

# **Buku Petunjuk Penggunaan Website Warung Amel**

## **PEMOGRAMAN WEB**

### **TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat

Menyelesaikan UAS Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak



Disusun oleh

Mohamad Fawaz Tauhid Ridho	212310040
Bagas Aji Satrio Wardhana	212310009
Daphne Holy	212310030
Muhammad Rafi Zuhair Artadinata	212310019

**TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS INFORMATIKA DAN PARIWISATA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KESATUAN**

**BOGOR**

**2023**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Buku Petunjuk Teknis ini.

Buku Petunjuk Teknis ini disusun untuk memberikan informasi bagi pembaca. Secara umum Petunjuk Teknis Pemograman Web menjelaskan tentang penggunaan *Website* untuk memudahkan admin dalam menjalankan *Website* ini. Dengan petunjuk teknis ini diharapkan dapat mengetahui cara menggunakan *Website* tersebut.

Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari Buku Petunjuk Teknis ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam menulis buku petunjuk teknis. Oleh karena itu, segala saran dan kritik dari semua pihak selalu diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penyajian buku petunjuk teknis. Demikian kami mohon maaf apabila ada kekurangan dan kesalahan dalam penulisan buku petunjuk teknis ini, kami sampaikan terima kasih.

Bogor, Juli 2023

**PENYUSUN**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen .....	1
1.2 Deskripsi Umum System .....	1
1.3 Deskripsi Ikhtisar.....	1
<b>BAB II TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>2</b>
2.1 Perangkat yang Dibutuhkan.....	2
2.1.1 Perangkat Lunak .....	2
2.1.2 Perangkat Keras .....	2
2.3. Pengenalan dan Pelatihan .....	2
<b>BAB III FUNCTIONAL REQUIREMENTS .....</b>	<b>3</b>
3.1 UML .....	3
3.1.1 Use Case .....	3
3.1.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	4
3.1.3 Diagram Activity .....	5
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>6</b>
4.1 Menu dan Cara Penggunaan .....	6
4.1.1 Struktur Menu .....	6
4.1.2 Pengguna.....	6
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>10</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen**

Dokumen user manual *Website* Warung Amel ini dibuat untuk tujuan sebagaiberikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan *Website* Warung Amel.
2. Sebagai panduan konfigurasi dan penggunaan *Website* ini.

### **1.2 Deskripsi Umum System**

*Website* ini dibuat untuk mempermudah pengguna dalam mengelola uang secara digital dan mempermudah pengguna dalam melakukan berbagai macam transaksi.

### **1.3 Deskripsi Ikhtisar**

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan *Website* Warung Amel. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

#### **1. Bab I**

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

#### **2. Bab II**

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan *Website* Warung Amel meliputi perangkat keras dan perangkat software.

#### **3. Bab III**

Berisi user manual *Website* Warung Amel baik user manual yang diperuntukkan untuk user (costumer/admin).

#### **4. Bab IV**

Berisi pembahasan cara penggunaan *Website* Warung Amel .

#### **5. Bab V**

Berisi kesimpulan mengenai *Website* Warung Amel.

.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 Perangkat yang Dibutuhkan**

##### **2.1.1 Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian sebagai berikut:

1. *Website* Warung Amel.
2. Visual Studio Code
3. Figma

##### **2.1.2 Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan dalam pengujian sebagai berikut:

1. Laptop vivobook\_asuslaptop X515JA\_A516JA

#### **2.3. Pengenalan dan Pelatihan**

*User* yang akan menggunakan *Website* ini terutama dari sisi *user* (*customer & admin*) sebagai berikut:

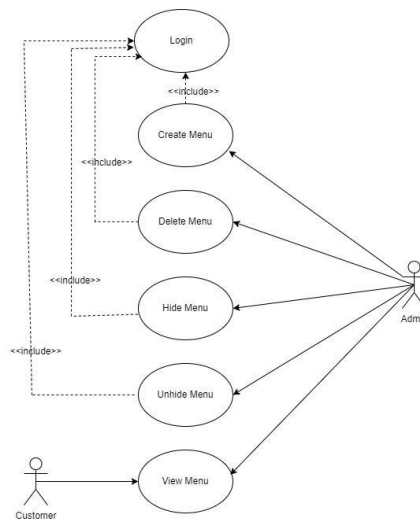
1. Memiliki pemahaman tentang penggunaan *Website* Warung Amel.

## BAB III FUNCTIONAL REQUIREMENTS

### 3.1 UML

Suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Yang meliputi sebagai berikut:

#### 3.1.1 Use Case



**Gambar Use Case**

**Login:** Admin perlu login terlebih dahulu untuk dapat mengelola *Website* warung amel.

**Admin:** Orang yang dapat mengelola *Website* Warung Amel, mulaidari melihat menu, membuat menu, melakukan *update* menu, menghapus menu, serta menampilkan dan menghilangkan menu.

**Create Menu:** Merupakan langkah pertama yang dilakukan admin ketika ingin membuat menu baru, Ketika sudah selesai membuat menu, menu akan tampil pada menu tidak tetap.

**Delete Menu:** admin dapat melakukan langkah yang di lakukan apabila menu yang terdapat pada *Website* tidak tersedia.

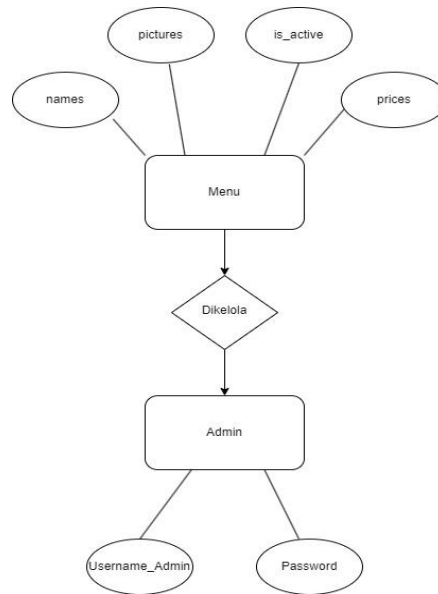
**Hide Menu:** Suatu kegiatan yang dilakukan admin apabila stock menu yang tersedia sudah habis.

**Unhide Menu:** berfungsi untuk admin apabila stock menu yang sudah habis tersedia kembali.

**Customer:** Berfungsi untuk melihat menu yang di sajikan pada warung amel

terdapat dua menu yaitu menu tetap dan tidak tetap.

### 3.1.2 Entity Relationship Diagram (ERD)



Berikut gambar diatas adalah ERD dari *Website* Warung Amel

- Entitas yang pertama yaitu adalah entitas menu yang mempunyai 4 atribut yaitu;

**Names** merupakan nama – nama yang berada pada menu.

**Pictures** terdiri dari beberapa gambar makanan pada *Website*.

**Is\_active** adalah penanda tersedia atau tidak tersedianya menu pada *Website*.

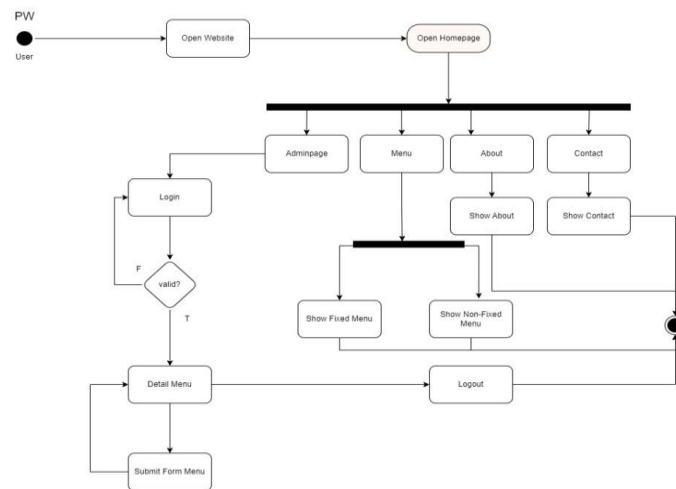
**Prices** adalah harga makanan yang terdapat pada *Website*.

- Entitas yang kedua adalah entitas admin yang mempunyai 2 atribut yaitu **Username\_admin** disini jadi admin wajib memasukan username nya.

**Password** ketika sudah memasukan username nya admin diwajibkan memasukan password yang sudah dia buat.

jadi di sini admin berperan untuk mengelola menu – menu diatas contoh admin bisa mengubah nama gambar dan harga pada web penjualan.

### 3.1.3 Diagram Activity



Ini adalah alur dari *Website* warung amel, yang dimana user pertama kali membuka *Website* warung amel maka akan diarahkan ke halaman awal/*home page*. Saat berada di halaman awal maka pengguna bisa memilih untuk melihat admin *page*, *menu*, *about*, *contact*.

Didalam admin *page* dikhususkan untuk login admin yang dimana admin berfungsi untuk mengelola web. Ketika Admin sudah login admin dapat menambahkan, menghapus, menghilangkan menu tidak tetap yang nanti nya akan dilihat oleh costumer.

Ketika pengguna memilih menu terdapat dua pilihan yaitu, menu tetap, dan menu tidak tetap. Menu tetap disini adalah menu yang akan terus ada setiap hari nya sedangkan untuk Menu tidak tetap adalah menu yang akan berubah-ubah setiap hari nya sesuai dengan stok bahan pangan yang dimiliki warung amel.

*About* berisi tentang informasi mengenai warung amel, seperti jam operasional mereka buka dan buka-tutup warung amel tersedia pada menu about.

Ketika pengguna meng-klik *contact* maka pengguna akan di arahkan langsung ke Whatsapp pemilik warung amel, yang dimana pengguna dapat langsung memesan makan dan minuman via chat WhatsApp.



## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Menu dan Cara Penggunaan

##### 4.1.1 Struktur Menu

Pada Web Pemograman memiliki struktur menu yang memudahkan pengguna. Berikut ini adalah struktur menu navigasi yang dimiliki sistem sebagai berikut:

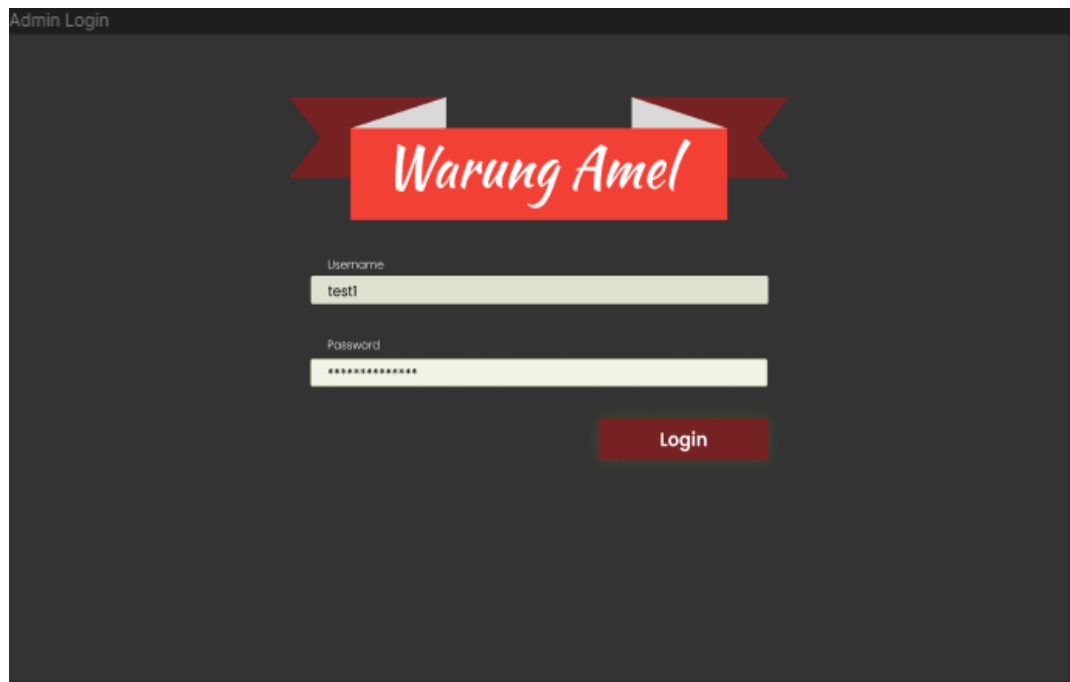
1. Home.
  - Admin
  - About
  - Menu
  - Contact

##### 4.1.2 Pengguna

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai cara menggunakan *Website* warung amel Untuk menggunakan *Website* ini pengguna harus membuka google atau chrome dan masukan keyword yaitu warung amel ketika sudah memasukan keyword pengguna akan di arahkan ke tampilan awal yaitu home page setelah pengguna sampai do home page maka akan tampil seperti gambar yang ada di bawah ini yang menampilkan home page

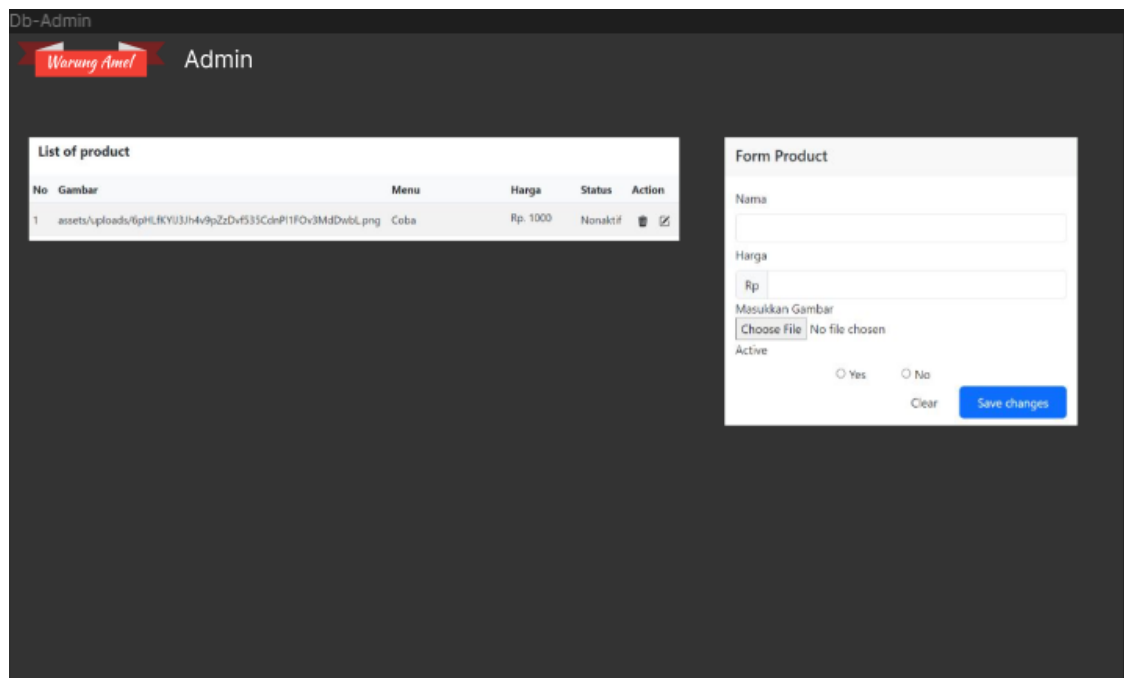


Gambar Home Page



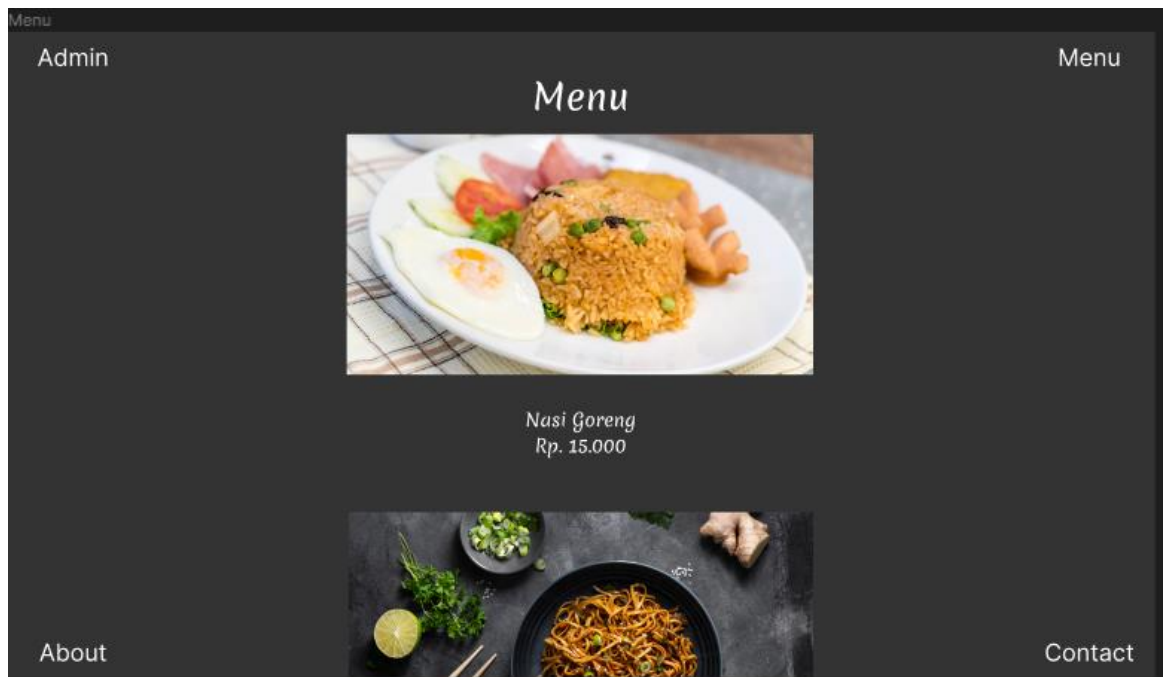
**Gambar Admin Login**

Selanjutnya pada gambar di atas atau pada halaman admin page akan disajikan username beserta password yang digunakan untuk mengelola *Website*



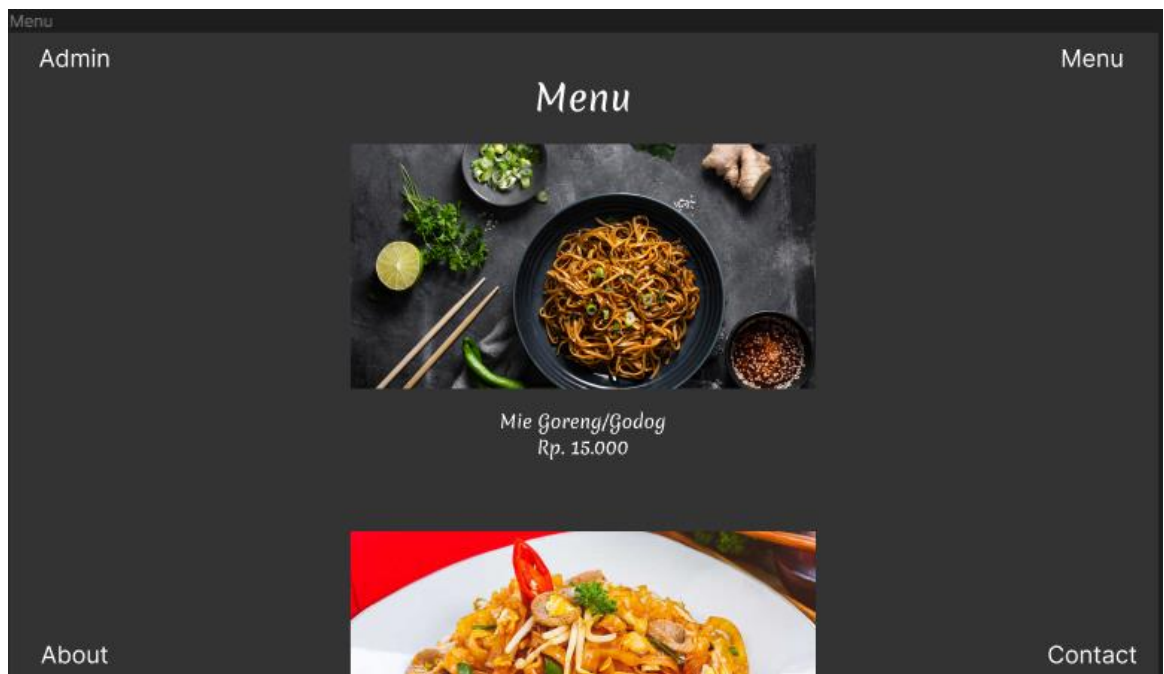
**Gambar Database Admin**

Selanjutnya pada gambar diatas ini adalah database yang di khususkan untuk admin untuk mengelola database menu tidak tetap



**Gambar Menu Tetap**

Selanjutnya pada gambar diatas ini adalah tampilan menu tetap pada halaman ini akan di sajihkan dengan menu menu yang beragam seperti nasi goreng mie goreng dll pada setiap harinya



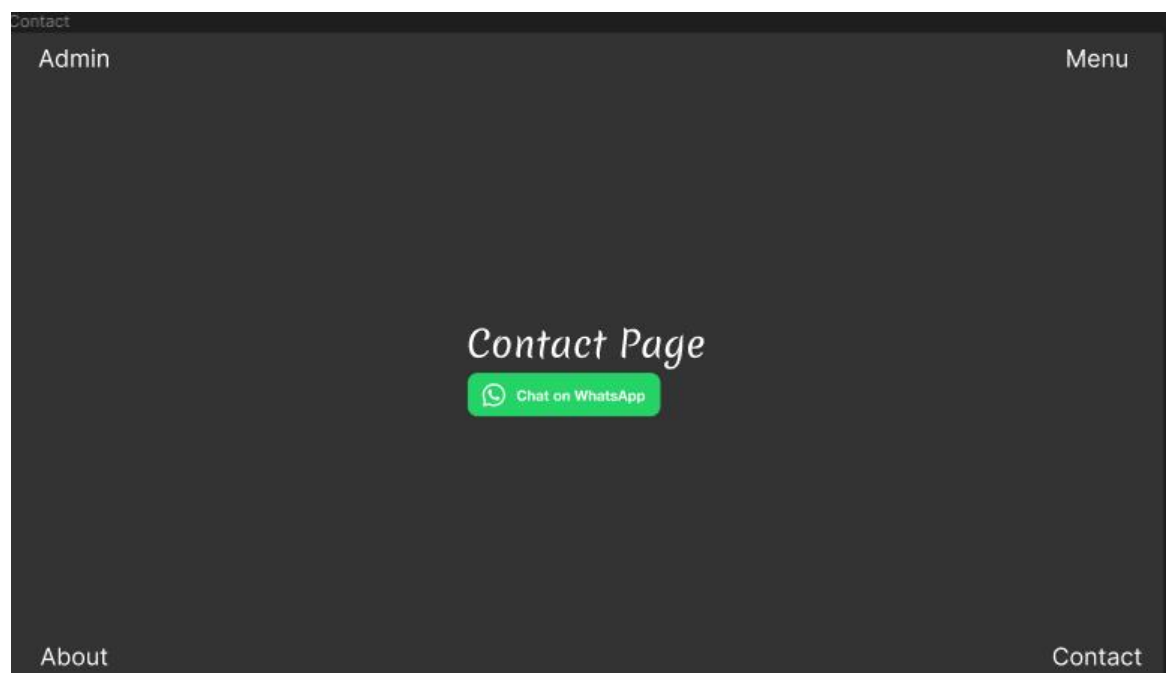
**Gambar Menu Tidak Tetap**

Selanjutnya pada gambar diatas ini adalah tampilan menu tidak tetap pada halaman ini akan disajikan dengan menu menu yang beragam seperti mie godog, toge goreng dll pada setiap harinya



**Gambar Halaman About**

Selanjutnya pada gambar diatas ini berisi tentang info pada warung amel seperti jam operasional nya buka pada hari apa saja dan sedikit info tentang kapan dibukanya / terbentuknya warung amel



**Gambar Halaman Contact**

Selanjutnya pada gambar diatas ini atau pada halaman contact page itu ketika pengguna mengklik logo whatsapp pengguna akan langsung diarahkan ke nomor warung amel

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Tujuan utama kami dalam membuat *Website* untuk Warung Amel adalah untuk memberikan kemudahan bagi admin dalam mempromosikan berbagai menu makanan yang tersedia, serta menyediakan fasilitas bagi pembeli agar dapat dengan mudah mengetahui daftar menu tetap dan tidak tetap yang ditawarkan di Warung Amel. Melalui *Website* ini, kami berupaya memberikan sarana yang memungkinkan pembeli untuk menjelajahi pilihan menu dengan lebih efisien ketika mereka merasa penasaran tentang menu-menu yang disajikan di Warung Amel. Pembeli dapat dengan cepat mengakses informasi yang diinginkan melalui *Website* ini dan memesan menu pilihan mereka melalui WhatsApp, atau jika diinginkan, datang langsung ke Warung Amel.

Kami berharap *Website* ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi Warung Amel dalam upaya meningkatkan efektivitas promosi dan mempermudah proses pemesanan bagi para pembeli. Dengan adanya *Website* ini, diharapkan Warung Amel dapat mencapai tingkat kinerja yang lebih baik dalam berjualan, serta memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan efisien bagi para pembeli. Semoga *Website* ini mampu memberikan solusi yang efektif dalam memenuhi kebutuhan dan harapan para pengguna di Warung Amel.