

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Fajar Sidiq
NIM : 20090054
Program Studi : Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, S.Kom., M.Kom.
Status : Dosen
NIDN : 0613028601
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I / III d

Pada hari ini Kamis tanggal 14 Maret 2024 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I Skripsi Pihak Pertama dengan **syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 8 kali kepada Pihak Kedua**. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak. Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

Tegal, 14 Maret 2024

Pihak Pertama



Fajar Sidiq

Pihak Kedua



Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Aprilianty, S.P., M.Kom.
NIPY 09.015.225

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Fajar Sidiq
NIM : 20090054
Program Studi : Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.
Status : Dosen
NIDN : 0603088305
Jabatan Fungsional : Lektor
Pangkat/Golongan : III/B

Pada hari ini Kamis tanggal 18 Maret 2024 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing ^{II} Skripsi Pihak Pertama dengan syarat **Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 8 kali kepada Pihak Kedua.** Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak. Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

Tegal, 18 Maret 2024

Pihak Pertama



Fajar Sidiq

Pihak Kedua



Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.

Mengetahui

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Apriani, S.T., M.Kom.
NIPY 09.015.225

Lampiran 2. Surat Ketereangan Penelitian



POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
The True Vocational Campus

Sarjana Terapan Teknik Informatika

Nomor : 41.03/TK.PHB/IV/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi
Kepada :
Yth. : **Pemilik Steak Radja**
di Tegal

Dengan hormat, mahasiswa dengan identitas berikut ini:

nama : Fajar Sidiq
NIM : 20090054
prodi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian untuk keperluan Skripsi dengan judul "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan di Steak Radja Berbasis Website". Kami memohon Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan agar memperoleh data, keterangan, dan bahan yang diperlukan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Tegal, 05 April 2024
Ka. Prodi S.Tr. Teknik Informatika,



Dyah Apriyanti, S.T., M.Kom
NIPY : 09.015.225



Nomor : 41.03/TI.PHB/IV/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi
Kepada :
Yth. : Pamilik Tong Tji Pacific Mall Tegal
di Tegal

Dengan hormat, mahasiswa dengan identitas berikut ini:

nama : Fajar Sidiq
NIM : 20090054
prodi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian untuk keperluan Skripsi dengan judul "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Website". Kami memohon Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan agar memperoleh data, keterangan, dan bahan yang diperlukan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Tegal, 19 April 2024

Ka. Prodi S.T. Teknik Informatika,


Dyan Apriyanti, S.T., M.Kom
NIPY : 09.015.225

Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta:

1. Nama : Fajar Sidiq
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Nusa Indah RT/RW 001/006 Kejambon, Tegal Timur
2. Nama : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Raya Kluwut no.24 RT.003/RW.002 Kec. Bulakamba, Kab. Brebes 52253
3. Nama : taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Kaligangsa asri timur VIII No.33 RT.003/RW.007 perum Kaligangsa asri kelurahan Kaligangsa Kec. Margadana Kota Tegal 52147

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang kami mohonkan:
Berupa : Program Komputer
Berjudul : Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis Website.
 - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
 - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka kami bersedia secara sukarela bahwa:
 - a. permohonan karya cipta yang kami ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia RI dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

- c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal , Juli 2024



Fajar Sidiq
Pemegang Hak Cipta*

Handwritten signature of Ir. Ginanjar Wiro Sasmito.

Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
Pemegang Hak Cipta*

Handwritten signature of Taufiq Abidin.

Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom
Pemegang Hak Cipta*

* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

Lampiran 4. Surat Pengalihan Hak Cipta

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. N a m a : Fajar Sidiq
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : JL. Nusa Indah RT/RW 001/006 Kejambon, Tegal Timur
2. Nama : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Raya Kluwut no.24 RT.003/RW.002 Kec. Bulakamba, Kab.Brebes 52253.
3. N a m a : Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Kaligangsa asri timur VIII No.33 RT.003/RW.007 perum Kaligangsa asri kelurahan Kaligangsa Kec. Margadana Kota Tegal 52147

Adalah Pihak I selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

N a m a : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
Politeknik Harapan Bersama
Alamat : Jl. Mataram No. 9 Pesurungan Lor Kota Tegal

Adalah Pihak II selaku Pemegang Hak Cipta berupa Program Komputer dengan judul “Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis Website” untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Pemegang Hak Cipta
Ketua P3M
(Dr. Aldi Budi Riyanta S.Si., M.T.)

Tegal, Juli 2024

(Fajar Sidiq)


(Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.)


(Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom)

Lampiran 5. Manual Book

**BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN
APLIKASI
(*USER MANUAL*)**

**APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DI
STEAK RADJA BERBASIS *WEBSITE***

Oleh :

Fajar Sidiq

Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom

Taufik Abidin, S.Pd., M.Kom

1. PENDAHULUAN

1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *User manual* Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website* ini dibuat untuk tujuan menggambarkan dan menjelaskan penggunaan *Website* pemesanan untuk pengguna, karyawan dan kepala koki.

1.2. Deskripsi Umum Sistem

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi " Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website*". fungsi utama *Website* ini adalah sebagai platform atau penyedia layanan untuk Pemesanan *online* ditempat langsung dan dari manapun, yang didalam platform ini terdapat beberapa sistem yang telah dirancang untuk mempermudah pengguna dalam bertransaksi dan mengantri pada saat ditempat.

1.3. Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website*". Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut :

1. BAB I.

Berisikan informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem, serta deskripsi dokumen.

2. BAB II.

Berisikan perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan *Website* "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website*". Meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.

3. BAB III.

Berisikan *User manual Website* - " Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website* "..

2. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah *windows operating system* dan *Web browser*

2.2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah laptop atau komputer yang terhubung ke internet.

3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1. Struktur Menu

Adapun struktur menu pada Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website* adalah sebagai berikut:

- **Halaman Pengguna**

1. Kategori Menu
2. Menu
3. Keranjang pemesanan

- **Halaman Admin**

1. Dashboard Admin
2. Pengguna
3. Menu
4. Kategori
5. Transaksi

3.2. Penggunaan

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara menggunakan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website*.

3.2.1. Penggunaan *Website*

Halaman utama pada *User* adalah menampilkan berbagai fitur yang menarik dan bermanfaat yang dirancang khusus agar pengguna bisa memesan pada meja yang sudah dipesan. Fitur-fitur tersebut antara lain :

- **Fitur Kategori Menu:** Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat berbagai kategori menu seperti Kategori Beef Steak, Chicken Steak, Minuman, Menu Paket, Patty Beef Steak dan New Menu yang membuat pengguna bisa melihat dahulu semua kategori menu tersebut.
- **Fitur Menu:** Fitur ini memberikan informasi dan gambaran kepada pengguna berbagai menu yang ada pada Steak Radja yang membuat pengguna bebas memesan apapun dengan menyesuaikan harga yang ada.

Dalam Manual Book ini, pengguna akan diberikan petunjuk langkah demi langkah tentang penggunaan masing-masing fitur dengan jelas dan terperinci. Dengan memahami dan menguasai setiap fitur *Website* Steak Radja, pengguna akan dapat memperoleh pengalaman yang lebih mendalam dan menyenangkan dalam memilih berbagai menu yang disediakan.

3.2.1.1. Buka *Website*

- 1) Kunjungi *Website* – “<https://steakradja.vercel.app/>” dengan menggunakan *Web* browser dengan alamat url yang telah disediakan. Maka secara otomatis akan masuk kedalam halaman *Website* Steak Radja, seperti pada gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1 Tampilan Utama *Website* Steak Radja

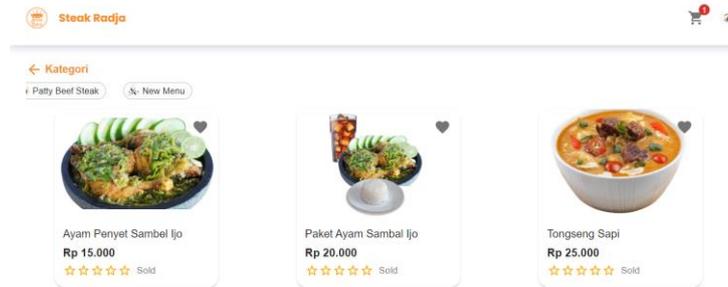
3.2.1.2. Cek Kategori Menu

- 1) Pastikan laptop atau komputer terhubungan ke internet, lalu buka *Website* Steak Radja.
- 2) Jika sudah akan masuk, Pastikan sudah melakukan login terlebih dahulu dengan memasukan username dan no. telepon
- 3) maka akan menampilkan seperti gambar 2 berikut :



Gambar 2 Tampilan setelah login

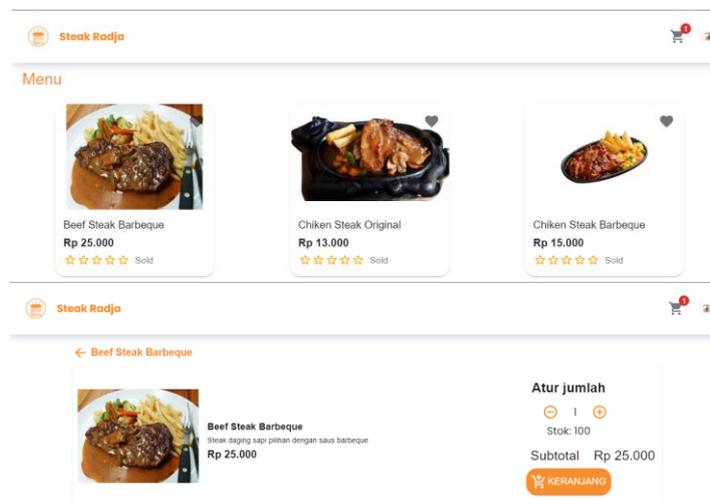
- 4) Jika ingin Cek Kategori Menu , Maka Klik Kategori Menu yang dipilih, contoh memilih New Menu maka Klik new menu pada fitur Kategori. Maka akan menghasilkan seperti gambar 3 berikut



Gambar 3 Tampilan memilih salah satu kategori

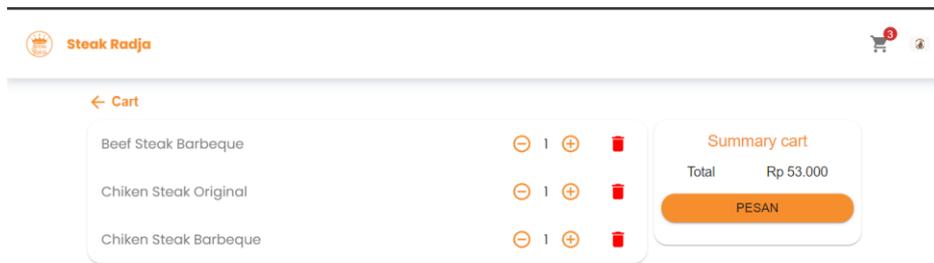
3.2.1.3. Cek Menu

- 1) Pastikan laptop atau komputer terhubung ke internet, lalu buka *Website* Steak Radja.
- 2) Jika sudah akan masuk, Pastikan sudah melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan no. telepon
- 3) Jika ingin melihat berbagai Menu, scroll kebawah. Lalu jika ingin melihat detail menu klik salah satu menu, Maka akan menampilkan seperti gambar 4 berikut :



Gambar 4 Tampilan Detail Menu

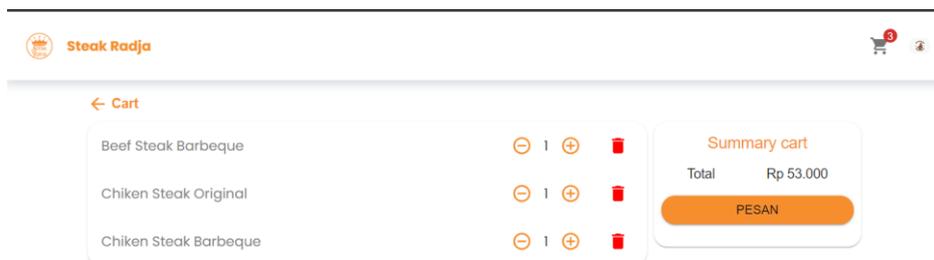
- 4) Setelah detai menu ditampilkan, pilih *jUMLah* menu yang ingin dipesan lalu Klik Keranjang, Maka akan menampilkan seperti gambar 5 berikut



Gambar 5 Tampilan Menu yang sudah masuk dalam keranjang

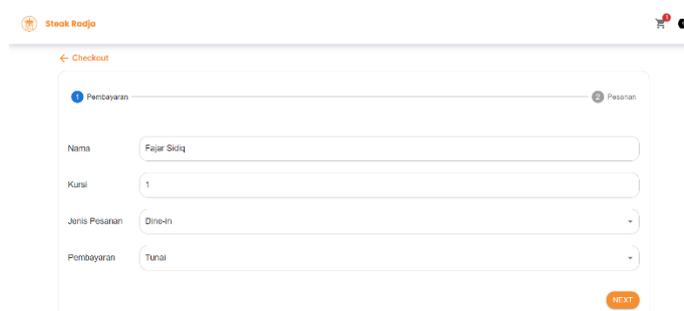
3.2.1.4. Keranjang Pemesanan

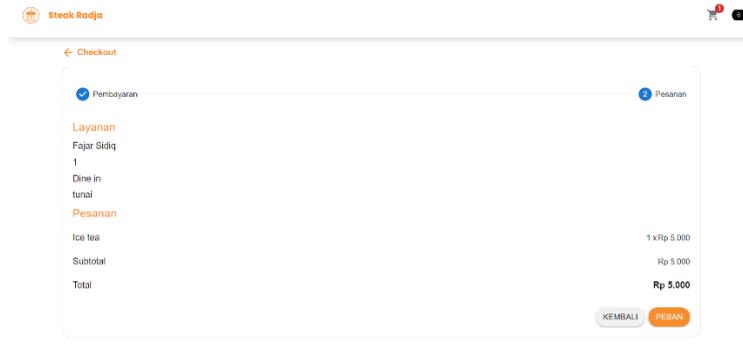
- Pastikan laptop atau komputer terhubung ke internet, lalu buka *Website* Steak Radja.
- Jika sudah akan masuk, Pastikan sudah melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan no. telepon
- Setelah masuk pada tampilan utama, klik icon keranjang pada kanan atas, Maka akan menampilkan seperti gambar 6 berikut :



Gambar 6 Tampilan pada keranjang pesanan

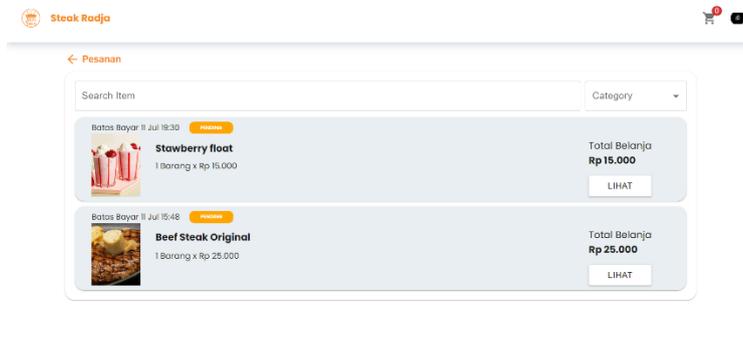
- Setelah masuk pada tampilan keranjang pesanan, jika pesanan sudah benar, Klik Pesan Maka akan menampilkan seperti gambar 7 berikut





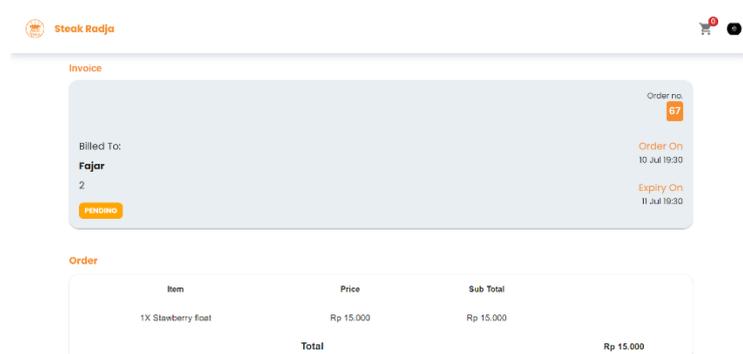
Gambar 7 Tampilan CheckOut

- Setelah mengKlik Pesan dan menampilkan checkout, maka akan menampilkan detail pesanan yang bisa dilihat pada gambar 8 berikut :



Gambar 8 Tampilan Pesanan

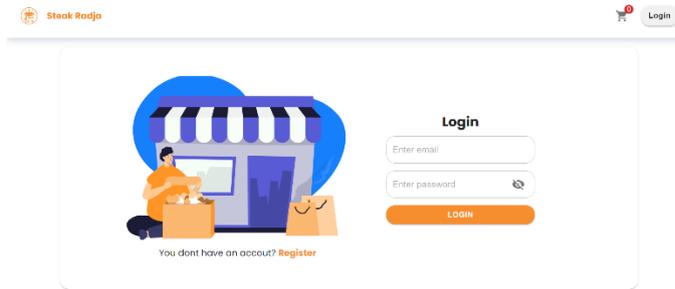
- Klik **Lihat**, maka akan menampilkan gambar 9 berikut :



Gambar 9 Tampilan Detail Pesanan

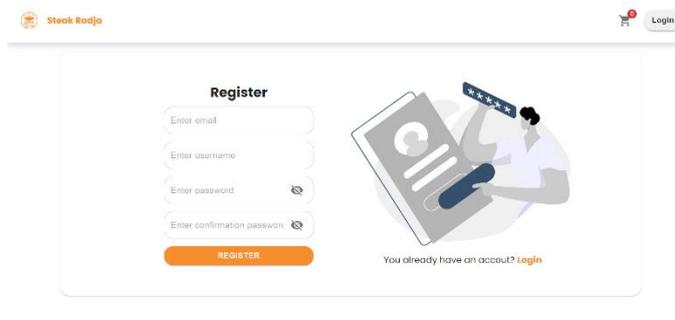
3.2.1.5. Login dan Register

- Tampilan Login jika pengguna belum melakukan login, Tampilan seperti gambar 10 berikut



Gambar 10 Tampilan Login

- Tampilan Register jika pengguna belum punya akun untuk melakukan login, Tampilan seperti gambar 11 berikut



Gambar 11 Tampilan Register

3.2.2. Penggunaan Halaman Admin Steak Radja

Halaman Admin Steak Radja merupakan pusat pengelolaan dalam *Website* Steak Radja. Fitur yang tersedia di halaman ini meliputi Dashboard, Pengguna, Menu, Kategori dan Transaksi. Panduan ini akan memberikan informasi lengkap tentang penggunaan fitur-fitur ini.

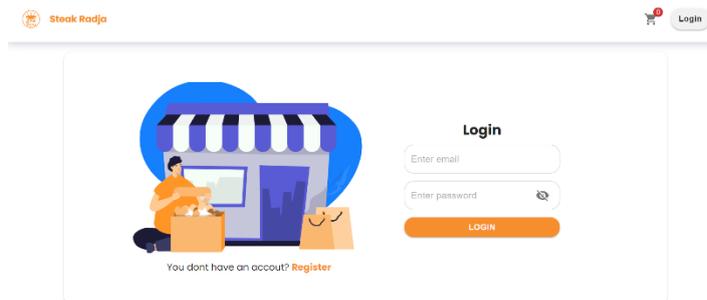
- Fitur Dashboard, untuk memberikan informasi terkait penggunaan fitur Pendapatan, Pesanan, Pelanggan, Admin, Transaksi Terbaru dan Pengguna Terbaru.
- Fitur Pengguna, untuk menambahkan data admin dengan cara mengisi form add. Fitur ini juga menampilkan akun pengguna dan admin.
- Fitur Menu, untuk menambahkan menu dan menghapus menu serta mengedit detail tentang menu tersebut.

- Fitur Kategori, untuk menambahkan kategori menu dan menghapus kategori menu serta mengedit kategori menu tersebut.
- Fitur Transaksi, untuk melihat data transaksi pesanan yang dibuat pengguna.

Panduan ini akan memberikan langkah-langkah detail tentang penggunaan setiap fitur yang tersedia pada halaman admin Steak Radja. Dengan memahami dan menguasai fitur-fitur ini, admin dapat efisien dalam mengelola data dan menganalisis data.

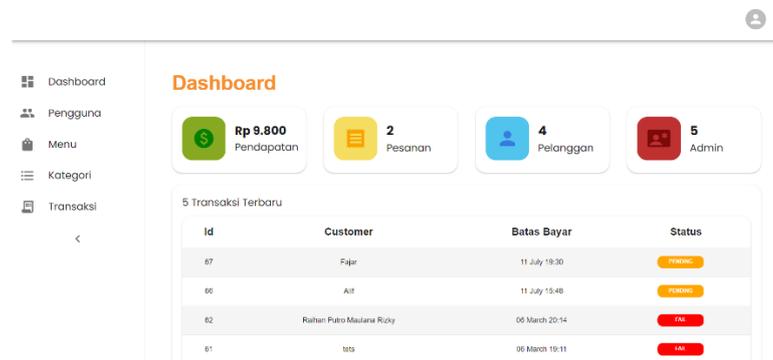
3.2.2.1. Login Halaman Admin

- 1) Buka *Web browser*, lalu ketikkan url admin `steakradja.app/admin` (link untuk contoh)
- 2) Kemudian masukan *Username* dan *no. telepon* dan klik **Login**



Gambar 12 Login Admin

- 3) Lalu akan muncul halaman utama admin

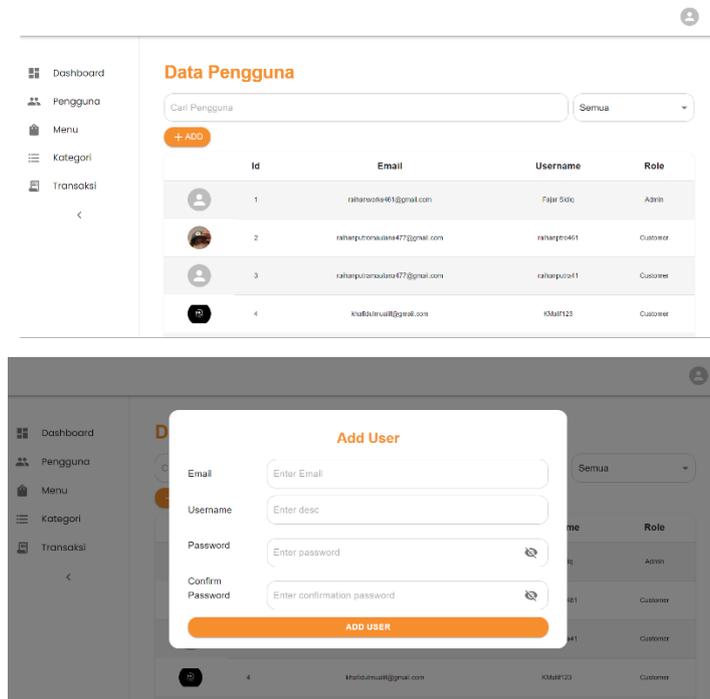


Gambar 13 Halaman Utama Admin

3.2.2.2. Menambahkan Data Admin

- 1) *Login* ke halaman utama admin
- 2) Klik Pengguna Lalu **Add**

3) Isi form lalu klik **ADD USER**



Gambar 14 Tampilan Add Admin

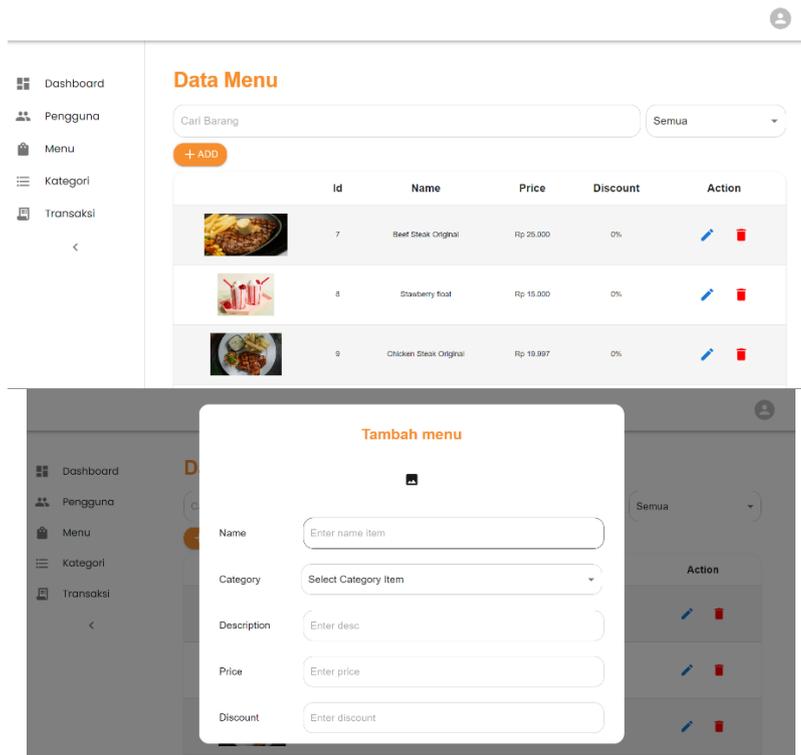
4) Jika sudah maka akan menampilkan seperti gambar



Gambar 15 Tampilan Sesudah Add

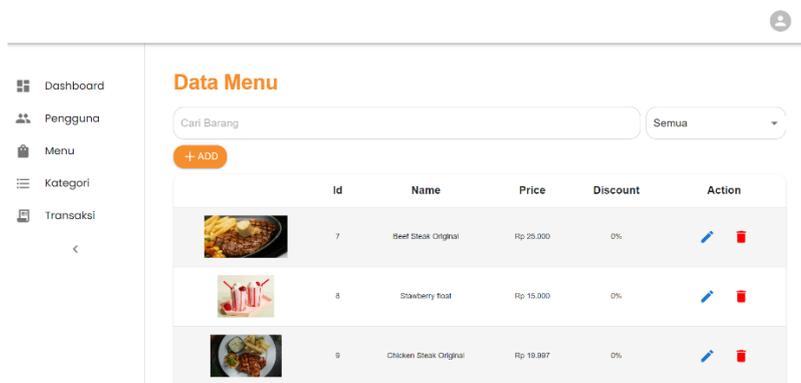
3.2.2.3. Menambah Data Menu

- 1) *Login* ke halaman utama admin
- 2) Klik **Menu**
- 3) Klik **ADD**, maka akan menampilkan gambar berikut :



Gambar 16 Tampilan Add Menu

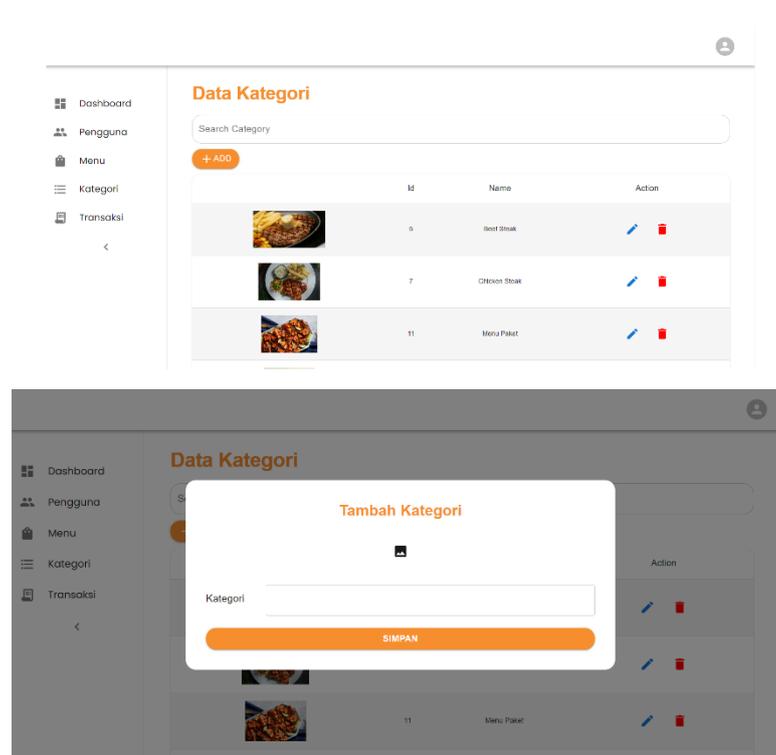
- 4) Isi form lalu klik **ADD ITEM**, maka akan menampilkan gambar berikut ini :



Gambar 17 Tampilan Sesudah Add Menu

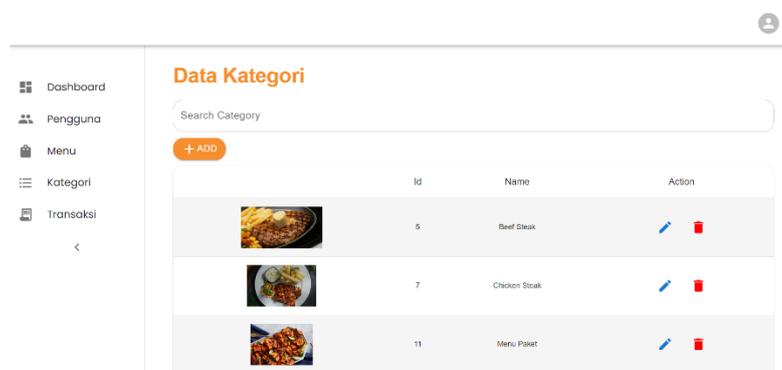
3.2.2.4. Menambah Data Kategori Menu

- 1) *Login* ke halaman utama admin
- 2) Klik **Kategori**
- 3) Klik **ADD**, maka akan menampilkan gambar berikut :



Gambar 18 Tampilan Add Kategori

4) Isi form lalu klik **SIMPAN**, maka akan menampilkan gambar berikut



Gambar 19 Tampilan Sesudah Add Kategori

3.2.2.5. Melihat Transaksi

- *Login* ke halaman utama admin
- Klik **Transaksi**, maka akan menampilkan gambar berikut :

The screenshot displays a web admin interface for transaction data. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Pengguna, Menu, Kategori, and Transaksi. The main content area is titled 'Data Transaksi' and features a search bar with the placeholder text 'Cari Transaksi dari id dan nama customer'. Below the search bar is a table with the following data:

Id	Customer	Batas Bayar	Status	Action
07	Fajar	11 July 19:30	PENDING	
06	Alif	11 July 15:48	PENDING	
02	Raihan Putro Maulana Rizky	06 March 20:14	FAIL	
01	Iets	06 March 19:11	FAIL	
00	Raihan Putro Maulana Rizky	06 March 12:16	SUCCESS	
59	Raihan Putro Maulana Rizky	06 March 10:52	SUCCESS	
58	Fajar sidq	06 March 10:41	SUCCESS	

Gambar 20 Tampilan Fitur Transaksi pada *Web Admin*

Lampiran 6. Dokumen Teknikal

DOKUMEN TEKNIKAL

APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DI STEAK RADJA BERBASIS *WEBSITE*

Oleh :

Fajar Sidiq

Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom

Taufik Abidin, S.Pd., M.Kom.

Profile

Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Steak Radja Berbasis *Website* Sistem Cerdas Berbasis *Website* adalah aplikasi berbasis *Website* yang digunakan untuk membantu pengguna dalam pemesanan atau antrian ditempat Steak Radja.

Fungsi utama *Website* ini adalah sebagai platform atau penyedia layanan untuk Pemesanan *online* ditempat langsung dan dari manapun, yang didalam platform ini terdapat beberapa sistem yang telah dirancang untuk mempermudah pengguna dalam bertransaksi dan mengantri pada saat ditempat

Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang saat ini, teknologi informasi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu dampaknya adalah perubahan perilaku konsumen dalam bertransaksi, seperti memesan makanan di restoran atau mengambil makanan. Pemesanan makanan secara *online* melalui aplikasi dan *Website* kini semakin populer karena menawarkan kemudahan dan kemudahan kepada konsumen.

Steak Radja merupakan sebuah restoran yang lokasinya berada di daerah Tegal Provinsi Jawa Tengah. Restoran ini menjual berbagai macam jenis makanan atau minuman seperti : *Seafood*, Fastfood, Aneka Ayam Bebek. Meskipun Steak Radja Tegal telah mendaftarkan usahanya di platform aplikasi *online* seperti GoFood, ShopeeFood, dll. Kami menyadari bahwa memiliki *Website* pemesanan sendiri dapat memberikan keuntungan tambahan yang signifikan.

Ketika rumah makan sedang ramai dikunjungi pelanggan, seringkali pegawai rumah makan tersebut kewalahan karena harus mencatat menu makanan dan minuman yang telah dipesan pelanggan. Khususnya jika ternyata menu yang dipesan tersebut habis, maka pegawai akan kembali ke meja pelanggan dan menginformasikan bahwa menu yang dipesan tersebut sudah habis. Belum lagi ketika tercatat menu yang double, dan masalah lain yang mempengaruhi kinerja pegawai sehingga pelanggan tidak puas dengan pelayanan rumah makan tersebut. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya pelanggan yang berkunjung ke rumah makan tersebut dan membuat rumah makan tersebut menjadi sepi pelanggan.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka perlu dibangun aplikasi pemesanan makanan Steak Radja berbasis *Website* menjadi sangat penting. Aplikasi ini diharapkan dapat memecahkan tantangan restoran dan meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pelanggan..

Manfaat

Adapun Manfaat yang dapat dihasilkan, Sebagai berikut :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam proses pemesanan menu makanan di Steak Radja.
- b. Pelanggan dapat melihat semua informasi menu yang disediakan.
- c. Mempermudah karyawan mencatat transaksi pemesanan.

Spesifikasi Teknis

Spesifikasi Teknik meliputi :

- a. *Source Code*

Berikut uraian spesifikasi untuk pembangunan *Website* Steak Radja, antara lain :

- a. Visual Code
- b. Google Chrome
- c. Xampp

Berikut uraian spesifikasi modul :

1. Source Code

Pada source kode kali ini akan dijelaskan Sebagian besar kode yang digunakan untuk membuat aplikasi ini, terutama pada kode javascript yang digunakan pada aplikasi *Website*. Berikut ini adalah penjelasan mengenai kode – kode tersebut :

- Login

Kode berikut yang diberikan adalah bagian dari komponen Login yang ditulis dengan menggunakan React. Berikut adalah penjelasan singkat dari kode tersebut :

- a. Deklarasi dan Impor Hook :

- `useNavigate`` dari ``react-router-dom`` digunakan untuk navigasi antara halaman.

- `useDispatch` dari `react-redux` digunakan untuk mengirim aksi ke store Redux.
 - `useState` dari React digunakan untuk membuat state lokal.
- b. State Lokal :
- `showNo. telepon` digunakan untuk mengatur apakah no. telepon akan ditampilkan atau disembunyikan.
- c. Fungsi Handle Show No. telepon :
- `handleShowNo. telepon` adalah fungsi untuk mengubah nilai `showNo. telepon` antara `true` dan `false`.
- d. `useForm` :
- Menggunakan `useForm` dari `react-hook-form` untuk menangani form.
 - `yupResolver` digunakan untuk validasi schema dari form.
- e. `useEffect` :
- Menggunakan `useEffect` untuk memantau perubahan pada `UserSelect`.
 - Jika `UserSelect` berubah, efek ini akan dijalankan.
 - Berdasarkan `role` dari `UserSelect`, pengguna akan diarahkan ke halaman yang sesuai:
 - Jika `role` adalah 'Customer', pengguna akan diarahkan ke `^`.
 - Jika `role` adalah 'Admin', pengguna akan diarahkan ke `/admin/dashboard`.
- f. `onSubmit` :
- Fungsi ini akan dijalankan saat form dikirimkan.
 - Mengirimkan aksi `setUserLogin` ke Redux dengan username dan no. telepon dari form.
 - Jika terdapat error, akan menampilkan toast dengan pesan error.
- Kode ini menangani proses login, validasi form, dan navigasi pengguna berdasarkan peran mereka setelah login.

```
const navigate = useNavigate();
const dispatch = useDispatch();

const [showPassword, setShowPassword] = useState(false);

const handleShowPassword = () => setShowPassword(!showPassword);

const {
  handleSubmit,
  register,
  formState: { errors }
} = useForm({ resolver: yupResolver(schema) });

useEffect(() => {
  if (userSelect) {
    if (userSelect.role === 'Customer') {
      navigate('/');
    } else if (userSelect.role === 'Admin') {
      navigate('/admin/dashboard');
    }
  }
}, [userSelect]);

const onSubmit = (data) => {
  dispatch(setUserLogin({
    email: data.email,
    password: data.password,
  }));
  toast(err, {
    style: {
      marginTop: '2%',
    }
  });
});
```

Gambar 1. 1. Login

- Register

Kode berikut yang diberikan adalah bagian dari komponen Register yang ditulis dengan menggunakan React. Berikut adalah penjelasan singkat dan sederhana dari kode tersebut:

a. Deklarasi dan Impor Hook :

- `useNavigate` dari `react-router-dom` digunakan untuk navigasi antara halaman.

- `useDispatch` dari `react-redux` digunakan untuk mengirim aksi ke store Redux.

- `useState` dari React digunakan untuk membuat state lokal.

b. State Lokal :

- `showNo. telepon` dan `showConfirmNo. telepon` digunakan untuk mengatur apakah no. telepon dan konfirmasi no. telepon akan ditampilkan atau disembunyikan.

c. Fungsi Handle Show No. telepon :

- `handleShowNo. telepon` adalah fungsi untuk mengubah nilai `showNo. telepon` antara `true` dan `false`.

- `handleShowConfirmNo. telepon` adalah fungsi untuk mengubah nilai `showConfirmNo. telepon` antara `true` dan `false`.

d. `useForm` :

- Menggunakan `useForm` dari `react-hook-form` untuk menangani form.

- `yupResolver` digunakan untuk validasi schema dari form.

e. `onSubmit` :

- Fungsi ini akan dijalankan saat form dikirimkan.

- Mengirimkan aksi `setUserRegister` ke Redux dengan data `username`, `Username`, no. telepon, dan peran ('Customer') dari form.

- Setelah sukses, pengguna akan diarahkan ke halaman login.

f. Render JSX :

- Menggunakan `Box` dan `Card` dari `@mui/material` untuk tata letak dan gaya.

- Form terdiri dari `TextField` untuk input data `username`, `Username`, dan no. telepon.

- `form` menggunakan `handleSubmit` dari `react-hook-form` untuk menangani pengiriman data.

Kode ini menangani proses registrasi pengguna baru, validasi form, dan navigasi pengguna ke halaman login setelah registrasi berhasil

```

mst navigate = useNavigate();
mst dispatch = useDispatch();

mst [showPassword, setShowPassword] = useState(false);
mst [showConfirmPassword, setShowConfirmPassword] = useState(false);

mst handleShowPassword = () => setShowPassword(!showPassword);
mst handleShowConfirmPassword = () => setShowConfirmPassword(!showConfirmPassword);

mst {
  handleSubmit,
  register,
  formState: { errors }
} = useForm({ resolver: yupResolver(schema) });

mst onSubmit = (data) => {
  dispatch(setUserRegister({
    email: data.email,
    username: data.username,
    password: data.password,
    role: 'customer'
  }));
  navigate('/login');
});

return (
  <Box className={classes.container}>
    <Card className={classes.cardContainer}>
      <Box className={classes.formContainer}>
        <Typography variant="p" component="div" sx={{ fontSize: '30px', fontWeight: 'bolder', marginbottom: '20' }}>
          Register
        </Typography>
        <Form onSubmit={handleSubmit(onSubmit)}>
          <Box sx={{ display: 'flex', flexDirection: 'column' }}>
            <TextField .....

```

Gambar 1. 2. Register

- Dashboard *User*

Kodeberikut yang diberikan adalah bagian dari komponen Home yang ditulis dengan menggunakan React. Berikut adalah penjelasan singkat dan sederhana dari kode tersebut:

1. Deklarasi dan Impor Hook :

- `useDispatch` dari `react-redux` digunakan untuk mengirim aksi ke store Redux.

2. Pengambilan Data Items :

- `itemsData` diambil dari props `items`.

3. useEffect :

- Menggunakan `useEffect` untuk menjalankan efek samping setelah komponen di-mount.

- Mengirimkan aksi `getItemList` untuk mendapatkan daftar item saat komponen pertama kali di-render.

4. Render JSX:

- `Box` dan `Card` dari `@mui/material` digunakan untuk tata letak dan gaya.

- `Slider` adalah komponen untuk slider gambar (tidak ditampilkan kodenya di sini).

- `Typography` digunakan untuk menampilkan judul "Kategori" dan "Menu".

- `CategoryMenu` adalah komponen lain yang menampilkan menu kategori (tidak ditampilkan kodenya di sini).

- `Box` digunakan untuk membungkus daftar item yang di-render dengan `map`.

- `CardItem` adalah komponen untuk menampilkan setiap item dalam bentuk kartu. Setiap item dari `itemsData` dioper ke `CardItem` melalui prop `itemData`.

5. PropTypes :

- `Home.propTypes` digunakan untuk mendefinisikan tipe dari prop `items` yang diterima oleh komponen Home.

6. mapStateToProps :

- `createStructuredSelector` dari `reselect` digunakan untuk memilih state dari store Redux dan memetakan state tersebut ke props `items` yang diterima oleh komponen Home.

Kode ini menangani pengambilan daftar item dari store Redux dan menampilkan item-item tersebut dalam bentuk kartu pada halaman Home.

```
const dispatch = useDispatch();
const itemsData = items?.items;

useEffect(() => {
  dispatch(getItemList());
}, [dispatch]);

return (
  <Box className={classes.container}>
    <Slider />
    <Typography component="h1" variant="h5" color="#F68E2E">
      Kategori
    </Typography>
    <CategoryMenu />
    <Typography component="h1" variant="h5" color="#F68E2E">
      Menu
    </Typography>
    <Box className={classes.cardContainer}>
      {itemsData?.map((item, index) => (
        <CardItem key={index} itemData={item} />
      ))}
    </Box>
  </Box>
);

e.propTypes = {
  items: PropTypes.any,
};
```

Gambar 1. 3. Dashboard User

- Checkout

Kode berikut yang diberikan adalah bagian dari komponen Checkout yang ditulis dengan menggunakan React. Berikut adalah penjelasan singkat dan sederhana dari kode tersebut:

1. Deklarasi dan Impor Hook :

- `useDispatch` dari `react-redux` digunakan untuk mengirim aksi ke store Redux.

- `useState` dari React digunakan untuk membuat state lokal `activeStep`.

2. State Lokal :

- `activeStep` digunakan untuk melacak langkah aktif dalam proses checkout.

3. Fungsi Handle :

- `handleNext` digunakan untuk melanjutkan ke langkah berikutnya dalam proses checkout. Mengirim aksi `setStepCheckout` dan memperbarui `activeStep`.

- `handleBack` digunakan untuk kembali ke langkah sebelumnya dalam proses checkout. Mengirim aksi `setStepCheckout` dan memperbarui `activeStep`.

4. Fungsi Render Component :

- `renderComponent` digunakan untuk merender komponen berdasarkan langkah saat ini (`step.step`).

- Jika `step.step` adalah 0, maka merender komponen `AddressForm`.

- Jika `step.step` adalah 1, maka merender komponen `Review`.

5. Render JSX :

- `Box` dari `@mui/material` digunakan untuk tata letak dan gaya.

- `BackButton` adalah komponen untuk tombol kembali dengan `pageName` "Checkout".

- `Paper` dari `@mui/material` digunakan sebagai kontainer dengan gaya tertentu.

- `Stepper` dari `@mui/material` digunakan untuk menampilkan langkah-langkah proses checkout.

- `Step` dan `StepLabel` digunakan untuk menampilkan label setiap langkah dalam `Stepper`.

Kode ini menangani proses checkout dengan beberapa langkah, memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke langkah berikutnya atau kembali ke langkah sebelumnya. Komponen yang sesuai akan dirender berdasarkan langkah saat ini.

```
import React = useState(0);

const [activeStep, setActiveStep] = useState(0);

const handleNext = () => {
  dispatch(setStepCheckout(step.step + 1));
  setActiveStep(activeStep + 1);
};

const handleBack = () => {
  dispatch(setStepCheckout(step.step - 1));
  setActiveStep(activeStep - 1);
};

const renderComponent = () => {
  console.log("step>>>", step.step);
  switch (step.step) {
    case 0:
      return <AddressForm onNext={handleNext} />;
    case 1:
      return <Review onNext={handleNext} onBack={handleBack} />;
  }
};

return (
  <>
    <Box className={classes.container} >
      <BackButton pageName="Checkout" />
      <Stepper variant="outlined" className={classes.contentContainer} sx={{ borderRadius: '20px', my: { xs: 2, md: 2 }, pt: { xs: 2, md: 3 } }} >
        <Stepper activeStep={activeStep} sx={{ pt: 3, pb: 5 }} >
          {steps.map((label) => {
            <Step key={label} >
              <StepLabel>{label}</StepLabel>
            </Step>
          })}
        </Stepper>
      </Box>
    </>
  )
);
```

Gambar 1. 4. CheckOut

2. Database

- Tabel *User*

Merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan informasi admin. Tabel ini terdiri dari beberapa kolom, yaitu id, username, no. telepon, Username, fullname, address, province_id, city_id, phone, role, photo, createdAt dan updatedAt.

#	nama	jenis	terstruktur	nullable	default	primary	foreign	index	opsi
1	id	int(11)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	email	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	username	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	fullName	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
6	address	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
7	province_id	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	0				Ubah Hapus Lainnya
8	city_id	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	0				Ubah Hapus Lainnya
9	phone	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
10	role	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
11	photo	text	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
12	createdAt	datetime		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
13	updatedAt	datetime		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 1. 5. Tabel *User*

- Tabel Transaksi

Tabel Transaksi digunakan untuk menyimpan Data Transaksi yang masuk. Tabel ini terdiri dari beberapa kolom, yaitu id, *User_id*, *fullName*, *address*, *phone*, *province*, *city*, *service*, *shippingCost*, *subtotal*, *total*, *status*, *orderAt*, *expiryAt*, *snap_token*, *createdAt*, *updatedAt*, *payment_method*.

2	user_id	int(11)		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
3	fullName	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
4	address	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
5	phone	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
6	province	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
7	city	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
8	service	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
9	shippingCost	int(11)		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
10	subtotal	int(11)		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
11	total	int(11)		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
12	status	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
13	orderAt	datetime		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
14	expiryAt	datetime		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
15	snap_token	varchar(255)	utf8mb4_general_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
16	createdAt	datetime		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
17	updatedAt	datetime		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 1. 6. Tabel Transaksi

- Tabel Menu

Tabel Transaksi digunakan untuk menyimpan data menu makanan. Tabel ini terdiri dari beberapa kolom, yaitu id, *category_id*, *name*, *desc*, *price*, *discount*, *stock*, *sold*, *rating*, *img*, *author_id*, *createdAt*, *updatedAt*.

2	category_id	int(11)	Ya	NULL	Ubah Hapus Lainnya
3	name	varchar(255) utf8mb4_general_ci	Ya	NULL	Ubah Hapus Lainnya
4	desc	varchar(255) utf8mb4_general_ci	Ya	NULL	Ubah Hapus Lainnya
5	price	int(11)	Ya	0	Ubah Hapus Lainnya
6	discount	int(11)	Ya	0	Ubah Hapus Lainnya
7	stock	int(11)	Ya	0	Ubah Hapus Lainnya
8	sold	int(11)	Ya	0	Ubah Hapus Lainnya
9	rating	int(11)	Ya	0	Ubah Hapus Lainnya
10	img	text utf8mb4_general_ci	Ya	NULL	Ubah Hapus Lainnya
11	author_id	int(11)	Ya	NULL	Ubah Hapus Lainnya
12	createdAt	datetime	Tidak	Tidak ada	Ubah Hapus Lainnya

Gambar 1. 7. Tabel Menu

- Tabel Keranjang

Tabel Keranjang digunakan untuk menyimpan data pada fitur keranjang. Tabel ini terdiri dari beberapa kolom, yaitu id, item_id, User_id, price, qty, createdAT, updatedAt.

1	id	int(11)	Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	item_id	int(11)	Ya	NULL		Ubah Hapus Lainnya
3	user_id	int(11)	Ya	NULL		Ubah Hapus Lainnya
4	price	int(11)	Ya	NULL		Ubah Hapus Lainnya
5	qty	int(11)	Ya	NULL		Ubah Hapus Lainnya
6	createdAt	datetime	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya

Gambar 1. 8. Tabel Keranjang

Lampiran 7. Sertifikat HKI yang didapatkan


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202471313, 25 Juli 2024

Pencipta

Nama : **Fajar Sidiq, Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom. dkk**
Alamat : **JL. Nusa Indah, RT.001/RW.006, Kelurahan Kejambon, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah 52122, Tegal Timur, Tegal, Jawa Tengah, 52122**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama**
Alamat : **Jalan Mataram No. 9, Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana 52142, Margadana, Tegal, Jawa Tengah 52142**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DI STEAK RADJA BERBASIS WEBSITE**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **25 Juli 2024, di Tegal**
Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**
Nomor pencatatan : **000646664**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001



Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Fajar Sidiq	Jl. Nusa Indah, RT.001/RW.006, Kelurahan Kejambon, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah 52122, Tegal Timur, Tegal
2	Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.	Jl. Raya Kluwut No.24 RT.003/RW.002 Desa Kluwut, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Propinsi Jawa Tengah 52253, Bulakamba, Brebes
3	Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.	Jl. Kaligangsa Asri Timur VIII No.33 RT.003/RW.007 Perum Kaligangsa Asri Kelurahan Kaligangsa, Kecamatan Margadana, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah 52147, Margadana, Tegal



Lampiran 8. Lembar Bimbingan



SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Fajar Sidiq
 Nim : 20090054
 No. Ponsel : 082314923655
 Judul TA : Aplikasi Pemesanan Menu Makanan di Steak Radja Berbasis Website.

Dosen Pembimbing I : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
1	17/04/2029	UI/UX konsep	Revisi	f.
2	16/05/2029	UI/UX konsep	Revisi layout aplikasi	f.
3	19/06/2029	- laporan admin - Suburkama prote sign in.	Revisi Aplikasi	f.
4	12/07/29	Aplikasi	- Cashless payment - flipping route (admin). - Koki & Kasir (user)	f.



SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
5	18/24 7	produksi	revisi layout	f.
6	22/24 7	produksi Layout Laporan .	OTR	f.
7	31/24 7	Laporan one . Acc hasil ujian		f. f.



**SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing

Tegal, 2024
Dosen Pembimbing I

Ir. Ghanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
NIPY. 10.007.032



SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Fajar Sidiq
Nim : 20090054
No. Ponsel : 082314923655
Judul TA : Aplikasi Pemesanan Menu Makanan di Steak Radja Berbasis Website.

Dosen Pembimbing II : Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	17/4 - 2024	Konsep	- lakukan observasi & Tong Tji Partipic untuk pembandingan	
2.	12/4 - 2024	Produk	- dibuat logo	
3.	9/4 - 2024	Produk	- diberi tombol back - tambah tombol hapus & list menu - setelah klik keranjang menuju hal. kategori (diberi popup) - ulaskan & modakan	
4.	11/4 - 2024	Produk	ok → lanjut layaran	



SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
5.	19/7-2024	Bab I	Format sesuai kan Pandaan	
6.	22/7-2024	Bab I Bab II	Oke Dropin kan	
7.	24/7-2024	Bab II Bab III	Oke Oke	
8.	25/7-2024	Full laporan	Oke → Siap Ujian	

Tegal, 28 Juli 2024
Dosen Pembimbing II

Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.
NIPY. 06.014.184