

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**PEMROGRAMAN WEB 1**



**DOSEN PENGAMPU :**

Dr. Harja Santanapurba, M.Kom

Novan Alkaf B. S., S.Kom., M.T

Ihdalhubbi Maulida, M.Kom

**DISUSUN OLEH: KELOMPOK 8**

Nazwa Khairunisa : 2410131120001

Noviyanti Agustina Putri : 2410131220028

Yeni Ariani : 2410131120008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**2025**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun proposal yang berjudul “Pembuatan Website 'Dapur Kenangan' sebagai Sarana Digitalisasi UMKM Kuliner” dengan baik dan lancar.

Proposal ini kami susun sebagai bentuk kontribusi dalam mendukung perkembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), khususnya di bidang kuliner, melalui pemanfaatan teknologi digital. Di era modern saat ini, keberadaan website menjadi salah satu sarana penting dalam memperluas jangkauan promosi, memperkenalkan produk, dan meningkatkan daya saing usaha. Website “Dapur Kenangan” dirancang sebagai media informasi dan pemesanan yang mudah diakses, serta dapat membantu UMKM kuliner dalam meningkatkan visibilitas dan pelayanan kepada pelanggan.

Kami menyadari bahwa proposal ini masih memiliki kekurangan, baik dalam hal isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan masukan yang membangun demi penyempurnaan di masa yang akan datang.

Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pengampu, yaitu Bapak Harja Santana Purba, M.Kom., Bapak Novan Alkaf B. S., S.Kom., M.T., dan Ibu Ihdalhubbi Maulida, M.Kom., atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan proposal ini.

Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal dalam pengembangan UMKM kuliner berbasis digital.

Banjarmasin, 17 Juni 2025

penulis

kelompok 8

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI ..... iii

BAB I PENDAHULUAN ..... 4

    A. Latar Belakang ..... 4

    B. Rumusan Masalah..... 5

    C. Batasan Masalah ..... 5

    D. Tujuan ..... 5

    E. Manfaat..... 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 7

BAB III METODE ..... 8

BAB IV PERENCANAAN..... 10

    A. Target Pengguna ..... 10

    B. Interaksi pengguna dengan website..... 10

    C. Alur Pengguna..... 11

BAB V PENUTUP..... 12

    Kesimpulan ..... 12

    Saran ..... 12

DAFTAR PUSTAKA..... 14

PROFIL PENULIS ..... 15

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan tulang punggung ekonomi Indonesia, berperan besar dalam penyerapan tenaga kerja dan kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional. UMKM, khususnya di sektor kuliner, memiliki potensi besar dalam mendukung ketahanan ekonomi lokal dan memperkenalkan kekayaan cita rasa daerah. Namun, seiring perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen yang kian mengandalkan platform digital, banyak pelaku UMKM masih menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi informasi secara efektif.

Di tengah tren digitalisasi, konsumen saat ini cenderung mencari informasi produk, memesan makanan, dan berinteraksi dengan pelaku usaha melalui media online. Hal ini menuntut pelaku UMKM untuk mulai memanfaatkan teknologi digital, tidak hanya untuk promosi, tetapi juga untuk membangun sistem operasional yang lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan pasar. Sayangnya, masih banyak UMKM kuliner yang bergantung pada promosi konvensional dan belum memiliki sarana digital yang terstruktur seperti website.

Digitalisasi UMKM menjadi strategi kunci untuk meningkatkan daya saing, memperluas pasar, dan mempermudah akses informasi bagi konsumen. Website menjadi alat digital yang efektif untuk mendukung promosi, pemesanan, dan pengelolaan operasional bisnis secara lebih efisien. Dengan tampilan yang menarik, informasi yang lengkap, dan kemudahan akses, website mampu memberikan nilai tambah bagi pelaku usaha dalam menjangkau konsumen secara lebih luas, termasuk di luar wilayah domisili usaha.

“Dapur Kenangan” hadir sebagai solusi digitalisasi untuk UMKM kuliner melalui platform berbasis web yang memungkinkan pelaku usaha memamerkan produk makanan lokal secara lebih luas. Website ini memfasilitasi penampilan menu, pemesanan online, dan komunikasi yang lebih baik dengan pelanggan, sehingga diharapkan dapat menjadi inovasi yang mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan UMKM kuliner di era digital.

Pembuatan website “Dapur Kenangan” juga diharapkan dapat menjadi percontohan dalam penerapan teknologi digital sederhana namun berdampak bagi pelaku UMKM, khususnya yang belum memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Dengan desain antarmuka yang user-friendly dan fitur yang relevan dengan kebutuhan usaha kuliner, website ini diharapkan mampu membantu pelaku UMKM dalam membangun branding usaha, meningkatkan profesionalitas, serta menjawab tantangan pasar modern yang semakin kompetitif.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah website yang dapat digunakan untuk mendukung digitalisasi UMKM kuliner "Dapur Kenangan"?
2. Fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan dalam website agar dapat menunjang promosi, pemesanan, dan pengelolaan produk kuliner secara efektif?
3. Bagaimana penerapan teknologi web dapat membantu meningkatkan jangkauan pasar dan efisiensi operasional UMKM kuliner?

## **C. Batasan Masalah**

1. Website dikembangkan khusus untuk UMKM kuliner "Dapur Kenangan" sebagai sarana digital dalam menampilkan menu, menerima pesanan, dan memproses transaksi secara online.
2. Website dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript, JSON, dan Firebase.
3. Pesanan yang masuk akan diproses melalui halaman dapur (kitchen) dan hanya dapat dilihat atau diproses oleh admin/koki setelah verifikasi.
4. Admin memiliki akses untuk mengedit menu dan memverifikasi pesanan yang masuk ke dapur, sementara pengguna hanya dapat melihat, mencari, mengurutkan makanan, dan melakukan checkout.

## **D. Tujuan**

1. Mengembangkan website pemesanan digital untuk UMKM kuliner "Dapur Kenangan" yang memungkinkan pelanggan melakukan transaksi secara cepat dan mudah, sehingga meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan makanan dan minuman.

2. Menyediakan sarana digital yang memudahkan pelaku UMKM kuliner dalam mengelola bisnis mereka, mulai dari promosi produk, pengelolaan menu, pemrosesan pesanan, hingga pilihan metode pembayaran.
3. Mendorong digitalisasi UMKM kuliner melalui penerapan teknologi berbasis web guna menciptakan layanan yang modern, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen di era digital.

#### **E. Manfaat**

1. Bagi Pengguna (Konsumen):
  - Mempermudah proses pemesanan makanan dan minuman dari *Dapur Kenangan* secara online melalui tampilan website yang sederhana, user-friendly, dan mudah digunakan.
  - Menyediakan informasi produk yang lengkap dan jelas, seperti nama menu, harga, deskripsi, dan ketersediaan.
  - Menghemat waktu dan tenaga melalui sistem pemesanan dan pilihan metode pembayaran yang praktis dan efisien.
2. Bagi UMKM *Dapur Kenangan*:
  - Menyediakan sarana digital untuk memperkenalkan dan memasarkan produk kuliner kepada konsumen secara lebih luas.
  - Mempermudah pengelolaan menu, pesanan, dan transaksi secara terpusat melalui sistem dashboard berbasis web.
  - Meningkatkan profesionalitas layanan dengan sistem login, verifikasi, dan pemrosesan pesanan yang lebih rapi dan terstruktur.
3. Secara Umum:
  - Mendukung digitalisasi UMKM dengan memberikan contoh penerapan teknologi web secara langsung pada satu unit usaha kuliner.
  - Membantu pelaku usaha lokal memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing di era digital.
  - Mengurangi proses manual yang berisiko menimbulkan kesalahan dalam pencatatan dan pelayanan pelanggan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Observasi sistem yang pernah ada

Website pemesanan makanan secara daring telah menjadi solusi efisien dalam industri kuliner, khususnya di era digital. Salah satu contohnya adalah sistem pemesanan pada website Gacoan, yang telah diimplementasikan untuk mempercepat proses pemesanan dan mengurangi antrean fisik. Sistem ini memanfaatkan antarmuka yang sederhana dan integrasi backend yang memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan hingga pembayaran tanpa harus berinteraksi langsung dengan kasir.

Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang. Secara umum, website dibagi menjadi 3 jenis, yaitu website statis, dinamis, dan interaktif.

Pesanan

Pesanan adalah suatu kegiatan atau proses pemenuhan kebutuhan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih sebelum terjadinya transaksi pembelian. Proses ini mencakup persiapan pesanan untuk pengiriman dan penerimaan pesanan ketika pengiriman tiba (Muharram et al., 2020).

**BAB III**

**METODE**

Analisis Masalah Menggunakan Metode APKL

No	ISU	Faktor				KETERANGAN
		A	P	K	L	
1.	Proses pemesanan masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dan terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan pesanan.	✓	✓	✓	✓	Memenuhi syarat
2.	Kurangnya Digitalisasi UMKM	✓	✓	✓	✓	Memenuhi syarat
3.	Pelanggan kesulitan dalam mengetahui harga dan pilihan menunya	✓	✓	✓	✓	Memenuhi syarat
4.	minimnya platform digital pemesanan makanan di UMKM kuliner tertentu	✓	✓	×	×	Tidak memenuhi syarat
5.	Waktu Tunggu yang Lama Saat Datang ke Tempat Makan	✓	✓	✓	✓	Memenuhi syarat



Analisis Prioritas Masalah Menggunakan Metode USG

No	ISU	Faktor			KETERANGAN
		U	S	G	
1.	Proses pemesanan masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dan terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan pesanan.	5	5	5	15
2.	Kurangnya Digitalisasi UMKM	4	5	4	13
3.	Pelanggan kesulitan dalam mengetahui harga dan pilihan menunya	4	4	4	12

## **BAB IV**

### **PERENCANAAN**

#### **A. Target Pengguna**

##### **1. Konsumen Umum**

Individu yang ingin memesan produk (makanan dan minuman) secara online tanpa harus lama berdiri untuk mengantri.

##### **2. Pelaku Usaha / UMKM**

Pengusaha kecil dan menengah yang ingin mendigitalisasi sistem pemesanan dan manajemen produk. Pemilik bisnis yang ingin menjangkau pelanggan secara lebih luas melalui platform digital dan meningkatkan efisiensi operasional.

#### **B. Interaksi pengguna dengan website**

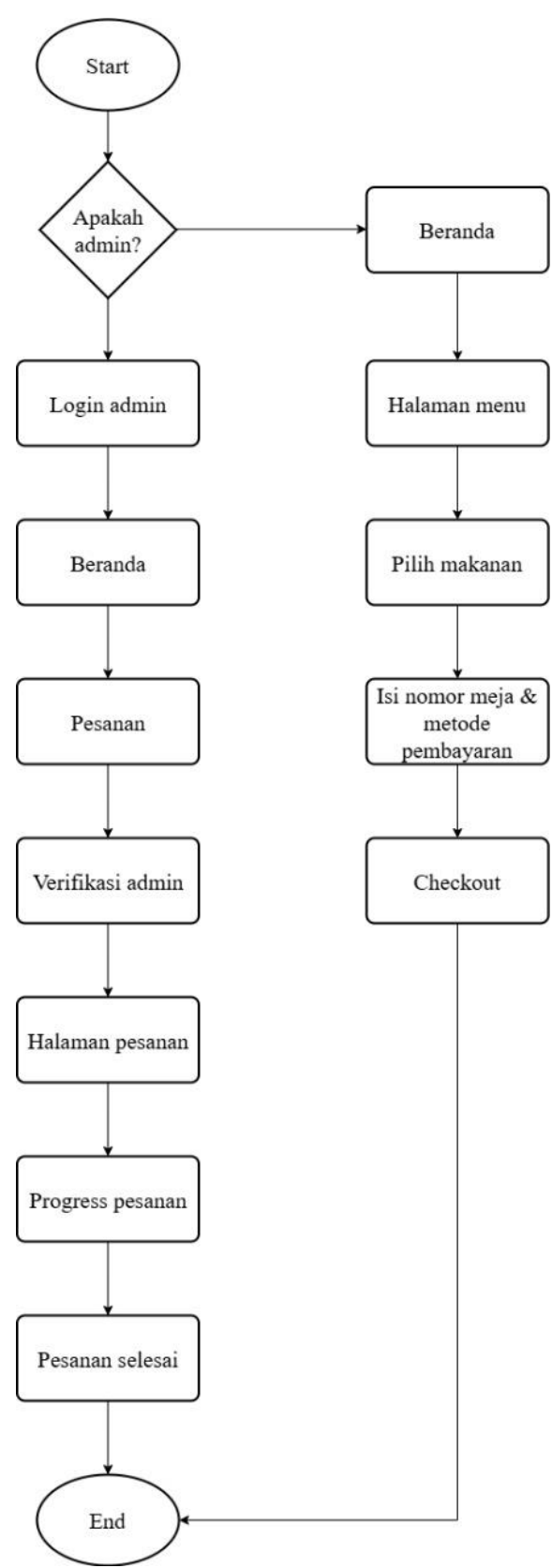
##### **1. Pengguna masuk ke website**

##### **2. Pengguna mencari dan memilih produk, setiap produk menampilkan informasi detail: nama, harga, dan deskripsi produk**

##### **3. Melihat keranjang dan konfirmasi pesanan, pengguna bisa mengedit jumlah atau menghapus produk**

##### **4. Memilih metode pembayaran, bisa COD e-wallet, atau bayar di kasir**

C. Alur Pengguna



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Pembuatan website Dapur Kenangan merupakan 12yste strategis dalam mendukung digitalisasi UMKM kuliner di era modern. Proposal ini merespons kebutuhan UMKM untuk meningkatkan efisiensi, promosi, dan jangkauan pasar melalui teknologi berbasis web. Website yang dirancang memiliki fitur utama seperti tampilan menu, 12ystem pemesanan online, dan dashboard pengelolaan yang dapat mempermudah proses operasional dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Analisis menggunakan metode APKL dan USG menunjukkan bahwa digitalisasi proses pemesanan merupakan masalah prioritas yang layak ditangani. Dengan adanya platform ini, UMKM tidak hanya dapat memperkenalkan produknya lebih luas, tetapi juga meningkatkan daya saing dan profesionalitas usaha mereka.

Kesimpulannya, pengembangan website ini menjadi 12ystem tepat dalam menjawab tantangan digitalisasi UMKM, sekaligus membuka peluang baru untuk pertumbuhan usaha melalui pemanfaatan teknologi yang terstruktur dan berorientasi pada kemudahan pelanggan serta efisiensi pengelolaan bisnis. Dengan platform digital yang terintegrasi, UMKM dapat melakukan transformasi layanan secara menyeluruh—dari manajemen produk, pelayanan pelanggan, hingga analisis data penjualan. Hal ini diharapkan mampu mendorong pelaku usaha kecil untuk lebih adaptif terhadap perubahan zaman dan memperkuat eksistensinya di 12ystem persaingan 12ystem12i kuliner yang semakin kompetitif.

#### **Saran**

1. Pengembangan Website Berkelanjutan

Website hendaknya tidak hanya dikembangkan untuk kebutuhan tugas akhir, tetapi juga di-maintain secara berkala untuk memastikan performa, keamanan, dan kenyamanan pengguna tetap terjaga.

2. Penambahan Fitur Tambahan

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, fitur-fitur seperti 12ystem ulasan pelanggan, integrasi pelacakan pesanan, dan notifikasi bisa dipertimbangkan untuk versi berikutnya.

3. Pelatihan Bagi UMKM

Pemilik UMKM kuliner perlu diberikan pelatihan singkat mengenai

penggunaan dashboard dan cara mengelola konten website agar mereka dapat menjalankan 13system digital ini secara mandiri.

4. Optimasi untuk Mobile

Mengingat banyak pengguna mengakses internet lewat ponsel, desain 13system13ive dan ringan sangat penting agar website bisa diakses dengan nyaman di berbagai perangkat.

5. Evaluasi Pengguna

Setelah implementasi, disarankan dilakukan 13system terhadap pengguna untuk menilai kemudahan penggunaan, kecepatan layanan, dan kepuasan pelanggan terhadap 13system yang dibangun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Indriani, D., Saeful, A., & Taryanto, A. (2021). Perancangan sistem informasi pemesanan makanan berbasis web di foodcourt RSKIA Bandung. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(10), 1758–1765.
- Kartini, A., & Hidayatulloh, S. (2023). Aplikasi sistem pemesanan menu pada Kafe Nami Kopiminasi dengan menggunakan metode Waterfall. *Jurnal Infotech*, 5(2), 123–130. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infotech>
- KUQURUYUK” menggunakan metode waterfall. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI), UPN “Veteran” Jawa Timur.
- Rahmadani, A., Nisa', F. Z., Febrianti, G. D., Ajrina, N. N., & Kartika, D. S. Y. (2023, September 6–7). Rancang bangun sistem pemesanan makanan berbasis website “E-KUQURUYUK” menggunakan metode waterfall. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI), UPN “Veteran” Jawa Timur.
- Sari, A. P., & Suhendi. (2020). Rancang bangun sistem informasi pengelolaan talent film berbasis aplikasi web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>



Nama: Nazwa Khairunisa

TTL: Marabahan, 01 Februari 2006

Alamat: JL. AES Nasution Gg. Keraton, RT.018 RW.001

Kode Pos: 70511

NIM: 2410131120001

Prodi: Pendidikan Komputer

Tugas: Membuat halaman indeks HTML, CSS, JS, Json makanan, halaman beranda, menambah foto-foto, membuat laporan dan PPT



Nama: Noviyanti Agustina Putri

TTL: Hulu Sungai Selatan, 08 November 2005

Alamat: JL. Patmaraga, RT.003 RW.001

Kode Pos: 70513

NIM: 2410131220028

Prodi: Pendidikan Komputer

Tugas: Membuat halaman login, verifikasi login, firebase, json minuman, menu checkout, menambah foto – foto, membuat laporan, dan PPT



Nama: Yeni Ariani

TTL: Berangas Timur, 09 Januari 2006

Alamat: Berangas Timur RT.02 RW.01

Kode Pos: 70582

NIM: 2410131120008

Prodi: Pendidikan Komputer

Tugas: Membuat verifikasi pesanan, verifikasi html, edit menu, menambahkan json snack, menambah foto-foto, membuat laporan, dan PPT