

PERANCANGAN WEBSITE BAKMIE JOKO

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian syarat kenaikan semester

Program studi Teknologi Informasi



Disusun oleh :

Raynaldi Rizky Aditya	212310022
Mahesa Alghifari	212310006
Erdiana Ragil Syawala	212310045
Michael Teddy Syahputra	212310047

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI & PARIWISATA
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA KESATUAN
BOGOR
2023**

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Website Bakmie Joko" ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Kenaikan Semester Program Studi Teknologi Informasi pada Institut Bisnis Informatika Kesatuan.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Anton Sukamto, S.Kom., M.TI Selaku Pengajar mata kuliah yang telah meluangkan waktu dan banyak memberikan saran atas Tugas Akhir ini.
2. Bapak dan Ibu dosen Institut Teknologi Informasi yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.

Semoga semua kebaikan dan apa yang telah diberikan mendapatkan ridho dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif sangat diharapkan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Bogor, Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

RAYNALDI RIZKY ADITYA (212310022)

MAHESA ALGHIFARI (212310006)

ERDIANA RAGIL SYAWALA (212310045)

MICHAEL TEDDY SYAHPUTRA (212310047)

TEKNOLOGI INFORMASI

PERANCANGAN WEBSITE BAKMIE JOKO

Tugas Akhir :

Pada tulisan ini dibahas tentang perancangan website Bakmie Joko. Penulis tertarik membuat website Bakmie Joko dikarenakan Bakmie Joko sendiri belum memiliki website dan merupakan salah satu UMKM yang dalam segi rasa dapat bersaing dengan restoran - restoran bakmie lainnya tetapi perlu dibantu dalam pembentukan citra ataupun identitas agar konsumen lebih mengenal apa itu Bakmie Joko. Sehingga dalam perancangan ini, akan difokuskan pada pengembangan sebuah website yang menarik, informatif dan mudah digunakan sehingga memperluas jangkauan bisnis Bakmie Joko. Di dalam website Bakmie Joko tersendiri pengguna memiliki akses untuk mengetahui informasi menu yang ditawarkan, harga, lokasi tempat maka hingga ulasan konsumen tentang Bakmie Joko itu sendiri. Dengan perancangan ini diharapkan website Bakmie Joko dapat menjadi alat yang efektif untuk memperluas jangkauan bisnis dan memberikan citra yang positif.

Kata Kunci : Website, Bakmie Joko, Pengembangan, Perluasan Jangkauan Bisnis

ABSTRACT

RAYNALDI RIZKY ADITYA (212310022)

MAHESA ALGHIFARI (212310006)

ERDIANA RAGIL SYAWALA (212310045)

MICHAEL TEDDY SYAHPUTRA (212310047)

INFORMATION TECHNOLOGY

DESIGNING THE BAKMIE JOKO WEBSITE

Final Project:

This paper discusses the design of the Bakmie Joko website. The author is interested in creating the Bakmie Joko website because Bakmie Joko itself does not have a website yet, and it is one of the micro, small, and medium enterprises (MSMEs) that can compete with other noodle restaurants in terms of taste. However, it needs assistance in establishing its image and identity so that consumers can become more familiar with what Bakmie Joko is. Therefore, this design will focus on developing an attractive, informative, and user-friendly website to expand the reach of Bakmie Joko's business. Within the Bakmie Joko website, users will have access to information about the menu offered, prices, location, and even customer reviews about Bakmie Joko itself. With this design, it is hoped that the Bakmie Joko website can be an effective tool to expand the business's reach and create a positive image.

Keywords: Website, Bakmie Joko, Development, Business Expansion

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN	9
BAB I.....	10
PENDAHULUAN.....	10
1.1. LATAR BELAKANG	10
1.2. POKOK PERMASALAHAN	10
1.3. PERTANYAAN PENELITIAN	11
1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	11
1.4.1. TUJUAN PENELITIAN	11
1.4.2. MANFAAT PENELITIAN.....	11
1.5. BATASAN MASALAH	11
1.7. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN.....	12
BAB IV : TESTING DAN IMPLEMENTASI	13
BAB V : PENUTUP	13
DAFTAR PUSTAKA	13
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 DEFINISI	14
2.1.1 Definisi Perancangan	14
2.1.2 Perancangan Website	15
2.1.3 Website.....	15
2.2 KOMPONEN YANG DIGUNAKAN	19
2.2.1 HTML (HyperText Markup Language)	19
2.2.2 CSS (Cascading Style Sheets).....	19

2.2.3 JavaScript	19
2.2.4 Visual Studio Code	21
2.2.5 Bootstrap	21
2.3 UML (Unified Modeling Language).....	21
2.3.1 Use Case Diagram.....	22
2.3.2 Activity Diagram.....	23
2.3.3 ERD (Entity Relationship Diagram)	25
BAB III.....	27
KERANGKA KERJA.....	27
3.1 Kerangka Kerja	27
3.2 Hipotesis.....	27
3.3 Desain Penelitian.....	27
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.5 Metode Pengumpulan Data	28
3.6 Metode Analisa Program	28
3.7 Jadwal Penelitian.....	30
BAB IV	31
RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN.....	31
4.1 Functional Design (Rancangan Fungsional)	31
4.1.1 Use Case Diagram.....	31
4.1.2 Activity Diagram.....	31
4.1.3 ERD (Entity Relationship Diagram)	34
4.2 Desain Interface	35
4.2.1 Desain Beranda	35
4.2.2 Desain Daftar Menu	36
4.2.3 Desain Artikel	37
4.2.4 Desain Tentang Kami.....	38
4.2.5 Desain Kontak.....	38
4.2.6 Desain Ulasan.....	39
4.2.7 Desain Toko Online	40
4.2.8 Desain Login	40

4.2.9 Desain Register	41
4.2.10 Desain Dashboard	42
BAB V.....	43
KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
DAFTAR LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram.....	23
Tabel 2.2 Activity Diagram.....	24
Tabel 2.3 Entity Relationship Diagram.....	27
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model waterfall	29
Gambar 4.1 Use Case Website Bakmie Joko.....	31
Gambar 4.2 Activity Diagram User	32
Gambar 4.3 Activity Diagram Login	33
Gambar 4.4 Activity Diagram CRUD.....	34
Gambar 4.4 Entity Relationship Diagram.....	35
Gambar 4.5 Beranda.....	36
Gambar 4.6 Daftar Menu	37
Gambar 4.7 Artikel.....	37
Gambar 4.8 Tentang Kami	38
Gambar 4.9 Kontak	38
Gambar 4.10 Ulasan.....	39
Gambar 4.11 Toko Online	40
Gambar 4.12 Login Admin	40
Gambar 4.13 Register Admin	41
Gambar 4.14 Dashboard Admin	42
Gambar Dokumentasi 1 : contoh syntax halaman login Admin	46
Gambar Dokumentasi 1 : contoh syntax halaman Register Admin	46
Gambar Dokumentasi 1 : contoh syntax route web	47
Gambar Dokumentasi 2 : Suasana tempat makan di Bakmie Joko.....	48
Gambar Dokumentasi 2 : salah satu menu di Bakmie Joko.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Dokumentasi code website Bakmie Joko.....	46
LAMPIRAN 2: Dokumentasi tempat penelitian.....	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Bakmie Joko merupakan kedai mie ayam yang telah berdiri sejak tahun 2017-an tetapi sampai saat ini belum memiliki wadah untuk *branding*. Di era digital ini penting sekali memiliki website yang enak dipandang tetapi tidak mengurangi kegunaanya untuk memberikan informasi sehingga pengguna ataupun konsumen memiliki jangkauan yang lebih luas dan meningkatkan citra Bakmie Joko.

Ketidakhadiran website untuk Bakmie Joko membatasi untuk memberikan informasi kepada calon pelanggan, seperti menu yang ditawarkan, harga, lokasi, jam operasional, dan testimoni pelanggan. Dengan merancang sebuah website khusus untuk Bakmie Joko, diharapkan dapat mengatasi kesenjangan ini dengan menciptakan sebuah website yang menarik secara visual, mudah digunakan, dan informatif.

Dengan semakin berkembangnya pengguna internet maka *branding* melalui media internet menjadi pilihan yang dirasa tepat salah satunya melalui web. Karena itu, penulis mencoba merancang website *branding* untuk Bakmie Joko. Sehingga dari latar belakang pembahasan tersebut penulis membuat proyek untuk tugas akhir ini dengan berjudul “ Perancangan Website Bakmie Joko”.

1.2. POKOK PERMASALAHAN

Adapun pokok permasalahan yang ada yaitu :

Bagaimana merancang website yang interaktif, informatif dan mudah digunakan bagi pengguna untuk mengetahui daftar menu apa saja, jam operasional, ulasan pengunjung, dan lainnya.

1.3. PERTANYAAN PENELITIAN

1. Bagaimana mengembangkan tampilan visual yang menarik dan konsisten yang mencerminkan identitas dan citra merek Bakmie Joko dalam desain website?
2. Bagaimana menyusun informasi tentang menu, harga, lokasi, dan jam operasional Bakmie Joko secara efektif agar mudah diakses dan dipahami oleh pengguna website?
3. Bagaimana merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif agar pengguna dapat dengan mudah menavigasi situs dan menemukan informasi yang mereka butuhkan?

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun untuk tujuan dan manfaat dari penelitian yang berjudul "Perancangan Website Bakmie Joko" sebagai berikut :

1.4.1. TUJUAN PENELITIAN

1. Memperluas pangsa pasar dengan menarik pelanggan baru yang sebelumnya tidak sadar akan adanya Bakmie Joko.
2. Meningkatkan *branding* Bakmie Joko.
3. Meningkatkan pengalaman pelanggan guna pelanggan merasa senang dan efisien saat menggunakan website
4. Mengumpulkan ulasan agar Bakmie Joko dapat mengetahui apa yang pelanggan rasakan dan inginkan.

1.4.2. MANFAAT PENELITIAN

- a. **Bagi Bakmie Joko**, membuat jangkauan pelanggan Bakmie Joko meluas serta memberikan kesan positif terhadap Bakmie Joko.
- b. **Bagi Penulis**, Berguna untuk menambah wawasan pengetahuan baik dari segi teori maupun praktik terutama dalam wawasan pengembangan web.

1.5. BATASAN MASALAH

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Website ini hanya dapat digunakan untuk memberikan informasi atau *branding* saja sehingga pengguna tidak dapat memesan melalui website.
- b. Website Bakmie Joko menyediakan informasi seperti daftar menu, jalan pintas ke aplikasi online yang bekerjasama, artikel, info seputar Bakmie Joko, informasi kontak, dan ulasan pelanggan tentang Bakmie Joko.

1.6. METODE PENELITIAN

Adapun Langkah- langkah penelitian, diantaranya :

1. Analisis Kebutuhan: Melakukan analisis kebutuhan Bisnis Bakmie Joko, termasuk identifikasi informasi yang harus disajikan, fitur-fitur yang diperlukan, dan tujuan bisnis yang ingin dicapai melalui website.
2. Perancangan Antarmuka Pengguna: Merancang antarmuka pengguna yang intuitif, menarik, dan responsif agar pengguna dapat dengan mudah menavigasi situs dan menemukan informasi yang mereka cari.
3. Pengembangan Fitur-Fitur Website: Mengembangkan fitur-fitur yang mendukung pengalaman pengguna yang baik, penampilan menu yang menarik, informasi lokasi dan jam operasional yang jelas, dan formulir kontak untuk menghubungi Bisnis Bakmie Joko.
4. Pengujian Sistem: Melakukan pengujian sistem untuk memastikan bahwa website bekerja dengan baik, responsif di berbagai perangkat, dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

1.7. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Waktu penelitian yang dilakukan penulis yaitu 15 April 2023 sampai dengan 14 Juli 2023 dan bertempat di kedai Bakmie Joko Pandu Raya, Bogor.

1.8. SISTEMATIKA PENULISAN

Di dalam laporan Tugas Akhir ini terdiri atas beberapa bagian dengan rincian penjelasannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan fitur dan desain web yang berkembang guna mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin..

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, akan dibahas mengenai perancangan sistem perancangan website Bakmie Joko. Perancangan sistem ini mencakup desain antarmuka pengguna, pengembangan fitur-fitur website, dan strategi implementasi. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah website yang menarik, informatif, dan mudah digunakan agar dapat memenuhi kebutuhan Bisnis Bakmie Joko dan meningkatkan kehadiran online serta interaksi dengan pelanggan.

BAB IV : TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba website. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari seluruh proses yang sudah dilaksanakan dalam Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber – sumber referensi dan literatur terkait yang digunakan dalam mengerjakan aplikasi dan pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 DEFINISI

Dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan dan tujuan dari penelitian ini. Maka judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “**PERANCANGAN WEBSITE BAKMIE JOKO**”. Adapun definisi dari judul tersebut sebagai berikut :

2.1.1 Definisi Perancangan

“Perancangan artinya penggambaran, perencanaan serta pembuatan sketsa atau pengaturan asal beberapa elemen yang terpisah kepada satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat didesain dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang artinya indera bentuk grafik yang bisa dipergunakan buat membuktikan urutan-urutan proses dari system” (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) adalah proses, cara, perbuatan merancang. Jadi perancangan adalah hasil proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang logis dan kreatif melalui beberapa tahap visualisasi yang diwujudkan dalam bentuk gambar kerja melalui pengidentifikasian masalah, analisis dan pengupayaan beberapa alternatif pemecahan masalah yang efektif dan dibatasi oleh hal-hal tertentu, dengan demikian akan mencapai hasil yang optimal. Dalam hal ini perancangan ulang merupakan proses merancang kembali desain yang telah ada sebelumnya dengan tujuan melengkapi dan memperbaharui perancangan.

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun nonfisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Perancangan suatu alat termasuk

dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik. Merris Asimov menerangkan bahwa perancangan teknik adalah suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju kearah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia, terutama yang dapat diterima oleh faktor teknologi peradaban kita. Dari definisi tersebut terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam perancangan yaitu :

1. Aktifitas dengan maksud tertentu,
2. Sasaran pada pemenuhan kebutuhan manusia dan
3. Berdasarkan pada pertimbangan teknologi

2.1.2 Perancangan Website

Perancangan Website adalah suatu proses untuk membuat suatu website, baik yang terkoneksi dengan internet ataupun yang tidak terkoneksi.

Tujuan dari perancangan website adalah untuk merancang kebutuhan website yang diinginkan oleh pengguna, serta membuat gambaran yang jelas dan terstruktur.

2.1.3 Website

Website adalah sejumlah halaman web yang saling terkait dan didalamnya berisi file gambar, video, file – file lainnya yang di *publish* di dalam website tersebut.

Secara umum, situs website digolongkan menjadi 3 jenis yaitu :

1. Website Statis

Website Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah yang artinya untuk melakukan perubahan tersebut harus dilakukan secara manual melalui mengedit kode yang menjadi struktur dari web tersebut.

Cara kerja website statis adalah dengan menyajikan file HTML, CSS, dan gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya ke

pengguna. Setiap kali pengunjung mengakses situs tersebut, server hanya mengirimkan file yang telah disiapkan, tanpa ada proses dinamis atau interaksi dengan database. Oleh karena itu, website statis lebih cepat dalam memuat halaman karena tidak perlu memproses data atau mengambil informasi dari database setiap kali pengguna mengaksesnya.

Keuntungan dari website statis antara lain:

- a) Kecepatan: Karena tidak ada proses dinamis yang terlibat, situs web statis cenderung lebih cepat dalam memuat halaman.
- b) Keamanan: Dengan tidak ada proses dinamis atau interaksi dengan database, website statis dapat menjadi lebih aman terhadap serangan hacking dan SQL injection.
- c) Sederhana dan mudah dipelihara: Karena kontennya tetap dan tidak berubah, pengelolaan dan pemeliharaan website statis menjadi lebih mudah dan sederhana.
- d) Biaya hosting yang lebih rendah: Karena tidak memerlukan server yang canggih atau sistem database yang kompleks, biaya hosting untuk website statis dapat lebih rendah.

Namun, website statis memiliki keterbatasan dalam hal fungsionalitas interaktif dan konten dinamis. Jika Anda memerlukan fitur interaktif yang kompleks atau memerlukan konten yang sering diperbarui, maka mungkin lebih tepat untuk mempertimbangkan penggunaan website dinamis yang menggunakan teknologi seperti server-side scripting atau Content Management System (CMS).

2. Website Dinamis

Website Dinamis adalah website yang secara struktur diperuntukan untuk update secara berkala, dan biasanya terdapat halaman backend untuk mengedit konten dari website tersebut.

Cara kerja website dinamis melibatkan beberapa komponen, seperti:

- a) **Server-Side Scripting:** Website dinamis menggunakan bahasa pemrograman server-side seperti PHP, Python, Ruby, atau ASP.NET untuk memproses permintaan dari pengguna dan menghasilkan halaman HTML secara dinamis.
- b) **Database:** Informasi dan konten yang diperlukan oleh situs web disimpan dalam basis data. Ketika pengguna mengakses situs web, server-side scripting akan mengambil data dari basis data dan menggunakannya untuk menghasilkan halaman web yang sesuai.
- c) **Interaksi Pengguna:** *Website* dinamis memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten, seperti mengisi formulir, mengirim komentar, atau melakukan transaksi online. Data yang diinput oleh pengguna kemudian dapat disimpan dalam basis data untuk diproses lebih lanjut.

Keuntungan dari *website* dinamis antara lain:

- a) **Fungsionalitas yang lebih kaya:** Website dinamis dapat menyediakan fitur interaktif dan konten yang lebih dinamis, termasuk formulir, fitur pencarian, sistem login, dan halaman yang disesuaikan dengan preferensi pengguna.
- b) **Konten yang mudah diperbarui:** Dengan menggunakan basis data, konten situs web dapat diperbarui secara efisien tanpa perlu mengubah seluruh halaman secara manual.
- c) **Personalisasi:** *Website* dinamis dapat menyesuaikan konten yang ditampilkan kepada pengguna berdasarkan preferensi, lokasi, atau perilaku mereka.
- d) **Manajemen konten yang lebih efisien:** Penggunaan Content Management System (CMS) memungkinkan tim pengelola situs untuk dengan mudah mengelola dan memperbarui konten tanpa pengetahuan teknis yang mendalam.

Meskipun *website* dinamis menawarkan fleksibilitas dan fungsionalitas yang lebih tinggi, mereka cenderung lebih

kompleks untuk dibangun dan memerlukan infrastruktur hosting yang lebih canggih daripada *website* statis. Biaya hosting dan pemeliharaan juga dapat lebih tinggi untuk *website* dinamis.

3. *Website* Interaktif

Website Interaktif adalah website yang menyediakan fasilitas untuk pengguna bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai suatu topik

Ciri khas dari *website* interaktif meliputi:

- a) **Formulir:** Website interaktif sering menggunakan formulir yang memungkinkan pengguna untuk mengisi informasi atau memberikan tanggapan tertentu. Formulir ini dapat berupa formulir pendaftaran, survei, kotak pencarian, dan sebagainya.
- b) **Tombol dan Tautan:** Pengguna dapat berinteraksi dengan situs melalui tombol dan tautan yang disediakan. Tombol bisa digunakan untuk memulai aksi tertentu, seperti mengirimkan pesan atau memulai proses pembelian, sedangkan tautan mengarahkan pengguna ke halaman atau bagian tertentu di dalam situs atau ke situs lain.
- c) **Animasi dan Efek Visual:** Penggunaan animasi, efek visual, dan transisi menarik juga dapat meningkatkan interaktivitas situs web dengan memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif.
- d) **Permainan dan Aktivitas Interaktif:** Beberapa website interaktif menyediakan permainan atau aktivitas interaktif lainnya yang menghibur pengguna dan mengajak mereka berpartisipasi secara aktif.
- e) **Komunikasi Pengguna:** Situs web interaktif dapat menyediakan cara bagi pengguna untuk berkomunikasi dengan pemilik situs atau dengan pengguna lain melalui kotak komentar, forum, atau fitur obrolan.

f) Personalisasi: Website interaktif dapat menghadirkan konten yang dipersonalisasi berdasarkan preferensi atau riwayat interaksi pengguna sebelumnya.

Contoh website interaktif antara lain:

- a) Situs web e-commerce yang memungkinkan pengguna memilih produk, menambahkannya ke keranjang belanja, dan melakukan proses pembayaran.
- b) Situs web media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka.
- c) Situs web pendidikan yang menyajikan materi pembelajaran interaktif, kuis, dan latihan interaktif untuk pengguna.
- d) Situs web game yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan dunia virtual dan melakukan aksi dalam permainan.
- e) *Website* interaktif memiliki daya tarik yang kuat bagi pengguna karena mengajak mereka untuk terlibat dan merasa lebih terlibat dengan konten dan pengalaman yang disajikan.

2.2 KOMPONEN YANG DIGUNAKAN

Komponen adalah bagian dari keseluruhan yang membangun satu kesatuan. Pada proses pengembangan Perancangan *Website* Bakmie Joko ini. Penulis menggunakan beberapa program atau *Software* diantaranya :

2.2.1 HTML (HyperText Markup Language)

adalah bahasa markup yang digunakan untuk membangun struktur dan konten dasar dari sebuah halaman web. Ini adalah fondasi dari hampir semua website di internet. Dalam HTML, kita mendefinisikan elemen-elemen yang membentuk struktur halaman dan memberikan konten seperti teks, gambar, video, dan tautan.

2.2.2 CSS (Cascading Style Sheets)

adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur tampilan dan presentasi dari halaman web yang ditulis dengan HTML atau bahasa markup lainnya. Dengan menggunakan CSS, kita dapat mengubah tampilan visual dari elemen-elemen HTML, seperti warna, ukuran, jenis font, jarak, tata letak, dan efek visual lainnya. Ini memungkinkan kita untuk memisahkan konten dan struktur dari presentasi, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan pemeliharaan kode.

2.2.3 JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi web interaktif. Dalam konteks web, JavaScript memungkinkan Anda untuk membuat halaman web yang dinamis, responsif, dan interaktif dengan berbagai fitur, seperti animasi, validasi formulir, pengolahan data, dan manipulasi konten halaman secara real-time.

Berikut adalah beberapa poin penting tentang JavaScript:

- a. **Skrip Klien:** JavaScript biasanya dieksekusi di sisi klien (klien-side), yaitu di dalam browser pengguna. Ini berarti JavaScript berjalan pada perangkat pengguna, bukan di server. Dengan demikian, Anda dapat membuat interaksi langsung dengan pengguna tanpa perlu mengirim permintaan ke server.
- b. **Pemrograman Berbasis Objek:** JavaScript adalah bahasa pemrograman berbasis objek, yang berarti Anda dapat membuat dan menggunakan objek untuk mengorganisir kode Anda. Objek dapat berisi properti dan metode yang memungkinkan Anda untuk mengelola data dan perilaku dengan lebih terstruktur.
- c. **Manipulasi DOM (Document Object Model):** Salah satu fitur utama JavaScript adalah kemampuannya untuk mengakses dan mengubah struktur, konten, dan tampilan halaman web melalui DOM. DOM adalah representasi dari halaman web sebagai

hierarki objek, dan JavaScript memungkinkan Anda untuk menambah, menghapus, atau memodifikasi elemen dan atribut halaman secara dinamis.

- d. **Peristiwa (Events):** JavaScript memungkinkan Anda menangani peristiwa (events) yang terjadi di dalam halaman web, seperti klik tombol, pengisian formulir, dan banyak lainnya. Dengan menangani peristiwa, Anda dapat merespons aksi pengguna dan mengubah perilaku halaman secara dinamis.
- e. **Pustaka dan Kerangka Kerja (Libraries dan Frameworks):** Ada banyak pustaka dan kerangka kerja JavaScript yang tersedia, seperti jQuery, React, Angular, dan Vue.js. Pustaka dan kerangka kerja ini menyediakan alat dan struktur untuk membantu Anda membangun aplikasi web dengan lebih efisien dan terstruktur.
- f. **Asynchronous JavaScript (AJAX):** JavaScript memungkinkan penggunaan teknik AJAX, yang memungkinkan halaman web untuk berkomunikasi dengan server di latar belakang. Dengan AJAX, Anda dapat memuat data atau konten tambahan dari server tanpa harus me-refresh seluruh halaman.
- g. **Modularitas:** Dalam pengembangan modern, JavaScript juga mendukung konsep modularitas melalui ES6 dan Node.js. Ini memungkinkan kode JavaScript untuk dibagi menjadi beberapa modul terpisah, yang memudahkan pemeliharaan dan meningkatkan struktur proyek.
- h. **Pengolahan Formulir:** JavaScript dapat digunakan untuk melakukan validasi formulir di sisi klien sebelum data dikirim ke server, menghindari permintaan yang tidak perlu.
- i. **Animasi dan Efek Visual:** JavaScript memungkinkan Anda membuat animasi dan efek visual menarik pada halaman web, baik melalui manipulasi CSS atau melalui pustaka animasi khusus.

2.2.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah editor teks sumber terbuka dan ringan yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini merupakan salah satu dari banyak editor kode yang populer dan digunakan oleh para pengembang perangkat lunak untuk mengedit dan menulis kode dalam berbagai bahasa pemrograman. Meskipun dikembangkan oleh Microsoft, VS Code dapat dijalankan di berbagai sistem operasi, termasuk Windows, macOS, dan Linux.

2.2.5 Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja front-end sumber terbuka (open-source) yang digunakan untuk membangun website yang responsif dan berkinerja baik. Dikembangkan oleh tim Twitter, Bootstrap menyediakan sejumlah alat dan komponen yang siap pakai untuk mengembangkan tampilan dan tata letak halaman web dengan cepat dan mudah.

2.3 UML (Unified Modeling Language)







UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang menginginkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagai dan mengkonsumsi rancangan mereka dengan yang lain.

2.3.1 Use Case Diagram

Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna

dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap scenario menjelaskan urutan kejadian.

Use case adalah serangkaian skenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Use case biasanya menggunakan actors. Actors adalah sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.







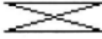

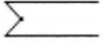

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Sesuatu yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.





Tabel 2.1 Use Case Diagram

2.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi

perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku parallel sedangkan flowchart tidak bisa. Selain sebagai gambaran detail sebuah use case diagram, activity diagram bisa juga untuk menjabarkan suatu state tertentu dan statechart diagram dimana fungsinya untuk menerangkan dan mendeskripsikan internal behavior suatu metode/state dan menunjukkan aliran action yang dikendalikan (driven by) oleh action sebelumnya.





NO	Simbol	Keterangan
1		Titik awal
2		Titik akhir
3		<i>Activity</i>
4		Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork</i> digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		Rake menunjukan bahwa adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		tanda pengiriman dan urutan aktifitas dalam satu proses
9		Tanda Penerimaan
10		Aliran akhir (flow final)

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 actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Tabel 2.2 Activity Diagram

2.3.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

adalah model visual yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dalam basis data. ERD membantu menyajikan hubungan antara entitas (objek) dalam basis data dan atribut-atribut yang dimiliki oleh entitas tersebut. ERD adalah alat yang penting dalam desain database karena membantu pengembang dan desainer dalam memahami dan menggambarkan bagaimana entitas saling terhubung dan berinteraksi dalam suatu sistem.

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Tabel 2.3 Entity Relationship Diagram

BAB III

KERANGKA KERJA

3.1 Kerangka Kerja

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai kerangka kerja yang digunakan dalam “Perancangan Website Bakmie Joko.” Kerangka kerja adalah struktur dan rencana umum yang akan digunakan sebagai landasan dalam proses pengembangan website. Dalam kerangka kerja ini, akan dijabarkan tahapan-tahapan yang akan dilakukan, tujuan dari setiap tahapan, serta sumber daya yang akan digunakan dalam proses perancangan website.

3.2 Hipotesis

Proses branding yang efektif dan konsisten pada "Bakmie Joko" akan meningkatkan kesadaran merek dan loyalitas pelanggan. Asumsi dari hipotesis ini adalah bahwa branding yang baik akan menciptakan citra merek yang kuat dan positif di benak pelanggan. Dengan adanya kesadaran merek yang tinggi, pelanggan akan lebih cenderung memilih "Bakmie Joko" dibandingkan dengan pesaing lainnya. Selain itu, branding yang konsisten juga akan membantu menciptakan kesan profesional dan dapat dipercaya, yang berkontribusi pada tingkat loyalitas pelanggan yang lebih tinggi.

3.3 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan tergolong kedalam penelitian *deskriptif* dengan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang menelaah tentang kelompok manusia dengan menggunakan data dalam bentuk teks, narasi, atau wawancara untuk memahami fenomena secara mendalam dan kontekstual., objek, kondisi, sistem pemikiran masa sekarang sehingga dapat dibuat suatu gambaran yang sistematis.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Jalan Pandu Raya RT.11 RW. 5, Kampung Parung Jambu, Tegal gundil, Bogor Utara, Kota Bogor, Jawa Barat 16152, Indonesia.

Waktu Penelitian : April 2023 – Juli 2023

3.5 Metode Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan setelah penelitian dilakukan atau disusun. Pengumpulan data merupakan salah satu proses dalam penelitian yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang sedang diteliti, oleh karena itu data dikumpulkan harus cukup.

Adapun teknik pengumpulan datanya dapat dilakukan dengan :

1. Pengamatan / Observasi

Pengamatan yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara kunjungan langsung Pada Dinas Pariwisata, Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif Kota Bogor dan untuk mempelajari proses informasi yang sedang berjalan.

2. Studi Kepustakaan

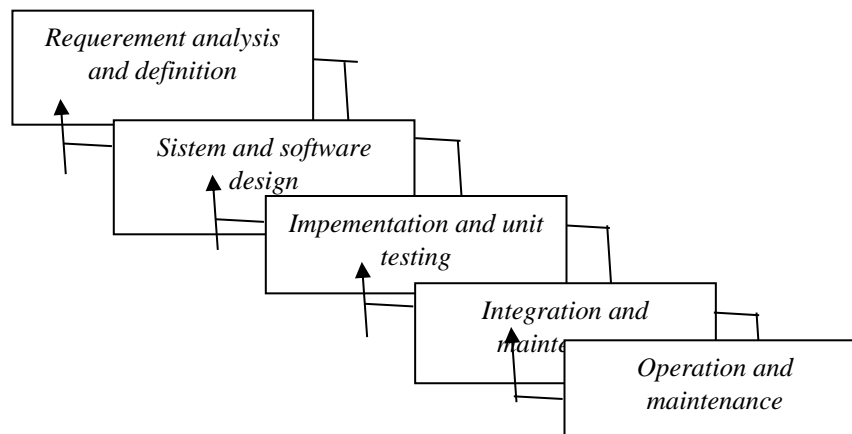
Kepustakaan yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca dokumen serta buku yang ada kaitannya dengan masalah laporan hasil penelitian kerja praktek tersebut serta sebagai sumber teoritis atau keilmuan terhadap apa yang penulis teliti.

3.6 Metode Analisa Program

Metode analisa program yang digunakan yaitu model *waterfall* atau *The Waterfall Model*, memisahkan dan membedakan tahapan – tahapan *spesifikasi* dan pengembangan. Dalam *software life cycle (waterfall model)* terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan *software*.

Model WaterFall

adalah salah satu model atau pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan pendekatan linear atau berurutan untuk proses pengembangan. Metode ini menjadi salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling tua dan paling tradisional. Dalam model *Waterfall*, setiap fase dalam proses pengembangan harus selesai secara lengkap dan benar sebelum fase berikutnya dimulai.



Gambar 3.1 Model waterfall

Keterangan :

1. Requirement analysis and definition, merupakan layanan, batasan dan tujuan dari sistem yang dibuat dengan mengkondisikan bersama para pengguna sistem. Hal ini didefinisikan secara detail dan ditampilkan sebagai spesifikasi dari sistem.
2. Sistem and software design, proses desain sistem dan membagi kebutuhan sistem akan software dan hardware. Hal tersebut membangun arsitektur sistem keseluruhan. Desain software meliputi identifikasi dan penjabaran abstraksi sistem software dasar dan keterhubungannya.
3. Implementation and unit testing, selama tahapan ini, desain software direalisasikan sebagai sekumpulan program atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. Integration and maintenance, unit – unit program individual digabungkan (integrated) dan diuji coba (tested) sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan – kebutuhan

software telah terpenuhi. Setelah pengajuan, sistem software disampaikan pada pelanggan.

5. Operation and maintenance, biasanya tahapan ini merupakan tahapan terpanjang dalam lifecycle. Sistem diinstall dan digunakan secara praktikal. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya, memperbaiki implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem ketika terdapat kebutuhan baru.

3.7 Jadwal Penelitian

No.	KETERANGAN KEGIATAN	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Survei lapangan																
2.	Pengumpulan data																
3.	Analisis sistem website																
4.	Perancangan program																
5.	Pembuatan program																
6.	Testing dan implementasi																
7.	Pembuatan tugas akhir																

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

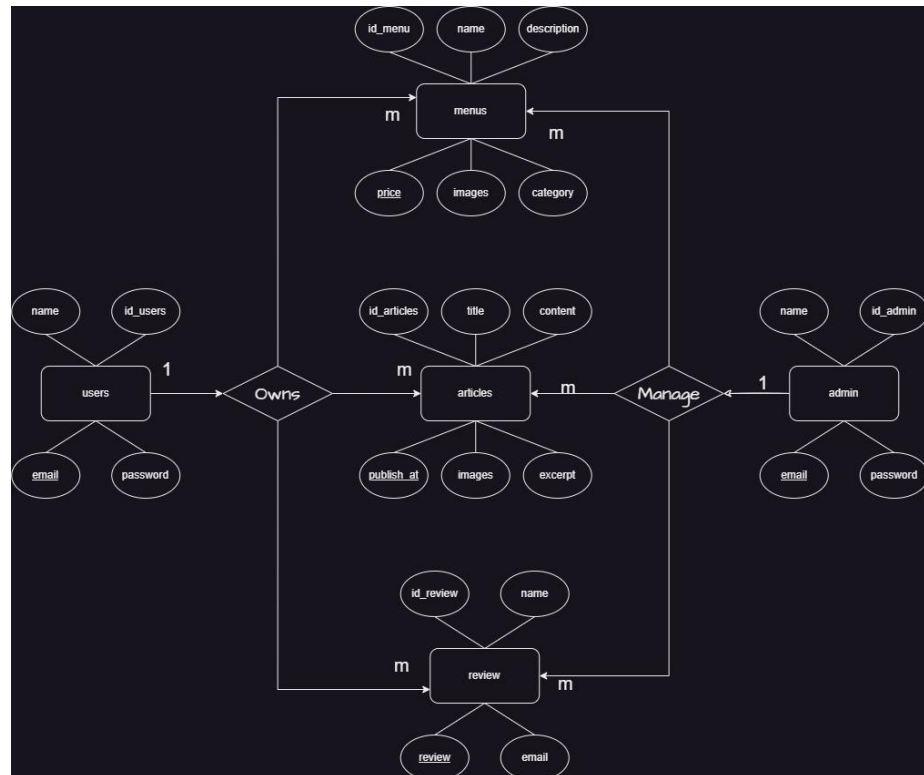
BAB IV

RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

4.1 Functional Design (Rancangan Fungsional)

4.1.1 Use Case Diagram

Use case merupakan gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram use case menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

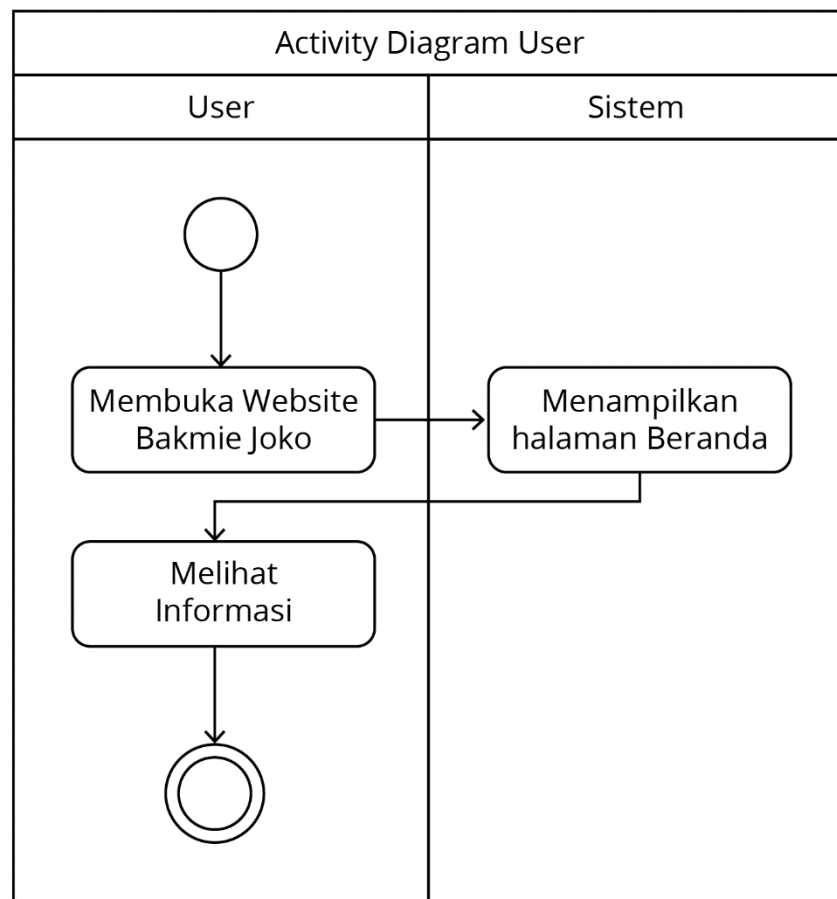


Gambar 4.1 Use Case Website Bakmie Joko

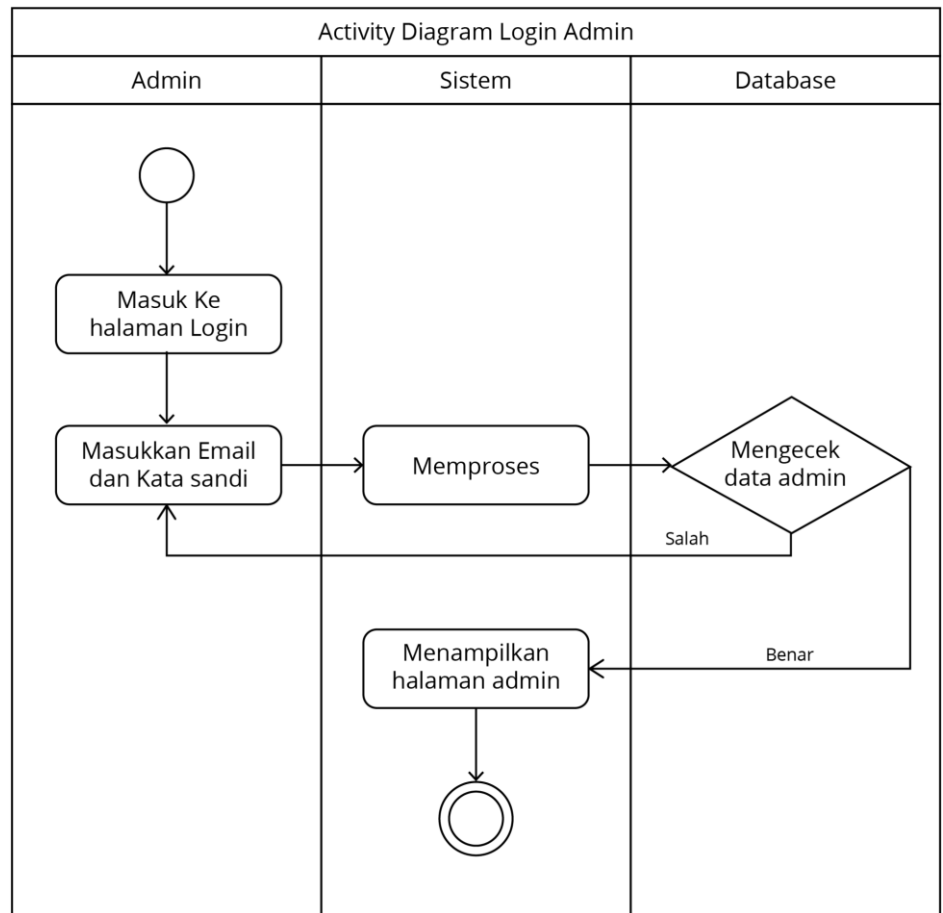
Gambar diatas menggambarkan *Use Case Diagram* menjelaskan bahwa adanya hubungan antara *User* dan *Admin* terhadap sistem website Bakmie Joko. *User* dihadapkan dengan *blog*, testimoni dan informasi katalog dan *Admin* dapat melakukan mengedit *blog*, mengedit katalog, dan melakukan autentikasi..

4.1.2 Activity Diagram

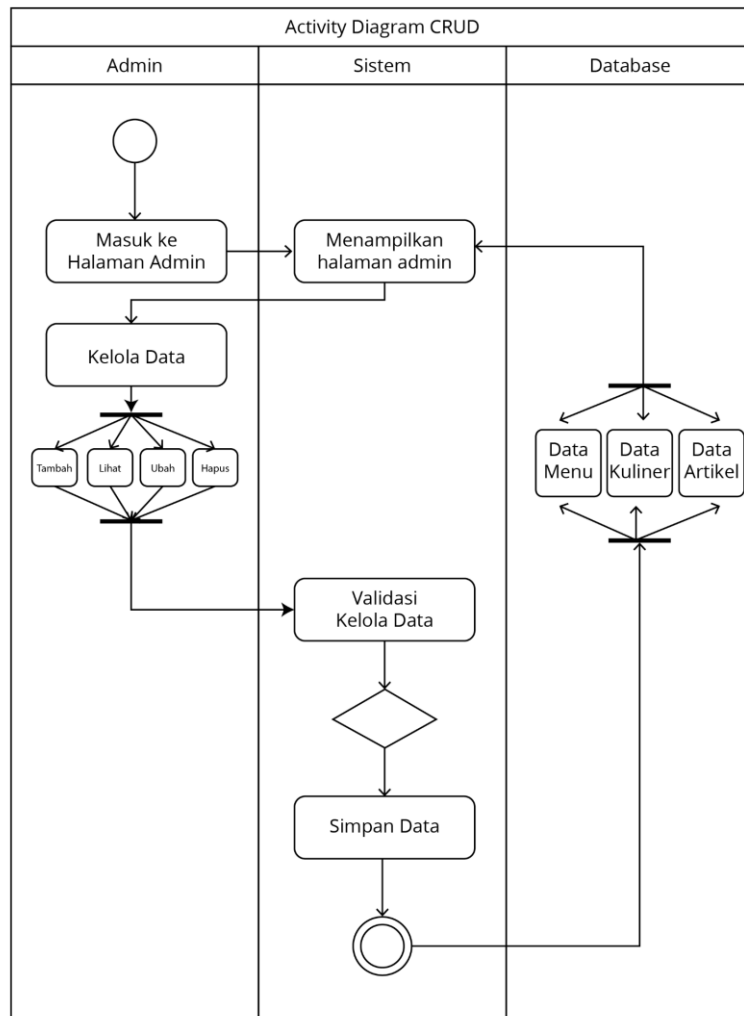
Activity Diagram merupakan gambaran detail dan use case diagram dimana setiap state merupakan suatu aksi (action state) dan transisinya dipicu oleh aksi (action) yang sudah selesai dan state sebelumnya dan biasanya digunakan untuk menunjukkan urutan dan state-state. Berikut adalah activity diagram Website Bakmie Joko :



Gambar 4.2 Activity Diagram User



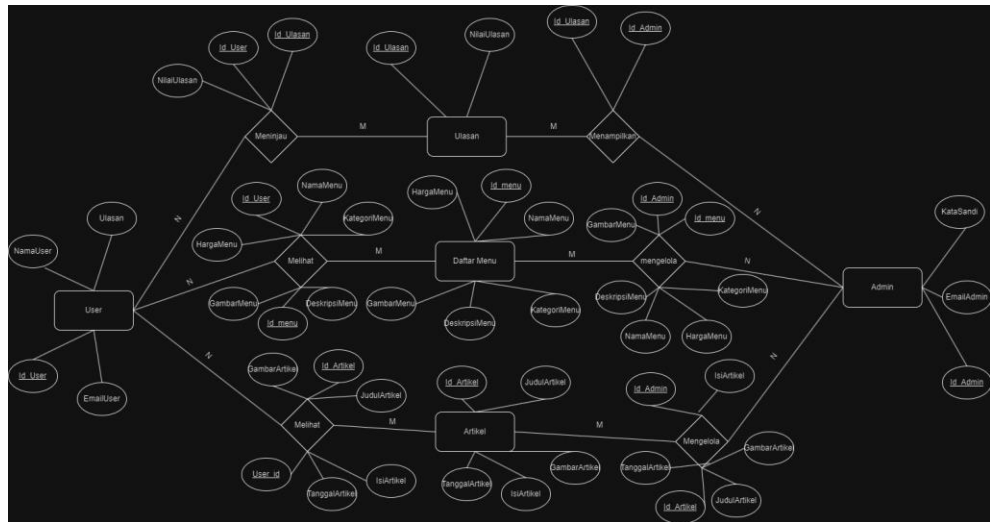
Gambar 4.3 Activity Diagram Login



Gambar 4.4 Activity Diagram CRUD

4.1.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

adalah sebuah model yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dalam sebuah sistem atau basis data. ERD digunakan untuk menggambarkan entitas, atribut, dan hubungan antara entitas dalam basis data. Model ini membantu dalam merencanakan dan merancang struktur basis data dengan jelas dan terorganisir.



Gambar 4.4 Entity Relationship Diagram

Hubungan "memiliki" antara Users dan Ulasan menunjukkan bahwa setiap user dapat menulis beberapa ulasan (one-to-many relationship).

Hubungan "memiliki" antara Users dan Menu menunjukkan bahwa setiap user dapat melihat beberapa menu (one-to-many relationship).

Hubungan "memiliki" antara Users dan Artikel menunjukkan bahwa setiap user dapat melihat beberapa artikel (one-to-many relationship).

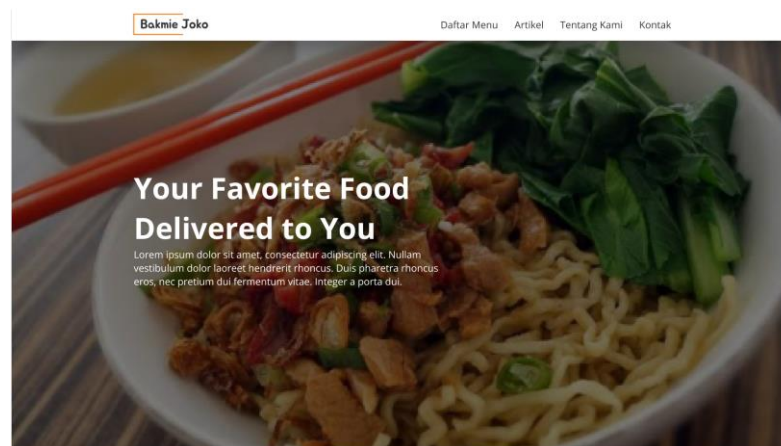
Hubungan "memiliki" antara Admin dan Artikel menunjukkan bahwa setiap admin dapat melakukan CRUD pada beberapa artikel (one-to-many relationship).

Hubungan "memiliki" antara Admin dan Menu menunjukkan bahwa setiap admin dapat melakukan CRUD pada beberapa menu (one-to-many relationship).

Hubungan "memiliki" antara Admin dan Ulasan menunjukkan bahwa setiap admin dapat melakukan CRUD pada beberapa ulasan (one-to-many relationship).

4.2 Desain Interface

4.2.1 Desain Beranda



Gambar 4.5 Beranda

Halaman Utama (Homepage) adalah halaman pertama atau halaman awal dari sebuah website. Halaman ini adalah titik masuk utama bagi pengunjung dan biasanya merupakan representasi pertama dari identitas, isi, dan tujuan website tersebut.

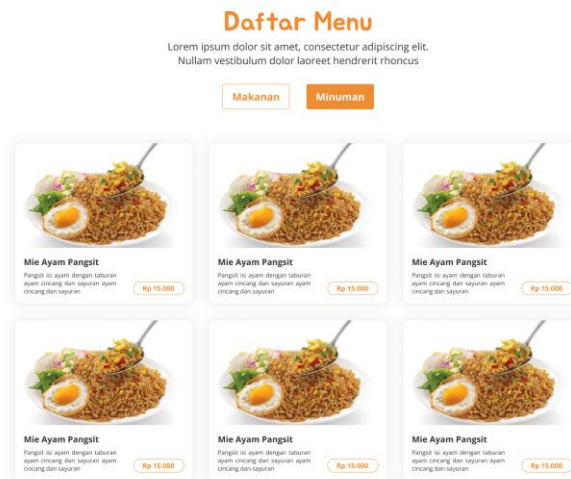
Header:

Pada bagian header website terdapat sebuah navbar yang berisi logo "Bakmie Joko" dan menu navigasi. Navbar ini membantu pengunjung untuk dengan mudah mengakses berbagai halaman atau bagian penting dari website, seperti daftar menu, ulasan, tentang kami, kontak, dan artikel. Logo "Bakmie Joko" yang ditampilkan di header membantu memperkuat identitas merek restoran tersebut.

Body:

Pada bagian Body website terdapat Banner Carousel dengan gambar visual yang menunjukkan identitas produk dari Bakmie Joko.

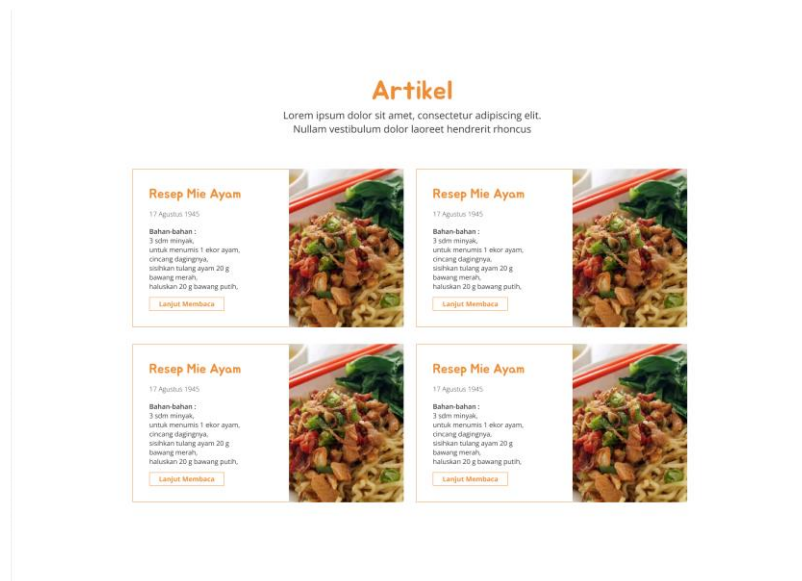
4.2.2 Desain Daftar Menu



Gambar 4.6 Daftar Menu

Bagian ini berisi daftar kategori atau jenis hidangan yang ditawarkan, seperti "Makanan", "Minuman" agar *user* / calon pembeli dapat mengetahui informasi tentang hidangan yang disediakan meliputi harga, isi makanan, harga. Dengan meng-*click* tombol “makanan” atau “minuman” *user* dapat mengkategorikan jenis hidangan yang ingin dilihat guna memudahkan pencarian.

4.2.3 Desain Artikel



Gambar 4.7 Artikel

Halaman artikel diperuntukan agar *user* dapat lebih sering berinteraksi dengan web Bakmie Joko dengan cara membaca artikel - artikel seputar Bakmie Joko ataupun info - info seputar kuliner. Dengan meng- *click* tombol “lanjut membaca” *user* akan dialihkan ke halaman *full* artikel tersebut.

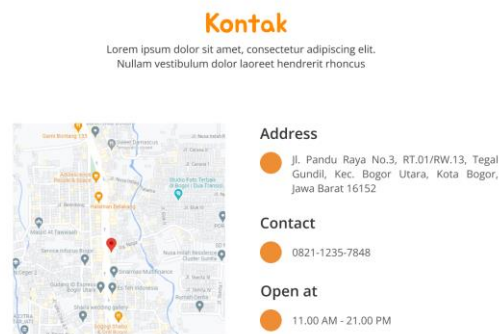
4.2.4 Desain Tentang Kami



Gambar 4.8 Tentang Kami

Halaman “ Tentang Kami “ menyediakan informasi sejarah Bakmie Joko sehingga *user* lebih dekat dengan Bakmie Joko

4.2.5 Desain Kontak




Gambar 4.9 Kontak

Halaman Kontak berisikan informasi seperti alamat, nomor telfon, jam buka, serta *map* dari Bakmie Joko yang dimana *map* tersebut dapat di-*click* untuk menampilkan *map* yang lebih besar.

4.2.6 Desain Ulasan

Apa kata orang-orang tentang Bakmie Joko

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam vestibulum dolor laoreet hendrerit rhoncus. Duis pharetra rhoncus eros, nec pretium dui fermentum vitae. Integer a porta dui.

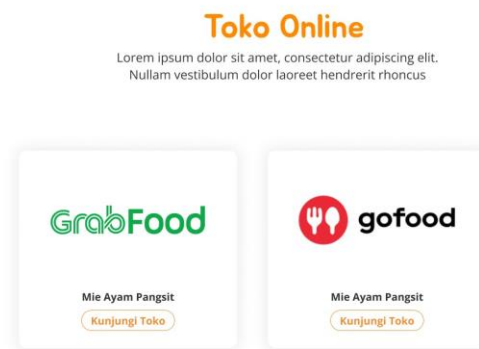
 Chloe
18/06/1945 14:40 ★★★★★

Baca Terus

Gambar 4.10 Ulasan

Halaman Ulasan berisikan komentar tentang *user* / pembeli terhadap Bakmie Joko. Kita sebagai *user* dapat memberikan / membaca komentar tersebut yang berisikan ulasan, nama pemberi ulasan, waktu diberikan nya ulasan tersebut, *rating* terhadap Bakmie Joko. Di halaman ulasan pun terdapat tombol “Baca Terus” untuk melihat lebih banyak ulasan yang ada.

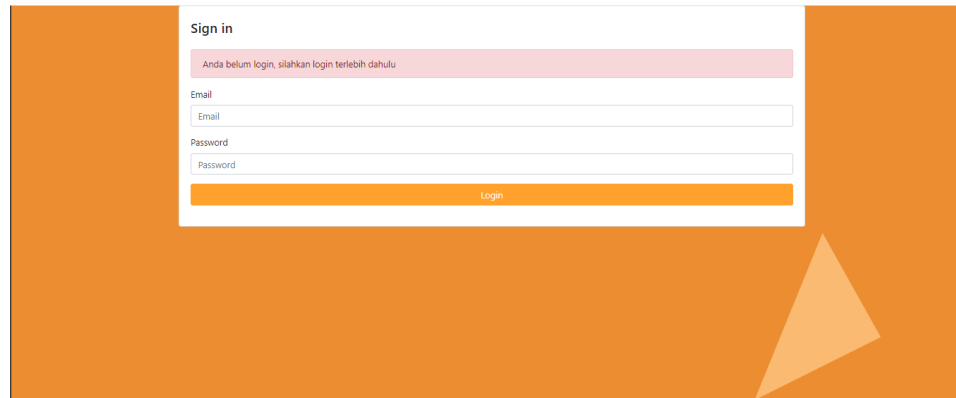
4.2.7 Desain Toko Online



Gambar 4.11 Toko Online

Halaman ini berisikan tombol navigasi untuk ke toko *online* yang bekerja sama dengan Bakmie Joko. Jika meng-*click* tombol “Kunjungi Toko” maka *user* akan diarahkan ke toko *online* yang dipilih.

4.2.8 Desain Login

The image shows a login form titled "Sign in" on a white background with an orange border. At the top, a pink message box says "Anda belum login, silahkan login terlebih dahulu". Below this are two input fields labeled "Email" and "Password". At the bottom is an orange button labeled "Login".

Sign in

Anda belum login, silahkan login terlebih dahulu

Email

Password

Login

Gambar 4.12 Login Admin

Halaman Login disediakan untuk admin sebelum masuk ke halaman Dashboard, yang berisikan kolom email, password, dan tombol login. Jika Admin sudah terdaftar maka akan diarahkan ke halaman Dashboard, jika Admin belum mendaftar/salah memasukan email/password maka akan muncul notif.

4.2.9 Desain Register

The image shows a registration form titled "Sign Up" on a white background with a light gray border. In the top right corner is a blue "Sign in" button. The form contains four input fields labeled "Email", "Password", "Password Confirmation", and "Name". At the bottom left is a blue "Submit" button.

Sign Up

Sign in

Email

Password

Password Confirmation

Name

Submit

Gambar 4.13 Register Admin

Halaman Register Admin berisikan kolom email, password, password confirmation, Name, dan tombol sign in/submit yang akan diarahkan ke halaman login.

4.2.10 Desain Dashboard

The screenshot displays the Admin Dashboard interface. At the top, there is a header bar with the user name 'Bakmie Joko', a dropdown menu for 'Master Data', and a link to 'Admin'. Below the header, the main content area is titled 'Master Data / Makanan'. It is divided into two sections: 'Daftar Makanan' (Food List) and 'Form Produk' (Product Form).

Daftar Makanan

No.	Gambar	Nama Produk	Deskripsi	Harga	Status	Kelola
01		Mie Ayam	Lorem Ipsum Dolor Lorem Ipsum Dolor Lorem Ipsum Dolor Lorem Ipsum Dolor	Rp. 100.000	Tidak Aktif	
02		Mie Ayam	Lorem Ipsum Dolor Lorem Ipsum Dolor Lorem Ipsum Dolor Lorem Ipsum Dolor	Rp. 100.000	Aktif	

Form Produk

Nama Produk

Deskripsi

Harga

Gambar

Status
☒ Aktif ☐ Tidak Aktif

Gambar 4.14 Dashboard Admin

Halaman Dashboard Admin berfungsi untuk Admin mengedit halaman *user* artikel, ulasan, dan daftar menu. Di Dashboard berisikan informasi apa saja yang sudah ditampilkan di halaman *user* beserta keterangan seperti no, gambar, nama produk, deskripsi, harga, status, kelola. Dan disebelah kanan Dashboard ada bagian Form Produk guna memasukan produk yang ingin dimasukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam laporan "Perancangan Website Bakmie Joko," telah dibahas mengenai perancangan website untuk restoran "Bakmie Joko" dengan fokus pada strategi branding. Berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. **Identitas Merek yang Kuat:** Melalui perancangan website, dapat dibangun identitas merek "Bakmie Joko" yang kuat dan konsisten. Desain visual dan tata letak yang dipilih mencerminkan citra yang profesional, ramah, dan menggugah selera, sesuai dengan karakteristik restoran tersebut.
2. **Pengalaman Pengguna yang Meningkat:** Dengan menggunakan pendekatan responsif dan desain yang intuitif, pengguna dapat mengalami pengalaman pengguna yang lebih baik dan nyaman saat mengakses website "Bakmie Joko" dari berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan tablet.
3. **Penekanan pada Informasi Penting:** Dalam perancangan website, informasi penting seperti menu bakmi, dan informasi kontak disajikan dengan jelas dan mudah diakses oleh pengguna. Ini membantu meningkatkan transparansi dan keterbukaan dalam berinteraksi dengan pelanggan.

5.2 Saran

Dari Pembuatan Website Bakmie Joko ini, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. **Konsistensi Merek di Seluruh Saluran:** Selain website, pastikan konsistensi merek "Bakmie Joko" juga dijaga di seluruh saluran komunikasi, termasuk media sosial, brosur, dan papan nama di cabang.

Hal ini akan membantu memperkuat citra merek dan memberikan kesan yang konsisten kepada pelanggan.

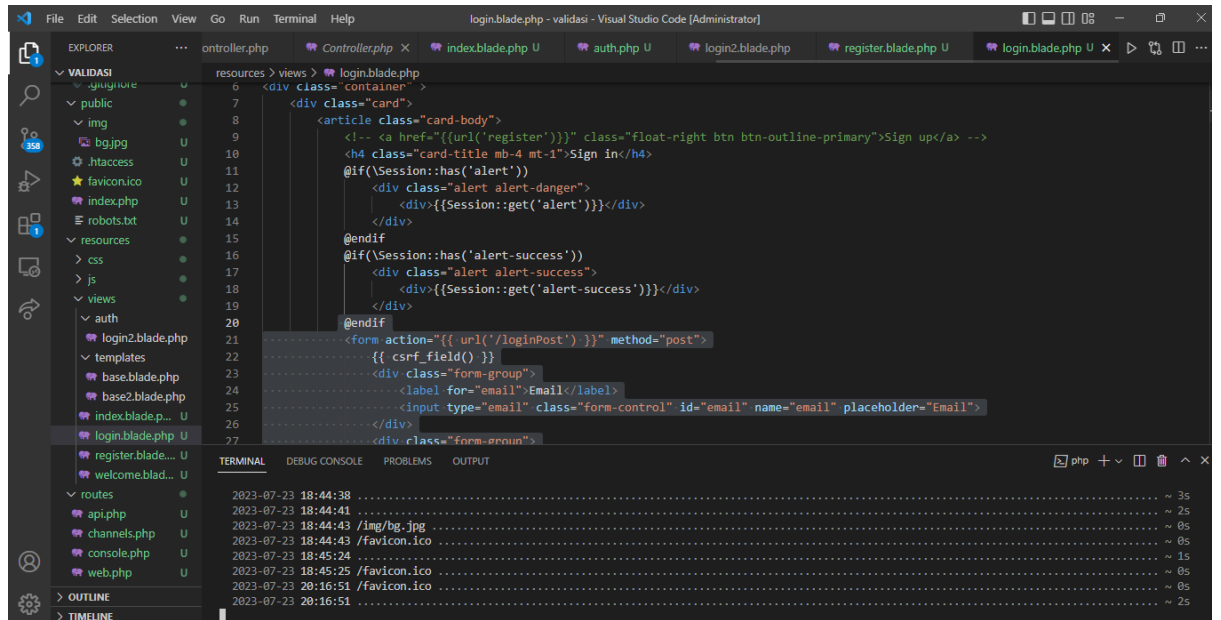
2. **Integrasi dengan Pemesanan Online:** Pertimbangkan untuk mengintegrasikan fitur pemesanan online ke dalam website. Fitur ini akan memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah melakukan pemesanan dan reservasi secara online, meningkatkan kenyamanan dan efisiensi.
3. **Analisis Data Pengguna:** Setelah website diluncurkan, lakukan analisis data pengguna secara berkala. Pelajari perilaku pengguna, seperti halaman yang paling banyak dikunjungi, tingkat konversi, dan durasi kunjungan. Informasi ini akan membantu dalam memahami efektivitas website dan melakukan perbaikan jika diperlukan.
4. **Konten yang Relevan dan Menarik:** Pastikan konten yang disajikan di website tetap relevan, segar, dan menarik bagi pengguna. Sajikan konten terbaru mengenai promo, acara khusus, atau menu baru untuk meningkatkan keterlibatan pelanggan.
5. **Responsif terhadap Umpan Balik Pelanggan:** Selalu tanggap terhadap umpan balik dari pelanggan mengenai website. Terima kritik dan saran dengan terbuka dan gunakan umpan balik tersebut untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://kbbi.web.id/komponen> diakses pada tanggal ; 22/07/2023 09:16
- <https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/desi/2017/jiunkpe-is-s1-2017-41413033-40905-mebel-chapter2.pdf> diakses pada tanggal ; 20/07/2023 09:36
- <http://repository.nscpolteksby.ac.id/93/5/5%20Bab%20II.pdf> diakses pada tanggal ; 20/07/2023 09:52
- <https://bamai.uma.ac.id/2022/11/04/pengertian-perancangan/?%2F2022%2F11%2F04%2Fpengertian-perancangan%2F=> diakses pada tanggal ; 20/07/2023 09:48
- <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/449/4/File%204%20BAB%20III%20Metode%20Penelitian.pdf> diakses pada tanggal ; 20/07/2023 09:37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Dokumentasi code website Bakmie Joko



The screenshot displays the Visual Studio Code editor with the file `login.blade.php` open. The code is a Blade template for a login form. It includes a container, a card, and a form with an email input field. The form has a 'Sign up' button and a 'Sign in' button. The code also includes conditional logic for displaying success and error messages.

```
resources > views > login.blade.php
6 <div class="container">
7 <div class="card">
8 <article class="card-body">
9 <!-- <a href="{{url('register')}}" class="float-right btn btn-outline-primary">Sign up</a -->
10 <h4 class="card-title mb-4 mt-1">Sign in</h4>
11 @if(\Session::has('alert'))
12 <div class="alert alert-danger">
13 <div>{{\Session::get('alert')}}</div>
14 </div>
15 @endif
16 @if(\Session::has('alert-success'))
17 <div class="alert alert-success">
18 <div>{{\Session::get('alert-success')}}</div>
19 </div>
20 @endif
21 <form action="{{ url('/loginPost') }}" method="post">
22 <div class="form-group">
23 <input type="text" class="form-control" id="email" name="email" placeholder="Email">
24 </div>
25 <div class="form-group">
26 <input type="password" class="form-control" id="password" name="password" placeholder="Password">
27 </div>
28 <div class="form-group">
```

The terminal window shows the following logs:

```
2023-07-23 18:44:38 ..... ~ 3s
2023-07-23 18:44:41 ..... ~ 2s
2023-07-23 18:44:43 /img/bg.jpg ..... ~ 0s
2023-07-23 18:44:43 /favicon.ico ..... ~ 0s
2023-07-23 18:45:24 ..... ~ 1s
2023-07-23 18:45:25 /favicon.ico ..... ~ 0s
2023-07-23 20:16:51 /favicon.ico ..... ~ 0s
2023-07-23 20:16:51 ..... ~ 2s
```

Gambar Dokumentasi 1 : contoh syntax halaman login Admin

```

1 @extends('templates/base2')
2 @section('title','Register')
3 @section('container')
4 <div class="container">
5     <div class="card">
6         <article class="card-body">
7             <a href="{{url('login')}}" class="float-right btn btn-outline-primary">Sign In</a>
8             <h4 class="card-title mb-4 mt-1">Sign Up</h4>
9             @if ($errors->any())
10                 <div class="alert alert-danger">
11                     <ul>
12                         @foreach ($errors->all() as $error)
13                             <li>{{ $error }}</li>
14                         @endforeach
15                     </ul>
16                 </div>
17             @endif
18             <form action="{{ url('/registerPost') }}" method="post">
19                 {{ csrf_field() }}
20                 <div class="form-group">
21                     <label for="email">Email</label>

```

Gambar Dokumentasi 1 : contoh syntax halaman Register Admin

```

17 */
18
19 // Route::get('/login', [AuthController::class, 'showLoginForm'])->name('login');
20 // Route::post('/login', [AuthController::class, 'login'])->name('login.submit');
21 // Route::post('/logout', [AuthController::class, 'logout'])->name('logout');
22
23 Route::get('/', [UserController::class, 'index'])->name('index');
24 Route::get('/login', [UserController::class, 'login'])->name('login');
25 Route::post('/loginPost', [UserController::class, 'loginPost'])->name('loginPost');
26 Route::get('/register', [UserController::class, 'register'])->name('register');
27 Route::post('/registerPost', [UserController::class, 'registerPost'])->name('registerPost');
28 Route::get('/logout', [UserController::class, 'logout'])->name('logout');
29
30
31

```

Gambar Dokumentasi 1 : contoh syntax route web

LAMPIRAN 2: Dokumentasi tempat penelitian



Gambar Dokumentasi 2 : Suasana tempat makan di Bakmie Joko



Gambar Dokumentasi 2 : salah satu menu di Bakmie Joko