



APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA *BAKERY* BERBASIS *WEBSITE*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Jenjang Program
Diploma Tiga

Oleh:

Nama
Indah Qurotul Ayuni

NIM
20040031

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Indah Qurotul Ayuni

NIM : 20040031

Jurusan / Program Studi : DIII Teknik Komputer

Jenis Karya : Tugas Akhir

Adalah mahasiswa Program Studi Diploma III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul **“APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA BAKERY BERBASIS WEBSITE”**.

Merupakan hasil pemikiran dan kerjasama sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada pelaporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 20 Juni 2023

Yang membuat pernyataan


Indah Qurotul Ayuni
NIM 20040031

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNUTK KEPERLUAN AKADEMISI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah Qurotul Ayuni
NIM : 20040031
Jurusan / Program Studi : DIII Teknik Komputer
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti *Noneksklusif*** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

“APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA BAKERY BERBASIS WEBSITE”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti *Noneksklusif* ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tegal

Pada tanggal : 20 Juni 2023

Yang menyatakan



Indah Qurotul Ayuni
NIM 20040031

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir (TA) yang berjudul “**APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA BAKERY BERBASIS WEBSITE**” yang disusun oleh Indah Qurotul Ayuni, NIM 20040031 telah mendapat persetujuan pembimbing dan siap dipertahankan di depan Tim penguji Tugas Akhir (TA) Program Studi D-III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Tegal, 12 Juni 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Mohammad Humam, M.Kom
NIPY.12.002.007

Pembimbing II



Teguh Junaidi, M.Kom
NIPY.03.021.492

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Aplikasi Pemesanan pada PT. Citra Bakery Berbasis Website
Nama : Indah Qurotul Ayuni
NIM : 20040031
Program Studi : Teknik Komputer
Jenjang : Diploma III
Dinyatakan LULUS setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Diploma III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal

Tegal, Juni 2023

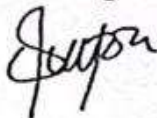
Tim Penguji:

Pembimbing I



Mohammad Humam, M.Kom
NIPY.12.002.007

Pembimbing II



Teguh Junaidi, M.Kom
NIPY.03.021.492

Ketua Penguji



Ida Afriliana, ST, M.Kom
NIPY. 12.013.168

Anggota Penguji I



Nurohim, S.ST, M.Kom
NIPY. 09.017.342

Anggota Penguji II



Teguh Junaidi, M.Kom
NIPY. 03.021.492

Mengetahui,

Kepala Program Studi DIII Teknik Komputer,

Politeknik Harapan Bersama Tegal



Ida Afriliana, ST, M.Kom
NIPY. 12.013.168

HALAMAN MOTTO

"Rahasia untuk maju adalah memulai"
-Mark Twain-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan Kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Ibu Ida Afriliana, ST, M.Kom, selaku Ketua Program Studi D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Mohammad Humam, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Teguh Junaidi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
5. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
6. Teman-teman, sahabat dan saudara yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem aplikasi pemesanan dan promosi berbasis *Website*. Sehingga dapat diharapkan pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *website* dapat meningkatkan jumlah penjualan karena mampu meningkatkan luas daerah pemasarannya. Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung, melihat dan mengambil suatu data yang dibutuhkan ditempat penelitian dilakukan. Observasi juga bisa diartikan sebagai proses yang kompleks.

Pengumpulan data dilakukan yang dilakukan alamat kantor tepatnya di jalan surabayan No.46 dan alamat cabang toko roti yang berada di Jalan Professor Muhammad Yamin, Slawi serta Jalan KH. Wahid Hasyim Ketanggungan. Sistem ini dibuat untuk melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko roti dengan mengakses *website* Citra Bakery seperti memilih menu, melihat stok menu dan melakukan transaksi. Sistem informasi pemesanan pada Citra Bakery berbasis *website* telah selesai dibuat sesuai dengan perancangan, *website* ini bekerja dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* yang telah dihosting sehingga dapat diakses di wilayah Tegal, Ketanggungan dan Slawi.

Kata Kunci: Website, MySQL, PHP

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan yang maha pengasih dan penyayang yang melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayahnya hingga selesainya laporan proyek akhir yang berjudul “**APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA BAKERY BERBASIS WEBSITE**”. Tugas Akhir merupakan kewajiban wajib untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk gelar Sarjana Muda Spesialis Komputer pada Program Studi DIII Teknik Komputer Institut Teknologi Harapan Bersama Tegal. Berbagai pihak telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini, tidak lupa kami sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Ibu Ida Afriliana, ST, M.Kom, selaku Ketua Program Studi D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Mohammad Humam, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Teguh Junaidi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
5. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.

Teman-teman, sahabat dan saudara yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dukungan dan semangat untuk menyelesaikan proyek akhir ini. Laporan proyek akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan dan Manfaat	5
1.4.1 Tujuan.....	5
1.4.2 Manfaat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II TINJUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terkait	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 <i>XAMPP</i>	11
2.2.2 <i>Framework Codeigniter</i>	11
2.2.3 <i>Database MySQL</i>	13

2.2.4	<i>Visual Studio Code</i>	14
2.2.5	<i>Unified Modeling Langue (UML)</i>	14
2.2.6	<i>Web Browser</i>	20
2.2.7	<i>JavaScripts</i>	21
2.2.8	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	21
2.2.9	<i>Cascading Style Sheet</i>	22
2.2.10	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	22
2.2.11	<i>HTML</i>	23
2.2.12	<i>Flowchart</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Prosedur Penelitian	27
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	29
3.2.1	Observasi	29
3.2.2	Wawancara	29
3.2.3	Studi Literatur.....	30
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	30
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN SISTEM		32
4.1	Analisa Permasalahan.....	32
4.2	Analisa Kebutuhan Sistem	33
4.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	33
4.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	33
4.3	Perancangan Sistem	34
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	34
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	36
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	40
4.3.4	<i>Class Diagram</i>	42
4.3.5	<i>Desain File</i>	42
4.4	<i>Desain Input/Output</i>	46
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		48
5.1	Implementasi Sistem.....	48
5.2	Hasil Uji	52

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	53
6.1 Kesimpulan	53
6.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2.5 Simbol <i>Flowchart Diagram</i>	25
Tabel 4.1 Tabel Aktor dan Deskripsi.....	35
Tabel 4.2 <i>Use Case Diagram Admin</i> dan Deskripsi.....	35
Tabel 4.3 <i>Use Case Diagram Pelanggan</i> dan Deskripsi.....	35
Tabel 4.4 Tabel File Login.....	43
Tabel 4.5 Tabel File Pelanggan.....	45
Tabel 4.6 Tabel Barang.....	44
Tabel 4.7 Tabel File Detail Pesanan.....	44
Tabel 4.8 Tabel Admin.....	45
Tabel 4.9 List Hasil Pengujian Sistem.....	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	27
Gambar 3.2 Kegiatan Wawancara	30
Gambar 3.3 Lokasi Citra <i>Bakery</i>	31
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i>	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> Pelanggan	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	39
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram Login</i> Pelanggan	40
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram Login</i> Admin	41
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan	41
Gambar 4.8 <i>Class Diagram</i>	42
Gambar 4.9 Perancangan <i>Interface Login</i>	46
Gambar 4.10 Tampilan <i>Inteface Dashboard</i>	46
Gambar 4.11 Tampilan <i>Interface</i> Menu Kategori	47
Gambar 4.12 Tampilan <i>Interface</i> Daftar Menu	47
Gambar 4.13 Tampilan <i>Interface</i> Pesanan	47
Gambar 5.1 Tampilan Form <i>Login</i>	49
Gambar 5.2 Tampilan Halaman <i>dashboard</i> Admin.....	49
Gambar 5.3 Tampilan Master Data Menu Kategori.....	50
Gambar 5.4 Tampilan Master Data Menu	50
Gambar 5.5 Tampilan Halman Pesanan	51
Gambar 5.6 Tampilan <i>Progres</i> Pesanan	51
Gambar 5.7 Tampilan Pesanan <i>User</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Kesediaan Membimbing Tugas Akhir Pembimbing I.....	A-1
Lampiran 2 Surat Kesediaan Membimbing Tugas Akhir Pembimbing II	A-2
Lampiran 3 Surat Izin Observasi	B-1
Lampiran 4 Script Code Project.....	C-1
Lampiran 5 Dokumentasi Implementasi	D-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cangkupan wilayah pemasaran menjadi salah satu penyebab menurunnya omset penjualan. Pendekatan konvensional untuk memperluas wilayah pemasaran berdampak pada penggunaan biaya pemasaran yang tinggi sehingga mempengaruhi keuntungan perusahaan. Catering merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang kuliner dan banyak dijumpai di tiap kota[1]. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperluas wilayah pemasaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet. Pemesanan catering merupakan suatu aktivitas yang dilakukan pelanggan untuk membeli produk berupa paket menu makanan[2]. Melalui penggunaan internet, semua komputer dapat terhubung untuk mengatasi jarak dan waktu akses.

Dengan memanfaatkan teknologi modern, penelitian ini bertujuan merancang sistem aplikasi pemesanan dan promosi berbasis web, yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan dengan memperluas daerah pemasaran. Kemajuan teknologi telah berdampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang bisnis. Teknologi hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang menginginkan layanan yang cepat, akurat, dan praktis, sehingga website menjadi alat yang memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk. [3]. Banyak pengusaha yang berusaha menerapkan teknologi informasi untuk membantu

pengelolaan bisnisnya, baik dalam situasi saat ini maupun di masa yang akan datang.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak besar pada berbagai bidang, termasuk di industri makanan seperti bisnis *bakery*. Biasanya, pemesanan makanan di usaha *bakery* untuk berbagai acara dilakukan melalui telepon atau langsung datang ke tempat catering, namun metode ini menghadapi beberapa permasalahan, seperti kurangnya informasi mengenai harga dan menu catering, proses pemesanan yang memakan waktu, dan pengelolaan laporan yang masih manual.

Untuk mengatasi tantangan ini, penerapan teknologi informasi menjadi solusi yang tepat. Dengan adanya *website* atau aplikasi yang memungkinkan pemesanan *online*, informasi mengenai harga dan menu catering dapat diakses dengan mudah. Selain itu, proses pemesanan menjadi lebih efisien dan praktis, menghemat waktu bagi pengusaha dan konsumen. Dengan sistem informasi berbasis teknologi, pembuatan laporan juga dapat dilakukan secara otomatis dan akurat, memudahkan pengelolaan bisnis secara lebih efektif.

Toko roti Citra *Bakery* merupakan salah satu industri yang memproduksi sekaligus menjual berbagai macam makanan mulai dari aneka roti, *tart*, *snackbox* dan *nasibox*. Toko Roti Citra *Bakery* ini beralamat di jalan KH. Wahid Hasyim No.79 Ketanggungan dan mempunyai cabang kedua di Jl. Prof Moh Yamin No.58, Kudaile, Kabupaten Tegal. Untuk tempat produksi sendiri berada di jalan surabayan No.46 Kota. Untuk pelanggan yang berada

di kota tegal ingin membeli roti atau memesan *snackbox* dan *nasibox* harus menghubungi nomer *hotline* dan bertanya tentang kesediaan stok. selama ini masih dilakukan secara langsung atau konvensional, dimana pelanggan datang ke toko untuk melakukan pembelian dan Pembayaran secara tunai sehingga tidak dapat memfasilitasi pelanggan yang tidak bisa datang langsung ke toko.

Dalam beberapa kasus, pelanggan mengeluh kesulitan dalam mencapai toko yang terletak di lokasi kurang strategis atau jauh dari pusat kota. Toko Roti Citra *Bakery* selama ini mengandalkan brosur yang dirasa kurang memberikan informasi detail tentang produk kepada pelanggan. Masalahnya terjadi ketika ada perubahan data produk, sehingga harus mencetak brosur baru yang mengakibatkan pengeluaran tambahan. Selain itu, penyebaran informasi produk melalui brosur terbatas pada jumlah yang dicetak, mengakibatkan hanya kalangan pelanggan tertentu yang bisa mendapatkannya.

Dengan adanya aplikasi berbasis *website*, diharapkan konsumen Citra Bakery akan merasakan kemudahan dalam melakukan pemesanan roti. Aplikasi ini menyediakan daftar produk lengkap dengan harga yang jelas, memungkinkan konsumen memesan produk dengan mudah. Tujuan pengembangan aplikasi ini adalah memberikan pengalaman pemesanan yang praktis dan efisien bagi konsumen. Konsumen hanya perlu memilih produk dari daftar yang disediakan, dan harga total pesanan akan dihitung secara otomatis, menghemat waktu dalam mengetahui jumlah pembayaran.

Harapannya, aplikasi ini akan meningkatkan efisiensi proses pemesanan roti bagi konsumen Citra *Bakery*, mengatasi masalah informasi terbatas, dan memperlancar proses pemesanan yang sebelumnya memakan banyak waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Pendekatan yang diambil penulis untuk menentukan solusi yang tepat adalah dengan menganalisis dan merumuskan masalah menggunakan pena dan kertas. Penulis berpendapat bahwa dibutuhkan sistem pemesanan menu makanan berbasis website untuk mengurangi *delay* atau lamanya proses pemesanan menu di Citra *Bakery*. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan secara *online* yang dapat menyampaikan informasi dengan cepat, akurat, dan mencakup wilayah yang lebih luas, serta memungkinkan pemesanan makanan secara *online*. Sistem aplikasi pemesanan ini terdiri dari aplikasi pelanggan dan administrator. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis mengajukan proposal dengan judul “APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA *BAKERY* BERBASIS *WEBSITE*”. Rumusan masalah yang akan dibahas dalam proposal tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi menu toko roti Citra *Bakery* dari manual menjadi Digital.
2. Bagaimana cara agar mempermudah pelanggan dalam membeli roti lebih efisien dan dapat diakses dimana saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat membatasi penelitian agar data informasi lebih yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga perlu dibatasi dalam penyusunan data penelitian, yaitu:

- a. sistem dibuat berfokus pada pemesanan seperti memilih menu, jumlah stok menu yang tersedia dan melakukan transaksi.
- b. melayani pemesanan secara *Online*.
- c. sistem pembayaran ini belum bisa melakukan *payment gateway*.
- d. sistem ini hanya digunakan di daerah Tegal, Slawi, dan Ketanggungan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan sistem pemesanan pada *Citra Bakery* berbasis *website* diharapkan dapat memudahkan dalam proses pemesanan menu *Citra Bakery*.

1.4.2 Manfaat

1. Bagi UMKM Catering

Dalam suatu pemanfaatan perkembangan ilmu teknologi saat ini sehingga proses pemesanan dan pemasaran *Citra Bakery* bisa lebih mudah.

2. Bagi Akademik

- a. Sebagai suatu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).
- b. Sebagai pertimbangan mahasiswa dalam menyusun laporan.
- c. Menambah referensi dan informasi mengenai perancangan aplikasi berbasis *website* khususnya di Perpustakaan Politeknik Harapan Bersama.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.
- b. Menerapkan pengetahuan kepada mahasiswa tentang merancang sebuah sistem berbasis *website*.
- c. Membekali diri untuk bisa terjun ke dunia kerja.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan tugas akhir ini terdiri atas enam bab, yang masing-masing bab dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan terdiri atas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Sistematika Penulisan Laporan. Diambilnya judul “Aplikasi Pemesanan Pada PT. Citra Bakery Berbasis *Website*”.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terkait yang diambil dari abstrak jurnal yang didapatkan dan menjelaskan landasan teori tentang kajian yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tahapan perencanaan dengan bantuan beberapa metode, teknik, alat (*tools*) yang digunakan seperti prosedur penelitian, metode pengumpulan data serta tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan di selesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB V HASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang uraian hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga berisi analisis tentang bagaimana hasil penelitian dapat menjawab pertanyaan pada latar belakang masalah.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan seluruh isi laporan tugas akhir dan saran-saran untuk mengembangkan hasil penelitian ini.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh Mufti Rahmat Perdana (2021) mengenai rancang bangun Aplikasi Manajemen Pemesanan Makanan Berbasis *Website* ini dapat mengelola data administrasi berupa data pelanggan, data pemesanan pelanggan, data pembayaran, data menu makanan data stok menu, data makanan pokok. Sehingga mempermudah dalam pembayaran antara pelanggan dengan *admin* dan dapat mempermudah dalam membuat laporan, selain itu perancangan Aplikasi ini juga memaksimalkan pekerjaan agar target penyampaian informasi, ketelitian, maupun *volume* pekerjaan dapat ditangani lebih efisien dan efektif [4].

Khairunnisa dan Damayanti (2018) juga melakukan penelitian serupa lainnya tentang pengolahan bisnis catering Ummi Nisa Medan berbasis *website*. Sistem dapat menyimpan data pelanggan dan dapat mengecek setiap *field* seperti menu, *product*, *about*, *order*, konfirmasi pembayaran dan laporan penjualan. Pelanggan dapat melihat informasi disetiap *field header* yang disediakan oleh Ummi Nisa Catering seperti : Menu, *Product*, *About*. Dapat diakses dari berbagai perangkat melalui *web browser* [5]. Penelitian yang dilakukan oleh Mohd .Ilham Akbar Khoiri, Siti Monalisa (2019) dengan judul Rancang Sistem Informasi Catering Berbasis *Customer Relationship Management* Pada Ria Catering [6].

Memanfaatkan sistem informasi catering berbasis website (Studi kasus Ezna catering). Akan diadakan pada (2021). Penelitian ini membahas manajemen pesanan, manajemen bahan makanan dan manajemen peralatan catering pada bisnis memasak online Ezna Catering. Menerapkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan bisnis online Ezna Catering pengguna (yaitu pemilik dan pelanggan) dapat dengan mudah dan aman menggunakan dan mengakses aplikasi ini [9]. Hasil penelitian berupa hasil implementasi sistem informasi ini juga dapat mempresentasikan kebutuhan alat, kebutuhan bahan baku, dan kebutuhan staff untuk pengambilan keputusan yang lebih efisien dan efektif. Penelitian yang dilakukan Yuda Irawan, Herianto, Refni Wahyuni pada tahun 2019 dengan judul Perancangan Aplikasi *Website* Pemesanan Makanan pada Cindelaras Pekanbaru Catering Dengan Menggunakan *PHP* dan *MySQL* menjelaskan tentang pembuatan sistem *website* dengan pemesanan *online*, dimana aplikasi ini akan digunakan oleh Cindelaras Pekanbaru Catering yang mengalami kendala dalam penyampaian informasi kepada pelanggan, pengelolaan dan pengorganisasi data menu pemesanan. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP*[10]. *Database* nya sendiri menggunakan aplikasi *database server MySQL*. Dengan database ini akan mempermudah Catering Cindelaras Pekanbaru dalam menyampaikan informasi kepada calon pelanggan dan juga data pemesanan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yani dan Asmunin (2019) bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi manajemen layanan makanan

berbasis *Website* dengan menggunakan *framework Laravel*. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dan tim restoran, mempermudah proses transaksi kasir, serta memudahkan pengelolaan restoran. Sistem informasi terkomputerisasi ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan yang diharapkan.

Dalam penelitian berjudul "Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus: Rumah Makan Lulasari Brebes)", Dermawan (2020) mencari solusi atas masalah pemesanan manual yang diinginkan oleh para pelanggan agar proses pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem informasi untuk proses pemesanan menu di Rumah Makan Lulasari menggunakan database *server MySQL*. Tujuannya adalah untuk memanfaatkan *framework Laravel* guna memberikan kemudahan bagi pelanggan dan tim restoran, serta memudahkan transaksi kasir dan pengelolaan restoran, sebagai langkah solusi untuk mengatasi masalah dan kesalahan dalam pelayanan restoran. Dari penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa *website* dapat digunakan sebagai sistem informasi, untuk itu membuat SISTEM APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA *BAKERY* BERBASIS *WEBSITE* dibutuhkan sebuah software dengan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL* yang tersambung *internet*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai server lokal yang bisa digunakan di berbagai sistem operasi. Ini terdiri dari beberapa program seperti *Apache* sebagai *server HTTP*, *MySQL* sebagai *database*, dan *PHP* dan *Perl* sebagai penerjemah bahasa. Nama *XAMPP* sendiri merupakan singkatan dari *X* (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. Program ini tersedia secara gratis dengan lisensi *GNU (General Public License)* dan berfungsi sebagai *server website* yang mudah digunakan dan mampu menampilkan halaman website dinamis. Untuk mendapatkan *XAMPP*, dapat diunduh langsung dari situs resmi penyedia [7].



Gambar 2.1 Logo *XAMPP*

2.2.2 Framework Codeigniter

CodeIgniter adalah aplikasi *open source* berupa *framework PHP* dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis menggunakan *PHP*. *Codeigniter* memudahkan dan mempercepat pengembang web untuk membuat

website dari awal. *CodeIgniter* pertama kali dirilis pada 28 Februari 2006. Secara sederhana, *framework* dapat diartikan sebagai kumpulan fungsi/prosedur dan *class* siap pakai untuk tujuan tertentu, sehingga menyederhanakan dan mempercepat pekerjaan programmer tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal. Ada beberapa alasan untuk menggunakan frame, antara lain yaitu:

1. Mempercepat dan mempermudah pengembangan aplikasi jaringan.
2. Relatif mudah dalam proses *maintenance*, karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah *framework* (asalkan pemrograman mengikuti pola standar yang ada).
3. Umumnya kerangka kerja menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga tidak perlu membangun dari awal (contohnya validasi, ORM, paginasi, pengkalan data ganda, *scaffolding*, pengaturan sesi, penanganan pengecualian, dan lain-lain).
4. Bebas dalam pengembangan jika dibandingkan dengan CMS.
5. Mendukung pembuatan CRUD otomatis (*Create, Read, Update, Delete*) dari pihak ketiga.[8]



Gambar 2.2 Logo *Framework Codeigniter*

2.2.3 Database MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *server database* yang paling populer. *MySQL* menggunakan bahasa *SQL* untuk mengakses *databasenya*. Lisensi *MySQL* adalah Pengecualian *Lisensi FOSS*, dan ada juga versi komersial. Tag *MySQL* adalah "Database Sumber Terbuka Terpopuler di Dunia". *MySQL* tersedia untuk berbagai *platform*, termasuk versi Windows dan Linux. [9]



Gambar 2.3 Logo *MySQL*

2.2.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah editor kode gratis yang berjalan di perangkat desktop berbasis *Windows*, *Linux*, dan *MacOS*. Editor kode ini dikembangkan oleh *Microsoft*, salah satu raksasa teknologi dunia. *Visual studio code* adalah editor perangkat lunak ringan yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit *source code* sumber berbagai Bahasa pemrograman. Seperti *JavaScrip*, *TypeScrip*, dan *Node.js*. *visual studio code* sangat kompatibel dengan Bahasa dan *runtime environment* lain, seperti *PHP*, Bahasa *Python*, *Java*, dan *.NET*. [10]



Gambar 2.4 Logo *Visual Studi Code*

2.2.5 Unified Modeling Langue (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah “bahasa” yang telah menjadi standar industri untuk memvisualisasikan, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. *UML* menyediakan sebuah standar pemodelan sistem. Dengan menggunakan *UML*, model dapat dibuat untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak yang dapat berjalan di perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun, dan


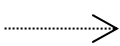

yang dapat ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Namun karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti *C++*, *Java*, atau *VB. NET*. [11]

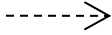




Ada beberapa diagram *UML* yang biasa digunakan dalam pengembangan sistem, yaitu :

1. *Use Case*

Sebuah *Use Case Diagram* menjelaskan fungsionalitas yang diinginkan dari sistem. Penekannya adalah “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. *Use Case Diagram* mewakili interaksi antara aktor dan sistem. Kasus penggunaan adalah pekerjaan tertentu, seperti masuk ke sistem, membuat daftar belanja dan lain-lain.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*



No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) .
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancertor</i>).





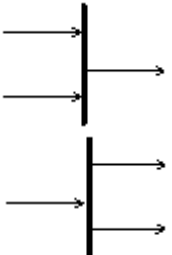

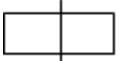

No	Gambar	Nama	Keterangan
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

2. Activity Diagram

Sebuah diagram aktivitas *UML* yang menggambarkan perilaku dinamis dari suatu sistem atau bagian dari sistem melalui aliran kontrol antara aksi yang dilakukan oleh sistem.

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Bagaimana memperhatikan suatu kelas yang masing-masing berinteraksi antar muka satu sama lainnya.
2.		<i>Action</i>	Sistem state ini mencerminkan suatu eksekusi aksi.

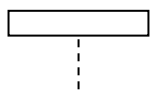
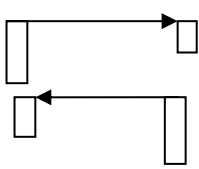

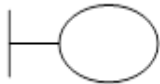



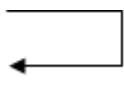
No	Gambar	Nama	Keterangan
3.		<i>Intial node</i>	Suatu Objek yang dibentuk atau diawali.
4.		<i>Final node</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5.		<i>Final node</i>	Beberapa aliran yang memiliki satu aliran yang merubah tahapan tertentu.
6.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk mengambil keputusan yang diambil.
7.		<i>Fork atau join</i>	Beberapa kegiatan yang ditunjukkan untuk digunakan secara paralel atau juga untuk menggabungkan dua paralel menjadi satu kegiatan.
8.		<i>Rake</i>	Digunakan untuk menharahkan adanya dekomposisi yang diambil
9.		<i>Time</i>	Digunakan untuk tanda waktu
10.		<i>Send</i>	Digunakan tanda untuk pengiriman

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar lingkungan (pengguna, tampilan, dll.) dalam bentuk pesan yang digambarkan dari waktu ke waktu. Sebuah *sequence diagram* terdiri dari dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek terkait). *Sequence diagram* sering digunakan untuk menggambarkan skenario atau urutan langkah-langkah yang

diambil sebagai respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan output tertentu.

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

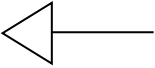
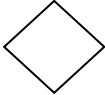
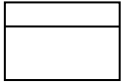

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antar muka yang saling berinteraksi.
2.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3.		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
4.		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan penggambaran dari <i>form</i>
5.		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
6.		<i>Control class</i>	Gambaran dari penghubung <i>boundary</i> dengan tabel.
7.		<i>Activation</i>	Sebuah aksi yang melakukan sebuah objek tertentu.
8.	messege	<i>Messege</i>	Sebagai komunikasi objek dengan objek yang lain.
9.		<i>Self message</i>	Identifikasikan sebagai komunikasi didalam objek itu sendiri.

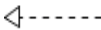
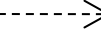

4. *Class Diagram*

Class adalah spesifikasi yang menghasilkan objek ketika dibuat, dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Diagram kelas menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, paket, dan objek, dan hubungan di antara mereka, seperti penahanan, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Properti dan metode dapat memiliki salah satu dari properti berikut :

- a. *Private* dan tidak bisa dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan.
- b. Diproteksi dan hanya bisa dipanggil oleh *class* terkait dan *subclass* yang mewarisinya.

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Mempunyai objek (<i>descendent</i>) yang bermacam perilaku dan struktur data yang ada di atas objek induk yang disebut dengan (<i>ancestor</i>).
2.		<i>Nary association</i>	Menghindari usaha asosiasi untuk lebih dari dua objek tertentu.
3.		<i>Class</i>	Objek himpunan yang memiliki himpunan atribut operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Aksi sistem yang menghasilkan bagi suatu aktor dengan terukur.

No	Gambar	Nama	Keterangan
5.		<i>Dependency</i>	Suatu objek yang dilakukan oleh operasi yang benar.
6.		<i>Dependency</i>	Dimana suatu element yang mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi pada element-element yang tidak mandiri atau bergantung.
7.		<i>Association</i>	Suatu Objek satu dengan objek yang lainnya akan terhubung.

2.2.6 Web Browser

Web Browser yang berarti suatu program yang digunakan untuk menjelajahi dunia internet atau untuk mencari informasi tentang suatu halaman web yang tersimpan di komputer. Pada *paper* ini membahas tentang analisis kinerja trafik *web browser* melalui *software wireshark*, dengan tujuan untuk mengetahui kinerja trafik di dalam jaringan internet melalui *web browser*. *Web browser* atau disebut penjelajah *web*, adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh *server web*. Adapun parameter dalam menganalisis kinerja *trafik web browser* ini adalah *delay*, *packet loss*, dan *throughput*. Seiring dengan perkembangan teknologi telah dikembangkan alat untuk telekomunikasi secara digital, diantaranya adalah *memonitoring trafik network* melalui *PC* atau *laptop* melalui *software* pendukung yaitu *Wireshark Network Protocol Analyzer* yang bekerja melalui media

interface melalui *PC*. *Network Packet Analyzer* berguna untuk menangkap paket-paket jaringan dan berusaha untuk menampilkan semua informasi di paket tersebut secara detail. Dari hasil pengujian, untuk *delay* terbesar adalah waktu mengakses *web youtube.com*, dan *delay* terkecil pada *web cisco.com*, paket loss 0%, dan *throughput* terbesar saat mengakses *web google.com*, dan *throughput* terkecil saat mengakses *web youtube.com* .[12]

2.2.7 JavaScripts

Java Script adalah bahasa *script* yang berdasar pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen *HTML*. Dimana objek tersebut dapat berupa suatu *window*, *frame*, *URL*, dokumen, *form*, *button* atau item yang lain. Yang semuanya itu mempunyai properti yang saling berhubungan dengannya dan masing-masing memiliki nama, lokasi, warna nilai dan atribut lain.

2.2.8 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML adalah *Hypertext Markup langue* untuk *world Wide Web*. Bahasa ini mendefinisikan format suatu dokumen *WWW* dan memungkinkan *hypertext* link menjadi satu dengan dokumen tersebut. Dalam perkembangannya terdapat penambahan-penambahan pada *HTML* tidak hanya menampilkan informasi yang bersifat statis tetapi juga dinamis.

2.2.9 Cascading Style Sheet

CSS (Cascading Style Sheet) adalah suatu *bahasa stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan.[15] Pada umumnya *CSS* digunakan untuk menformat halaman *web* yang ditulis dengan *HTML* atau *XHTML*. [13]



Gambar 2.5 Logo CSS

2.2.10 Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat website dinamis maupun aplikasi web. Berbeda dengan HTML yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan database, file dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website*. Blog, Toko Online, CMS, Forum, dan *Website Social Networking* adalah contoh aplikasi *website* yang bisa dibuat oleh PHP. PHP adalah bahasa *scripting*, bukan bahasa *tag-based* seperti HTML. PHP termasuk bahasa yang *cross-platform*, ini artinya PHP bisa

berjalan pada sistem operasi yang berbeda-beda (*Windows, Linux, ataupun Mac*).[14]



Gambar 2.6 Logo *PHP*

2.2.11 HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa dasar untuk *web scripting* bersifat *client* yang memungkinkan yaitu untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik-grafik pada *multimedia* dan juga untuk menghubungkan antar tampilan *web page* atau yang lebih dikenal dengan *Hyperlink*. Tidak diperlukan suatu program editor khusus untuk menggunakan kode-kode perintah *HTML*, kita dapat menggunakan *Notepad, Edit Plus* ataupun editor lainnya yang berbasis *GUI (Graphical User Interface)* seperti Gambar *Microsoft Front Page, Dreamweaver CS3, Adobe Golive* dan sebagainya, namun dengan program ini kita tidak perlu mengetik kode *HTML*nya, semua perintah diwujudkan secara *Icon Base*. Sebagai seorang pada pengembang aplikasi *website* maka kemampuan penguasaan kode *HTML* sangat diperlukan, dengan demikian kita mampu menguasai editor-editor lainnya. Untuk dapat menguasai

kode-kode pada *HTML* sangat disarankan menggunakan pada editor teks. *HTML* saat ini merupakan standar [14].


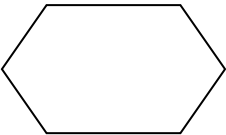
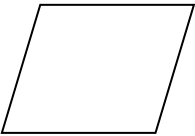
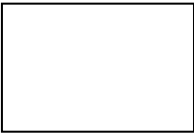
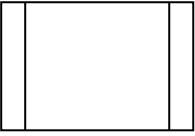
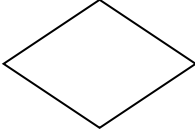



Gambar 2.7 Logo *HTML*

2.2.12 Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah. *Flowchart* berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program yang melibatkan banyak orang sekaligus. Selain itu dengan menggunakan bagan alur proses dari sebuah program akan lebih jelas.

Tabel 2.5 Simbol *Flowchart Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Terminator / Terminal Merupakan simbol yang digunakan untuk menentukan state awal dan state akhir suatu flowchart program.
2		Preparation / Persiapan Merupakan simbol yang digunakan untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang akan digunakan dalam program. Bisa berupa pemberian harga awal, yang ditandai dengan nama variabel sama dengan ('') untuk tipe string, (0) untuk tipe numeric, (.F./T.) untuk tipe Boolean dan ({//}) untuk tiper tanggal.
3		Input output / Masukan keluaran Merupakan simbol yang digunakan untuk memasukkan nilai dan untuk menampilkan nilai dari suatu variabel. Ciri dari simbol ini adalah tidak ada.
4		Process / Proses Merupakan simbol yang digunakan untuk memberikan nilai tertentu, apakah berupa rumus, perhitungna counter atau hanya pemrian nilai tertentu terhadap suatu variabel.
5		Predefined Process / Proses Terdefinisi Merupakan simbol yang penggunaannya seperti link atau menu.
6		Decision / simbol Keputusan Digunakan untuk menentukan pilihan suatu kondisi (Ya atau tidak). Ciri simbol ini dibandingkan dengan simbol-simbol flowchart program yang lain adalah simbol keputusan ini minimal keluaran arusnya 2 (dua)

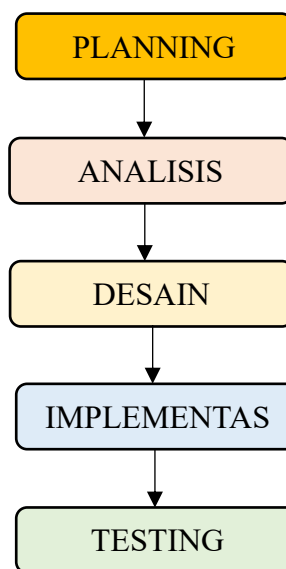
No	Simbol	Keterangan
8		Arrow / Arus Merupakan simbol yang digunakan untuk menentukan aliran dari sebuah flowchart program. Karena berupa arus, maka dalam menggambarkan arus data harus diberi simbol panah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Salah satu metodologi merancang sistem-sistem perangkat sebagai berikut.



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

Gambar diatas menunjukkan proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan sampai *system* tersebut diterapkan. Dalam tahapan tersebut meliputi Rencana/Perancangan (*planning*), Analisa (*analysis*), implementasi (*implementation*) dan Pengujian (*Testing*).

1. *Planning*

Planning atau rencana merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Rencananya akan dibuat sebuah Sistem Aplikasi Pemesan Menu Toko Roti Citra Bakery Berbasis *Website*.

2. Analisis

Analisa berisi tentang langkah-langkah awal pengumpulan data, penyusunan pembuatan Sistem Informasi *Website* dan penganalisaan data serta mendata *hardware* dan *software* apa aja yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini.

3. Desain

Perancangan sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan. Dalam perancangan ini meliputi perancangan desain *interface*, pembuatan *database*, *coding* pembuatan untuk sistem *monitoring* dan memakai uml dengan tahapan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.

4. Implementasi

Hasil dari penelitian ini akan diuji cobakan secara *real* untuk menilai seberapa baik sistem absensi yang telah dibuat serta memperbaiki bila ada kesalahan-kesalahan yang terjadi. Kemudian hasil dari uji coba tersebut akan diimplementasikan.

5. Testing

Testing atau pengujian adalah metode yang diterapkan untuk mengevaluasi suatu sistem atau komponen dengan tujuan untuk menemukan apakah memenuhi persyaratan yang diberikan. Pengujian suatu sistem membantu mengidentifikasi kesenjangan, kesalahan, atau segala jenis persyaratan yang hilang yang berbeda dari

persyaratan sebenarnya. Pengujian ini dilakukan pada pembuatan projek Aplikasi Pemesanan Pada PT Citra *Bakery* Berbasis *Website*.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

3.2.1 Observasi

Suatu metode pengumpul data yang dilakukan dengan mengamati langsung, melihat dan mengambil suatu data yang dibutuhkan di tempat penelitian dilakukan. Observasi juga bisa diartikan sebagai proses yang kompleks. Pengumpulan data yang dilakukan alamat kantor tepatnya di Jalan Surabayan No.46 dan alamat cabang toko roti yang berada di Jalan Professor Muhammad Yamin, Slawi serta Jalan KH.Wahid Hasyim Ketanggungan.

3.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka langsung dengan narasumber dengan cara tanya jawab langsung. Wawancara dilakukan dengan Bapak Ghozali selaku Manager Citra *Bakery*.



Gambar 3.2 Kegiatan Wawancara

3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan, literatur yang didapat bersumber dari jurnal yang mengacu pada permasalahan.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang dilakukan dalam penelitian ini dari bulan November 2022 dengan metode penelitian dan wawancara. Pengumpulan data yang dilakukan dengan Bapak Ghozali selaku manager Citra Bakery yang beralamat kantor di Jalan Surabayan No.46 Kota Tegal, serta mempunyai toko roti di Jalan Professor Mohammad Yamin, Slawi, KH.Wahid Hasyim, Ketanggungan.



Gambar 3.3 Lokasi Citra Bakery

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Permasalahan

Citra *Bakery* yang bertempat Slawi dan Ketanggungan yang merupakan usaha mikro kecil dan menengah salah satu model dalam kegiatan perdagangan, dimana bisnis tersebut bergerak dibidang catering yang berfokus pada bidang makanan seperti roti, *cake*, *nasibox* dan *nasibox* Selama proses pemesanan dan penyampaian informasi tentang Citra *Bakery* masih sederhana, dimulai dengan proses pemesanan oleh pelanggan yang datang ke toko atau melakukan pemesanan melalui telepon yang sering kali membutuhkan biaya (kurang *flexibel*) untuk pembelian pulsa jika penerima pesanan akan melakukan konfirmasi. Promosinya hanya dari mulut ke mulut, dari kenalan pribadi yang akan lebih sempit dibandingkan dengan media internet.

Manager Citra *Bakery* ini merasa cara tersebut kurang efisien dikarenakan ketika ada menu baru yang ingin di informasikan harus membuat dan mengirimkan brosur lagi kepada para pelanggan. Sementara menu yang terdapat pada Citra *Bakery* ini sangat *variative*, sehingga diperlukan sistem informasi untuk memudahkan pemesanan tersebut perlu adanya sistem Aplikasi pemesanan pada Citra *Bakery* berbasis *Website* sehingga akan memudahkan pelanggan untuk melakukan proses pemesanan secara lebih efisien. Sistem informasi ini dibuat menggunakan *website* dengan bahasa

pemograman *PHP* serta database *MySQL* dan desain sistem dibuat menggunakan *UML (Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram, Class Diagram)*.

4.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mengetahui spesifikasi dari kebutuhan sistem yang akan dibangun, untuk sistem informasi presensi karyawan Citra *Bakery* berbasis *website* dibutuhkan perangkat yang mendukung tercapainya tujuan suatu sistem aplikasi yaitu diantaranya:

4.2.1 Perangkat Keras (Hardware)

Pada pembuatan sistem *web application* kali ini perangkat keras yang akan digunakan adalah Laptop dengan spesifikasi DESKTOP-GV00ACD 1.11 GHz dan operating sistem Windows 11 dengan kapasitas Ram 4gb DAN Type 64-bit.

4.2.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat Lunak atau *Software* yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini adalah:

1. *XAMPP*
2. *Database MySQL*
3. *Visual Studi Code*
4. *Framework Codeigniter*

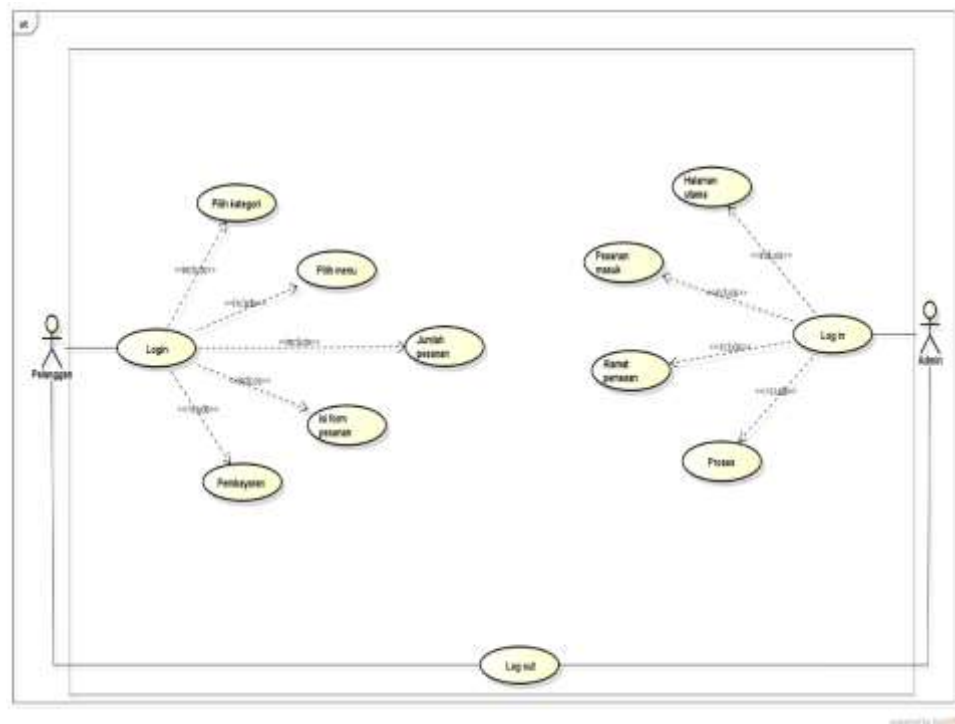
4.3 Perancangan Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam kegiatan untuk mencapai tujuan. Dalam pembuatan sistem informasi diperlukan adanya beberapa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

4.3.1 Use Case Diagram

Dalam *Use Case Diagram*, Aktornya adalah Admin dan Karyawan yang mempunyai *Use Case* masing-masing.

1. Use Case Diagram



Gambar 4.1 Use Case Diagram

Adapun penjelasan dari Gambar 4.1 *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Tabel Aktor dan Deskripsi

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Admin bertugas sebagai pengelola <i>sistem</i> , menentukan siapa saja yang bisa menggunakan <i>sistem</i>
2.	Pelanggan	Orang yang melakukan pembelian barang maupun memesan barang.

Tabel 4.2 Use Case Diagram Admin dan Deskripsi

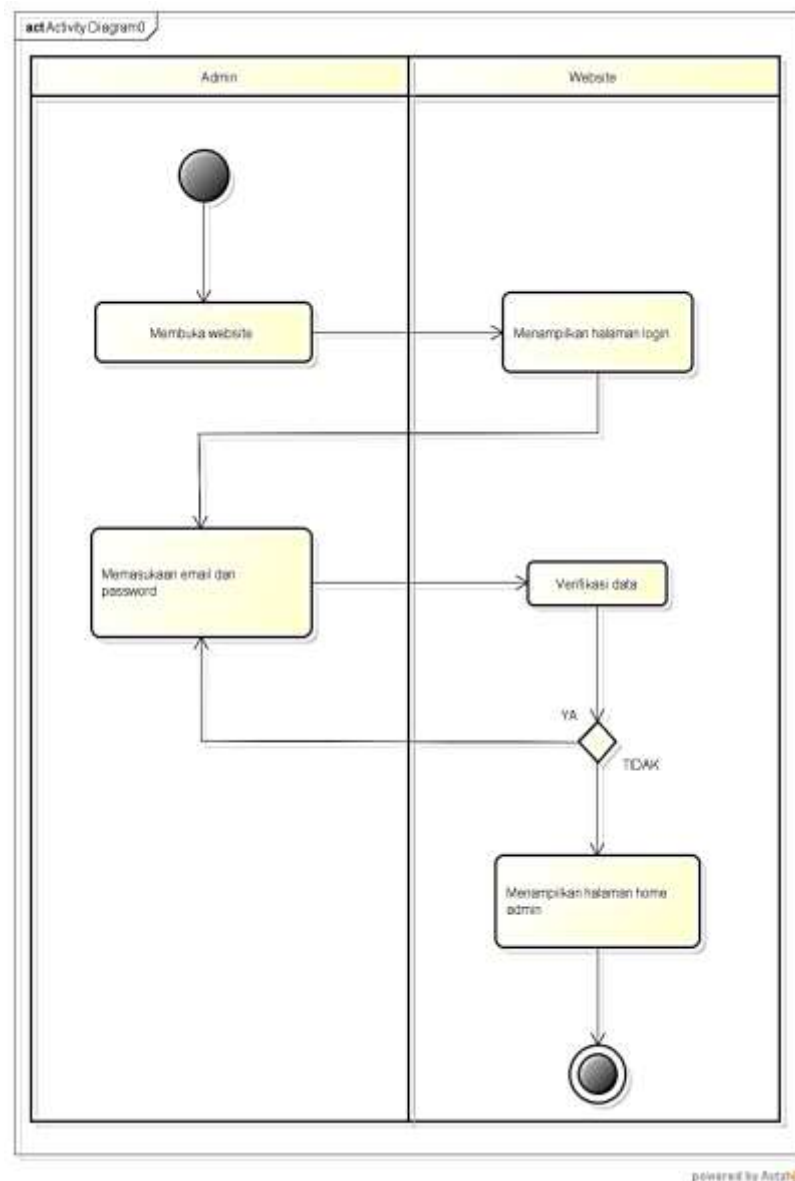
No	Use Case	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan untuk dapat mengelola sistem, <i>Admin</i> harus melakukan <i>login</i> terlebih dahulu.
2.	Halaman utama	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> telah login dan masuk pada dashboard.
3.	Pesanan Masuk	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> dapat mengelola data pemesanan yang masuk oleh pelanggan.
4.	Alamat Pemesan	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> dapat melihat data alamat pelanggan.
5.	Proses	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> dapat mengelolah tiap <i>progress</i> pesanan pelanggan.

Tabel 4.2 Use Case Diagram Pelanggan dan Deskripsi

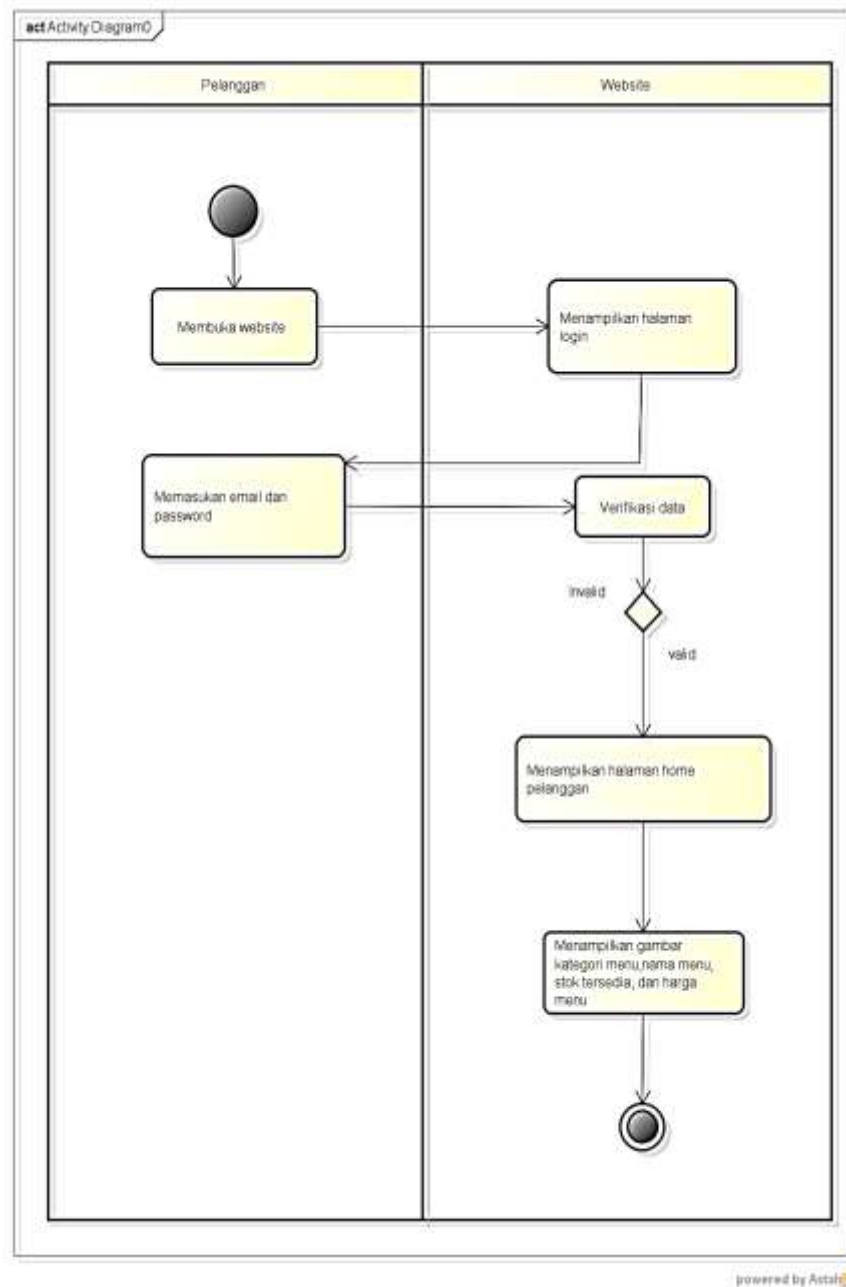
No	Use Case	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan untuk dapat melakukan pemesanan, Pelanggan harus melakukan <i>login</i> terlebih dahulu.
2.	Pilih kategori	<i>Use Case</i> ini menggambarkan Pelanggan dapat melihat macam kategori menu.
3.	Pilih Menu	<i>Use Case</i> ini menggambarkan Pelanggan dapat memilih menu yang tersedia,
4.	Jumlah pesanan	<i>Use Case</i> ini menggambarkan Pelanggan bisa memesan menu dengan jumlah stok yang tersedia.
5.	Isi Form Pesanan	<i>Use Case</i> ini menggambarkan Pelanggan diwajibkan mengisi <i>Form</i> pesanan.
6.	Pembayaran	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses metode pembayaran yang akan dilakukan oleh pelanggan.

4.3.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika, proses bisnis, dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* mendukung perilaku *parallel* sedangkan *flowchart* tidak bisa. Berikut ini adalah *activity diagram* untuk masing-masing *Use Case*. *Activity diagram* menggambarkan aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam sistem.

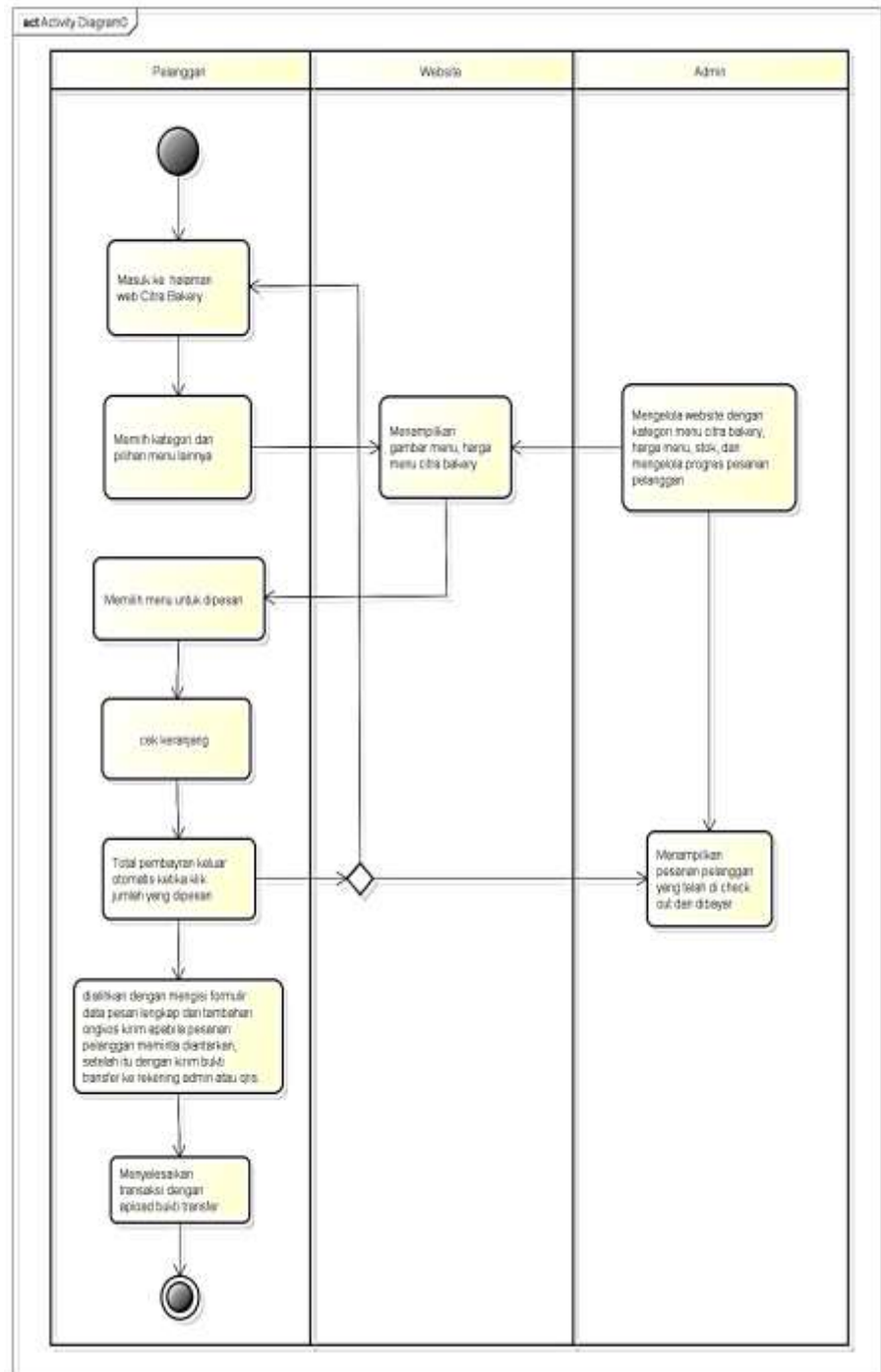
1. Activity Diagram *Login*Gambar 4.2 Activity Diagram *Login*

2. Activity Diagram Login Pelanggan



Gambar 4.3 Activity Diagram Login Pelanggan

3. Activity Diagram Pemesanan

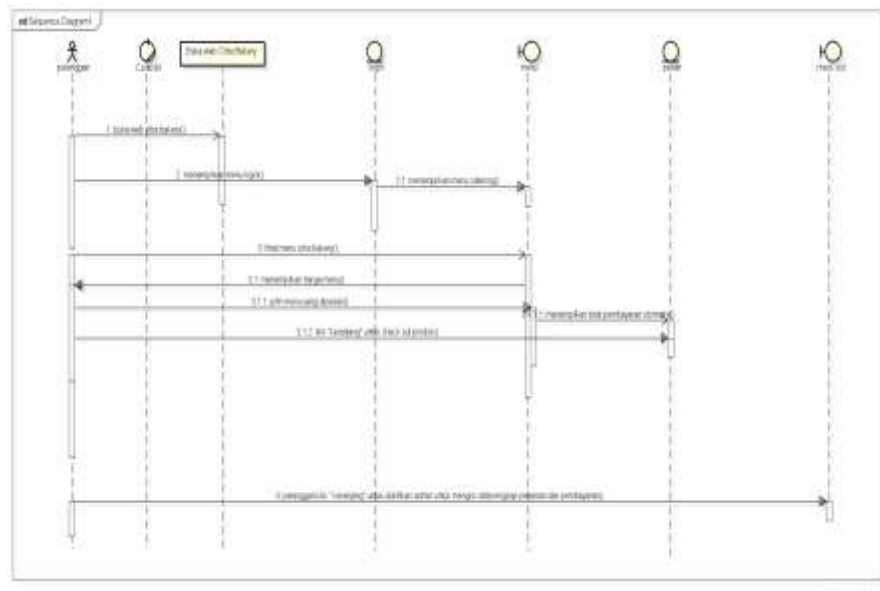


Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan

4.3.3 Sequence Diagram

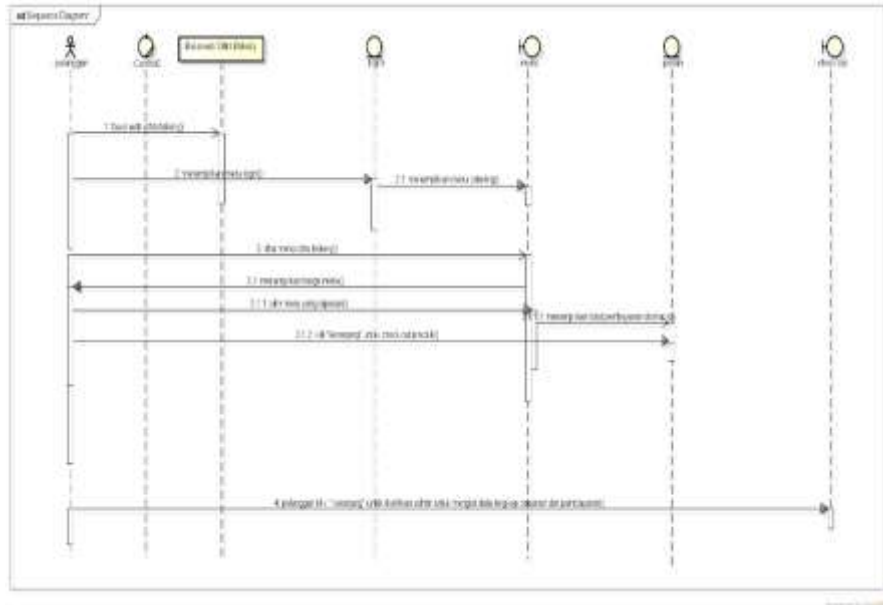
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Berikut ini adalah *sequence diagram*.

1. Sequence Diagram *Login* Pelanggan



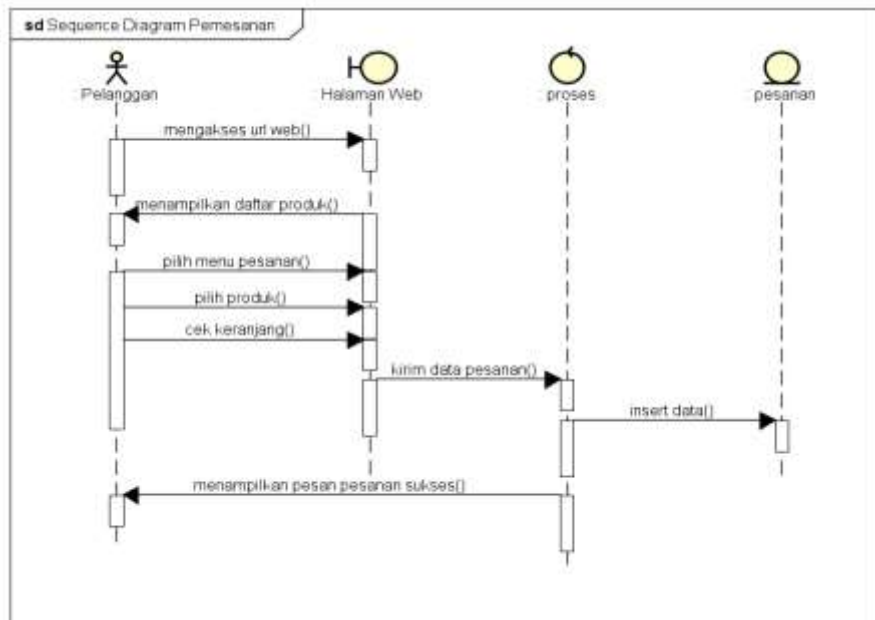
Gambar 4.5 *Sequence Diagram Login*

2. Sequence Diagram Login Admin



Gambar 4.6 Sequence Diagram Login Pelanggan

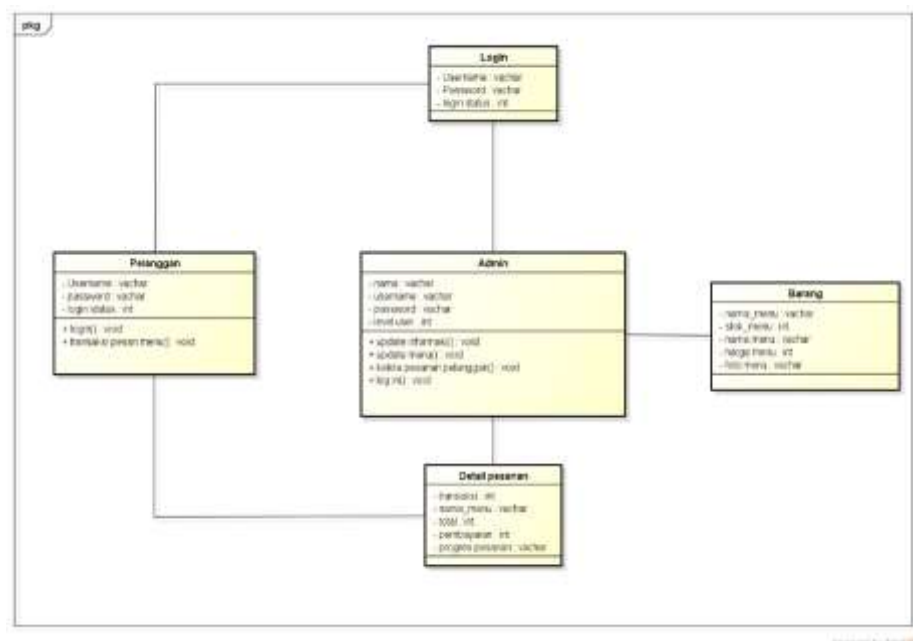
3. Sequence Diagram Pemesanan



Gambar 4.7 Sequence Diagram Pesanan

4.3.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan kelas-kelas objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antar kelas objek yang terjadi di dalam aplikasi. *Class* tersebut dibentuk oleh *entity/object* yang mempunyai attribute dan operasi. Dari *class* tersebut terbentuk sebuah tabel yang dapat beroperasi dengan tabel lainnya, sehingga memungkinkan terbentuknya sebuah *database*.



Gambar 4.8 *Class Diagram*

4.3.5 Desain File

Desain *file* merupakan suatu desain yang menjelaskan tabel untuk menyimpan data-data yang telah di entrykan oleh sistem ini dalam *database*. Sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu relasi dalam sistem informasi ini. Adapun bentuk tabel-tabel untuk desain *file* sebagai berikut :

1. *File Login*

Nama *database* : Reservasimenu

Nama tabel : *Login*

Field Key : Id

Tabel 4.4 Tabel *Login*

No	Field Name	Type	Width	Deskripsi
1.	Id	Interger	11	Id <i>login</i>
2.	<i>Username</i>	Varchar	128	<i>Username</i>
3.	<i>Password</i>	Varchar	128	<i>Password</i>

2. *File Pelanggan*

Nama *database* : Reservasimenu

Nama tabel : Pelanggan

Field Key : Id

Tabel 4.5 *File Pelanggan*

No	Field Name	Type	Width	Deskripsi
1	Id	Interger	11	Id Gambar
2	<i>Username</i>	Varchar	128	<i>Username</i>
3	<i>Password</i>	Varchar	128	<i>Password</i>
4	<i>login_status</i>	Varchar	128	Status <i>Login</i>

3. *File Barang*

Nama *database* : Reservasimenu

Nama tabel : Barang

Field Key : Id

Tabel 4.6 Tabel Barang

No	Field Name	Type	Width	Deskripsi
1	Id	Interger	11	Id Gambar
2	kategori_id	Int	11	<i>ForeignKey</i>
3	nama_menu	Varchar	128	Daftar Menu
4	Deskripsi	Varchar	128	Deskripsi
5	Harga	Int	11	Harga
6	Stok	Int	11	Stok

4. *File Detail Pesanan*

Nama *database* : Reservasimenu

Nama tabel : detail_pesanan

Field Key : Id

Tabel 4.7 Tabel File Detail Pesanan

No	Field Name	Type	Width	Deskripsi
1	Id	Id	11	Id <i>Orders</i>
2	<i>idUser</i>	Int	11	<i>ForeignKey</i> <i>User</i>
3	idKeranjang	Int	11	Id Keranjang
4	Alamat	varchar	128	Alamat
5	Catatan	varchar	128	Catatan
6	metodePembayaran	Int	1	Metode Pembayaran

5. *File Admin*

Nama *database* : Reservasimenu

Nama tabel : Admin

Field Key : Id

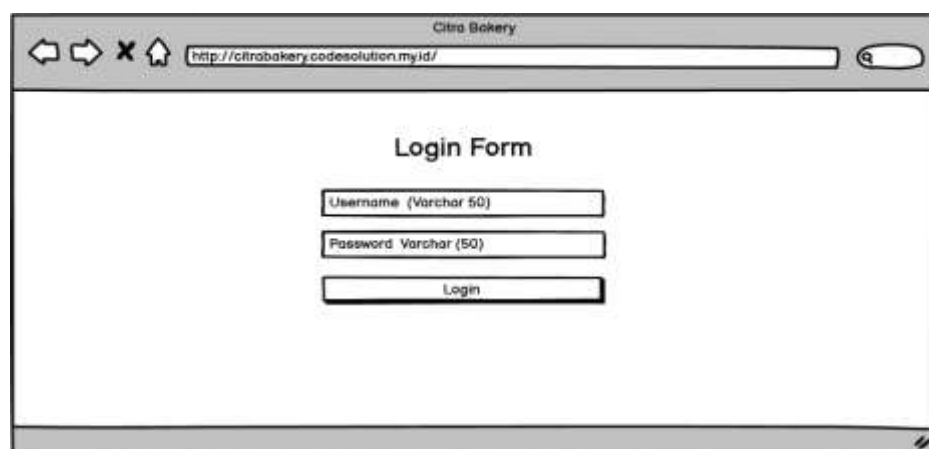
Tabel 4.8 Tabel Admin

No	Field Name	Type	Width	Deskripsi
1	Id	ineteger	11	Id
2	Nama	varchar	128	Nama
3	<i>Username</i>	varchar	128	<i>Username</i>
4	<i>Password</i>	varchar	150	<i>Password</i>
5	<i>Level</i>	Int	1	Level

4.4 Desain Input/Output

Dalam pembuatan *website* dibutuhkan perencanaan *desain* tampilan karena sebagai bahan acuan pembuatan *website*, tampilan *website* yang dibuat agar dapat mudah untuk dioperasikan dan nyaman dalam penggunaan sebab tersusun dengan rapi. Maka dibuatlah desain tampilan sebagai berikut:

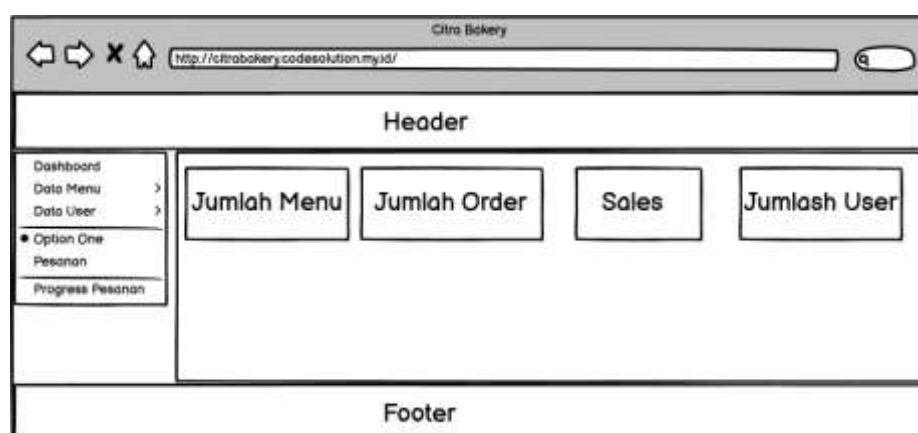
1. Perancangan *Interface Form Login*



The image shows a web browser window titled "Citra Bakery" with the address bar containing "http://citrabakery.codesolution.my.id/". The main content area displays a "Login Form" with three input fields: "Username (Varchar 50)", "Password Varchar (50)", and a "Login" button.

Gambar 4.9 Perancangan *Interface Login*

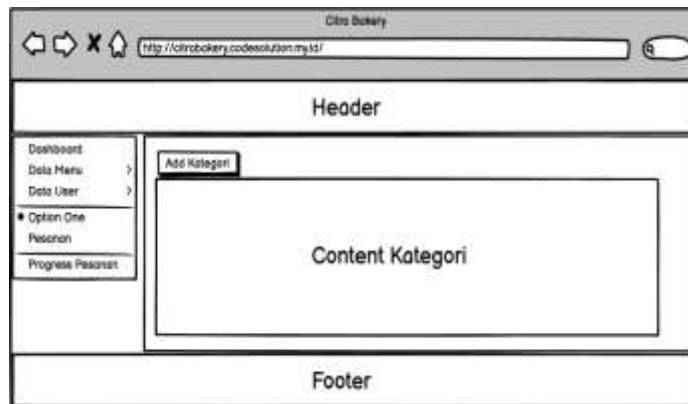
2. Perancangan *Interface Dashboard*



The image shows a web browser window titled "Citra Bakery" with the address bar containing "http://citrabakery.codesolution.my.id/". The dashboard interface includes a "Header", a sidebar menu with items like "Dashboard", "Data Menu", "Data User", "Option One", "Pesanan", and "Progress Pesanan", and a main content area with four summary cards: "Jumlah Menu", "Jumlah Order", "Sales", and "Jumlah User". A "Footer" is also visible at the bottom.

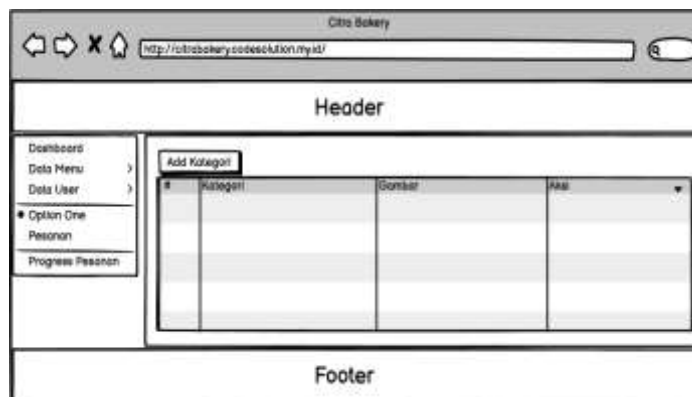
Gambar 4.10 Tampilan *Inteface Dashboard*

3. Perancangan *Interface* Menu Kategori



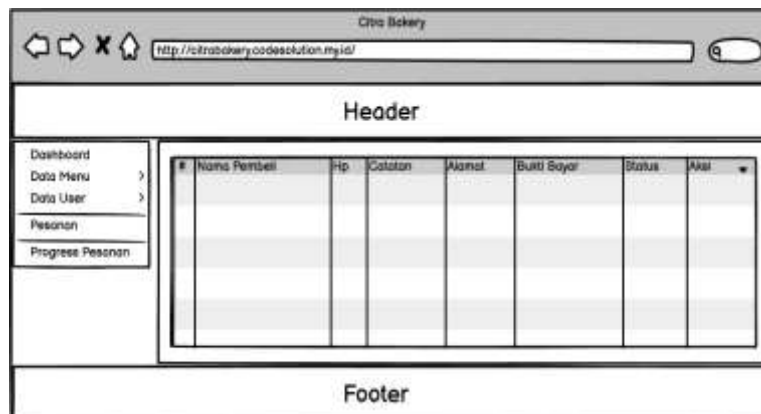
Gambar 4.11 Tampilan *Interface* Menu Kategori

4. Perancangan *Interface* Daftar Menu



Gambar 4.12 Tampilan *Interface* Daftar Menu

5. Perancangan *Interface* Pesana



Gambar 4.13 Tampilan *Interface* Pesanan

BAB V

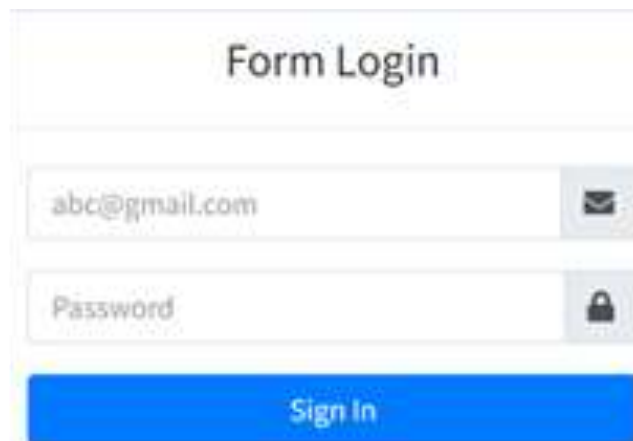
HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Implementasi Sistem

Setelah melakukan analisis dan perancangan, maka didapatkan analisis kebutuhan perangkat lunak untuk membuat Aplikasi Pemesanan pada PT. Citra Bakery Berbasis *Website*. Tahapan selanjutnya yaitu tahap perancangan web yang akan digunakan pada Aplikasi Pemesanan pada PT. Citra Bakery Berbasis *Website*. Menyiapkan perangkat lunak seperti aplikasi *Xampp*, *PhpMyAdmin*, *Frame Codeigniter*, *Visual Studio Code*, *UML*, *Java Script*, *CSS*, *PHP (Hypertext Preprocessor)* dan *Hosting* sebagai *domain hosting web*. Selanjutnya instalasi pada perangkat lunak dan tahap pengujian Aplikasi Pemesanan pada PT. Citra Bakery Berbasis *Website*.

5.1.1 Halaman Login

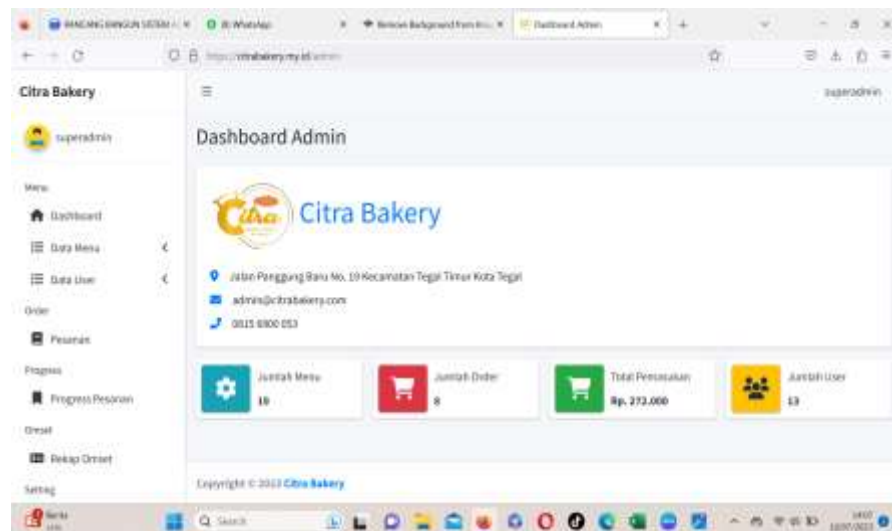
Pada halaman ini terdapat sebuah form login untuk dapat mengakses aplikasi. Jika belum mempunyai akun/hak akses maka diharuskan untuk menghubungi administrator untuk mendapatkan *username* dan *password*. Tetapi jika sudah memiliki akun bisa langsung masuk dengan menginputkan *username* dan *password* dengan menekan tombol *login*.



Gambar 5.1 Tampilan Form *Login*

5.1.2 Halaman Dashboard

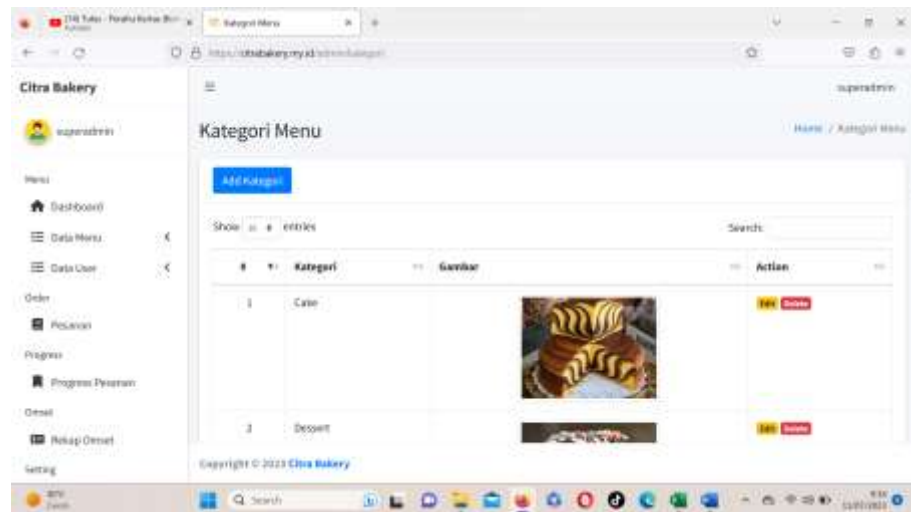
Pada halaman dashboard dibagi menjadi dua yaitu *dashboard* untuk admin.



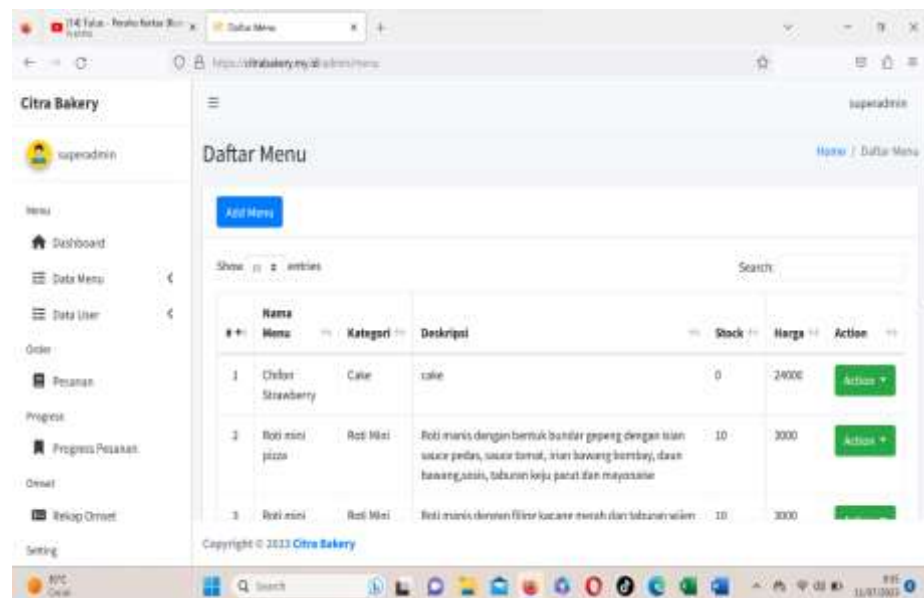
Gambar 5.2 Tampilan Halaman *dashboard* Admin

5.1.3 Halaman Data Menu

Pada menu ini terdapat admin dapat mengelola daftar kategori yang dan menu.



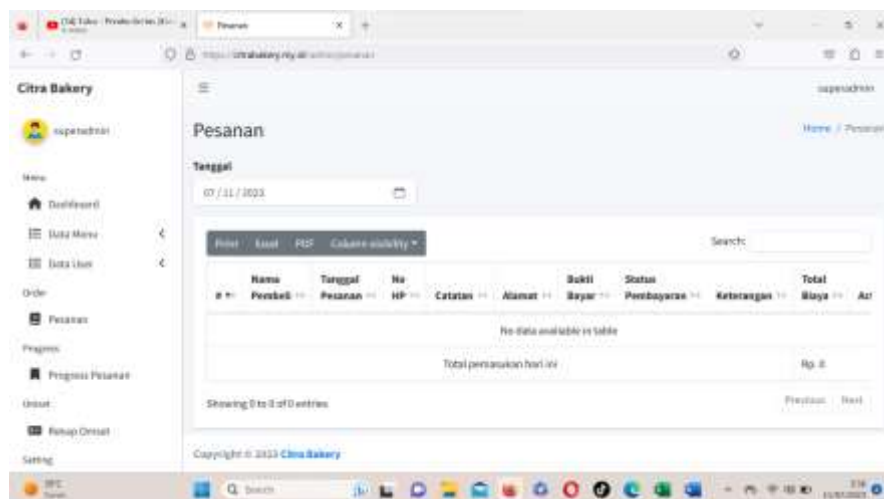
Gambar 5.3 Tampilan Master Data Menu Kategori



Gambar 5.4 Tampilan Master Data Menu

5.1.4 Halaman Data Pesanan

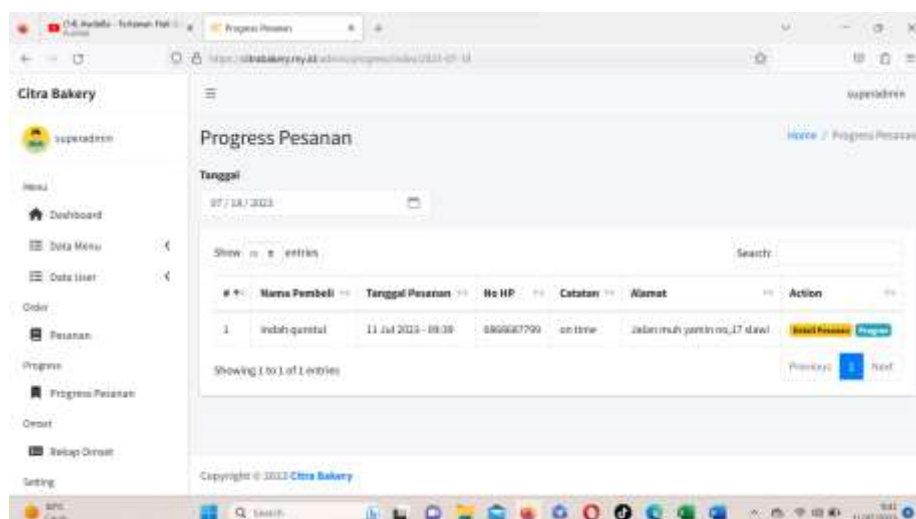
Pada halaman pesanan terdapat sebuah data seluruh pesanan yang ada.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Pesanan

5.1.5 Halaman Progres Pesanan

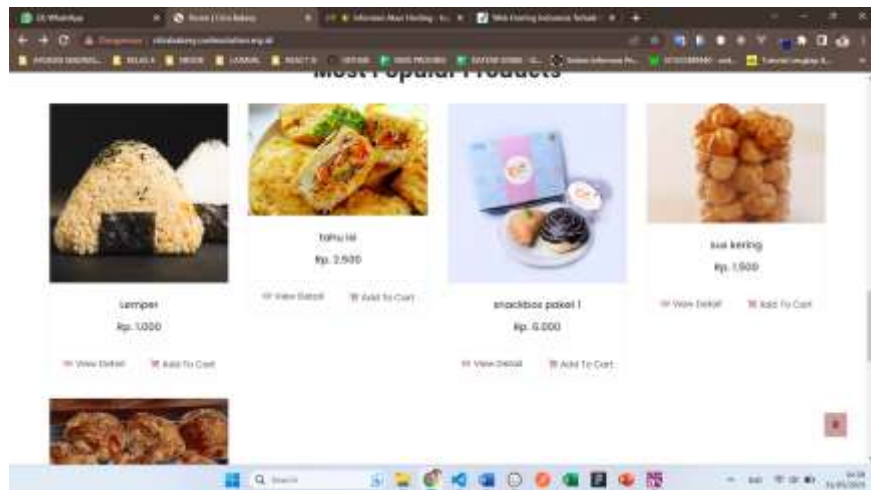
Pada halaman progres pesanan terdapat sebuah data progress seluruh pesanan yang ada.



Gambar 5.6 Tampilan *Progres* Pesanan

5.1.6 Halaman Pesanan User

Pada halaman user pesanan terdapat sebuah data produk yang ada pada sistem.



Gambar 5.7 Tampilan Pesanan *User*

5.2 Hasil Uji

Tahap pengujian ini merupakan hal yang dilakukan untuk menentukan apakah perangkat lunak dan perangkat keras sudah berjalan dengan baik dan sudah sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 4.9 List Hasil Pengujian Sistem

No	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1.	Mengisi form <i>login</i> dan klik tombol login	Masuk halaman dashboard	Sesuai
2.	Klik Data Menu	Menampilkan Data Menu	Sesuai
3.	Klik Data User	Menampilkan Data User	Sesuai
4.	Klik Menu Pesanan	Masuk halaman dan menampilkan daftar pesanan	Sesuai
5.	Klik Menu Progress Pesanan	Masuk halaman dan menampilkan progres pesanan	Sesuai
6.	Klik tombol logout	Halaman Login	Sesuai
7.	Klik menu kategori	Menampilkan pilihan kategori produk	Sesui

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Sistem Informasi pemesanan pada Citra *Bakery* berbasis *website* telah selesai dibuat sesuai dengan perancangan.
2. Sistem informasi pemesanan pada Citra *Bakery* berbasis *website* ini telah memberikan kemudahan pada pelanggan Citra *Bakery* untuk proses pemesanan.
3. *Website* ini bekerja dengan Bahasa pemograman PHP dan *database MySQL* yang telah di *hosting* sehingga dapat diakses di wilayah Tegal, Slawi dan Ketanggungan.

6.2 Saran

1. Perlu adanya penambahan halaman untuk informasi menu tanpa harus registrasi terlebih dahulu
2. Tidak bisa melakukan pembayaran otomatis (*Payment Gateway*)
3. Tidak bisa mengukur jarak rumah customer dengan toko Citra *Bakery* untuk menghitung ongkos kirim.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Alief Parawansyah, “Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad) Pada C.V Maharani,” *Eprints*, Vol. 7, Pp. 1–25, 2018, [Online]. Available: [Http://Eprints.Polsri.Ac.Id/5862/](http://Eprints.Polsri.Ac.Id/5862/).
- [2] Fatmawati, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang,” *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, Vol. Ii, No. 2, Pp. 33–41, 2016.
- [3] H. Judul, F. T. Industri, And U. I. Indonesia, “Pemesanan Makanan Berbasis Web,” 2021.
- [4] S. Monalisa, “Rancang Bangun Sistem Informasi Catering Berbasis Customer Relationship Management Pada Ria Catering,” *J. Ilm. Rekayasa Dan Manaj. Sist. Inf.*, Vol. 5, No. 2, P. 145, 2019, Doi: 10.24014/Rmsi.V5i2.7511.
- [5] F. Z. Rahman And S. T. Supriyono, “Sistem Informasi Pemesanan Catering Ezna Berbasis Web,” 2021, [Online]. Available: [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/90739%0ahttp://Eprints.Ums.Ac.Id/90739/3/Firmadi_Zuha_Rahman_.Pdf](http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/90739%0ahttp://Eprints.Ums.Ac.Id/90739/3/Firmadi_Zuha_Rahman_.Pdf).
- [6] D. Wahyuni And D. Surono Wibowo, “Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Website Studi Kasus Kabupaten Tegal (Level Akses : Admin Dan Super Admin),” No. 09, 2019.
- [7] R. Arfiyanto, R. Gunawan, And R. Malfiany, “Perancangan Sistem

- Informasi Permintaan Packaging Berbasis Web Pada Pt. Gunanusa Eramandiri,” *Pros. Semin. Nas. Inov. Dan Adopsi Teknol.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 89–96, 2022, Doi: 10.35969/Inotek.V2i1.220.
- [8] J. S. Pasaribu *Et Al.*, “Penerapan Framework Yii Pada Pembangunan,” Vol. Iii, No. 2, Pp. 154–163, 2017.
- [9] R. F. Ramadhan And R. Mukhaiyar, “Penggunaan Database Mysql Dengan Interface Phpmyadmin Sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi,” *Jtein J. Tek. Elektro Indones.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 129–134, 2020, Doi: 10.24036/Jtein.V1i2.55.
- [10] Agustini And W. J. Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a Dan Iqro’ Dalam Peningkatan Proses Pembelajaran Pada Tk Amal Ikhlas,” *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. Dan Inf.*, Vol. 1, No. 3, Pp. 154–159, 2019, [Online]. Available: [Http://Www.Ejournal.Pelitaindonesia.Ac.Id/Jmapteksi/Index.Php/Jom/Article/View/526](http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/jmapteksi/index.php/jom/article/view/526).
- [11] P. Sulistyorini, “Pemodelan Visual Dengan Menggunakan Uml Dan Rational Rose,” *J. Teknol. Inf. Din. Vol.*, Vol. Xiv, No. 1, Pp. 23–29, 2009.
- [12] A. Prayitno, “Analisis Kinerja Trafik Web Browser Dengan Wireshark Network Protocol Analyzer Pada Sistem Client-Server,” *Mjriect Musamus J. Res. Inf. Commun. Technol.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 12–18, 2019.
- [13] R. Tarigan And D. Ardiansyah, “Perancangan Aplikasi Inventory Barang Pada Cv. Mr Lestari Berbasis Web,” *J. Sist. Inf. Dan Inform.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 77–94, 2020, Doi: 10.47080/Simika.V3i2.985.
- [14] T. Yuliano, “Pengenalan Php,” *Ilmiu Komput.*, Pp. 1–9, 2017.

- [15] Ariata C., “Apa Itu CSS? Pengertian dan Cara Kerjanya,” 2 *juli*, 2021.
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-css> (accessed Jun. 02, 2022).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesiediaan Membimbing Tugas Akhir Pembimbing I

SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Humam, M.Kom
NIDN : 0618117901
NIPY : 12.002.007
Jabatan Struktural : Kepala Bagian Pengembangan Bisnis
Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi pembimbing I pada Tugas Akhir mahasiswa berikut :

NO	Nama	NIM	Program Studi
I	Indah Qurotul Ayuni	20040031	D3 Teknik Komputer

Judul TA : APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA BAKERY BERBASIS WEBSITE

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.


Tegal, 9 Februari 2023

Mengetahui
Kepala Program Studi DIII Teknik Komputer,



Ida Afcijiana, S.T., M.Kom
NIPY. 12.031.168

Dosen Pembimbing I,



Mohammad Humam, M.Kom,
NIPY. 12.002.007

Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Tugas Akhir Pembimbing II

SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Teguh Junaidi, M.Kom
NIDN : 0613049701
NIPY : 03.021.492
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi pembimbing II pada Tugas Akhir mahasiswa berikut :

NO	Nama	NIM	Program Studi
1	Indah Qurotul Ayuni	20040031	D3 Teknik Komputer

Judul TA : APLIKASI PEMESANAN PADA PT. CITRA BAKERY BERBASIS WEBSITE

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 9 Februari 2023

Mengetahui
Kepala Program Studi DIII Teknik Komputer,








Ida Afriliana, S.T., M.Kom
NIPY. 12.031.168

Dosen Pembimbing II,



Teguh Junaidi, M.Kom.
NIPY. 03.021.492

Lampiran 3 Surat Izin Observasi

	POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA <small>The First Educational Computer</small>	D-3 Teknik Komputer	
No.	: 030.03/KMP.PHB/VI/2023		
Lampiran	: -		
Perihal	: Permohonan Izin Observasi Tugas Akhir (TA)		
Kepada Yth.			
Pimpinan CITRA BAKERY			
Jalan Panggung Baru No.113			
Dengan Hormat,			
Sehubungan dengan tugas mata kuliah Tugas Akhir (TA) yang akan diselenggarakan di semester VI (Genap) Program Studi D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal, Maka dengan ini kami mengajukan izin observasi pengambilan data di CITRA BAKERY yang Bapak / Ibu Pimpin, untuk kepentingan dalam pembuatan produk Tugas Akhir, dengan Mahasiswa sebagai berikut:			
No.	NIM	Nama	No. HP
1	20040031	INDAH QUROTUL AYUNI	082313546335
Demikian surat permohonan ini kami sampaikan atas izin dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.			
Tegal, 18 Juni 2023 Ka. Prodi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal  Ida Afrilliana, ST, M.Kom NIPY: 12.013.168			
 Jl. Matarani No. 9 Kota Tegal 52143, Jawa Tengah, Indonesia.		 komputer@politektegal.ac.id	
 0281 457077		 politektegal.ac.id	

Lampiran 4 Script Code Project

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

  <meta charset="utf-8">

  <title><?= $title; ?></title>

  <meta content="width=device-width, initial-scale=1.0" name="viewport">

  <meta content="Free HTML Templates" name="keywords">

  <meta content="Free HTML Templates" name="description">

  <!-- Favicon -->

  <link href="<?= base_url(); ?>/assets/frontend/img/favicon.ico" rel="icon">

  <!-- Google Web Fonts -->

  <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com">

  <link

                                                                    <link
href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins:wght@100;200;300;400;
500;600;700;800;900&display=swap" rel="stylesheet">

  <!-- Font Awesome -->
```

```
<link href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.10.0/css/all.min.css" rel="stylesheet">
```

```
<!-- Libraries Stylesheet -->
```

```
<link href="<?= base_url(); ?>/assets/frontend/lib/owlcarousel/assets/owl.carousel.min.css" rel="stylesheet">
```

```
<!-- Customized Bootstrap Stylesheet -->
```

```
<link href="<?= base_url(); ?>/assets/frontend/css/style.css" rel="stylesheet">
```

```
<link rel="stylesheet" href="<?= base_url(); ?>/assets/plugins/toastr/toastr.min.css">
```

```
<script src="<?= base_url(); ?>/assets/frontend/js/jquery-3.4.1.min.js"></script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<div class="toastr-success" data-flashdata="<?= $this->session->flashdata('toastr-success'); ?>"></div>
```

```
<div class="toastr-error" data-flashdata="<?= $this->session->flashdata('toastr-error'); ?>"></div>
```

```
<!-- Topbar Start -->
```



```

<div class="container-fluid">

  <div class="row align-items-center py-3 px-xl-5">

    <div class="col-lg-3 d-none d-lg-block">

      <a href="{%= base_url('home'); %}" class="text-decoration-none">

        <h3 class="m-0 display-5 font-weight-semi-bold"><span class="text-
primary font-weight-bold border px-3 mr-1">CB</span>Citra Bakery</h3>

      </a>

    </div>

    <div class="col-lg-9 col-12 text-right">

      <a href="{%= base_url('orders'); %}" class="btn border">

        <i class="fas fa-heart text-primary"></i>

        <span class="badge"><%= ($this->dt_user) ? $this->orders : 0;
?></span>

      </a>

      <a href="{%= base_url('cart'); %}" class="btn border">

        <i class="fas fa-shopping-cart text-primary"></i>

        <span class="badge"><%= ($this->dt_user) ? $this->cart : 0; ?></span>

      </a>

    </div>

  </div>

</div>

<!-- Topbar End -->

```

```

<!-- Navbar Start -->

<div class="container-fluid mb-5">

  <div class="row border-top px-xl-5">

    <div class="col-lg-3 d-none d-lg-block">

      <a class="btn shadow-none d-flex align-items-center justify-content-
between bg-primary text-white w-100" data-toggle="collapse" href="#navbar-
vertical" style="height: 65px; margin-top: -1px; padding: 0 30px;">

        <h6 class="m-0">Categories</h6>

        <i class="fa fa-angle-down text-dark"></i>

      </a>

      <nav class="collapse position-absolute navbar navbar-vertical navbar-
light align-items-start p-0 border border-top-0 border-bottom-0 bg-light"
id="navbar-vertical" style="width: calc(100% - 30px); z-index: 2;">

        <div class="navbar-nav w-100 overflow-hidden" style="height:
410px">

          <?php foreach ($kategori as $k) : ?>

            <?php

              if (isset($kategori_ani)) {

                if ($kategori_ani == $k->id) {

                  $class = 'active';

                } else {

                  $class = "";

                }

              }

```

```

        } else {
            $class = "";
        }; ?>
        <a href="<?= base_url('shop/' . $k->id); ?>" class="nav-item nav-
link <?= $class; ?>"><?= $k->kategori; ?></a>

    <?php endforeach; ?>
</div>
</nav>
</div>
<div class="col-lg-9">
    <nav class="navbar navbar-expand-lg bg-light navbar-light py-3 py-lg-0
px-0">
        <a href="" class="text-decoration-none d-block d-lg-none">
            <h3 class="m-0 display-5 font-weight-semi-bold"><span class="text-
primary font-weight-bold border px-3 mr-1">CB</span>Citra Bakery</h3>
        </a>
        <button type="button" class="navbar-toggler" data-toggle="collapse"
data-target="#navbarCollapse">
            <span class="navbar-toggler-icon"></span>
        </button>
        <div class="collapse navbar-collapse justify-content-between"
id="navbarCollapse">
            <div class="navbar-nav mr-auto py-0">

```

```

        <a href="<? = base_url(); ?>" class="nav-item nav-link <? = ($this->u1 == 'home') ? 'active' : "; ?>">Home</a>

        <a href="<? = base_url('shop'); ?>" class="nav-item nav-link <? = ($this->u1 == 'shop') ? 'active' : "; ?>">Shop</a>

        <a href="javascript:void(0)" class="nav-item nav-link <? = ($this->u1 == 'detail') ? 'active' : "; ?>">Shop Detail</a>

        <div class="nav-item dropdown">

            <a href="javascript:void(0)" class="nav-link dropdown-toggle <? = ($this->u1 == 'cart' || $this->u1 == 'checkout' || $this->u1 == 'order') ? 'active' : "; ?>" data-toggle="dropdown">Orders</a>

            <div class="dropdown-menu rounded-0 m-0">

                <a href="<? = base_url('cart'); ?>" class="dropdown-item <? = ($this->u1 == 'cart') ? 'text-primary' : "; ?>">Shopping Cart</a>

                <a href="javascript:void(0)" class="dropdown-item <? = ($this->u1 == 'checkout') ? 'text-primary' : "; ?>">Checkout</a>

                <a href="<? = base_url('orders'); ?>" class="dropdown-item <? = ($this->u1 == 'orders') ? 'text-primary' : "; ?>">List Orders</a>

            </div>

        </div>

        <a href="<? = base_url('contact'); ?>" class="nav-item nav-link <? = ($this->u1 == 'contact') ? 'active' : "; ?>">Contact</a>

    </div>

<div class="navbar-nav ml-auto py-0">

```

```

        <?php if ($this->dt_user == null) : ?>
            <a href="<?= base_url('auth'); ?>" class="nav-item nav-
link">Login</a>
            <a href="<?= base_url('auth/registrasi'); ?>" class="nav-item
nav-link">Register</a>
        <?php else : ?>
            <a href="<?= base_url('auth/logout'); ?>" class="nav-item nav-
link">Logout</a>
        <?php endif; ?>
    </div>
</div>
</nav>
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- Navbar End -->

```

```

<?php $this->load->view($page); ?>

```

```

<!-- Footer Start -->

```

```

<div class="container-fluid bg-secondary text-dark mt-5 pt-5">

```

```

    <div class="row px-xl-5 pt-5">

```

```

        <div class="col-lg-4 col-md-12 mb-5 pr-3 pr-xl-5">

```

```

<a href="" class="text-decoration-none">
    <h1 class="mb-4 display-5 font-weight-semi-bold"><span class="text-
primary font-weight-bold border border-white px-3 mr-1">CB</span>Citra
Bakery</h1>
</a>
    <p class="mb-2"><i class="fa fa-map-marker-alt text-primary mr-
3"></i>Jl. Kita Solusi, Kota Tegal, Jawa Tengah</p>
    <p class="mb-2"><i class="fa fa-envelope text-primary mr-
3"></i>admin@citrabakery.com</p>
    <p class="mb-0"><i class="fa fa-phone-alt text-primary mr-3"></i>0812
3423 4508</p>
</div>
</div>
<div class="row border-top border-light mx-xl-5 py-4">
    <div class="col-md-6 px-xl-0">
        <p class="mb-md-0 text-center text-md-left text-dark">
            &copy; <a class="text-dark font-weight-semi-bold" href="#">Citra
Bakery</a>. All Rights Reserved.
        </p>
    </div>
</div>
</div>
<!-- Footer End -->

```

```

<!-- Back to Top -->

<a href="#" class="btn btn-primary back-to-top"><i class="fa fa-angle-double-
up"></i></a>

<!-- JavaScript Libraries -->

<script src="<?= base_url();
?>/assets/frontend/js/bootstrap.bundle.min.js"></script>

<script src="<?= base_url();
?>/assets/frontend/lib/easing/easing.min.js"></script>

<script src="<?= base_url();
?>/assets/frontend/lib/owlcarousel/owl.carousel.min.js"></script>

<!-- Contact Javascript File -->

<script src="<?= base_url();
?>/assets/frontend/mail/jqBootstrapValidation.min.js"></script>

<script src="<?= base_url(); ?>/assets/frontend/mail/contact.js"></script>

<!-- Template Javascript -->

<script src="<?= base_url(); ?>/assets/frontend/js/main.js"></script>

<script src="<?= base_url(); ?>assets/plugins/toastr/toastr.min.js"></script>

<script src="<?= base_url(); ?>assets/plugins/toastr/customScript.js"></script>

</body>

```

</html>

Lampiran 5 Dokumentasi Implementasi

