tersendiri.

Usaha bisnis umkm ini sudah berdiri cukup lama sehingga sudah berpengalaman dalam hal cita rasa dan memuaskan pelanggan hingga sekarang ini. Rahasia utama dari kelezatan di setiap menu yang ditawarkan adalah adanya rahasia keluarga yang turun temurun diwariskan untuk meracik segala menu yang tersedia di Depot Tujuh. Maka tidak heran apabila usaha ini memiliki banyak pelanggan setia yang selalu ada karena rasa makanan yang disajikan tidak pernah berubah sama sekali dan selalu terasa lezat.

2.2. Logo UMKM Depot Tujuh

Berikut ini logo dari UMKM Depot Tujuh pada Gambar 2.1 :



Gambar 2.1 Logo UMKM Depot Tujuh

2.3. Visi Perusahaan

UMKM Depot Tujuh memiliki visi untuk terus menyajikan makanan khas Arab yang berkualitas tinggi dengan harga yang terjangkau serta menjadi kuliner khas Arab pilihan utama masyarakat.

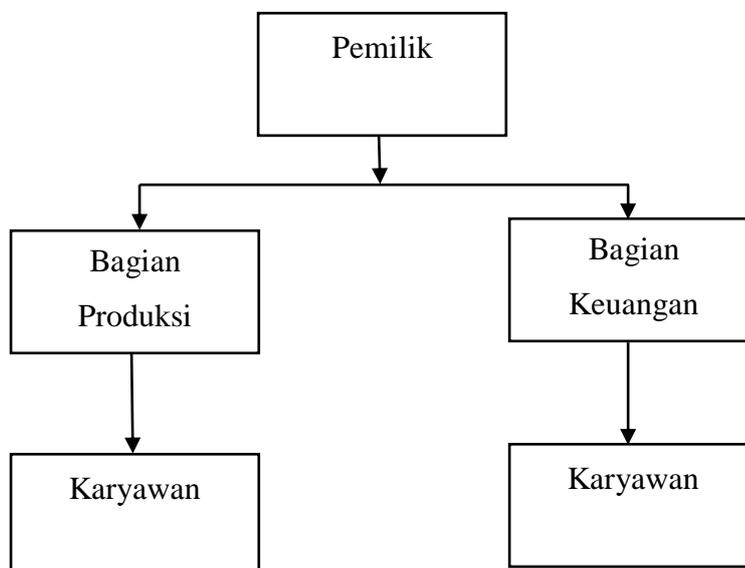
2.4. Misi Perusahaan

Untuk mewujudkan visi yang dituju, UMKM Depot Tujuh memiliki tiga misi yang dilakukan agar dapat mencapai visi, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Menjamin kualitas bahan makanan yang akan disajikan untuk pelanggan.
2. Menyediakan pelayanan terbaik untuk kepuasan pelanggan.
3. Semakin memperkuat cita rasa yang ada pada UMKM Depot Tujuh.

2.5. Struktur Organisasi

UMKM Depot Tujuh memiliki beberapa bagian yang di dalamnya memiliki tanggung jawab masing-masing untuk keberlangsungan operasi depot. Bagian-bagian tersebut dapat dilihat pada struktur organisasi di bawah ini.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi UMKM Depot Tujuh

BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi

Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, (Maiyana). Aplikasi tidak hanya berupa program yang terdapat di dalam suatu ponsel, tetapi program-program yang terdapat di dalam komputer atau laptop pun dapat disebut sebagai aplikasi. Aplikasi sendiri sering digunakan untuk membantu manusia dalam mengerjakan suatu tugas tertentu, misalnya membantu dalam membuat suatu laporan, menginputkan dan mengelola data-data, hingga sebagai media hiburan.

3.2 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi, (Manuhutu and Wattimena). *Website* pada umumnya digunakan untuk melakukan penyimpanan, menampilkan suatu informasi yang berkaitan dengan organisasi atau perusahaan yang mengandung perpaduan teks, suara, *hypermedia*, atau grafis, (Hernandhi et al.). Penggunaan *website* dapat mempermudah melakukan hubungan yang sumbernya dalam jarak jauh serta menggunakan antarmuka grafis untuk pengguna agar mempermudah penampilannya. Kegunaan *website* dalam membantu kegiatan manusia sangatlah beragam, berikut adalah beberapa fungsi *website* menurut (Hasugian) :

1. Sebagai media promosi
2. Sebagai media pemasaran
3. Sebagai media informasi
4. Sebagai media pendidikan
5. Sebagai media komunikasi

3.3 *Landing page*

Landing page adalah halaman *website* yang didesain untuk menampilkan informasi yang lebih spesifik pada halaman depan untuk mendorong pengunjung agar lebih fokus pada informasi yang ditampilkan, (Andriyan et al.). *Landing page* biasanya membuat pengguna fokus pada suatu informasi dan lekas melakukan transaksi. Bisa dikatakan bahwa *landing page* berfungsi untuk menampilkan suatu informasi dengan akhir supaya pengguna tersebut melakukan aksi tertentu, misalnya membeli produk, mengisi formulir, atau membagikan hal-hal yang dimuat dalam halaman tersebut.

3.4 *Java Script*

Java Script adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan *website* agar memiliki tampilan yang lebih dinamis dan interaktif, (Renaldi and Anggoro). Penggunaan *java script* dalam pembuatan *website* akan sangat membantu mempercantik tampilan *website* sehingga menimbulkan ketertarikan pengguna untuk mengunjungi *website*. Banyaknya *developer* yang menggunakan *java script* dikarenakan bahasa pemrograman ini mudah untuk dipelajari.

3.5 **PHP**

PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada baris kode dijalankan, (Hidayat et al.). PHP merupakan *script* terintegrasi dengan HTML dan berada pada server. PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis, dimana halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh pengguna, (Orlando). Hal tersebut mengakibatkan bahwa informasi yang didapat oleh pengguna selalu informasi terbaru yang diambil dari *Database*.

3.6 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak yang terdapat di dalam sistem manajemen baris data SQL (*Database management system*) atau yang biasa disebut DBMS dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia, (Dhika et al.). MySQL tersedia untuk beberapa platform, di antaranya adalah untuk versi *Windows* dan *Linux*. MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengakses *Databasenya*, (Ramadhan and Mukhaiyar).

3.7 *Extreme Programming (XP)*

Extreme Programming (XP) adalah metode pengembangan perangkat lunak merupakan suatu proses pengembangan sistem yang terstruktur dan sistematis yang dapat mendefinisikan serangkaian aktivitas, metode, dan *tools* yang digunakan, (Silalahi and Saragih). Ada beberapa tahapan yang ada pada XP yaitu terdiri dari Perencanaan (*Planning*), Desain (*Designing*), Pengkodean (*Coding*), dan Pengujian (*Testing*).

3.7.1 Perencanaan (*Planning*)

Planning adalah tahapan perencanaan digunakan untuk memahami konsep bisnis, pengumpulan kebutuhan sistem, menggambarkan *output* yang diperlukan, fitur-fitur, dan fungsionalitas yang akan dibangun menggunakan rekayasa perangkat lunak.

3.7.2 Perancangan (*Design*)

Design adalah data yang diperoleh dari tahapan *planning* seperti analisis kebutuhan sistem, luaran sistem, fitur-fitur, dan fungsionalitas.

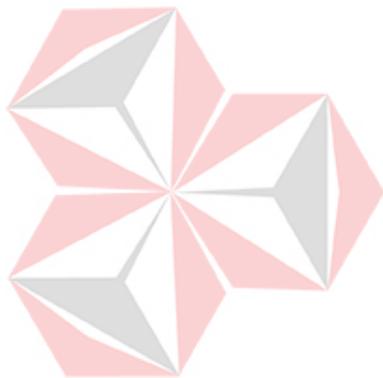
3.7.3 Pengkodean (*Coding*)

Coding adalah tahap pengkodean perangkat lunak yang menggunakan panduan alur sistem yang sudah dirancang pada tahap *design*. Dengan menggunakan *refactoring*

agar dapat mudah dibaca dan dimodifikasi yang merupakan ciri khas dari metode XP sehingga hasil yang diharapkan dengan pengembangan perangkat lunak menjadi cepat.

3.7.4 Pengujian (*Testing*)

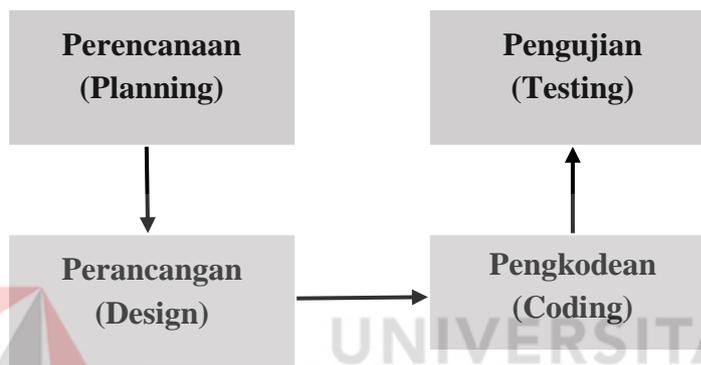
Testing adalah tahap akhir dari metode XP akan dilakukan dengan cara beta pengujian untuk mendapat *feedback* dari orang yang telah melakukan pengujian fungsional perangkat lunak.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN

Pembuatan suatu rancang bangun harus melewati beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang baik. Dalam Gambar 4.1 di bawah ini terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan guna menghasilkan rancang bangun yang baik. Tahapan-tahapan tersebut di antaranya yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), dan pengujian (*testing*).



Gambar 4.1 Skema Tahapan Rancang Bangun

4.1 Perencanaan (*Planning*)

Tahap perancangan mengandung proses identifikasi permasalahan serta melakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan pengguna, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non fungsional.

4.1.1 Identifikasi Masalah

Tahapan identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan observasi terhadap permasalahan yang sedang terjadi pada Depot Tujuh. Observasi dilakukan dengan cara wawancara secara langsung dengan *owner* Depot Tujuh. Berikut adalah identifikasi masalah serta usulan solusi dapat dilihat pada Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan	Usulan Solusi
Antrian dalam pemesanan makanan dan minuman yang selama ini dilakukan oleh pelanggan Depot Tujuh mengakibatkan adanya kerumunan di mana pada masa pandemi seperti saat ini sangat dilarang adanya kerumunan.	Perancangan sistem yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan menu makanan atau minuman secara online sehingga dapat mengurangi adanya antrian yaitu dengan membuat Rancang Bangun Aplikasi <i>Landing Page</i> Berbasis <i>Website</i> .

4.1.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, maka dapat dianalisa kebutuhan-kebutuhan yang di antaranya adalah kebutuhan pengguna, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non fungsional dari Rancang Bangun Aplikasi *Landing Page* Berbasis *Website*.

Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna Landing Page

Pengguna	Kebutuhan Sistem
Pelanggan Depot Tujuh	Pelanggan Depot Tujuh merupakan pengguna aplikasi untuk melakukan transaksi pemesanan menu makanan atau minuman Depot Tujuh.

Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna Backend Landing Page

Pengguna	Kebutuhan Sistem
Admin Depot Tujuh	Admin Depot Tujuh merupakan pengguna aplikasi untuk mengelola menu makanan yang dijual pada Depot Tujuh.

Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Landing Page

No.	Aktor	Fungsi	Deskripsi
1.	Pelanggan Depot Tujuh	Fitur Kategori	Melakukan pemilihan kategori pesanan yang terdiri dari makanan dan minuman.
2.	Pelanggan Depot Tujuh	Fitur Pesan	Melakukan transaksi pemesanan menu makanan atau minuman sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Backend Landing Page

No.	Aktor	Fungsi	Deskripsi
1.	Admin Depot Tujuh	Fitur Tambah Makanan atau minuman	Melakukan input data makanan yang tersedia yaitu id makanan/minuman, gambar makanan/minuman, nama makanan/minuman, dan harga makanan/minuman.
2.	Admin Depot Tujuh	Fitur Ubah	Melakukan ubah data makanan/minuman yang tersedia yaitu nama makanan/minuman, harga makanan/minuman, dan gambar makanan/minuman.
3.	Admin Depot Tujuh	Fitur Hapus	Melakukan hapus data makanan/minuman yang diinginkan.

Tabel 4.6 Kebutuhan Non Fungsional Landing Page dan Backend Landing Page

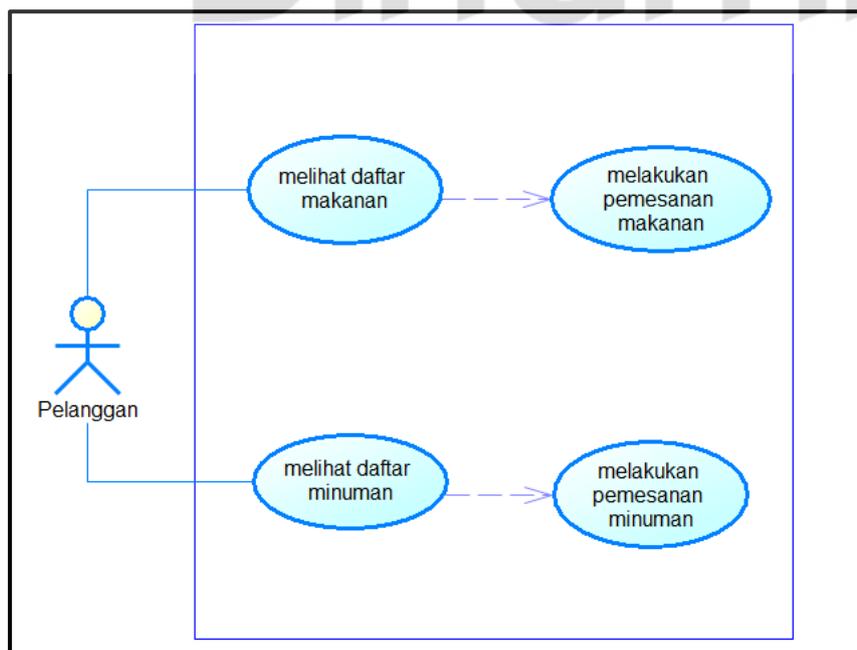
Tool	Jenis	Spesifikasi
Laptop/Komputer	Perangkat Keras	Procesor Intel Core I3 atau terbaru, RAM minimal 4GB.
Sistem Operasi	Perangkat Lunak	Sistem Operasi Windows.

4.2 Perancangan (Design)

Tahap perancangan meliputi proses perancangan atau pemodelan sistem yang akan dibuat. Tahap ini meliputi pembuatan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Deployment Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

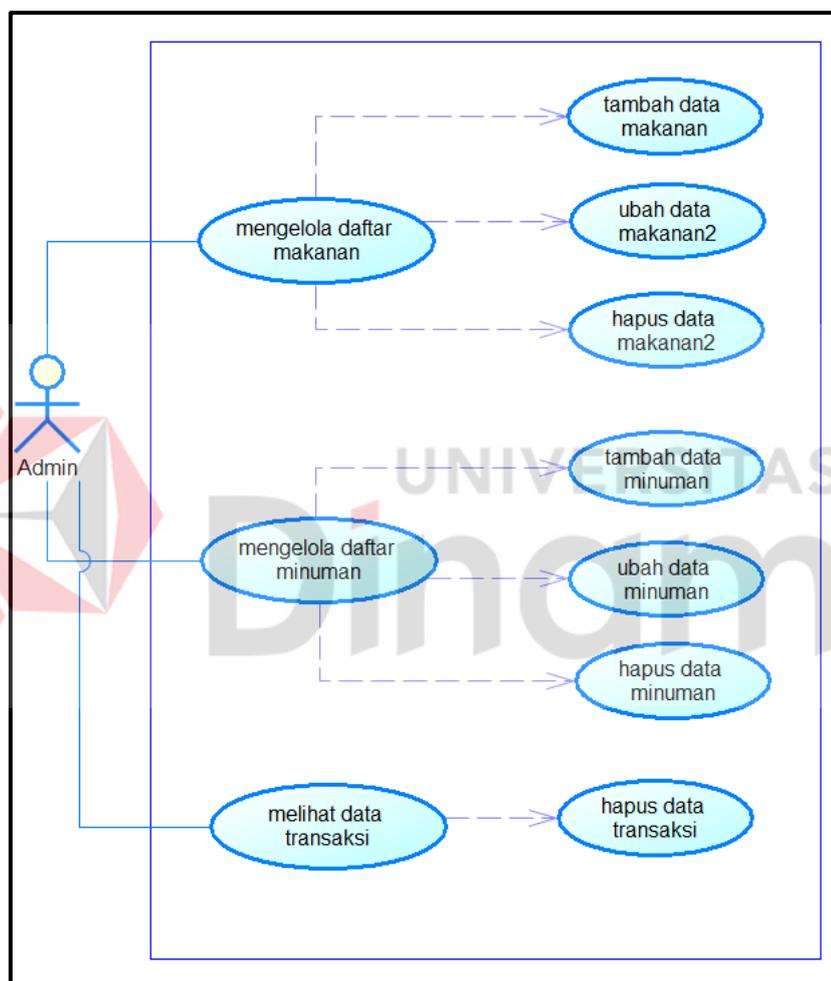
4.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran fungsional dari suatu sistem. Dengan demikian, antara konsumen dan juga pengguna pada sistem tersebut akan mengerti atau paham mengenai fungsi sistem yang sedang dibangun.



Gambar 4.2 Use Case Diagram Pelanggan

Gambar 4.2 menunjukkan *use case diagram* dari sisi pengguna dimana pengguna atau pelanggan Depot Tujuh dapat melihat dua kategori menu yaitu daftar makanan dan minuman. Apabila telah melihat daftar menu yang tersedia, pelanggan kemudian memilih minimal salah satu menu dan melakukan transaksi pemesanan dari menu yang telah dipilih.

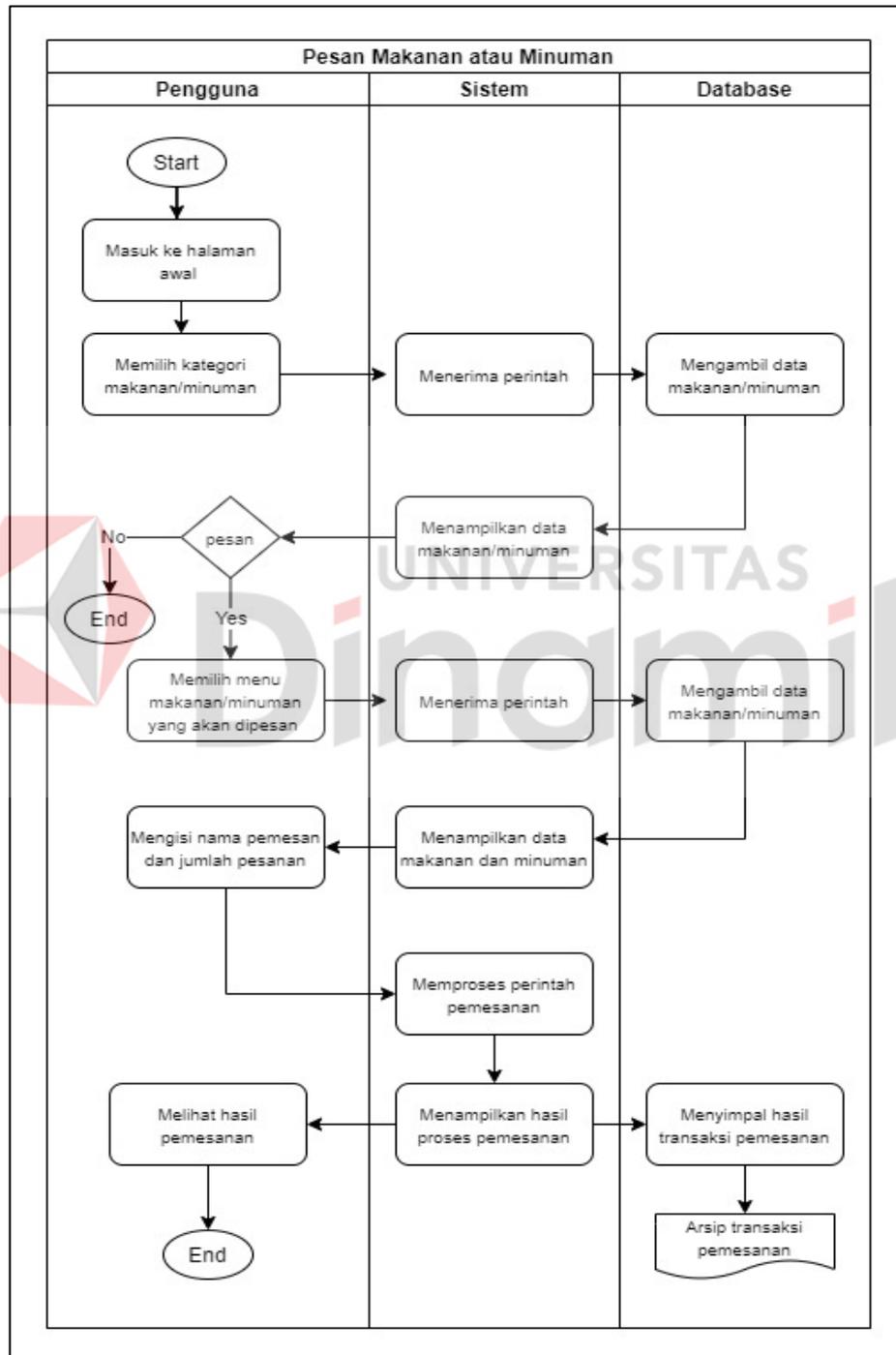


Gambar 4.3 Use Case Diagram Admin

Gambar 4.3 menunjukkan *use case diagram* dari sisi admin Depot Tujuh dimana pengguna atau admin Depot Tujuh dapat mengelola data makanan dan minuman melalui backend *landing page* serta hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengelola data-data makanan dan minuman adalah berupa tambah data, ubah data, hapus data serta melihat dan menghapus data transaksi.

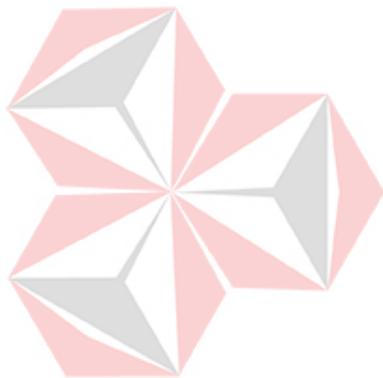
4.2.2 Activity Diagram

Activity diagram ialah sesuatu yang menjelaskan tentang alir dalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana sistem akan berakhir.

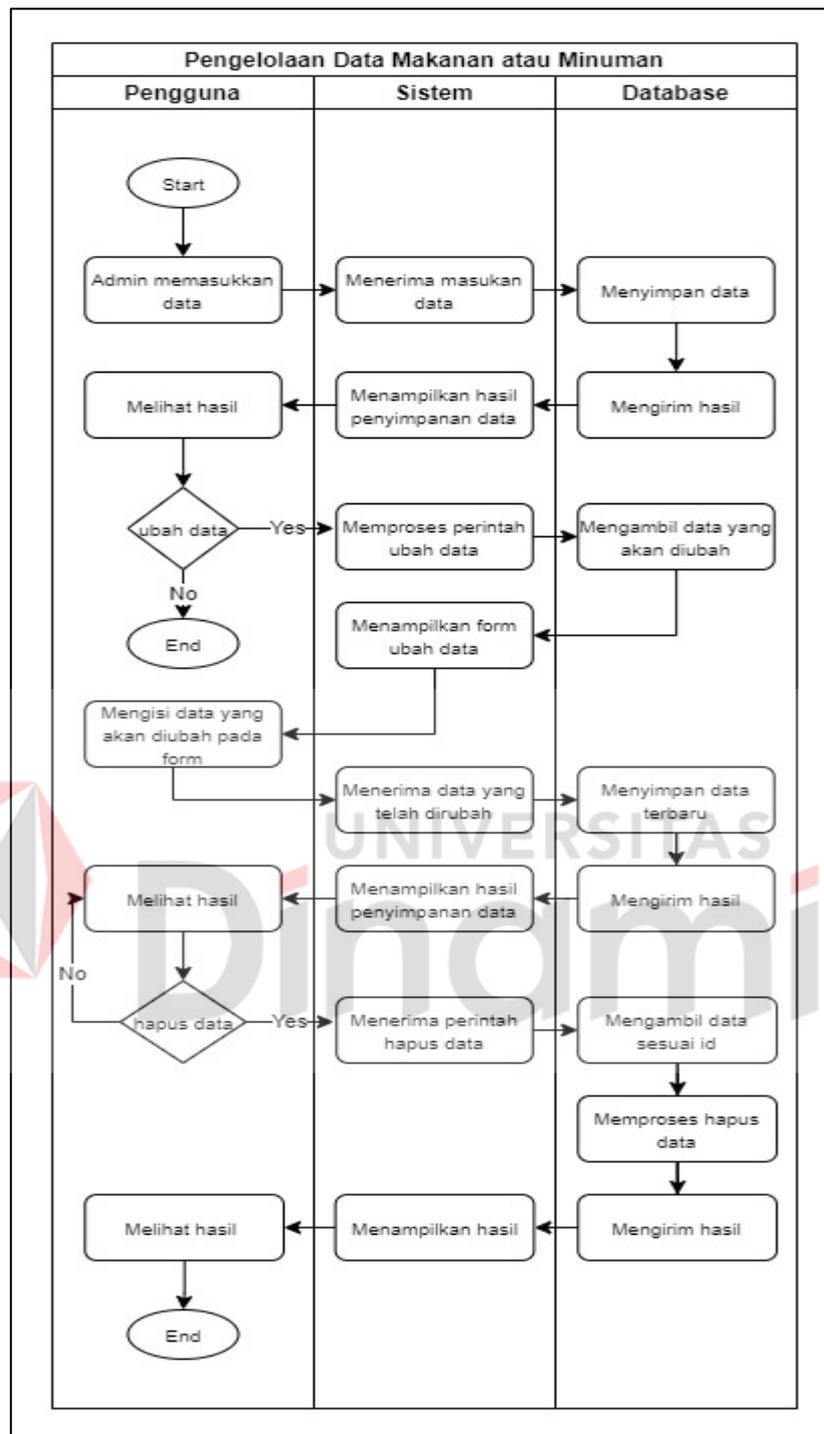


Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan Pelanggan

Gambar 4.4 menunjukkan *activity diagram* dari sudut pandang sebagai pengguna dimana pengguna atau pelanggan Depot Tujuh. Berdasarkan alur tersebut pelanggan memasuki halaman awal *landing page* kemudian memilih kategori makanan atau minuman. Dalam halaman makanan atau minuman menampilkan nama menu beserta harga dari masing-masing menu. Pelanggan yang telah memutuskan pilihan menu yang akan dipesan kemudian mengklik tombol 'Pesan' untuk melanjutkan proses transaksi pemesanan, maka otomatis akan diproses oleh sistem dan mengambil data dari *Database* yang kemudian menampilkan data pesanan. Sebelum melakukan konfirmasi pesanan, pelanggan mengisi nama pembeli dan jumlah pesanan terlebih dahulu untuk dapat melihat total pembayaran yang harus dilunaskan saat proses pemesanan selesai.



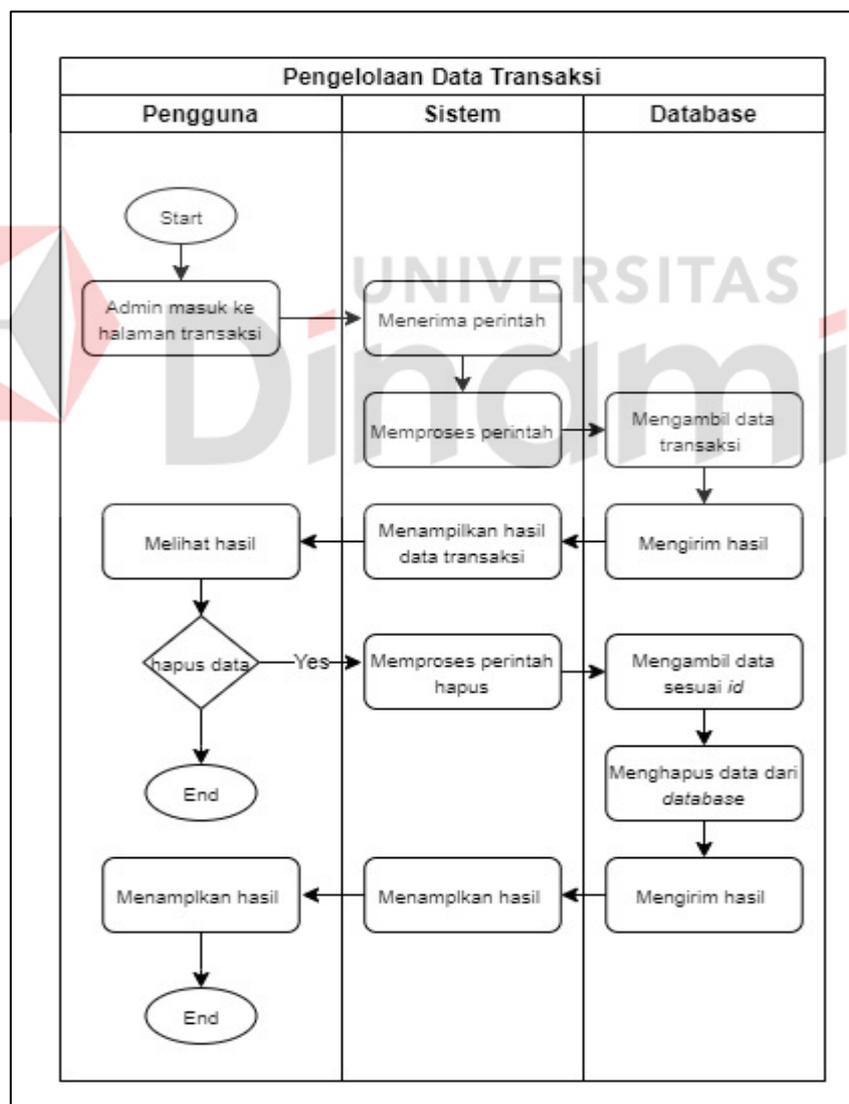
UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.5 Activity Diagram Pengelolaan Data Menu

Gambar 4.5 menunjukkan *activity diagram* dari sudut pandang sebagai pengguna dimana pengguna atau admin Depot Tujuh. Berdasarkan alur tersebut admin melakukan tambah data makanan atau minuman dengan memasukkan data minuman atau makanan dengan mengklik tombol 'Tambah Makanan' atau 'Tambah Minuman'.

Halaman *form* tambah ini mengandung masukan tentang nama makanan, harga makanan, dan gambar makanan, kemudian untuk menyimpan data yang sudah dimasukkan dengan mengklik tombol ‘Tambah’. Data yang sudah dimasukkan dan disimpan akan ditampilkan pada halaman awal. Ubah data makanan atau minuman dapat dilakukan pada *link* ‘Ubah’ pada kolom Aksi. Beberapa data yang dapat dirubah adalah nama, harga, dan gambar makanan atau minuman. Hapus data juga dapat dilakukan pada *link* ‘Hapus’ pada kolom Aksi. Hasil dari data yang telah dirubah atau dihapus akan ditampilkan pada halaman awal backend admin.

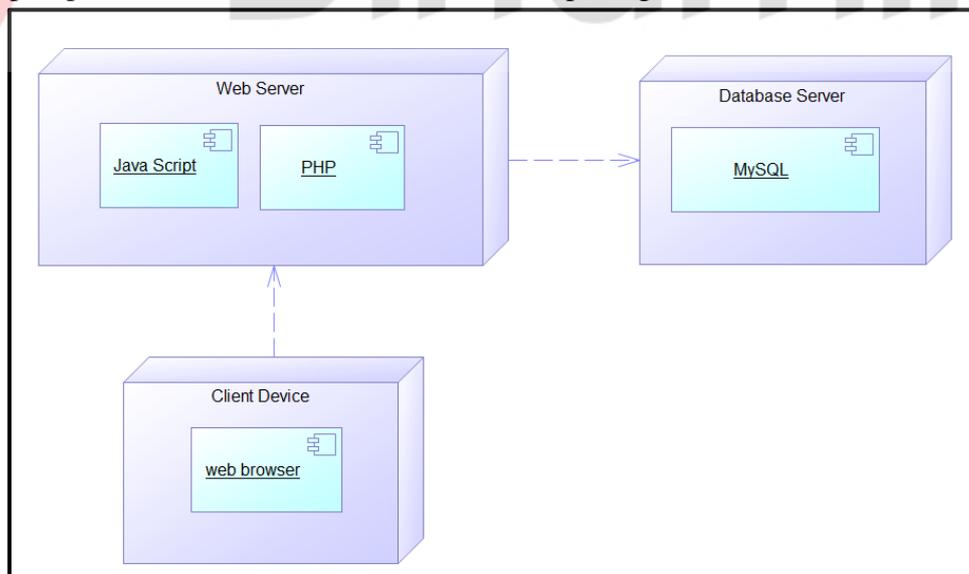


Gambar 4.6 Activity Diagram Admin Pengelolaan Data Transaksi

Gambar 4.6 menunjukkan *activity diagram* dari sudut pandang sebagai pengguna dimana pengguna atau admin Depot Tujuh. Berdasarkan alur tersebut, admin dapat melihat data transaksi yang sudah disimpan pada *Database*. Admin dapat melihat detail transaksi yang meliputi id transaksi, nama menu, harga satuan menu, jumlah menu yang dipesan, dan nama pembeli atau pelanggan. Admin dapat melakukan hapus data transaksi dengan mengklik *link* 'Hapus' pada kolom Aksi, maka secara langsung data yang dipilih untuk dihapus akan hilang dari *Database*. Berdasarkan transaksi yang sudah disimpan, dalam halaman transaksi ini juga ditampilkan total jumlah dari semua

4.2.3 Deployment Diagram

Deployment diagram merupakan sekumpulan diagram dengan fungsi utamanya memetakan perangkat lunak ke dalam *processing node*. Setiap *node* bagian diagram merupakan rangkaian komputasi *node* perangkat keras, dengan begitu sistem dapat merespon pencarian dan mendeteksi *node* dalam perangkat.

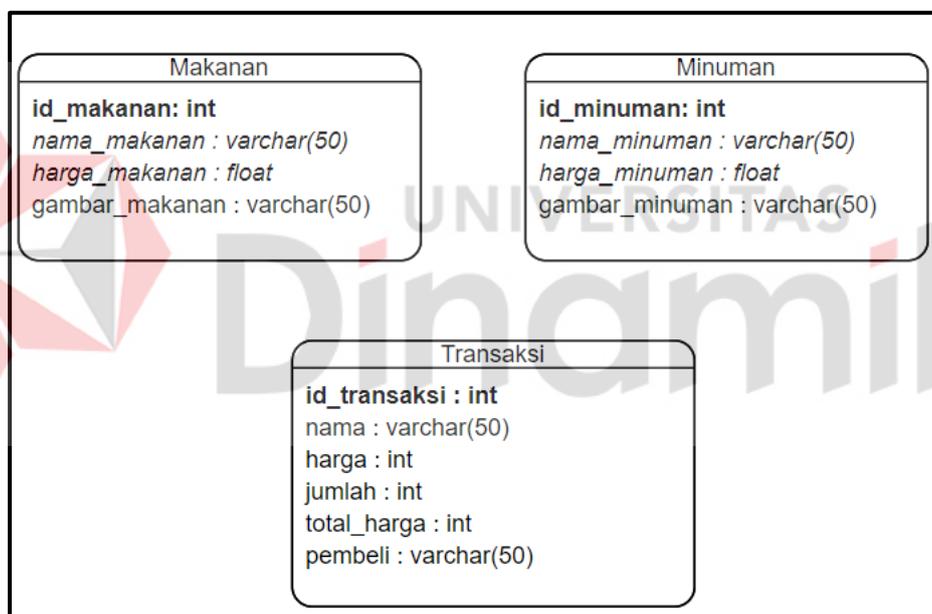


Gambar 4.7 Deployment Diagram

Gambar 4.7 menunjukkan bahwa *client device* yang berupa *web browser* mengakses *web server*. *Web server* yang di dalamnya mengandung *Java Script* dan *PHP* akan menampilkan informasi dan tempat terjadinya proses transaksi. Proses transaksi dan seluruh data yang dimasukkan dalam *web server* kemudian dikirim dan disimpan dalam *Database server*.

4.2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah salah satu jenis diagram struktural yang biasa digunakan dan dimanfaatkan dalam desain sebuah *Database* maupun rencana bisnis.



Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram

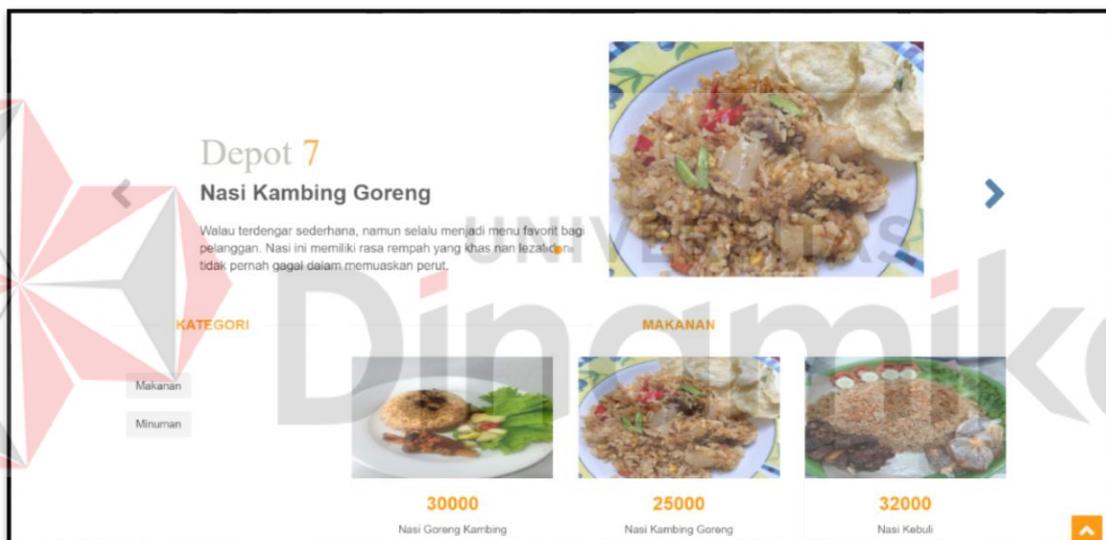
Pada Gambar 4.8 menunjukkan ERD yang telah digambarkan menjelaskan bahwa pada tabel Makanan terdapat *id_makanan* dengan tipe data *integer* dan sebagai *primary key*, *nama_makanan* dengan tipe data *varchar*, *harga_makanan* dengan tipe data *float*, *gambar_makanan* dengan tipe data *varchar*. Tabel Minuman terdapat *id_minuman* sebagai *primary key* dengan tipe data *integer*, *nama_minuman* dengan tipe data *varchar*, *harga_minuman* dengan tipe data *float*, *gambar_makanan* dengan tipe data *varchar*.

Tabel Transaksi terdapat *id_transaksi* sebagai *primary key* dengan tipe data *integer*, nama dengan tipe data *varchar*, harga dengan tipe data *integer*, jumlah dengan tipe data *integer*, total harga dengan tipe data *integer*, pembeli dengan tipe data *varchar*.

4.3 Pengkodean (*Coding*)

Pembuatan Rancang Bangun Aplikasi *Landing Page* Berbasis *Website* ini menggunakan *Java Script* sebagai *framework* dan PHP sebagai bahasa pemrogramannya. Beberapa menu dan fungsi yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

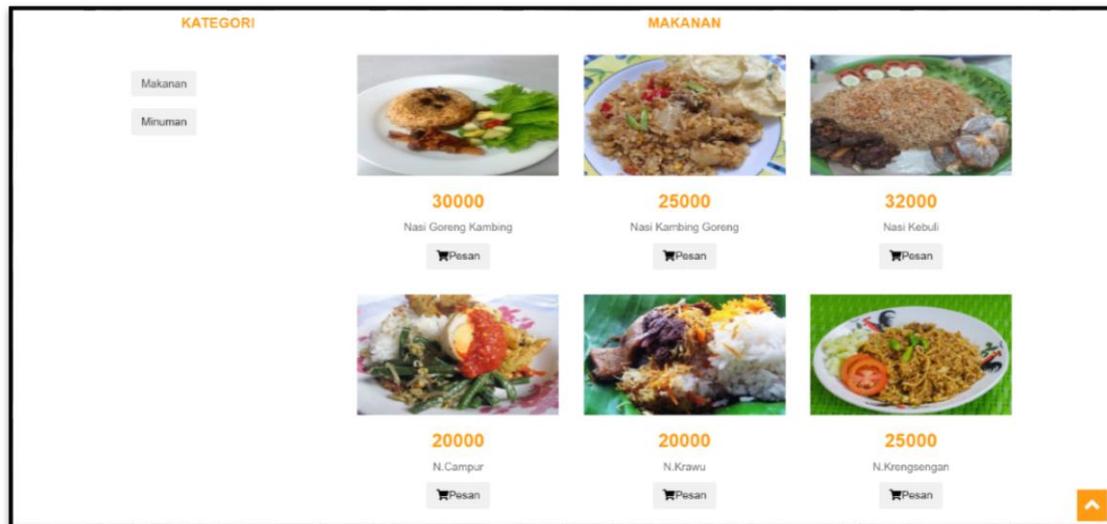
4.3.1 Halaman Utama *Landing Page*



Gambar 4.9 Halaman Utama *Landing Page*

Gambar 4.9 Menunjukkan secara keseluruhan tampilan *landing page* Depot Tujuh. Halaman ini menunjukkan menu makanan dan minuman serta rekomendasi makanan yang paling populer di Depot Tujuh.

4.3.2 Halaman Kategori Menu



Gambar 4.10 Halaman Kategori Makanan



Gambar 4.11 Halaman Kategori Minuman

Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 menunjukkan halaman menu makanan dan minuman yang secara khusus menampilkan semua menu yang tersedia pada Depot Tujuh. Pelanggan dapat melakukan transaksi pemesanan menu yang diinginkan dengan cara mengklik tombol 'Pesan', maka secara otomatis pelanggan akan diarahkan pada halaman *checkout*.

4.3.3 Halaman *Checkout*

Pembeli Baru
wati

Waktu Ambil
18:59

Lanjut

Waktu Ambil : 18:00

Detail Pembelian

Gambar	Harga	Jumlah	Total Harga	Options
	12000	1	12000	✓ ✕

Total 12000
Pembeli wati

Konfirmasi

Gambar 4.12 Halaman *Checkout*

Gambar 4.12 menunjukkan halaman *checkout* dimana pelanggan harus mengisi nama pelanggan atau pembeli terlebih dahulu, lalu mengisi jumlah menu yang dipesan. Apabila telah mengisi kedua opsi tersebut, akan terlihat berapa total harga yang harus dibayarkan oleh pembeli dan pembeli dapat mengkonfirmasi pesanan yang diinginkan dengan cara mengklik tombol 'Konfirmasi' yang berada di bawah total dan pembeli.

4.3.4 Halaman *Backend* Tabel Makanan

Tabel Makanan

Data Makanan

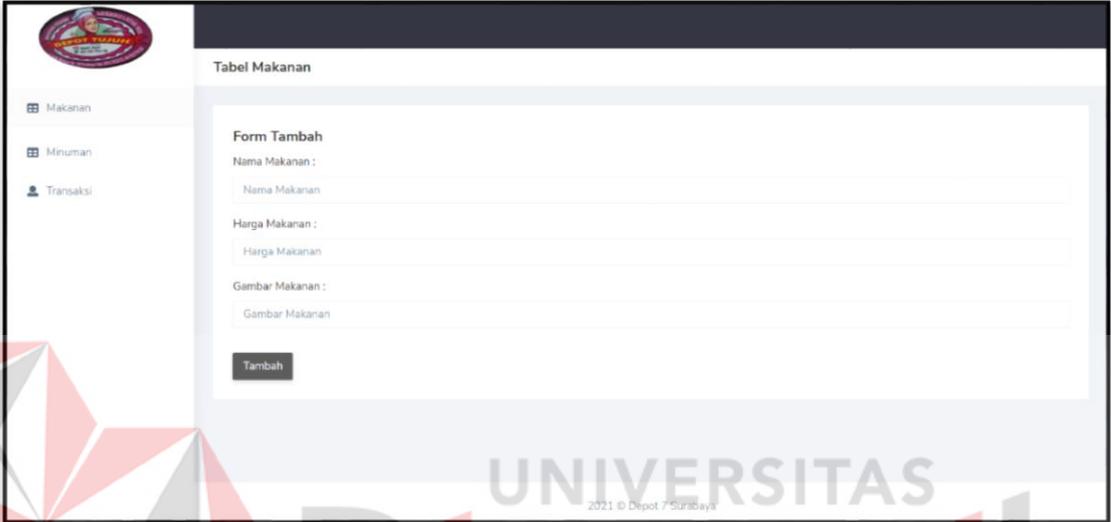
Tambah Makanan

Id Makanan	Gambar Makanan	Nama Makanan	Harga Makanan	Aksi
1		Nasi Goreng Kambing	30000	Ubah Hapus
2		Nasi Kambing Goreng	25000	Ubah Hapus
3		Nasi Kebuli	32000	Ubah Hapus

Gambar 4.13 Halaman *Backend* Tabel Makanan

Gambar 4.13 menampilkan halaman *backend* tabel makanan yang digunakan oleh admin pihak Depot Tujuh untuk mengolah data makanan berupa memasukkan, merubah, dan menghapus data. Halaman ini memudahkan admin dalam melihat data menu apa saja yang sudah tersimpan.

4.3.5 Halaman Fungsi Tambah Data Makanan



The screenshot shows a web interface for adding food items. On the left is a sidebar with a logo at the top and three menu items: 'Makanan', 'Minuman', and 'Transaksi'. The main area is titled 'Tabel Makanan' and contains a 'Form Tambah' section. This section has three input fields: 'Nama Makanan', 'Harga Makanan', and 'Gambar Makanan'. Below these fields is a dark 'Tambah' button. A large, semi-transparent watermark for 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the bottom half of the image.

Gambar 4.14 Halaman Fungsi Tambah Makanan

Halaman tambah data makanan digunakan untuk membantu admin Depot Tujuh dalam memasukkan menu makanan baru yang hendak ditambahkan dalam *Database*. Sebelum menambahkan data, admin perlu memasukkan nama makanan, harga makanan, dan gambar makanan, setelah itu admin mengklik tombol 'Tambah' untuk menyimpan data ke dalam *Database*.

4.3.6 Halaman Fungsi Ubah Data Makanan

Gambar 4.15 Halaman Fungsi Ubah Data Makanan

Halaman ubah data makanan digunakan untuk membantu admin Depot Tujuh dalam mengubah menu makanan dalam *Database*. Sebelum menyimpan data, admin perlu merubah nama makanan, harga makanan, dan gambar makanan sesuai dengan kebutuhan, setelah itu admin mengklik tombol 'Simpan' untuk menyimpan data yang telah dirubah dan disimpan ke dalam *Database*.

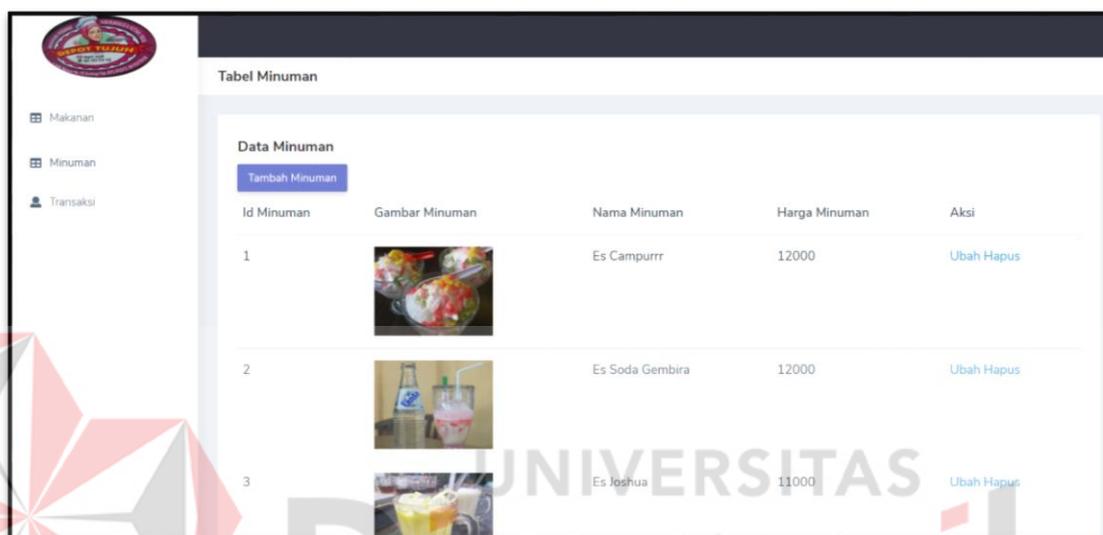
4.3.7 Halaman Fungsi Hapus Data Makanan

Id Makanan	Gambar Makanan	Nama Makanan	Harga Makanan	Aksi
1		Nasi Goreng Kambing	30000	Ubah Hapus
2		Nasi Kambing Goreng	25000	Ubah Hapus
3		Nasi Kebuli	32000	Ubah Hapus

Gambar 4.16 Halaman Fungsi Hapus Data Makanan

Halaman fungsi hapus data makanan ini digunakan untuk admin dalam menghapus data makanan yang diinginkan dari *Database*. Admin dapat menghapus data makanan yang diinginkan dengan cara mengeklik *link* 'Hapus' pada kolom Aksi, maka kemudian data makanan akan otomatis terhapus dari keseluruhan data makanan.

4.3.8 Halaman Backend Tabel Minuman

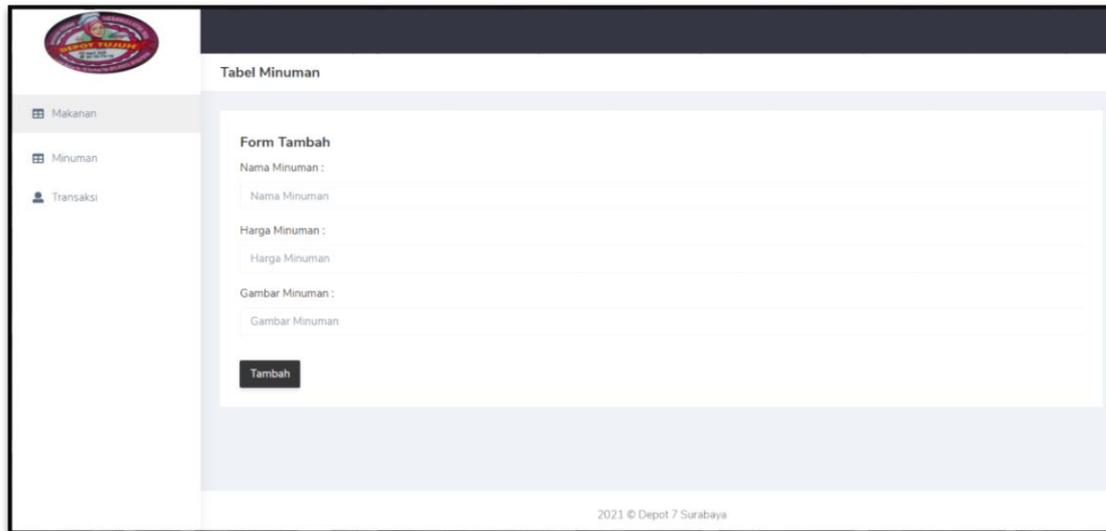


Id Minuman	Gambar Minuman	Nama Minuman	Harga Minuman	Aksi
1		Es Campurr	12000	Ubah Hapus
2		Es Soda Gembira	12000	Ubah Hapus
3		Es Joshua	11000	Ubah Hapus

Gambar 4.17 Halaman Backend Tabel Minuman

Gambar 4.17 menampilkan halaman *backend* tabel minuman yang digunakan oleh admin pihak Depot Tujuh untuk mengolah data minuman berupa memasukkan, merubah, dan menghapus data. Halaman ini memudahkan admin dalam melihat data menu apa saja yang sudah tersimpan.

4.3.9 Halaman Fungsi Tambah Data Minuman

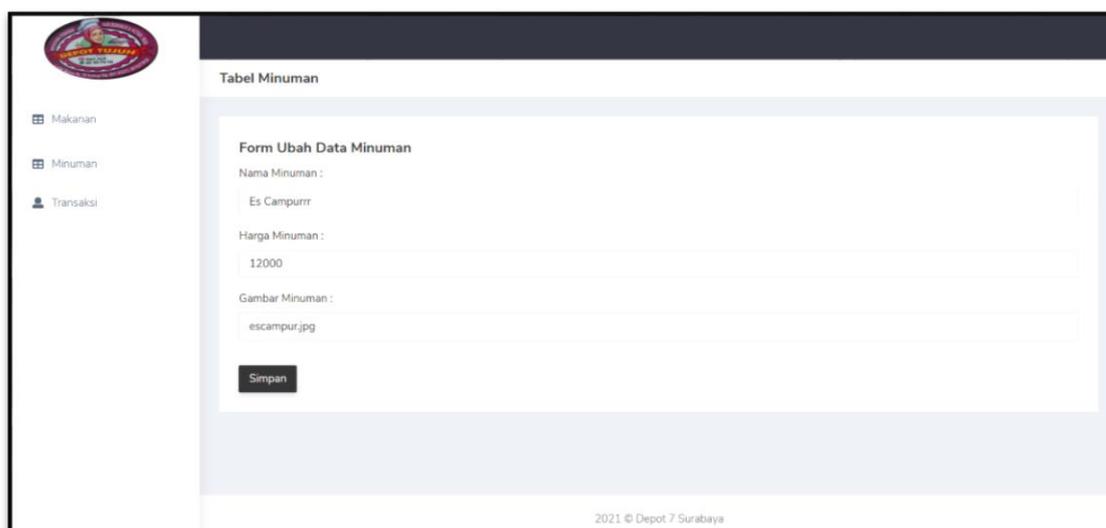


The screenshot shows a web application interface for adding a new beverage. On the left is a sidebar with a logo at the top and three menu items: 'Makanan', 'Minuman', and 'Transaksi'. The 'Minuman' menu item is selected. The main area is titled 'Tabel Minuman' and contains a 'Form Tambah' section. This form has three input fields: 'Nama Minuman', 'Harga Minuman', and 'Gambar Minuman'. Below these fields is a dark 'Tambah' button. At the bottom right of the page, there is a small copyright notice: '2021 © Depot 7 Surabaya'.

Gambar 4.18 Halaman Tambah Data Minuman

Halaman tambah data minuman digunakan untuk membantu admin Depot Tujuh dalam memasukkan menu minuman baru yang hendak ditambahkan dalam *Database*. Sebelum menambahkan data, admin perlu memasukkan nama minuman, harga minuman, dan gambar minuman, setelah itu admin mengeklik tombol 'Tambah' untuk menyimpan data ke dalam *Database*.

4.3.10 Halaman Fungsi Ubah Data Minuman

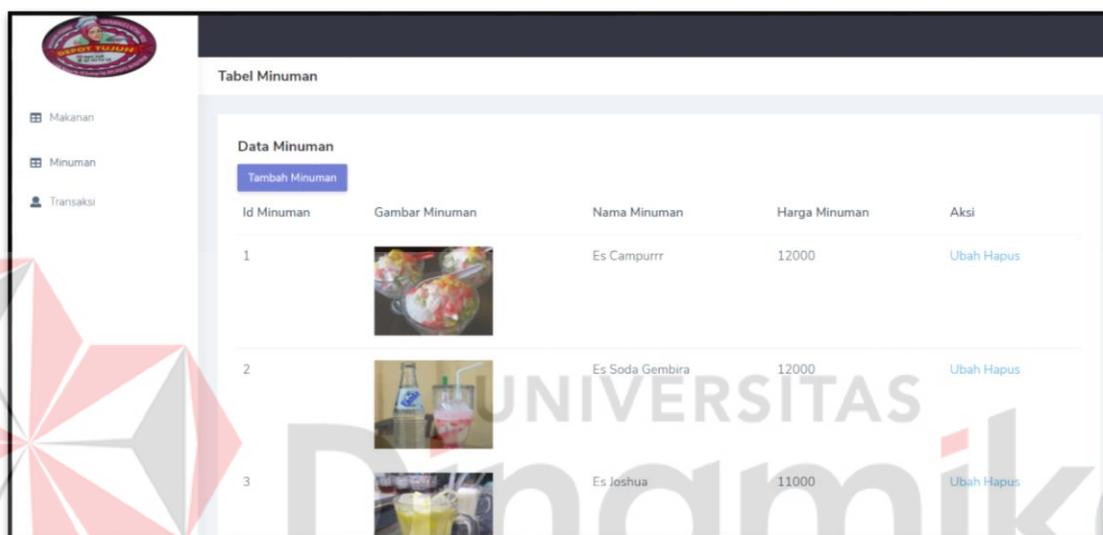


The screenshot shows the 'Form Ubah Data Minuman' page. The sidebar is identical to the previous page, with 'Minuman' selected. The main area is titled 'Tabel Minuman' and contains a 'Form Ubah Data Minuman' section. This form has three input fields: 'Nama Minuman' (containing 'Es Campurr'), 'Harga Minuman' (containing '12000'), and 'Gambar Minuman' (containing 'escampur.jpg'). Below these fields is a dark 'Simpan' button. At the bottom right of the page, there is a small copyright notice: '2021 © Depot 7 Surabaya'.

Gambar 4.19 Halaman Fungsi Ubah Data Minuman

Halaman fungsi ubah data minuman digunakan untuk membantu admin Depot Tujuh dalam mengubah menu minuman dalam *Database*. Sebelum menyimpan data, admin perlu merubah nama minuman, harga minuman, dan gambar minuman sesuai dengan kebutuhan, setelah itu admin mengeklik tombol ‘Simpan’ untuk menyimpan data yang telah dirubah dan disimpan ke dalam *Database*.

4.3.11 Halaman Fungsi Hapus Data Minuman

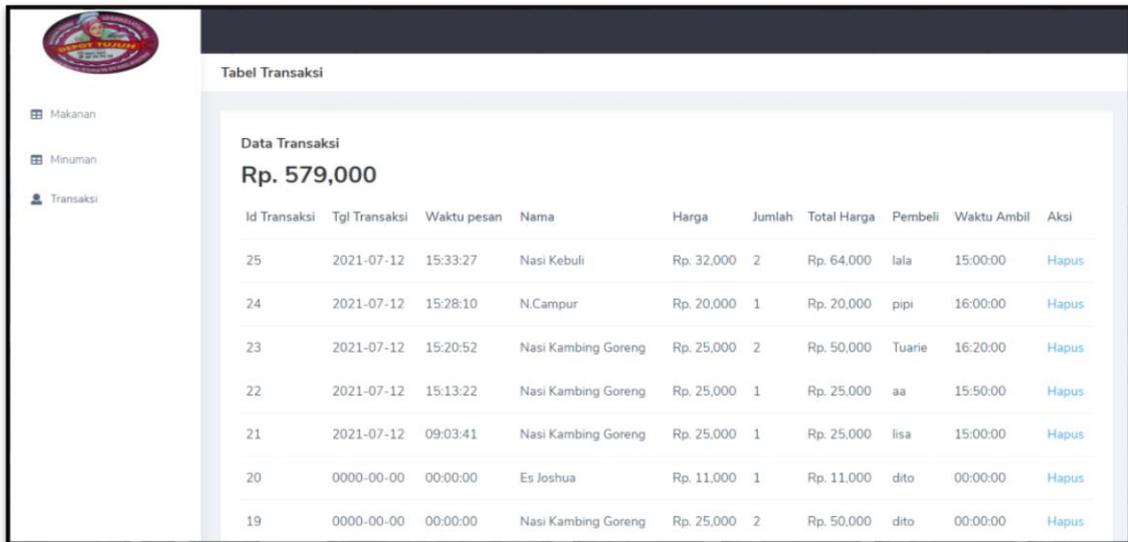


Id Minuman	Gambar Minuman	Nama Minuman	Harga Minuman	Aksi
1		Es Campurrr	12000	Ubah Hapus
2		Es Soda Gembira	12000	Ubah Hapus
3		Es Joshua	11000	Ubah Hapus

Gambar 4.20 Halaman Fungsi Hapus Data Minuman

Halaman fungsi hapus data minuman ini digunakan untuk admin dalam menghapus data minuman yang diinginkan dari *Database*. Admin dapat menghapus data minuman yang diinginkan dengan cara mengeklik *link* ‘Hapus’ pada kolom Aksi, maka kemudian data minuman akan otomatis terhapus dari keseluruhan data minuman.

4.3.12 Halaman *Backend* Data Transaksi



Tabel Transaksi

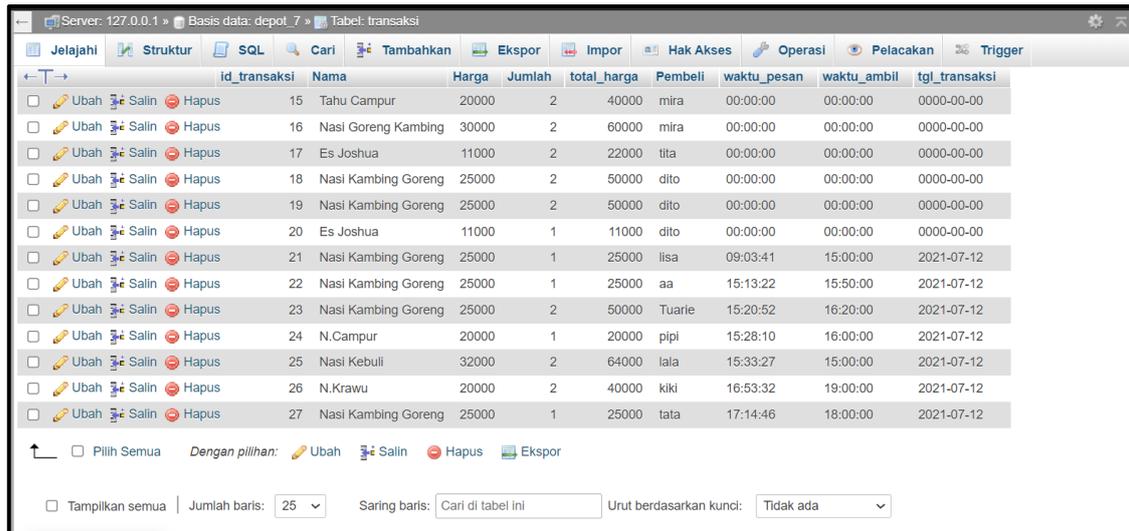
Data Transaksi
Rp. 579,000

Id Transaksi	Tgl Transaksi	Waktu pesan	Nama	Harga	Jumlah	Total Harga	Pembeli	Waktu Ambil	Aksi
25	2021-07-12	15:33:27	Nasi Kebuli	Rp. 32,000	2	Rp. 64,000	lala	15:00:00	Hapus
24	2021-07-12	15:28:10	N.Campur	Rp. 20,000	1	Rp. 20,000	pipi	16:00:00	Hapus
23	2021-07-12	15:20:52	Nasi Kambing Goreng	Rp. 25,000	2	Rp. 50,000	Tuarie	16:20:00	Hapus
22	2021-07-12	15:13:22	Nasi Kambing Goreng	Rp. 25,000	1	Rp. 25,000	aa	15:50:00	Hapus
21	2021-07-12	09:03:41	Nasi Kambing Goreng	Rp. 25,000	1	Rp. 25,000	lisa	15:00:00	Hapus
20	0000-00-00	00:00:00	Es Joshua	Rp. 11,000	1	Rp. 11,000	dito	00:00:00	Hapus
19	0000-00-00	00:00:00	Nasi Kambing Goreng	Rp. 25,000	2	Rp. 50,000	dito	00:00:00	Hapus

Gambar 4.21 Halaman *Backend* Data Transaksi

Halaman *backend* data transaksi menampilkan data-data transaksi dari penjualan yang telah dilakukan. Halaman ini menampilkan *id* transaksi, tanggal transaksi, waktu pesan, nama menu, harga per menu, jumlah penjualan, total harga, nama pembeli, dan waktu ambil. Berdasarkan pencatatan yang telah dilakukan, pada halaman ini admin dapat mengetahui berapa besar pendapatan yang dihasilkan dari seluruh transaksi yang sudah tercatat dan tersimpan dalam *Database*. Admin juga dapat melakukan penghapusan data transaksi dengan cara mengklik *link* 'Hapus' pada kolom Aksi, maka selanjutnya data yang dipilih untuk dihapus akan hilang dari daftar transaksi.

4.3.13 Penyimpanan Transaksi Pada Database

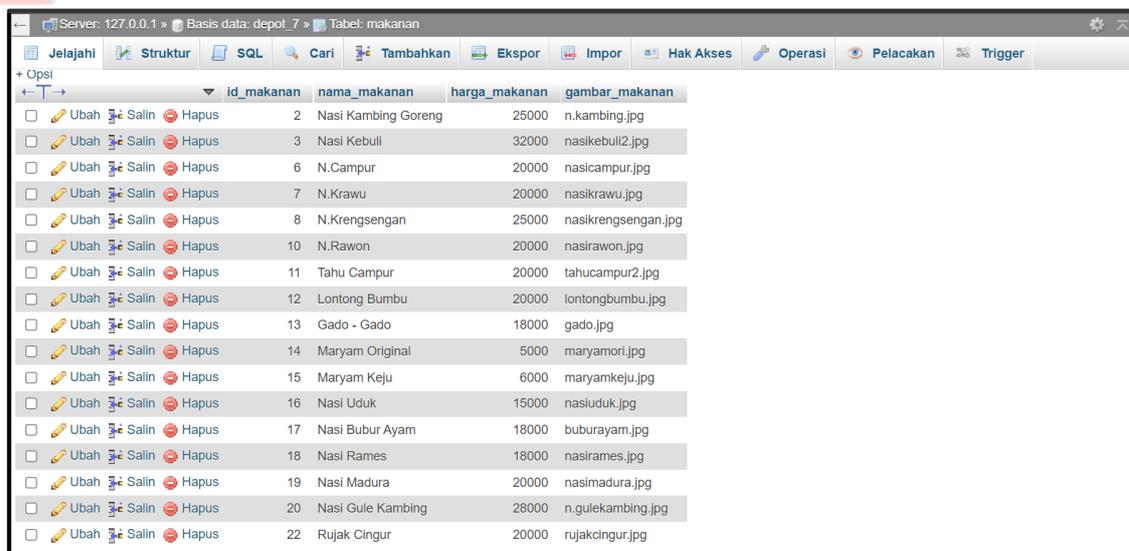


id_transaksi	Nama	Harga	Jumlah	total_harga	Pembeli	waktu_pesan	waktu_ambil	tgl_transaksi
15	Tahu Campur	20000	2	40000	mira	00:00:00	00:00:00	0000-00-00
16	Nasi Goreng Kambing	30000	2	60000	mira	00:00:00	00:00:00	0000-00-00
17	Es Joshua	11000	2	22000	tita	00:00:00	00:00:00	0000-00-00
18	Nasi Kambing Goreng	25000	2	50000	dito	00:00:00	00:00:00	0000-00-00
19	Nasi Kambing Goreng	25000	2	50000	dito	00:00:00	00:00:00	0000-00-00
20	Es Joshua	11000	1	11000	dito	00:00:00	00:00:00	0000-00-00
21	Nasi Kambing Goreng	25000	1	25000	iisa	09:03:41	15:00:00	2021-07-12
22	Nasi Kambing Goreng	25000	1	25000	aa	15:13:22	15:50:00	2021-07-12
23	Nasi Kambing Goreng	25000	2	50000	Tuarie	15:20:52	16:20:00	2021-07-12
24	N. Campur	20000	1	20000	pipi	15:28:10	16:00:00	2021-07-12
25	Nasi Kebuli	32000	2	64000	lala	15:33:27	15:00:00	2021-07-12
26	N.Krawu	20000	2	40000	kiki	16:53:32	19:00:00	2021-07-12
27	Nasi Kambing Goreng	25000	1	25000	tata	17:14:46	18:00:00	2021-07-12

Gambar 4. 22 Penyimpanan Transaksi Pada Database

Pelanggan yang telah mengonfirmasi transaksi pemesanan makanan atau minuman dari *web browser*, maka secara otomatis data transaksi tersebut disimpan dalam *Database* dan dapat dilihat oleh admin pada backend khusus admin sebagai informasi bahwa ada pelanggan yang memesan menu baru.

4.3.14 Penyimpanan Data Makanan dan Minuman Pada Database



id_makanan	nama_makanan	harga_makanan	gambar_makanan
2	Nasi Kambing Goreng	25000	n.kambing.jpg
3	Nasi Kebuli	32000	nasikebuli2.jpg
6	N. Campur	20000	nasicampur.jpg
7	N. Krawu	20000	nasikrawu.jpg
8	N. Krengsengan	25000	nasikrengsengan.jpg
10	N. Rawon	20000	nasirawon.jpg
11	Tahu Campur	20000	tahucampur2.jpg
12	Lontong Bumbu	20000	lontongbumbu.jpg
13	Gado - Gado	18000	gado.jpg
14	Maryam Original	5000	maryamori.jpg
15	Maryam Keju	6000	maryankeju.jpg
16	Nasi Uduk	15000	nasioduk.jpg
17	Nasi Bubur Ayam	18000	buburayam.jpg
18	Nasi Rames	18000	nasirames.jpg
19	Nasi Madura	20000	nasimadura.jpg
20	Nasi Gule Kambing	28000	n.gulekambing.jpg
22	Rujak Cingur	20000	rujakcingur.jpg

Gambar 4. 23 Penyimpanan Data Makanan Pada Database

ID	Nama Minuman	Harga	Gambar
1	Es Campurrr	12000	escampur.jpg
2	Es Soda Gembira	12000	sodagembira2.jpg
3	Es Joshua	11000	esjosua2.jpg
4	Es Blewah	8000	esblewah.jpg
5	Es Degan	8000	esdegan.jpg
6	Es Jeruk	7000	esjeruk.jpg
7	Es Melon	8000	esmelon.jpg
8	Jus Jambu	8000	jusjambu.jpg
9	Jus Alpukat	9000	jusalpukat.jpg
10	Jus Tomat	8000	justomat.jpg
11	Jus Melon	8000	jusmelon.jpg
13	Jus Nangka	8000	jusnangka.jpg
14	Jus Blewah	8000	jusblewah.jpg
15	Teh Panas	5000	tehpanas.jpg
16	Es Teh	5000	esteh.jpg
17	Jeruk Panas	7000	jerukpanas.jpg
18	Jeruk Nipis Panas	7000	jeruknipis.jpg
19	Kopi Panas	5000	kopipanas.jpg
22	Jus Pepaya	7000	juspepaya.jpg

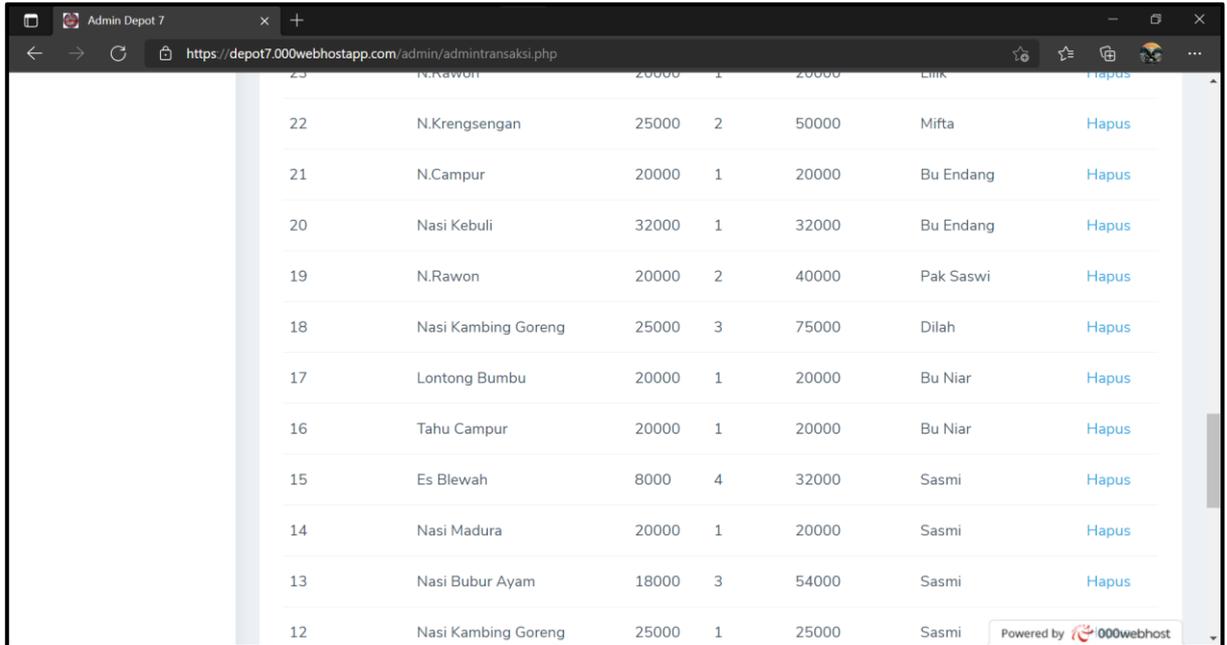
Gambar 4. 24 Penyimpanan Data Minuman Pada Database

Data makanan dan data minuman di gambar 4.23 dan gambar 4.24 adalah data-data menu yang disediakan oleh Depot Tujuh. Admin menambahkan data makanan dan data minuman melalui *backend* admin yang kemudian secara otomatis tersimpan juga pada *database* dan ditampilkan pada halaman awal *landing page*.

4.3.15 Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh

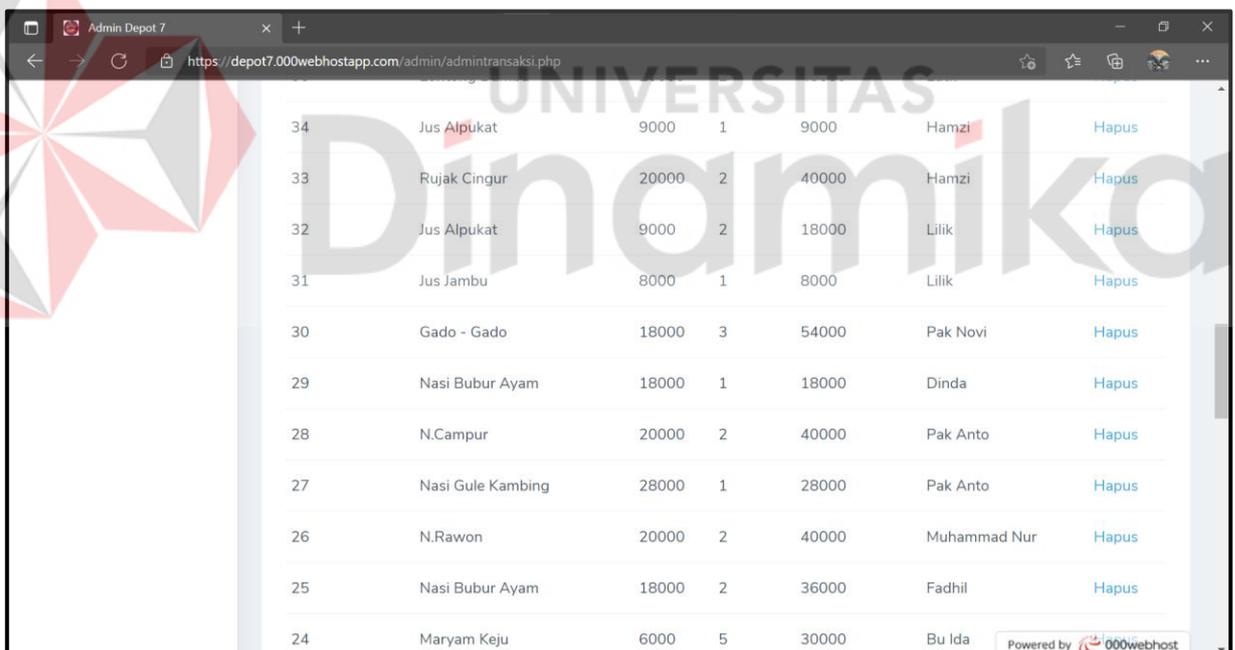
ID	Nama Makanan/Minuman	Harga	Jumlah	Total Harga	Nama Admin	Aksi
10	Nasi Kebuli	32000	2	64000	Bu Isma	Hapus
9	Es Campurrr	12000	5	60000	Dinda	Hapus
8	Nasi Kebuli	32000	3	96000	Hamzi	Hapus
7	N.Krengengan	25000	2	50000	Nazwa	Hapus
6	Rujak Cingur	20000	1	20000	Bu Ida	Hapus
5	Tahu Campur	20000	2	40000	Bu Ida	Hapus
4	Tahu Campur	20000	4	80000	Farhan	Hapus
3	Es Soda Gembira	12000	2	24000	Bu Endang	Hapus
2	Nasi Kambing Goreng	25000	2	50000	Bu Endang	Hapus
1	Nasi Kambing Goreng	25000	3	75000	Pak Anto	Hapus

Gambar 4. 25 Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh



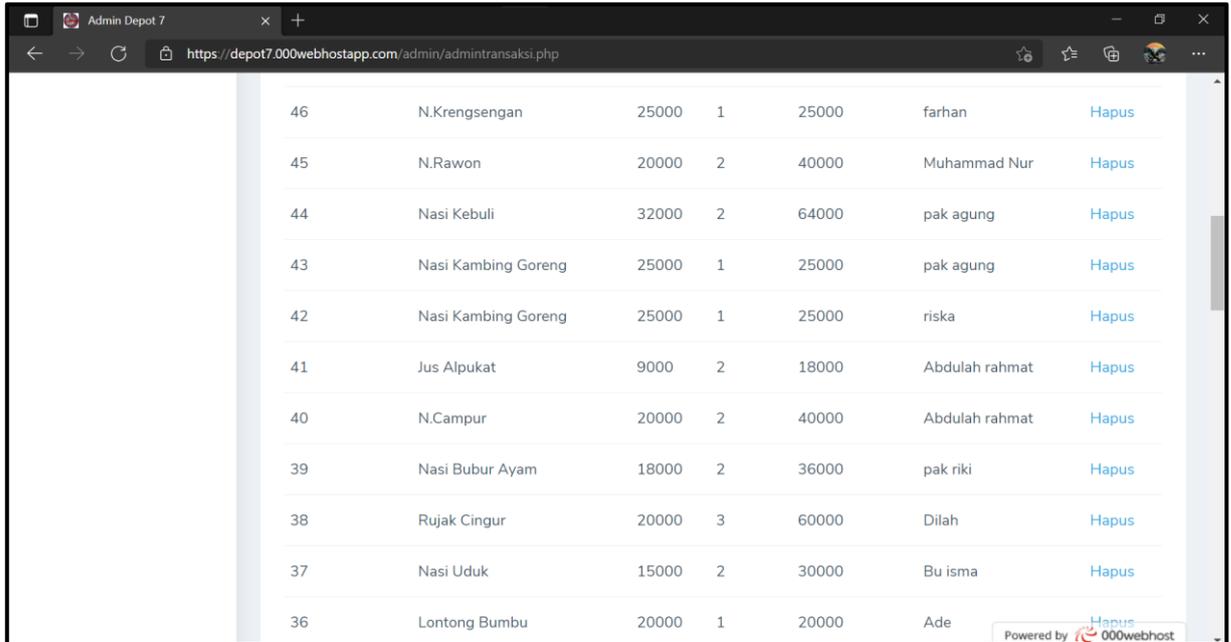
ID	Nama Item	Harga	Jumlah	Total	Nama Pelanggan	Aksi
22	N.Krengsengan	25000	2	50000	Mifta	Hapus
21	N.Campur	20000	1	20000	Bu Endang	Hapus
20	Nasi Kebuli	32000	1	32000	Bu Endang	Hapus
19	N.Rawon	20000	2	40000	Pak Saswi	Hapus
18	Nasi Kambing Goreng	25000	3	75000	Dilah	Hapus
17	Lontong Bumbu	20000	1	20000	Bu Niar	Hapus
16	Tahu Campur	20000	1	20000	Bu Niar	Hapus
15	Es Blewah	8000	4	32000	Sasmi	Hapus
14	Nasi Madura	20000	1	20000	Sasmi	Hapus
13	Nasi Bubur Ayam	18000	3	54000	Sasmi	Hapus
12	Nasi Kambing Goreng	25000	1	25000	Sasmi	Hapus

Gambar 4. 26 Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh



ID	Nama Item	Harga	Jumlah	Total	Nama Pelanggan	Aksi
34	Jus Alpukat	9000	1	9000	Hamzi	Hapus
33	Rujak Cingur	20000	2	40000	Hamzi	Hapus
32	Jus Alpukat	9000	2	18000	Lilik	Hapus
31	Jus Jambu	8000	1	8000	Lilik	Hapus
30	Gado - Gado	18000	3	54000	Pak Novi	Hapus
29	Nasi Bubur Ayam	18000	1	18000	Dinda	Hapus
28	N.Campur	20000	2	40000	Pak Anto	Hapus
27	Nasi Gule Kambing	28000	1	28000	Pak Anto	Hapus
26	N.Rawon	20000	2	40000	Muhammad Nur	Hapus
25	Nasi Bubur Ayam	18000	2	36000	Fadhil	Hapus
24	Maryam Keju	6000	5	30000	Bu Ida	Hapus

Gambar 4. 27 Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh



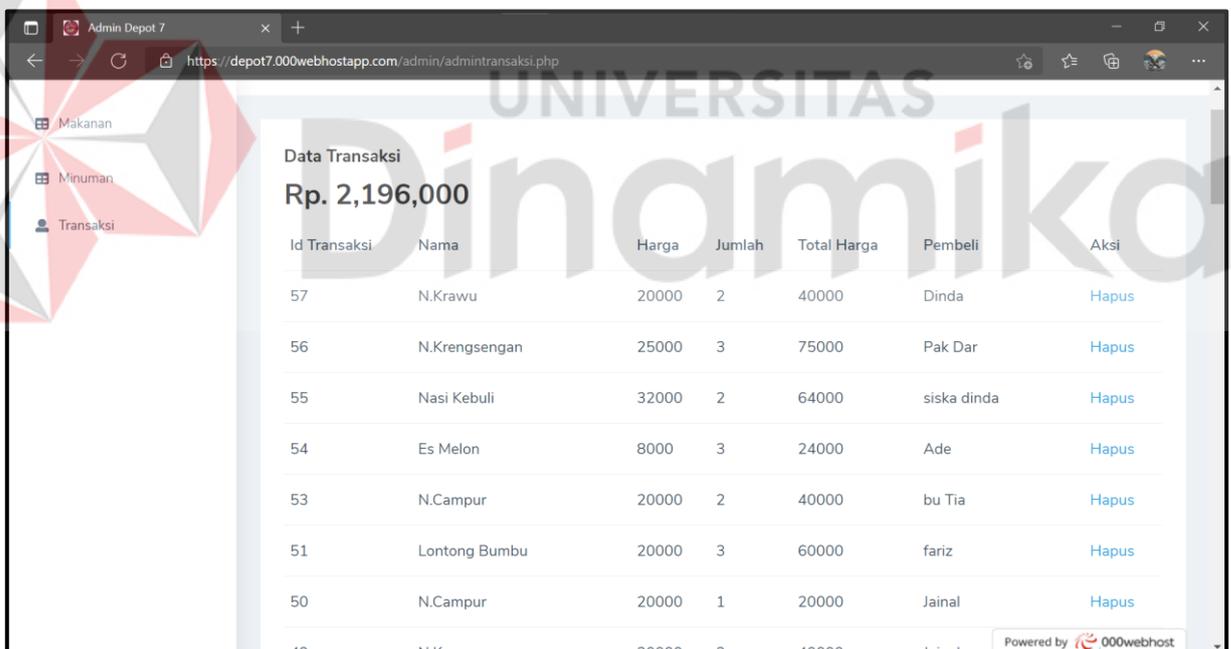
Admin Depot 7

https://depot7.000webhostapp.com/admin/admintransaksi.php

46	N.Krengsengan	25000	1	25000	farhan	Hapus
45	N.Rawon	20000	2	40000	Muhammad Nur	Hapus
44	Nasi Kebuli	32000	2	64000	pak agung	Hapus
43	Nasi Kambing Goreng	25000	1	25000	pak agung	Hapus
42	Nasi Kambing Goreng	25000	1	25000	riska	Hapus
41	Jus Alpukat	9000	2	18000	Abdulah rahmat	Hapus
40	N.Campur	20000	2	40000	Abdulah rahmat	Hapus
39	Nasi Bubur Ayam	18000	2	36000	pak riki	Hapus
38	Rujak Cingur	20000	3	60000	Dilah	Hapus
37	Nasi Uduk	15000	2	30000	Bu isma	Hapus
36	Lontong Bumbu	20000	1	20000	Ade	Hapus

Powered by 000webhost

Gambar 4. 28 Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh



Admin Depot 7

https://depot7.000webhostapp.com/admin/admintransaksi.php

Makanan
Minuman
Transaksi

Data Transaksi
Rp. 2,196,000

Id Transaksi	Nama	Harga	Jumlah	Total Harga	Pembeli	Aksi
57	N.Krawu	20000	2	40000	Dinda	Hapus
56	N.Krengsengan	25000	3	75000	Pak Dar	Hapus
55	Nasi Kebuli	32000	2	64000	siska dinda	Hapus
54	Es Melon	8000	3	24000	Ade	Hapus
53	N.Campur	20000	2	40000	bu Tia	Hapus
51	Lontong Bumbu	20000	3	60000	fariz	Hapus
50	N.Campur	20000	1	20000	Jainal	Hapus
49	N.Krawu	20000	2	40000	Jainal	Hapus

Powered by 000webhost

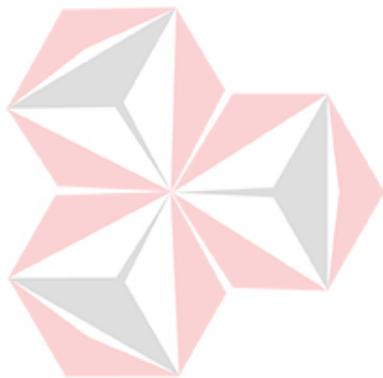
Gambar 4. 29 Penyimpanan Hasil Transaksi Depot Tujuh

Berdasarkan hasil dari Depot Tujuh pengimplementasian aplikasi selama lima hari adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.25 – 4.29. Pelanggan yang melakukan transaksi pemesanan *online* adalah sebanyak 40 orang dari 100 orang

pelanggan selama lima hari. Sementara pelanggan yang masih datang secara langsung dan tidak melakukan transaksi pemesanan secara *online* masih dilakukan pencatatan secara manual yang disimpan oleh pihak Depot Tujuh.

4.4 Pengujian (Testing)

Testing adalah tahap terakhir setelah dilakukannya tahap pengkodean. Berdasarkan pengkodean yang telah dibuat, dilakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat apakah sistem sudah berfungsi sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan mendemokan kepada pihak yang terkait dimana sistem diuji dan digunakan sesuai dengan fungsional yang terkandung di dalamnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis pada UMKM Depot Tujuh, maka dilakukan pembuatan ‘Rancang Bangun Aplikasi *Landing Page* Berbasis *Website*’ dengan menggunakan *Java Script* sebagai *framework* dan PHP sebagai bahasa pemrograman. Proses transaksi pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan serta perhitungan total pembayaran yang harus dilakukan oleh pelanggan disimpan langsung ke dalam *Database*. Proses memasukkan data makanan dan minuman yang dilakukan oleh admin Depot Tujuh ditambahkan secara langsung melalui *backend* admin yang kemudian ditampilkan pada *landing page*. Hasil dari pembuatan aplikasi *landing page* telah diuji serta dikoreksi dan telah dinyatakan sesuai dengan sistem yang diharapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil Rancang Bangun Aplikasi *Landing Page* Berbasis *Website* yang dibuat diharapkan dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat dikembangkan menjadi sistem *website* yang lebih besar mencakup hal-hal dalam penjualan yang lebih lengkap.
2. Design antarmuka yang saat ini telah dibuat dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyan, Wendy, et al. "Perancangan *Website* Sebagai Media Informasi Dan Peningkatan Citra Pada Smk Dewi Sartika Tangerang." *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, no. 2, 2020, pp. 79–88, <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>.
- Dhika, Harry, et al. "Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql." *IKRA-ITH INFORMATIKA : Jurnal Komputer Dan Informatika*, vol. 3, no. 2, 2019, pp. 104–10, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/324>.
- Hasugian, Penda Sudarto. "Perancangan *Website* Sebagai Media Promosi Dan Informasi." *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, 2018, pp. 82–86.
- Hernandhi, Desi Tri, et al. "DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK PROMOSI (Studi Kasus Pada Kedai Ayam Geprak & Sambal Bawang Malang)." *Jurnal Administrasi Bisnis*, vol. 55, no. 1, 2018, pp. 1–10.
- Hidayat, Harri, et al. "Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP." *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, vol. 5, no. 1, 2017, pp. 20–29, <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/viewFile/11/11>.
- Maiyana, Efmi. "Pemanfaatan *Android* Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa." *Jurnal Sains Dan Informatika*, vol. 4, no. 1, 2018, pp. 54–65, doi:10.22216/jsi.v4i1.3409.
- Manuhutu, Melda, and Juneth Wattimena. "Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis *Website*." *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 9, no. 2, 2019, p. 149, doi:10.21456/vol9iss2pp149-156.
- Orlando, Eriek. "Aplikasi Pengajuan Cuti Pada Human Resource Management Menggunakan PHP Dan MYSQL (Studi Kasus Pada PT. INTILOKA)." *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, vol. 16, no. 3, 2017, pp. 275–84, <http://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi/article/viewArticle/2336>.
- Ramadhan, Rizky Fajar, and Riki Mukhaiyar. "Penggunaan *Database* Mysql Dengan Interface PhpMyAdmin Sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi." *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, vol. 1, no. 2, 2020, pp. 129–34.
- Renaldi, Ridwan, and Dimas Aryo Anggoro. "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Sekolah Menengah Atas/Sederajat Di Kota Surakarta Menggunakan Leaflet Javascript Library Berbasis *Website*." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 20, no. 02, 2020, pp. 123–30, doi:10.23917/emitor.v20i02.10945.
- Silalahi, Mesri, and Saut Pintubipar Saragih. "Sistem Informasi Manajemen Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Madani (LP2M) Dengan Metode Extreme Programming." *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 3, no. 2, 2019, pp. 107–13, doi:10.30871/jaic.v3i2.1643.