

**SISTEM INFORMASI PENGIKLANAN  
CAFE DAN CATERING  
BERBASIS WEB**

**PROPOSAL LAPORAN AKHIR**



Oleh :  
Aloysius Yoni PMP  
NIM E31151655

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER  
2018**

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

---

**SISTEM INFORMASI PENGIKLANAN CAFE DAN CATERING BERBASIS  
WEB**

**Aloysius Yosi PMP (E31151655)**  
Telah Diuji pada Tanggal 19 Maret 2018  
Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat

**HALAMAN PENGESAHAN**  
Ketua Penguji,

I Putu Dody Lesmana, ST, MT  
NIP . 19790921 200501 1 001

Sekretaris Penguji,

Anggota Penguji,

Nugroho Setyo Wibowo, ST, MT  
NIP . 19740519 200312 1 002

Hermawan Arief Putranto, ST, MT  
NIP . 19830109 201703 1 001

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

I Putu Dody Lesmana, ST, MT  
NIP . 19790921 200501 1 001

Nugroho Setyo Wibowo, ST, MT  
NIP . 19740519 200312 1 002

Menyetujui  
Ketua Jurusan Teknologi Informasi

Wahyu Kurnia Dewanto, S.Kom, MT  
NIP. 19710408 2002112 1 0003

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aloysius Yosi PMP

NIM : E31151655

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam laporan akhir saya yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENGIKLANAN CAFE DAN CATERING BERBASIS WEB" merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun pada perguruan tinggi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Laporan Akhir ini.

Jember, 04 Juni 2018

Aloysius Yosi PMP  
NIM E31151655

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebuah karya ini dipersembahkan untuk orang-orang tercinta antara lain :

1. Bapak dan ibu tercinta yang selalu senantiasa memberikan support dalam bentuk semangat, doa, materi dan seglanya hingga seorang anak dapat menimba ilmu untuk menjadi manusia yang bernilai.
2. Yuca Akbar Maulana, teman yang selalu memberi semangat pada saya
3. Bapak I Putu Dody Lesmana,ST,MT yang memotivasi dan memberi ilmu baru bagi saya dalam proses pengerjaaaan Tugas Akhir.
4. Bapak Nugroho Setyo Wibowo ST,MT yang memberi gambaran awal aplikasi yang saya kerjakan untuk menempuh Tugas Akhir ini.
5. Adit D.K, Fathor Rosyid, dan Dean R.F yang menemani saya dalam proses pengerjaaaan tugas akhir
6. Dan semua handai taulan yang berperan, memotivasi, mendoakan,dll, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.Terimakasih semoga kebaikan kalian dibalas dengan setimpal oleh Tuhan Yang Maha Esa.

## **HALAMAN MOTTO**

“ Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai saat semuanya selesai “  
(Nelson Mandela)

“ Keyakinan ada pada diri sendiri, orang lain hanya menambah atau mengurangi keyakinan tersebut. Kita sendiri yang dapat membuat keyakinan itu menjadi nyata“  
(Jokowi Film)

“Seorang laki sejati harus menyelesaikan apa yang telah dimulainya”  
(Film inspirasi dari Derek Raymond)

## **ABSTRAK**

Pengiklanan merupakan salah satu media promosi yang sangat bermanfaat agar sebuah barang atau usaha dapat dikenal. Tanpa adanya promosi, maka produk baik barang maupun jasa yang kita kelola menjadi sepi peminat. Hal ini dikarenakan media promosi sangat dibutuhkan apalagi di jaman sekarang promosi dapat dilakukan dengan online sehingga dapat menghemat waktu, tempat, dan biaya.

Cafe dan catering pun juga demikian. Cafe memiliki manfaaat sebagai tempat kumpul, bertukar inspirasi dll. Catering pun juga demikian. Catering dapat membantu kita dalam memenuhi kebutuhan 4 sehat 5 sempurna setiap hari. Selain itu, catering juga dapat membantu kita memenuhi kebutuhan pangan dalam acara besar, seperti manten,shunatan, syukuran, dan acara besar lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis membuat aplikasi pengiklanan cafe dan catering berbasis web. Hal ini dilakukan supaya para pemilik cafe dan catering dapat mempromosikan usahanya, baik dari tempat,menu, dan event yang ada pada cafe dan catering yang terkait. Penulis mengharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini semakin menambah dan membantu perekonomian di Indonesia dalam usah cafe dan catering. Selain itu, para pemilik cafe dan catering seluruh Indonesia dapat mempromosikan usahanya lewat website. Tentunya Teknologi Informasi ini sangat berperan dala segala bidang untuk mempermudah cara yang biasanya dilakukan secara manual.

## **RINGKASAN**

SISTEM INFORMASI PENGIKLANAN CAFE DAN CATERING BERBASIS WEB, Aloysius Yosi Putratama Moelya Pratikto, NIM E31151655, Tahun 2018, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, I Putu Dody Lesmana ST,MT (pembimbing I) dan Nugroho Setyo Wibowo ST,MT ( Pembimbing II )

Pengiklanan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam media promosi. Dimana dengan pengiklanan kita dapat mempromosikan barang atau jasa yang kita jualkan. Selain itu dengan pengiklanan kita dapat menyebarluaskan usaha yang kita buat baik dalam bentuk barang maupun dalam bentuk jasa. Ini sangat berpengaruh pada pasang surutnya perusahaan.

Begitu pula cafe dan catering. Promosi sangat diperlukan untuk membuat cafe dan catering menjadi lebih dikenal oleh orang lain. Namun pada kenyataannya promosi/pengiklanan yang dilakukan masih secara manual. Hal ini sangat kurang efektif dan efisien mengingat jaman sekarang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Maka dari itu penulis membuat sebuah aplikasi yang nantinya bermanfaat sebagai media promosi bagi cafe dan catering yang terkait. Dan pada akhirnya aplikasi berguna untuk menjembatani antara pemilik usaha dengan pelanggan dari cafe dan catering tersebut.

## **PRAKATA**

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, maka penulisan karya tulis ilmiah berjudul “Sistem Informasi Pengiklanan Cafe dan Catering Berbasis Web” dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis dengan rendah hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Nanang Dwi Wahyono, MM, selaku Direktur Politeknik Negeri Jember.
2. Wahyu Kurina Dewanto S.Kom, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi,
3. Dwi Putro Sawro S, S.Kom, M.Kom, Ketua Program Studi Manajemen Informatika,
4. I Putu Dody Lesmana ST,MT selaku Pembimbing I,
5. Nugroho Setyo Wibowo,ST,MT selaku Pembimbing II,
6. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan dimasa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat

Jember, 04 Juni 2018

Aloysius Yosi PMP





**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN  
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

**Nama : Aloysius Yosi Putratama Moelya Pratikto**  
**NIM : E31151655**  
**Program Studi : Manajemen Informatika**  
**Jurusan : Teknologi Informasi**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti NonEksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas Karya Ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**SISTEM INFORMASI PENGIKLANAN CAFE DAN CATERING  
BERBASIS WEB.**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalihkan media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (DataBase), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

**Dibuat di : Jember**  
**Pada Tanggal: 04 Juli 2018**  
**Yang Menyatakan,**

**Nama : Aloysius Yosi PMP**  
**NIM : E31151655**

## Daftar Isi

|   |          |
|---|----------|
| HALAMAN PENGESAHAN .....                | ii       |
| SURAT PERNYATAAN .....                  | iii      |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....               | iv       |
| HALAMAN MOTTO .....                     | v        |
| HALAMAN ABSTRAK .....                   | vi       |
| RINGKASAN.....                          | vii      |
| PRAKATA .....                           | viii     |
| PERSETUJUAN PUBLIKASI.....              | ix       |
| DAFTAR ISI .....                        | x        |
| DAFTAR TABEL .....                      | xii      |
| DAFTAR GAMBAR.....                      | xiv      |
| <br><b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>       | <b>1</b> |
| 1.1 Latar belakang.....                 | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....               | 2        |
| 1.3 Batasan Masalah .....               | 2        |
| 1.4 Tujuan .....                        | 3        |
| 1.5 Manfaat .....                       | 3        |
| <br><b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b> | <b>4</b> |
| 2.1 Ecommerce .....                     | 4        |
| 2.2 Konsumsi .....                      | 4        |
| 2.3 Promosi .....                       | 4        |
| 2.4 Pengiklanan Online .....            | 5        |
| 2.5 4sehat5empurna .....                | 5        |
| 2.6 Web .....                           | 5        |
| 2.7 UML.....                            | 6        |
| 2.8 Use Case.....                       | 7        |
| 2.9 Class Diagram .....                 | 7        |
| 2.10 Squence Diagram .....              | 7        |
| 2.11 Activity Diagram .....             | 7        |
| 2.12 Internet Marketing .....           | 8        |
| 2.13 SEO .....                          | 9        |
| 2.14 SMO.....                           | 10       |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.15 SEM .....                          | 10        |
| 2.16 Metode Kegiatan .....              | 11        |
| 2.17 State of Art .....                 | 11        |
| <b>BAB 3 METODE KEGIATAN .....</b>      | <b>12</b> |
| 3.1 Waktu dan tempat .....              | 12        |
| 3.2 Alat dan bahan .....                | 12        |
| 3.3 Metode Kegiatan .....               | 13        |
| 3.4 Laporan Kegiatan .....              | 14        |
| 3.5 Penerapan SEO .....                 | 15        |
| 3.6 Penerapan SMO .....                 | 15        |
| 3.7 Penerapan SEM .....                 | 16        |
| 3.8 Kerangka sistem .....               | 16        |
| 3.9 Alur sistem .....                   | 18        |
| <b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>19</b> |
| 4.1 Communication .....                 | 19        |
| 4.2 Quick Plan .....                    | 19        |
| 4.3 Modeling Quick Design .....         | 19        |
| 4.4 Pembuatan aplikasi .....            | 40        |
| <b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>41</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                    | 41        |
| 5.2 Saran .....                         | 41        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>             | <b>42</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                   | <b>44</b> |

## DAFTAR TABLE

|   |    |
|---|----|
| Table 2.1 State of art .....                                      | 12 |
| Table 4.1 Definisi Aktor .....                                    | 21 |
| Table 4.2 Definisi Use Case.....                                  | 21 |
| Table 4.3 Tabel Use Case Login .....                              | 23 |
| Table 4.4 Tabel Use Case Logout .....                             | 23 |
| Table 4.5 Tabel Use Case Memeriksa Status Login .....             | 23 |
| Table 4.6 Tabel Use Case Registrasi.....                          | 24 |
| Table 4.7 Tabel Use Case Verifikasi.....                          | 24 |
| Table 4.8 Tabel Use Case Edit Registrasi Cafe /Catering .....     | 25 |
| Table 4.9 Tabel Use Case Nonaktif .....                           | 25 |
| Table 4.10 Tabel Use Case Profile Cafe /Catering .....            | 25 |
| Table 4.11 Tabel Use Case Jam Buka.....                           | 26 |
| Table 4.12 Tabel Use Case Lokasi.....                             | 27 |
| Table 4.13 Tabel Use Case Event .....                             | 27 |
| Table 4.14 Tabel Use Case Promo .....                             | 28 |
| Table 4.15 Tabel Use Case Makanan.....                            | 29 |
| Table 4.16 Tabel Use Case Minuman .....                           | 29 |
| Table 4.17 Tabel Use Case Promo .....                             | 30 |
| Table 4.18 Tabel Use Case Kategori.....                           | 31 |
| Table 4.19 Tabel Use Case Tambah Kategori .....                   | 31 |
| Table 4.20 Tabel Use Case Edit Kategori .....                     | 31 |
| Table 4.21 Tabel Use Case Hapus Kategori .....                    | 31 |
| Table 4.22 Tabel Use Case Melihat Menu .....                      | 32 |
| Table 4.23 Tabel Use Case Penjelasan Class Diagram.....           | 34 |
| Table 4.24 Pengujian black box padamenu utama cafe/catering ..... | 43 |
| Table 4.25 Tabel User .....                                       | 45 |
| Table 4.26 Pengujian Blackbox Daftar Usaha .....                  | 46 |
| Table 4.27 Pengujian Blackbox Pengaktifan cafe/catering .....     | 49 |

|   |    |
|---|----|
| Table 4.28 Design Database yang dibangun .....                  | 50 |
| Table 4.29 Design Database yang dibangun pada table items ..... | 51 |
| Table 4.30 Pengujian black box data perusahaan .....            | 54 |
| Table 4.31 Pengujian black box Terkait SEO,SMO,SEM.....         | 55 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Prototype .....   | 13 |
| Gambar 3.2 Jadwal Kegiatan.....  | 14 |
| Gambar 3.3 Input,proses, outpuput aplikasi 4sehat 5empurna .....         | 16 |
| Gambar 3.4 Use Case Diagram Pegiklanan Aplikasi 4sehat 5empurna .....    | 18 |
| Gambar 4.1 Use Case Diagram.....   | 20 |
| Gambar 4.2 Class Diagram .....   | 33 |
| Gambar 4.3 Diagram Sequen - Login .....                                  | 35 |
| Gambar 4.5 Diagram Sequen untuk menambah dan mengedit cafe/catering..... | 37 |
| Gambar 4.6 Diagram Sequen untuk menambah dan mengedit menu.....          | 38 |
| Gambar 4.7 Diagram Sequen untuk menambah dan mengedit event .....        | 39 |
| Gambar 4.8 Diagram Aktivitas .....                                       | 40 |
| Gambar 4.9 Halaman awal cafe dan catering .....                          | 41 |
| Gambar 4.10 Men Utama Halaman cafe/catering.....                         | 42 |
| Gambar 4.11 Halaman Daftar .....   | 44 |
| Gambar 4.12 Proses Pendaftaran .....                                     | 46 |
| Gambar 4.13 Halaman administrator .....                                  | 47 |
| Gambar 4.14 Pengaktifan cafe/catering oleh administrator .....           | 48 |
| Gambar 4.15 Data Perusahaan .....  | 50 |
| Gambar 4.16 Form Tambah Cafe .....                                       | 50 |
| Gambar 4.17 Data pemilik cafe dan catering.....                          | 51 |
| Gambar 4.18 Form Tambah Menu.....  | 51 |
| Gambar 4.19 Form tambah cafe .....                                       | 53 |
| Gambar 4.20 Form Tambah Menu.....  | 53 |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi Informasi merupakan sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara umum adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengolahan, penyimpanan dan penyebaran Informasi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat memudahkan suatu pekerjaan. Hal ini bisa didapat dimana saja dan kapan saja sesuai dengan keinginan kita. Teknologi sendiri memiliki dampak positif dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pertanian, industri dimana kendala yang dialami dapat dikurangi dengan adanya internet dan aplikasi yang memudahkan dalam sebuah pekerjaan. Begitu pula Teknologi Informasi dalam bidang kuliner. Salah satu contohnya adalah catering. Catering sendiri sifatnya bersifat menjual makan untuk acara pesta, rapat ulang tahun, dll. Pada catering, kita dapat memilih makan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan kita.

*4sehat5empurna* merupakan aplikasi penyedia jasa pengiklanan berbasis Web dimana kita dapat mengetahui info seputar cafe dan catering yang terkait. Di aplikasi ini kita juga dapat melihat berbagai macam menu yang disediakan didalamnya. Kita juga dapat memposting event pada usaha kita untuk mempromosikan usaha kita. Selain itu pelanggan juga dapat mengetahui lokasi dimana cafe dan catering itu berada. Selain bermanfaat bagi pelanggan, aplikasi ini juga membantu perusahaan dalam proses promosi.

Biasanya, proses promosi yang dilakukan masih dilakukan secara manual. Hal ini sangat kurang efektif karena di era globalisasi, informasi bisa didapat dengan cepat dan mudah. Ditambah lagi apabila terdapat orang dari luar kota yang ingin makan atau minum di tempat terdekat. Ketidaktahuan lokasi tempat makan atau

minum terdekat juga menjadi kendala tersendiri bagi orang yang ingin mendapatkan informasi. Biasanya kita harus mencari keberadaan di Google yang akan memakan waktu yang cukup lama. Hal ini sangat kurang efektif, dikarenakan kecanggihan teknologi masa kini.

Seharusnya, kita dapat mengetahui beberapa catering dan cafe yang berada di Jember dengan cepat. Selain dapat mengetahui keberadaan lokasi cafe dan catering yang terkait, kita juga dapat mengetahui garis besar menu yang dijual oleh pihak terkait. Kita juga dapat mengetahui rating catering dan cafe tersebut, bagaimana pelayanannya terhadap pelanggan, dsb. Didalam aplikasi ini kita juga dapat memposting event ke cafe dan catering yang terkait, tentunya juga dengan persetujuan pihak cafe ataupun catering.

Oleh karena hal tersebut, maka penulis akan membuat aplikasi pengiklanan “*4sehat5empurna*” berbasis Web. Di aplikasi ini dapat mengetahui makanan dan minuman yang kita senangi. Disisi lain, kita juga dapat mengetahui lokasi dimana cafe dan catering itu berada. Pada aplikasi ini pun pelanggan juga dapat memposting event cafe dan catering yang terkait. Selain dapat memenuhi kebutuhan pelanggan, aplikasi ini juga sebagai media promosi bagi perusahaan terkait cafe dan catering, untuk membantu supaya perusahaan dapat lebih dikenal oleh orang banyak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana menanggapi sistem promosi yang masih secara manual?
- b. Bagaimana jika cafe catering tersebut terdapat event/promo?

## **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan yang dibahas oleh peneliti dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Menu dan harga pada cafe dan catering.
- b. Detail cafe/catering dan detail menu.
- c. Event dan promo pada cafe dan catering terkait.



#### **1.4 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai nantinya adalah

- a. Membuat sebuah perusahaan terkenal lewat promosi cafe dan catering terkait
- b. Mengetahui event dan promo pada masing-masing cafe dan catering terkait.

#### **1.5 Manfaat**

##### **a. Bagi peneliti**

Dapat menambah ilmu di bidang IT dan kuliner dalam proses pembuatan 4sehat5empurna berbasis Web.

##### **b. Bagi Perusahaan :**

- 1) Dapat mempromosikan produk yang dijualnya dengan cepat, mudah dan murah
- 2) Dapat menarik pelanggan yang belum mengetahui perusahaan tersebut.

##### **c. Bagi pelanggan**

- 1) Mengatahui cafe dan catering terdekat sesuai kebutuhan.
- 2) Mengetahui lokasi cafe dan catering terdekat dimana mereka berdiri

## **Bab 2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 E - commerce**

Ecommerce didefinisikan sebagai penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran, barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, www, jaringan dan komputer lainnya. E – commerce juga melibatkan tranfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

### **2.2 Konsumsi**

Merupakan suatu kegiatan usaha manusia agar dapat memenuhi kebutuhan barang atau jasa. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut sebagai konsumen. Ciri-ciri kegiatan konsumsi:

- a. Barang yang digunakan dalam kegiatan konsumsi merupakan barang konsumsi
- b. Ditujukan untuk memenuhi kebutuhan
- c. Barang yang digunakan akan habis atau berkurang
- d. Tujuan dari kegiatan konsumsi:
- e. Mengurangi nilai guna barang atau jasa secara bertahap
- f. Menghabiskan nilai guna barang sekaligus
- g. Memuaskan kebutuhan secara fisik
- h. Memuaskan kebutuhan rohani

### **2.3 Promosi**

Adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk barang atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi, produsen atau distributor mengharapkan kenaikan angka penjualan.

Beberapa cara untuk melakukan promosi:

- a. Melalui e-mail

- b. Melalui SMS
- c. Melalui pembicaraan
- d. Melalui iklan
- e. Media sosial
- f. dll

## **2.4 Pengiklanan Online**

Iklan Online adalah upaya pemasaran online dengan menampilkan sebuah situs web pada hasil pencarian search engine dengan cara berbayar. Iklan online juga bias di gambarkan sebaga kegiatan memasang iklan untuk menawarkan produk atau jasa lewat dunia maya, yang tujuannya tidak lain adalah untuk meraih keuntungan dari kegiatan penjualan.

Iklan online atau Online Advertising adalah: Info atau pesan yang disampaikan kepada khalayak umum dengan tujuan untuk mengenalkan, Mengajak, Membujuk agar khalayak umum atau Masyarakat ikut pada suatu ajakan tertentu yang terpasang dan bisa terlihat pada jaringan internet. Info atau pesan bisa berupa produk, Perusahaan atau gagasan.

## **2.5 4shehat5empurna**

Merupakan aplikasi yang menyajikan info tentang cafe dan catering berbasis yang berada di Jember. Selain itu aplikasi ini menyajikan tentang lokasi cafe dan catering terdekat dari tempat mereka berdiri. Dengan begitu, selain memberi info tentang cafe atau catering yang bersangkutan, aplikasi ini juga dapat mengetahui lokasi terdekat dari cafe dan catering tersebut.

## **2.6 Web**

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website didasari dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan anatr komputer yang saling berkaitan.

Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus menerus menjadi pesan-pesan elektronik.

Web adalah halaman yang saling berhubungan umumnya terletak di pelayanan yang sama berisi kumpulan informasi yang diberikan oleh individu, kelompok atau organisasi.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing – masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (*cacanur.wordpress.com*).

## 2.7 UML

UML merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software. Tujuan atau fungsi dari penggunaan Inilah beberapa tujuan atau fungsi dari penggunaan UML, yang diantaranya:

- a. Dapat memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses rekayasa.
- b. Dapat menyatukan praktek-praktek terbaik yang ada dalam permodelan.
- c. Dapat memberikan model yang siap untuk digunakan, merupakan bahasa permodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan untuk saling menukar model secara mudah.
- d. Dapat berguna sebagai blue print, sebab sangat lengkap dan detail dalam perancangannya yang nantinya akan diketahui informasi yang detail mengenai coding suatu program.

- e. Dapat memodelkan sistem yang berkonsep berorientasi objek, jadi tidak hanya digunakan untuk memodelkan perangkat lunak (*software*) saja.
- f. Dapat menciptakan suatu bahasa permodelan yang nantinya dapat dipergunakan oleh manusia maupun oleh mesin.

## **2.8 Use case**

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

## **2.9 Class diagram**

Class Diagram yaitu salah satu jenis diagram UML yang digunakan untuk menampilkan kelas – kelas maupu paket – paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini mdmberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupu n relasi – relasi yang terdapat pada sistem tersebut.

## **2.10 Squence diagram**

Squence diagram yaitu salah satu dari diagram uml yang menggmabarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaanya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antar object. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

## **2.11 Activity Diagram**

Activity diagram adalah representasi grafis dari workflow dari kegiatan dan tindakan bertahap dan dukungan untuk pilihan, iterasi dan concurrency. Dalam united modeling language, diagram aktivitas dimaksudkan untuk model kedua proses komputasi dan organisasi.

## **2.12 Internet Marketing**

Internet Marketing merupakan salah satu teknik pemasaran dengan menggunakan media online. Internet marketing dinilai jauh lebih dan efisien dibanding melakukan pemasaran seperti promosi melalui radio, surat kabar atau majalah. Hal tersebut dikarenakan biaya Internet Marketing sangat murah dan untuk mencari target jauh lebih mudah.

Internet marketing dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang lebih khusus seperti web marketing, email marketing dan sosial media marketing :

### **a. Web Marketing**

Web marketing adalah teknik pemasaran menggunakan media website. Ada berbagai macam contoh pemasaran menggunakan media website yang pastinya sering kita temui di internet, seperti salah satu contohnya adalah situs [affiliate marketing](#) atau situs yang menawarkan produk orang lain untuk dijual kembali.

Ciri khas dari situs affiliate marketing adalah tampilannya yang hanya 1 kolom, hal ini bertujuan untuk membuat pengunjung fokus pada inti artikel tersebut.

### **b. Email Marketing**

Email marketing atau pemasaran melalui media email mungkin tak setenar atau tak sepopuler web marketing, meski demikian bukan berarti email marketing tidak efektif untuk menjangkau pelanggan, anggapan tersebut sama sekali tidak benar, karena justru email marketing dinilai oleh para Internet Marketer Profesional sebagai media promosi online terbaik.

Pernyataan tersebut tentu bukanlah tanpa alasan, mengingat bahwa email merupakan salah satu media komunikasi online yang sifatnya cukup private, itu artinya pemasaran menggunakan email sangatlah tepat untuk melakukan penawaran secara personal atau bisa dibilang sebagai penawaran eksklusif.

### **c. Social Media Marketing**

Social media merupakan salah satu contoh teknik pemasaran online yang cukup digemari oleh para Internet Marketers saat ini, alasan utamanya tak lain dan tak bukan adalah karena biaya promosi yang murah, bahkan jika semua dikerjakan manual, maka tidak akan ada biaya sama sekali alias gratis (diluar biaya kuota internet).

Kekuatan media sosial sebagai media promosi tentu tak bisa diragukan lagi, hal ini dikarenakan jumlah dari pengguna media sosial yang terlampau banyak, membuatnya sebagai tempat paling tepat untuk melakukan promosi online.

### **2.13 Search Engine Optimization**

Optimisasi Mesin Pencari atau Search Engine Optimization (SEO) adalah sebuah proses untuk mempengaruhi tingkat keterlihatan (visibilitas) sebuah situs web atau sebuah halaman web di hasil pencarian alami (sering disebut juga dengan *pencarian tak-berbayar*, *pencarian non-iklan*, atau *pencarian organik*) dari sebuah mesin pencari.

Tujuan Dasar SEO terkait dengan posisi atau peringkat/ranking yaitu *meningkatkan posisi/ranking/peringkat situs web atau halaman web Anda* di halaman hasil pencarian mesin pencari (SERP). Mohon diingat bahwa tujuan dasar ini diturunkan dari definisi apa itu SEO di Wikipedia bahasa Inggris.

Pencapaian ranking terbaik diupayakan dengan jalan membuat isi situs web dan halaman-halaman web yang relevan, unik, dan berkualitas serta dengan meningkatkan popularitas situs dan halaman-halaman web Anda dengan cara mendapatkan rekomendasi berupa tautan (link) yang berkualitas juga dari situs-situs web luar yang relevan, unik namun dalam bidang yang sama (relevan) dengan situs web Anda, berasal dari halaman yang kontekstual, dan berkualitas.

## **2.14 Social Media Optimization**

Kunci sukses sebuah website adalah jumlah pengunjung media social yang banyak. Pengunjung biasanya berasal dari search engine terutama google. Namun pada era sekarang, pengunjung dapat berasal situs – situs dari social media. Jadi dapat disimpulkan Social Media Optimization(SMO) adalah aktifitas untuk mendatangkan pengunjung dari sosial media ke website kita.

Aktifitas kita di social media seperti facebook, twiter, vivalog ataupun google+ memungkinkan besar untuk mendapatkan pengunjung. Dengan adanya SMO konten website yang kita bangun akan banyak mendapatkan pengunjung secara berkelanjutan, namun SEO masih menjadi teknik utama dalam mendapatkan pengunjung.

## **2.15 Search Engine Marketing**

SEM adalah teknik pemasaran produk (website bisnis anda) dengan membayar periklanan yang menyediakan jasa tersebut. Iklan akan tampil berupa gambar, animasi, video, dan tulisan. Salah satunya yang merupakan SEM adalah Google Adwords, yang menampilkan iklan anda dihasil pencarian Search Engine dengan kata kunci tertentu. Untuk Google Adwords penempatannya akan terdapat di atas hasil pencarian atau dibilah kanan hasil pencarian, dan ydi paling bawah dekat dengan menu navigasi halaman hasil pencarian.

Adapun SEM lainnya seperti Facebook Ads, Yahoo Search Marketing, Bing, Ask, Baidu, Yandex, dan lainnya. SEM sendiri melibatkan berbagai hal seperti SEO, analisa kata kunci, harga pembayaran iklan, dampak dari kata kunci perbulan, dan efek lainnya akan membantu meningkatkan pemasaran produk.



## 2.16 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pembuatan Ecommerce tentang 4sehat5empurna adalah metode Prototype, yang prosesnya dimulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan, evaluasi prototype.

Tahap – tahap:

### a. Tahap analisis

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan. Kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat , seperti memahami domain permasalahan, tingkah laku, unjuk kerja dan interface (antar muka).

### b. Tahap desain

Proses ini melibatkan empat atribut sebuah program yaitu struktur data, arsitektur, perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

### c. Tahap pengkodean

Proses penterjemah desain ke dalam bentuk bahasa mesin yang dapat dilakukan secara mekanis.

### d. Tahap pengujian

Proses ini dikerjakan setelah kode dirancang dan difokuskan pada fungsi dan jumlah kesalahan untuk diperbaiki.

### e. Tahap pemeliharaan

Meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada konsumen atau pelanggan.

## 2.17 State of Art

Berdasarkan isi dari karya tulis diatas, maka Tugas Akhir yang berjudul “E – commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis Web” ini memiliki perbandingan sebagai berikut :

Perbandingan antara E – commerce yang telah dikembangkan terlebih dahulu.

**Tabel 2.1 State of art**

| No | Aspek              | Penulis  |  |
|----|--------------------|--|--|
|    | Analisa            | Aloysius Yosi PMP  | Naval Kinanda P  |
| 1  | Judul              | E - commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis Web  | Rancang Bangun Online Shop (E – Commerce) pada Eses Football Clothing  |
| 2  | Topik              | E – commerce   | E – commerce   |
| 3  | Objek              | Catering dan Cafe murah yang terdapat di Jember  | Eses Football Clothing, Sidoarjo   |
| 4  | Bahasa Pemrograman | Notepad++, MySql, PHP  | Dreamweaver,MySql,PHP  |
| 5  | Metode             | Prototipe  | Prototipe  |
| 6  | Tahun              | 2017   | 2014   |
| 7  | Fitur              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengiklanan</li> <li>- Menu</li> <li>- Event</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemesanan</li> <li>- Menu team</li> <li>- Tambah logo</li> <li>- Desain kaos</li> </ul> |

Berdasarkan dari tabel diatas,maka hasil penelitian yang dilakukan penulis dan peneliti yang terdahulu terdapat beberapa persamaan dan perbedaan sebagai berikut :

a. Topik dan objek

Topik yang dibahas dari kedua karya tulis tersebut sama – sama E – commerce, dimana satu manual dan yang lain mengiklankan.

b. Metode

Metode yang digunakan pada E – commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis web dan Rancang Bangun Online Shop (E – Commerce) pada Eses Football Clothing adalah prototipe

c. Perbedaan

Kelebihan dari E – commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis web adalah sasaran pelanggan lebih luas dan dari berbagai kalangan, mulai dari mahasiswa sampai orang dewasa. Karena terdapat catering yang melayani penjualan dalam bentuk kotakkan.

## **Bab 3 METODE KEGIATAN**

### **3.1 Waktu dan Tempat**

Tugas akhir Ecommerce tentang aplikasi 4sehat5empurna berbasis Web ini dilaksanakan selama 4 minggu pada bulan Februari 2017 yang bertempat di Perum Griya Mangli BB 5(Adindra Catering), Teko Cafe(Jalan Karimata),

### **3.2 Alat dan Bahan**

#### **3.2.1 Alat**

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pembuatan Ecommerce tentang aplikasi 4sehat5empurna Jember terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak seperti yang dijabarkan dibawah ini :

##### **a. Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah satu laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) ASUSTeK Computer Inc. K42F
- 2) Layar 14 inchi
- 3) Mouse
- 4) Intel(R) Core(TM) i3 CPU M370 @ 2.40GHz (4CPUs),~2.4GHz
- 5) Hardisk 300 GB
- 6) Memory 4096MB RAM
- 7) Wifi Rooter

##### **b. Perangkat Lunak**

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem Operasi Windows7 Ultimate 64-bit (6.1, Build 7601)
- 2) Notepad ++ sebagai perangkat lunak aplikasi
- 3) MySQL sebagai database
- 4) Microsoft Word 2010

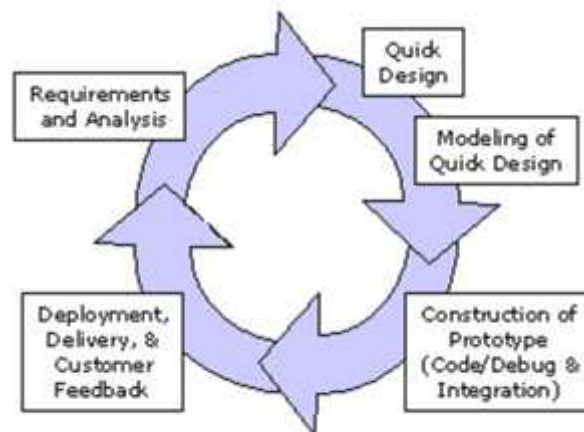
5) Internet

### 3.2.2 Bahan

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan Ecommerce tentang aplikasi 4sehat5empurna ini adalah data catering dan cafe di jember, data paket makanan di sebuah perusahaan, pemesanan, pengiriman,dll

### 3.3 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pembuatan Ecommerce tentang 4sehat5empurna adalah metode Prototype, yang prosesnya dimulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan, evaluasi prototype.



**Gambar 3.1 Prototype**

**Tahap – tahap:**

#### A. Tahap analisis

Yang dilakukan dalam tahap analisis:

- 1) Observasi
- 2) Survei ke cafe dan catering

#### B. Tahap desain

Yang dilakukan pada tahap desain

- 1) membuat algoritma bagaimana sistem tersebut berjalan.

- 2) Membuat bagaimana gambaran sistem tersebut berjalan

#### c. Tahap pengkodean

Yang dilakukan pada tahap pengkodean adalah mengkode program sesuai dengan analisa dan kebutuhan pengguna.

#### d. Tahap pengujian

Setelah tahap pengkodean, hal yang harus dilakukan setelah mengkode program adalah :

- 1) Menguji apakah sistem berjalan atau belum
- 2) Menguji apakah SEO, SMO, SEM sudah terdapat dalam sistem tersebut
- 3) Memperbaiki pengkodean apabila sistem yang berjalan belum sesuai dengan harapan atau keinginan.

#### e. Tahap pemeliharaan

Yang dilakukan pada tahap pemeliharaan:

- 1) Melakukan pengembangan sistem
- 2) Melakukan update

### 3.4 Laporan Kegiatan

| No   | Kegiatan  | Bulan   |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
|--|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|------|---|---|---|-----|---|---|---|-----|--|--|--|--|--|--|
|  |   | Januari |   |   |   | Februari |   |   |   | Maret |   |   |   | April |   |   |   | Mei |   |   |   | Juni |   |   |   | Juli |   |   |   | Agustus |   |   |   | Sept |   |   |   | Okt |   |   |   | Nov |  |  |  |  |  |  |
|  |   | 1       | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 |     |  |  |  |  |  |  |
| 1. Mendengarkan Pelanggan                              |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| a  | Komunikasi : <u>Wawancara</u> dan Observasi           |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| b  | Perencanaan Secara Cepat atau <u>Pengumpulan data</u> |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| c  | <u>Merumuskan permasalahan</u>                        |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| d  | <u>Membuat</u> proposal                               |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| 2. <u>Membangun/</u><br><u>Memperbaiki</u> Mock-up     |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| a  | Pemodelan Perancangan Secara Cepat                    |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| b  | Pembentukan Prototype                                 |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| 3. <u>Pelanggan Melihat/</u><br><u>Menguji</u> Mock-up |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |
| a  | <u>Pengujian Sistem</u>                               |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |     |  |  |  |  |  |  |

**Gambar 3.2 Jadwal Kegiatan**

Pada tahap awal Januari samapi akhir februari adalah wawancancara pada 4 perusahaan cafe dan catering,yaitu Teko Cafe, Roedy Kafe, Adindra Catering, Enak Katering, tentang pengumpulan kebutuhan dan ketersediaan pemilik unuk

mengiklankan perusahaannya. Pada pertengahan bulan februari adalah menganalisa masalah yang sering dihadapi oleh pihak cafe dan catering yang dimana teknologi informasi dapat membantu kinerja dari pihak cafe maupun catering. Dan pada bulan Maret dan april, penulis membuat proposal untuk mengetahui alasan pembuatan aplikasi yang nantinya digunakan oleh pihak terkait.

Pada bulan Mei dan Juni, merancang dan membuat prototype berdasarkan hasil dari analisis requirement yang telah ada. Setelah pembuatan prototype jelas, maka selanjutnya, maka pada bulan Agustus sampai November adalah tahap pengkodean dan pengujian sistem

### 3.5 Penerapan Search Engine Optimization

Optimisasi Mesin Pencari atau Search Engine Optimization (SEO) adalah sebuah proses untuk mempengaruhi tingkat keterlihatan (visibilitas) sebuah situs web atau sebuah halaman web di hasil pencarian alami (sering disebut juga dengan *pencarian tak-berbayar*, *pencarian non-iklan*, atau *pencarian organik*) dari sebuah mesin pencari.

Penerapan Search Engine Marketing pada website saya terletak pada hosting gratis dari 000webhostap. Tujuan dari hosting ini adalah untuk menaikkan halaman website saya nantinya, di halaman teratas pada Google. Untuk domainnya sendiri adalah <http://aloysiusyosipeempe.000webhostap.com/>.

### 3.6 Penerapan Social Media Optimization

Kunci sukses sebuah website adalah jumlah pengunjung media social yang banyak. Pengunjung biasanya berasal dari search engine terutama google. Namun pada era sekarang, pengunjung dapat berasal situs – situs dari social media. Jadi dapat disimpulkan Social Media Optimization(SMO) adalah aktifitas untuk mendatangkan pengunjung dari sosial media ke website kita.

Untuk pengiklanan cafe dan catering itu sendiri, facebook dan instagram menjadi media sosial untuk mempromosikan website saya. Hal ini

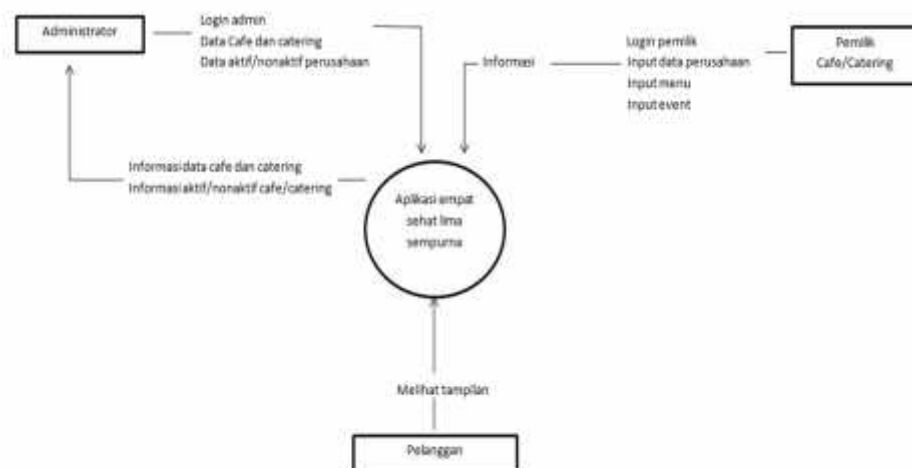
dikarenakan facebook dan instagram hampir dimiliki oleh setiap orang. Ini akan menunjang website saya agar lebih banyak dikenal oleh orang lain.

### 3.7 Penerapan Search Engine Marketing

SEM adalah teknik pemasaran produk (website bisnis anda) dengan membayar periklanan yang menyediakan jasa tersebut. Iklan akan tampil berupa gambar, animasi, video, dan tulisan. Salah satunya yang merupakan SEM adalah Google Adwords, yang menampilkan iklan anda di hasil pencarian Search Engine dengan kata kunci tertentu. Adapun SEM lainnya seperti Facebook Ads, Yahoo Search Marketing, Bing, Ask, Baidu, Yandex, dan lainnya.

SEM sendiri melibatkan berbagai hal seperti SEO, analisa kata kunci, harga pembayaran iklan, dampak dari kata kunci perbulan, dan efek lainnya akan membantu meningkatkan pemasaran produk. Dalam implementasi SEM dari “aploikasi cafe dan catering berbasis web adalah

### 3.8 Kerangka Sistem



**Gambar 3.3 Input, proses, output pada Aplikasi 4sehat5empurna**

Pada Gambar 3.2 menjelaskan apa saja input, proses, output yang dapat dilakukan oleh administrator, pemilik cafe/catering, dan pelanggan.



### **A. Administrator**

Dari gambar di atas, berikut ini apa saja yang dapat yang dapat dilakukan oleh masing – masing aktor.

- a. **Input** : Login Admin, data cafe dan catering, data aktif/nonaktif perusahaan
- b. **Proses** : Data diproses oleh Aplikasi Empat Sehat Lima Sempurna
- c. **Output** : Informasi data cafe/catering, data aktif/nonaktif

### **B. Pemilik Cafe atau Catering**

Dari gambar di atas, berikut ini apa saja yang dapat yang dapat dilakukan oleh masing – masing aktor.

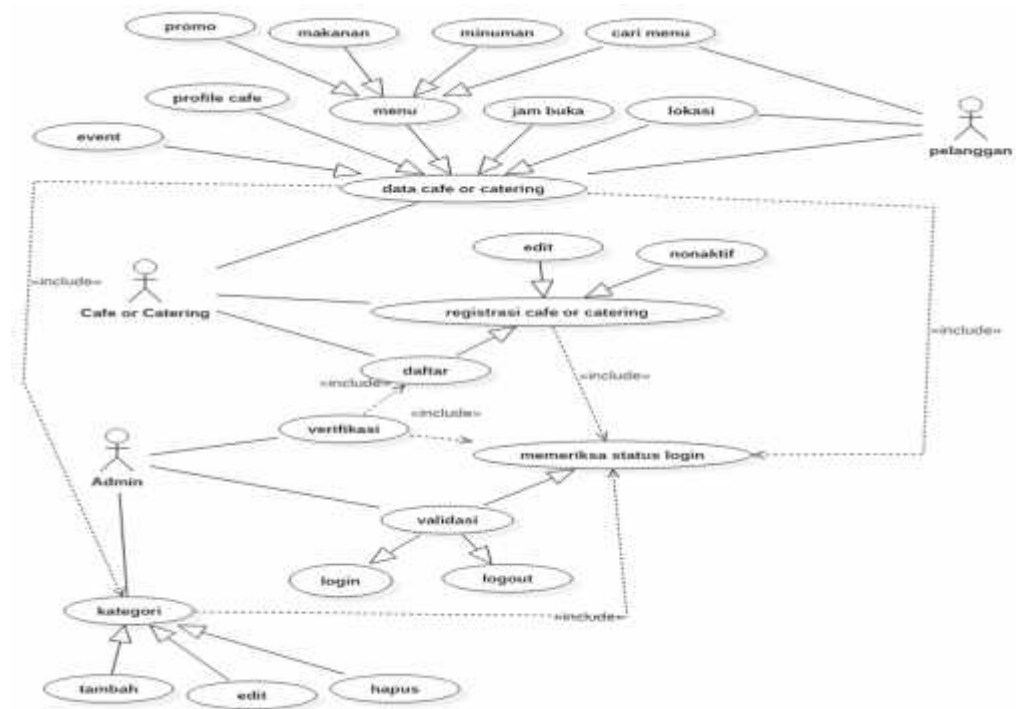
- a. **Input** : Login user, input perusahaan, input menu, input event
- b. **Proses** : Data diproses oleh Aplikasi Empat Sehat Lima Sempurna
- c. **Output** : data akan masuk ke halaman utama.

### **C. Pelanggan**

Dari gambar di atas, berikut ini apa saja yang dapat yang dapat dilakukan oleh masing – masing aktor.

**Output** : Menu Home, Menu Cafe dan Catering

### 3.9 Alur Sistem



**Gambar 3.4 Use Case Diagram Pengiklanan pada Aplikasi 4sehat5empurna**

Pada gambar 3.4 Menjelaskan tentang apa saja yang dapat dilakukan oleh masing - masing aktor.

## **BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 *Communication***

Pada tahap ini dimulai dengan survei ke beberapa cafe dan catering terkait menu apa saja yang diperlukan dalam proses promosi usaha mereka. Dari sekian cafe yang berada di Jember, dipilihlah beberapa cafe seperti CAFE TEKNO, ROEDY kafe, dan catering seperti ADINDRA CATERING dan CATERING RAMBUTAN. Hal tersebut untuk membantu sistem pengiklanan cafe dan catering.

Dalam aplikasi pengiklannan Cafe dan Catering berbasis web ini, pemilik cafe dapat menginputkan perusahaan, menu dan event untuk cafe dan catering yang telah didaftarkan. Dimana, di aplikasi ini memang benar-benar sistem yang berjalan supaya pemilik dapat menginputkan cafe dan catering miliknya sesuai dengan keinginan.

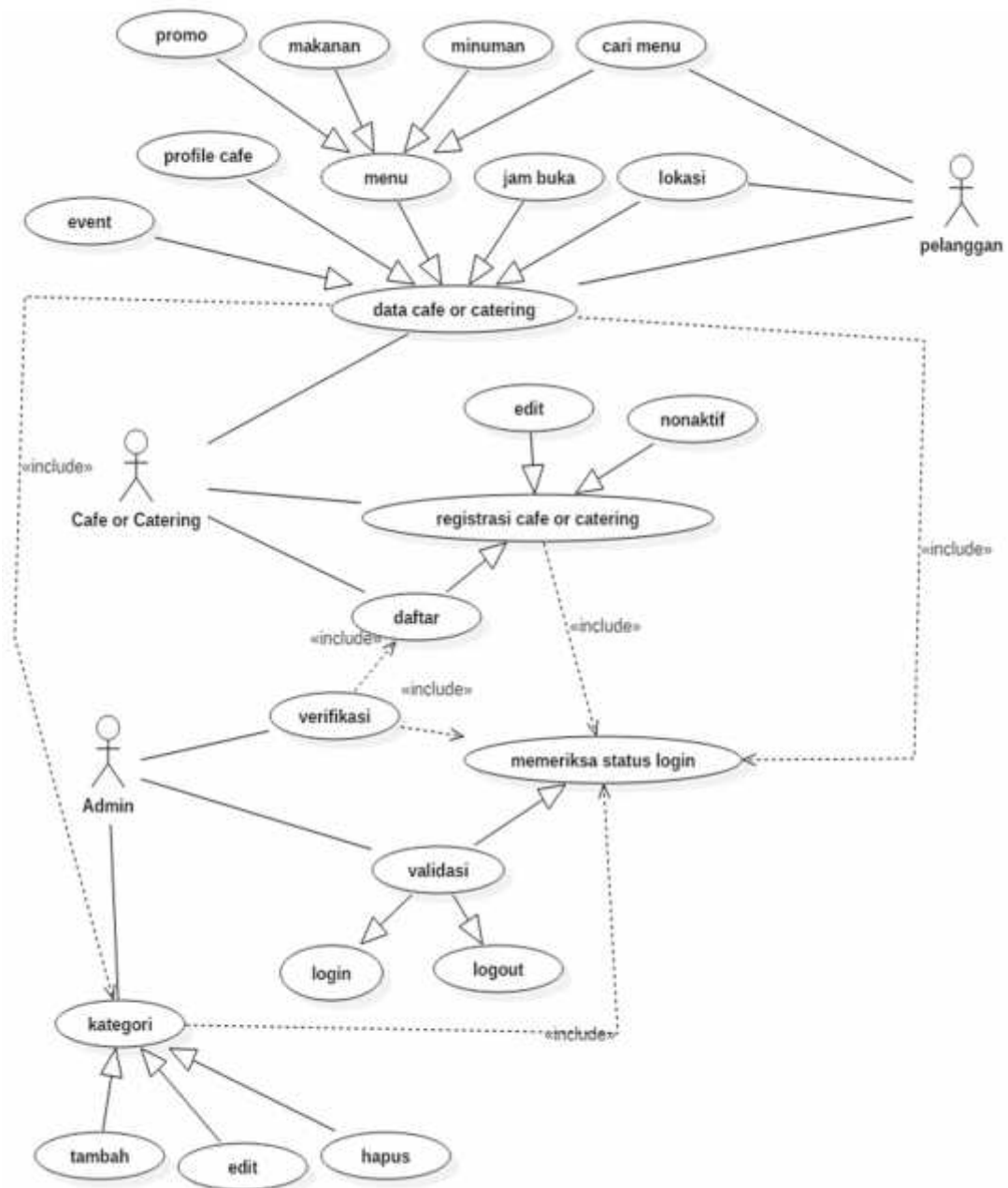
### **4.2 *Quick Plan***

Tahap selanjutnya adalah tahap Quick Plan yaitu tahap dimana developer mulai memikirkan perencanaan alur proses pembangunan prototype secara cepat. Developer akan menentukan dan menjelaskan input dan output dari prototype yang akan dibangun. Pada tahap ini developer akan menyesuaikan apakah analisisnya sudah sama dengan apa yang diinginkan oleh pelanggan. Tahap ini juga merupakan tahap lanjutan dari *Communication*, karena di tahap ini semua data harus sudah lengkap untuk menentukan input dan outputnya secara benar agar dapat dilanjutkan ke tahap desain.

### **4.3 *Modeling Quick Design***

Tahap Modeling Quick Design yaitu membuat model untuk mempresentasikan perangkat lunak yang dapat dipahami oleh pengguna, sehingga pengguna mengerti bagaimana alur kerja perangkat lunak yang akan dibuat. Pengguna dapat melihat rancangan alur kerja sistem yang akan dimodelkan menggunakan permodelan UML. Untuk mengetahui jalannya proses didalam sistem informasi dapat dilihat pada Gambar 4.1 di bawah ini.

### 4.3.1 Use Case diagram



Gambar 4.1 Use case diagram

#### 4.3.1.1 Aktor

Berikut ini adalah definisi aktor pada aplikasi pengiklanan cafe dan catering berbasis web :

**Tabel 4.1 Definisi Aktor**

| No | Aktor                      | Deskripsi   |
|----|----------------------------|---|
| 1  | Administrator              | Memverifikasi orang yang ingin menjalankan usaha  |
| 2  | Admin cafe, admin catering | Memasukkan data-data seperti company profil, menu makanan, lokasi, jam buka, dan event pada cafe tersebut |
| 3  | User (pengguna)            | Menikmati dan mendapatkan info makanan/minuman dari setiap cafe dan catering                              |

#### 4.3.1.2 Definisi use case

Berikut ini adalah deskripsi pendefinisian use case pada pengiklanan cafe dan catering berbasis web :

**Tabel 4.2 Definisi use case**

| No | Use Case                    | Deskripsi   |
|----|-----------------------------|---|
| 1  | Kategori                    | Pengkategorian berdasarkan makanan yang akan dibuat   |
| 2  | Tambah                      | Menginputkan kategori berdasarkan jenis makanannya  |
| 3  | Edit(kategori)              | Mengubah kategori makanan   |
| 4  | Hapus                       | Menghapus data kategori makanan   |
| 5  | Validasi                    | Proses pengecekan hak akses siapa yang berhak mengakses proses pengelolaan data tersebut  |
| 6  | Login                       | Proses melakukan login berdasarkan hak akses yang tersedia  |
| 7  | Logout                      | Merupakan proses untuk melakukan logout   |
| 8  | Memeriksa status login      | Mengetahui apakah aktor sedang login atau tidak   |
| 9  | Daftar                      | Cafe/catering mendaftarkan usahanya   |
| 10 | Registrasi cafe or catering | Cafe/catering melakukan registrasi dengan mengisi data sesuai dengan form yang telah disediakan   |
| 11 | Verifikasi                  | Admin memverifikasi data yang masuk dari cafe/catering. Data dari cafe.catering disaring ulang untuk menentukan kevalidan berdasarkan data yang |

---

|     |                       |  |
|-----|-----------------------|--|
|     |                       | sebenarnya.  |
| 12  | Edit(registrasi)      | Cafe/catering mengedit data  |
| 13  | Nonaktif              | Admin dapat menonaktifkan cafe/catering apabila cafe /catering tutup atau data pada cafe/catering melakukan penyalahgunaan usaha.      |
| 14  | Data cafe or catering | Data disini adalah data yang diisi oleh cafe/catering terkait usahanya seperti company profile, menu, jam buka, lokasi, event,pomo,dll |
| 15  | Company profile       | Sekilas tentang cafe/catering yang terkait   |
| 16  | Menu                  | Menu makanan/minuman yang tersedia pada cafe/catering yang terkait   |
| 17  | Jam buka              | Jam buka cafe/catering yang terkait.   |
| 18  | Lokasi                | Data lokasi cafe/catering yang terkait   |
| 19  | Event                 | Penyewaan tempat yang ada pada cafe/catering yang terkait  |
| 20  | Promo                 | Potongan harga yang tersedia dari cafe/catering yang terkait   |
| 21  | Makanan               | Data makanan yang ada di cafe/catering yang terkait  |
| 22  | Minuman               | Data minuman yang ada di cafe/catering yang terkait  |
| 23  | Cari menu             | Pencarian menu sesuai dengan kata kuncinya.  |
| 24. | Melihat menu          | Melihat dan mencari info yang telah disediakan   |

---

Nama use case: **login**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.3**

**Tabel 4.3**

| Aksi aktor(Admin Cafe)                         | Reaksi Sistem  |
|--|--|
| <b>Skenario normal</b>                         |  |
| 1. Memasukkan username dan password            | 2. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukkan<br>3. Masuk ke aplikasi 4sehat5empurna      |
| <b>Skenario alternative</b>                    |  |
| 1. Memasukkan username dan password            | 2. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukkan<br>1. Data yang dimasukkan tidak valid      |
| 4. Memasukkan username dan password yang valid | 5. Memeriksa valid tidaknya data masukkan<br>6. Masuk ke aplikasi pengelolaan 4sehat5empurna |

Nama use case: **logout**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.4**

**Tabel 4.4**

| Aksi aktor(Admin Cafe) | Reaksi Sistem       |
|------------------------|---------------------|
| <b>Skenario normal</b> |                     |
| 1. Memilih logout      | 2. Melakukan logout |

Nama use case: **memeriksa status login**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.5**

**Tabel 4.5**

| Aksi aktor             | Reaksi Sistem   |
|------------------------|---|
| <b>Skenario normal</b> |   |
|                        | 1. Memeriksa ke variable sesion sebagai penanda login apakah petugas tersebut sudah login<br>2. Mengembalikan status login, apakah sudah login atau belum |

Nama use case: **registrasi dan daftar**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.6**

**Tabel 4.6**

| Aksi aktor(Admin Cafe)                            | Reaksi Sistem                         |
|---|---------------------------------------|
| <b>Skenario normal</b>                            |                                       |
| 1. Mengisi data sesuai dengan form yang tertera   | 2. Data berhasil disimpan di database |
| <b>Skenario alternatif</b>                        |                                       |
| 1. Mengisi data sesuai dengan form yang tertera   | 2. Data yang dimasukkan kurang        |
| 3. Mengisi data ulang sesuai dengan kekurangannya | 3. Data berhasil disimpan di database |

Nama use case: **verifikasi**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.7**

**Tabel 4.7**

| Aksi aktor(Admin)                               | Reaksi Sistem              |
|---|----------------------------|
| <b>Skenario normal</b>                          |                            |
| 1. Admin melakukan login                        | 2. Login berhasil          |
| 3. Admin Melihat data yang masuk                |                            |
| 4. Data yang masuk sesuai dengan kriteria       | 5. Data diverifikasi       |
| <b>Skenario alternatif</b>                      |                            |
| 1. Admin melakukan login                        | 2. Login berhasil          |
| 3. Admin Melihat data yang masuk                |                            |
| 4. Data yang masuk tidak sesuai dengan kriteria | 5. Data tidak diverifikasi |



Nama use case: **edit registrasi terhadap cafe/catering**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.8**

**Tabel 4.8**

| Aksi aktor(Admin)                               | Reaksi Sistem           |
|---|-------------------------|
| <b>Skenario normal</b>                          |                         |
| 1. Admin melakukan login                        | 2. Login berhasil       |
| 3. Admin Melihat data yang masuk                |                         |
| 4. Admin mengedit data masuk yang kurang sesuai | 5. Data berhasil diedit |

Nama use case: **nonaktif**

Skenario : skenario use case terdapt pada **tabel 4.9**

**Tabel 4.9**

| Aksi aktor(Admin)  | Reaksi Sistem                                     |
|--|---|
| <b>Skenario normal</b>   |   |
| 1. Admin melakukan login   | 2. Login berhasil                                 |
| 3. Admin Melihat data yang masuk kurang sesuai dengan relaita atau perusahaan yang sudah tutup |   |
| 4. Admin menonktifkan perusahaan   | 5. Perusahaan di aplikasi 4sehat5empurna terhapus |

Nama use case: **profile cafe dan catering**

Skenario : skenario use case terdapat pada **tabel 4.10**

**Tabel 4.10**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or Catering)                   | Reaksi Sistem     |
|--|-------------------|
| <b>Skenario Normal</b>                               |                   |
| 1. Admin cafe/catering melakukan login               | 2. Login berhasil |
| 3. Admin cafe/catering dapat memasukkan,mengedit dan |                   |

---

|   |  |
|---|--|
| menghapus company profile dari perusahaan   | 4. Data masuk ke admin                                     |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout                                      | 6. Logout berhasil   |
| 7. Admin melakukan login  | 8. Login berhasil  |
|   | 9. Admin mendapat masukkan data profile dari cafe/catering |
| 10. <i>Admin</i> memasukkan data profile cafe/catering ke aplikasi 4sehat 5sempurna | 11. Data berhasil dimasukkan                               |

---

Nama use case: **jam buka**

Skenario : skenario terdapat pada **tabel 4.11**

**Tabel 4.11**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or Catering)  | Reaksi Sistem  |
|---|--|
| <b>Skenario Normal</b>  |  |
| 1. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan login   | 2. Login berhasil  |
| 3. <i>Admin cafe/catering</i> dapat memasukkan,mengedit dan menghapus data jam buka dari perusahaan | 4. Data masuk ke admin   |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout  | 6. Logout berhasil   |
| 7. <i>Admin</i> melakukan login   | 8. Login berhasil  |
|   | 9. <i>Admin</i> mendapat masukkan data jam buka dari cafe/catering |
| 10. <i>Admin</i> memasukkan data jam buka cafe/catering ke aplikasi                                 |  |

4sehat 5sempurna

11. Data berhasil dimasukkan

Nama use case: **lokasi**Skenario : skenario terdapat pada **tabel 4.12****Tabel 4.12**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or Catering)   | Reaksi Sistem  |
|--|--|
| <b>Skenario Normal</b>   |  |
| 1. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan login  | 2. Login berhasil  |
| 3. <i>Admin cafe/catering</i> dapat memasukkan, mengedit dan menghapus data lokasi dari perusahaan | 4. Data masuk ke admin   |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout   | 6. Logout berhasil   |
| 7. <i>Admin</i> melakukan login  | 8. Login berhasil  |
|  | 9. <i>Admin</i> mendapat masukkan data lokasi dari cafe/catering |
| 10. <i>Admin</i> memasukkan data lokasi cafe/catering ke aplikasi 4sehat 5sempurna                 | 11. Data berhasil dimasukkan                                     |

Nama use case : **event**Skenario : skenario terdapat pada tabel **4.13****Table 4.13**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or Catering)            | Reaksi Sistem |
|---|---------------|
| <b>Skenario Normal</b>                        |               |
| 1. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan login |               |

- |   |   |
|---|---|
|   | 2. Login berhasil   |
| 3. <i>Admin cafe/catering</i> dapat memasukkan dan menghapus data event dari perusahaan |   |
|   | 4. Data masuk ke admin  |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout  |   |
|   | 6. Logout berhasil  |
| 7. <i>Admin</i> melakukan login   |   |
|   | 8. Login berhasil   |
|   | 9. <i>Admin</i> mendapat masukkan data event dari cafe/catering |
| 10. <i>Admin</i> memasukkan data event cafe/catering ke aplikasi 4sehat 5sempurna       |   |
|   | 11. Data berhasil dimasukkan                                    |
- 

Nama use case : **promo**

Skenario : skenario terdapat pada table **4.14**

**Table 4.14**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or Catering)   | Reaksi Sistem   |
|--|---|
| <b>Skenario Normal</b>   |   |
| 1. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan login  | 2. Login berhasil   |
| 3. <i>Admin cafe/catering</i> dapat memasukkan,mengedit dan menghapus data promo dari perusahaan | 4. Data masuk ke admin  |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout   | 6. Logout berhasil  |
| 7. <i>Admin</i> melakukan login  | 8. Login berhasil   |
|  | 9. <i>Admin</i> mendapat masukkan data promo dari cafe/catering |

10. *Admin* memasukkan data promo  
cafe/catering ke aplikasi 4sehat  
5sempurna

11. Data berhasil dimasukkan

Nama use case: **makanan**

Skenario : kenario use case terdapat pada tabel **4.15**

**Tabel 4.15**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or<br>Catering)   | Reaksi Sistem  |
|---|--|
| <b>Skenario Normal</b>  |  |
| 1. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan login   | 2. Login berhasil  |
| 3. <i>Admin cafe/catering</i> dapat memasukkan,mengedit dan menghapus data menu makanan dari perusahaan | 4. Data masuk ke admin   |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout  | 6. Logout berhasil   |
| 7. <i>Admin</i> melakukan login   | 8. Login berhasil  |
|   | 9. <i>Admin</i> mendapat masukkan data menu makanan dari cafe/catering |
| 10. <i>Admin</i> memasukkan data menu makanan cafe/catering ke aplikasi 4sehat 5sempurna                | 11. Data berhasil dimasukkan   |

Nama use case : **minuman**

Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.16**

**Tabel 4.16**

| Aksi Aktor(Admin Cafe or<br>Catering)   | Reaksi Sistem |
|---|---------------|
| <b>Skenario Normal</b>                  |               |
| 1. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan |               |

|  |  |
|--|--|
| login  | 2. Login berhasil  |
| 3. <i>Admin cafe/catering</i> dapat memasukkan, mengedit dan menghapus data menu minuman dari perusahaan | 4. Data masuk ke admin   |
| 5. <i>Admin cafe/catering</i> melakukan logout   | 6. Logout berhasil   |
| 7. <i>Admin</i> melakukan login  | 8. Login berhasil  |
|  | 9. <i>Admin</i> mendapat masukkan data menu minuman dari cafe/catering |
| 10. <i>Admin</i> memasukkan data menu minuman cafe/catering ke aplikasi 4sehat 5sempurna                 | 11. Data berhasil dimasukkan   |

Nama use case: **cari menu**

Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.17**

**Tabel 4.17**

| Aksi Aktor(user)  | Reaksi Sistem  |
|---|--|
| <b>Skenario Normal</b>  |  |
| 1. Admin cafe/catering atau pelanggan bisa mencari menu berdasarkan kategori yang ada | 2. Menu berhasil dicari sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan |

Nama use case: **kategori**

Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.18**

**Tabel 4.18**

| Aksi Aktor(user)                            | Reaksi Sistem |
|---|---------------|
| <b>Skenario Normal</b>                      |               |
| 1. Pemilihan kategori berdasarkan keinginan |               |

|          |   |
|----------|---|
| konsumen | 2. Kategori muncul sesuai dengan keinginan user |
|----------|---|

Nama use case: **tambah kategori**

Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.19**

**Tabel 4.19**

| Aksi Aktor( Admin Cafe or<br>N Catering )                    | Reaksi Sistem            |
|--|--------------------------|
| <b>Skenario Normal</b>                                       |                          |
| 1. Admin cafe melakukan login                                | 2. Login berhasil        |
| 3. Menambah kategori berdasarkan jenis,tempat atau makananya | 4. Kategori tertambahkan |

Nama use case: **edit kategori**

Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.20**

**Tabel 4.20**

| Aksi Aktor( Admin Cafe or<br>N Catering )                    | Reaksi Sistem                  |
|--|--------------------------------|
| <b>Skenario Normal</b>                                       |                                |
| 1. Admin cafe/catering melakukan login                       | 2. Login berhasil              |
| 3. Mengedit kategori berdasarkan jenis,tempat atau makananya | 4. Kategori telah diperbaharui |

Nama use case: **hapus kategori**

Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.21**

**Tabel 4.21**

| Aksi Aktor(cafe/pemilik) | Reaksi Sistem |
|--------------------------|---------------|
|--------------------------|---------------|

### Skenario Normal

- 
- |  |                           |
|--|---------------------------|
| 1. Admin melakukan login                     | 2. Login berhasil         |
| 3. Admin menghapus kategori yang tidak perlu | 4. Kategori telah dihapus |
- 

Nama use case: **melihat menu**

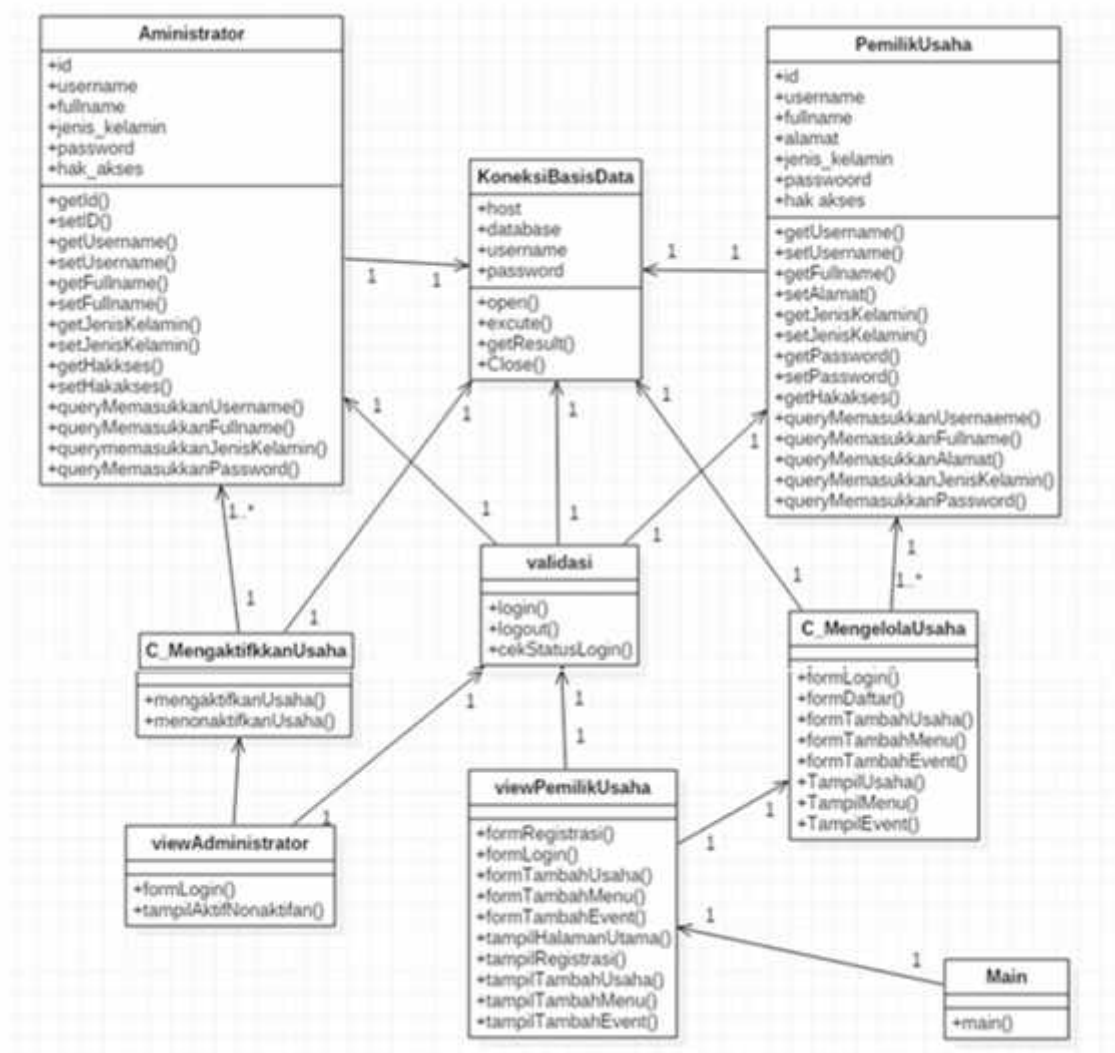
Skenario : skenario use case terdapat pada tabel **4.22**

**Tabel 4.22**

| Aksi Aktor(user)                                   | Reaksi Sistem                                     |
|--|---|
| <b>Skenario Normal</b>                             |   |
| 1. User melihat membuka menu yang telah disediakan | 2. Data keluar sesuai dengan yang diinginkan user |



### 4.3.2 Diagram kelas



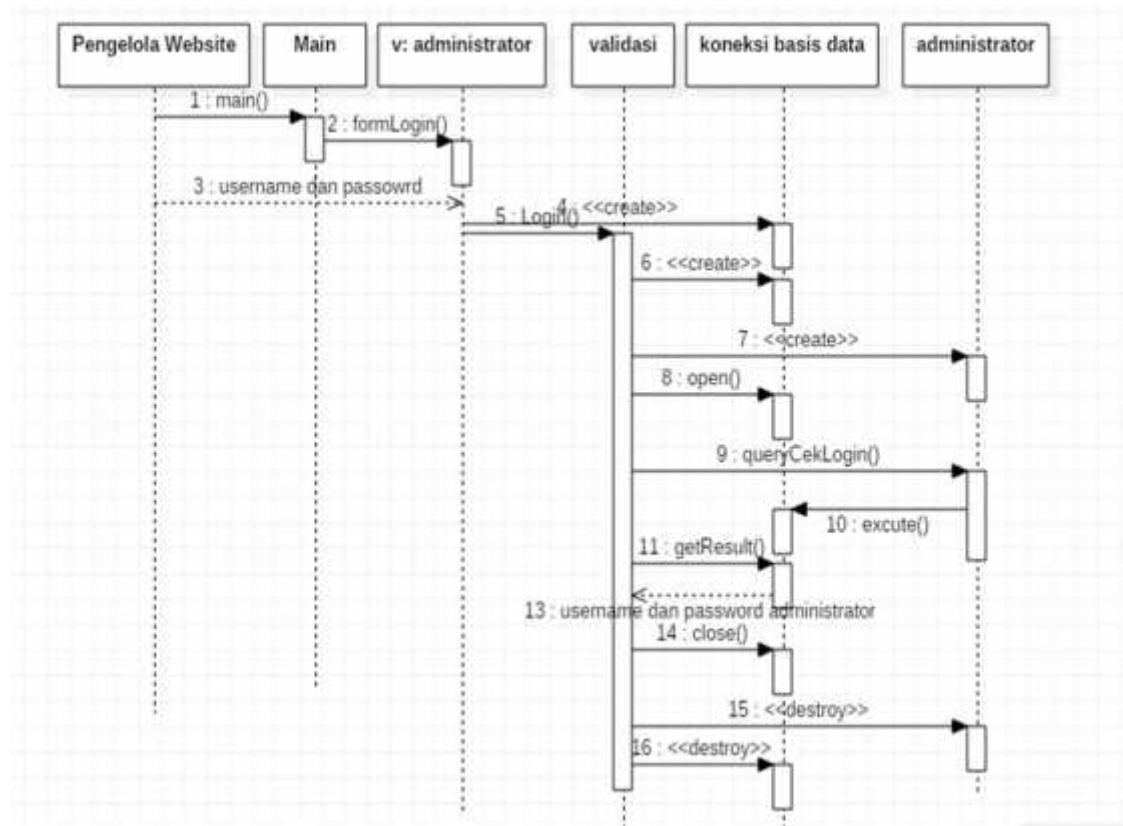
Gambar 4.2 Class diagram

**Tabel 4.23 Penjelasan Class Diagram**

| <b>Nama Kelas</b>   | <b>Keterangan</b>  |
|---------------------|--|
| Main                | Merupakan kelas main   |
| Administrator       | Merupakan kelas yang diambil dari pendefinisian use case yang digunakan untuk mengelola aktif tidaknya pemilik yang masuk setelah mendaftar        |
| C_MengaktifkanUsaha | Merupakan kelas menjadi penghubung antara view administrator dengan database   |
| viewAdministrator   | Merupakan kelas yang menangani tampilan Administrator, yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan cafe/catering                           |
| KoneksiBasisData    | Merupakan kelas utilitas untuk koneksi ke basis data dan melakukan query   |
| Validasi            | Merupakan kelas proses yang diambil dari pendefinisian <i>usecase</i> Validasi   |
| PemilikUsaha        | Merupakan kelas yang diambil dari pendefinisian use case yang digunakan untuk mendaftar, menginputkan cafe, menu, dan event pada usaha yang dibuat |
| C_mengelolaUsaha    | Merupakan penghubung antara view pemilik usaha dan database  |
| viewPemilikUsaha    | Merupakan kelas yang menangani tampilan Pemilik Usaha  |

### 4.3.3 Sequence Diagram

#### 4.3.3.1 Use case login



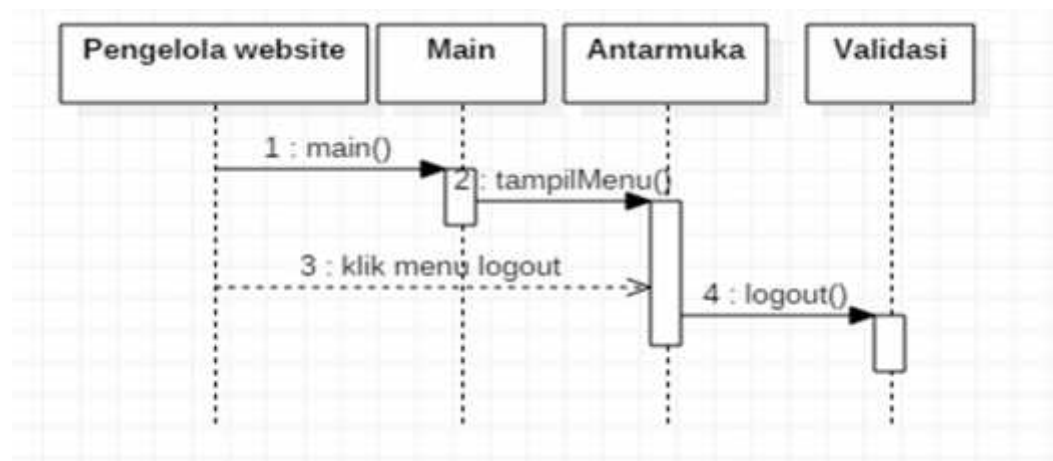
Gambar 4.3 Diagram Sekuen – Login

Dari diagram diatas, maka urutan proses metode login di kelas validasi adalah sebagai berikut :

Pseudocode login

1. Login
2. Input username dan password
3. If option login Admin
  - Print Halaman Administrator
4. Else
5. option login User = masuk user,
  - Print Halaman user
6. Logout

#### 4.3.3.2 Use case : logout



Gambar 4.4 Diagram sekuen - Logout

#### 4.3.3.3 Use case : memeriksa status login

Proses memeriksa status login berisi untuk memeriksa apakah pengguna perangkat lunak sudah melakukan login atau belum. Proses ini digunakan oleh use case lain sehingga akan menjadi bagian diagram sekuen dari use lain yang menggunakannya.

#### 4.3.3.4 Use case : menu, jam buka, data cafe or catering

Dalam proses ini, pemilik dapat menambah dan mengedit cafe atau catering yang dimilikinya. Dimana di dalamnya, pemilik dapat menambah seperti nama perusahaan, jam buka, jenis usaha, dan deskripsi/company profile dari cafe /catering yang dimiliki oleh perusahaan terkait.

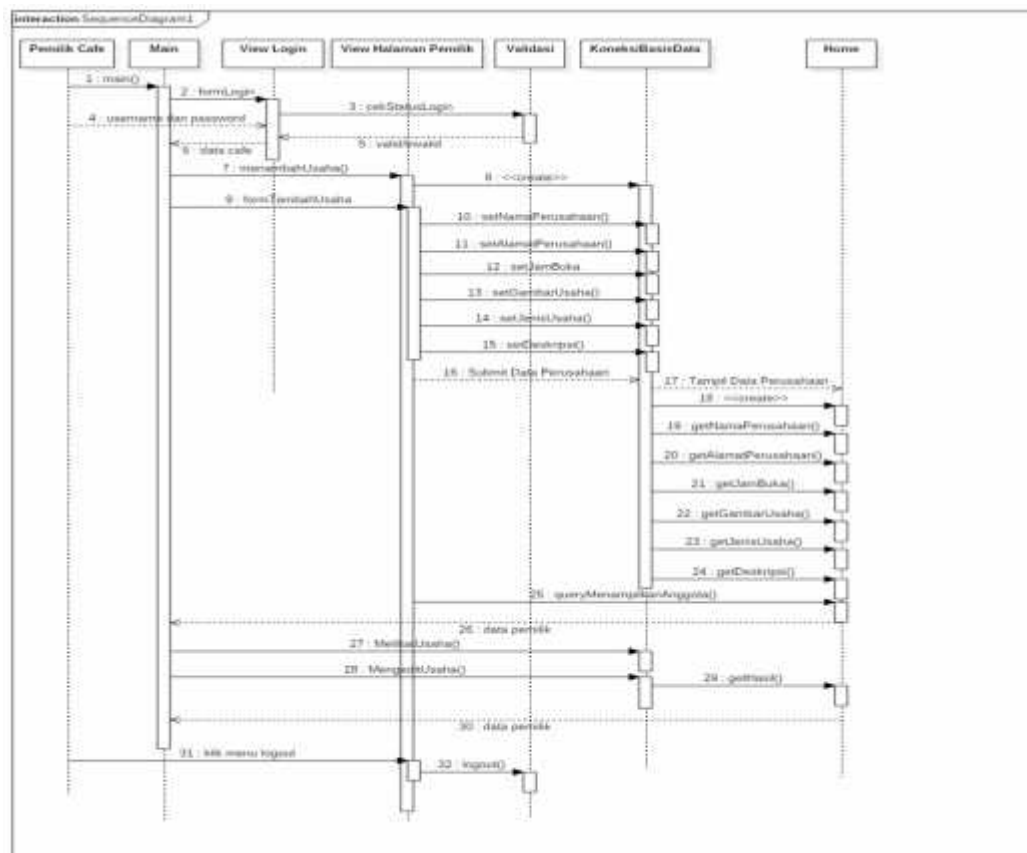
#### 4.3.3.5 Use case : makanan dan minuman

Dalam proses ini, pemilik dapat menambah, mengedit menu cafe atau catering yang dimilikinya. Dimana didalamnya, pemilik dapat menambah seperti nama menu, gambar menu, deskripsi menu dan harga menu sesuai dengan cafe atau catering yang terkait

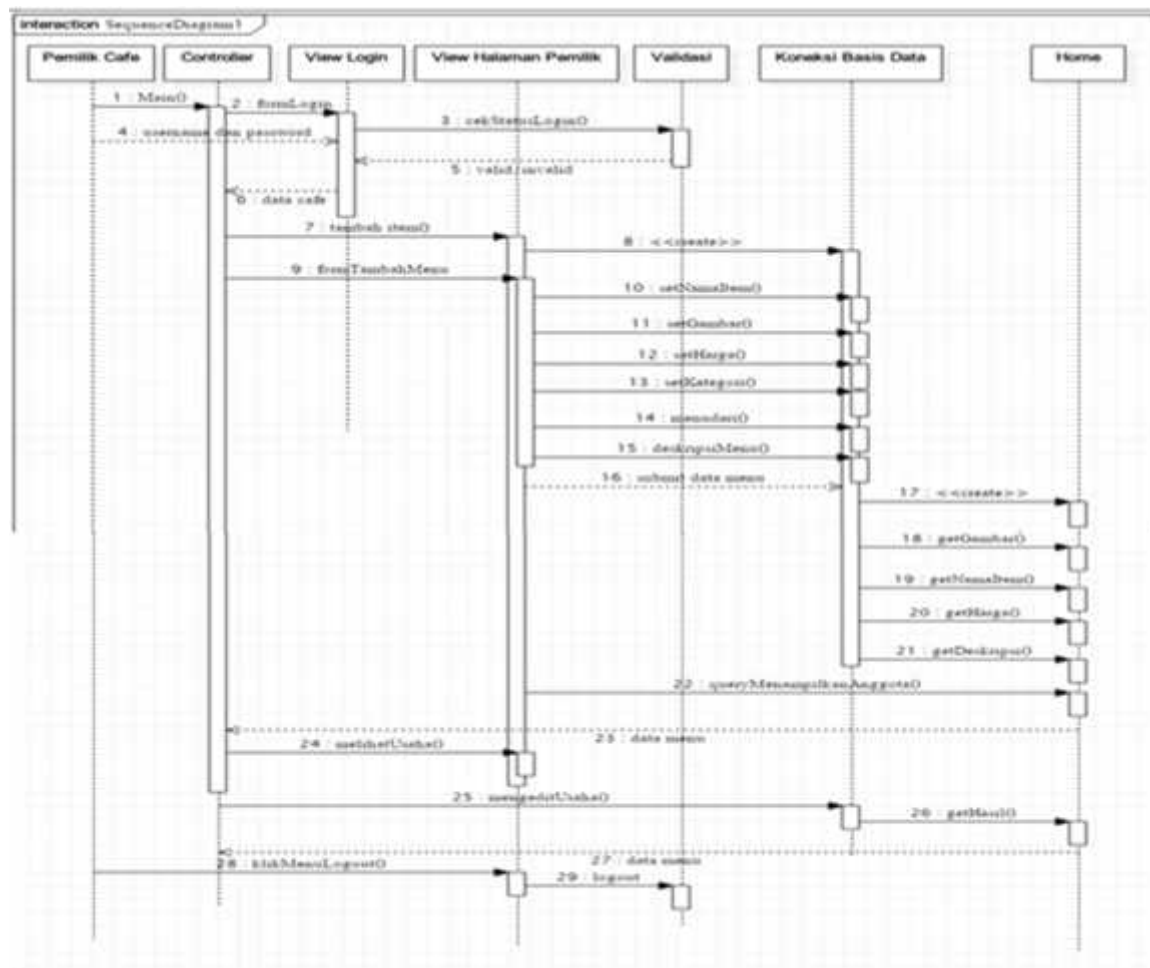
#### 4.3.3.6 Use case : event dan promo

Dalam proses ini, pemilik dapat menambah, mengedit event cafe atau catering yang dimilikinya. Dimana didalamnya, pemilik dapat menambah

seperti nama event, gambar event, deskripsi event dan tanggal event sesuai dengan cafe atau catering yang terkait



Gambar 4.5 Diagram Sekuen untuk menambah dan mengedit cafe/catering



Gambar 4.6 Diagram Sekuen menambah,mengedit menu

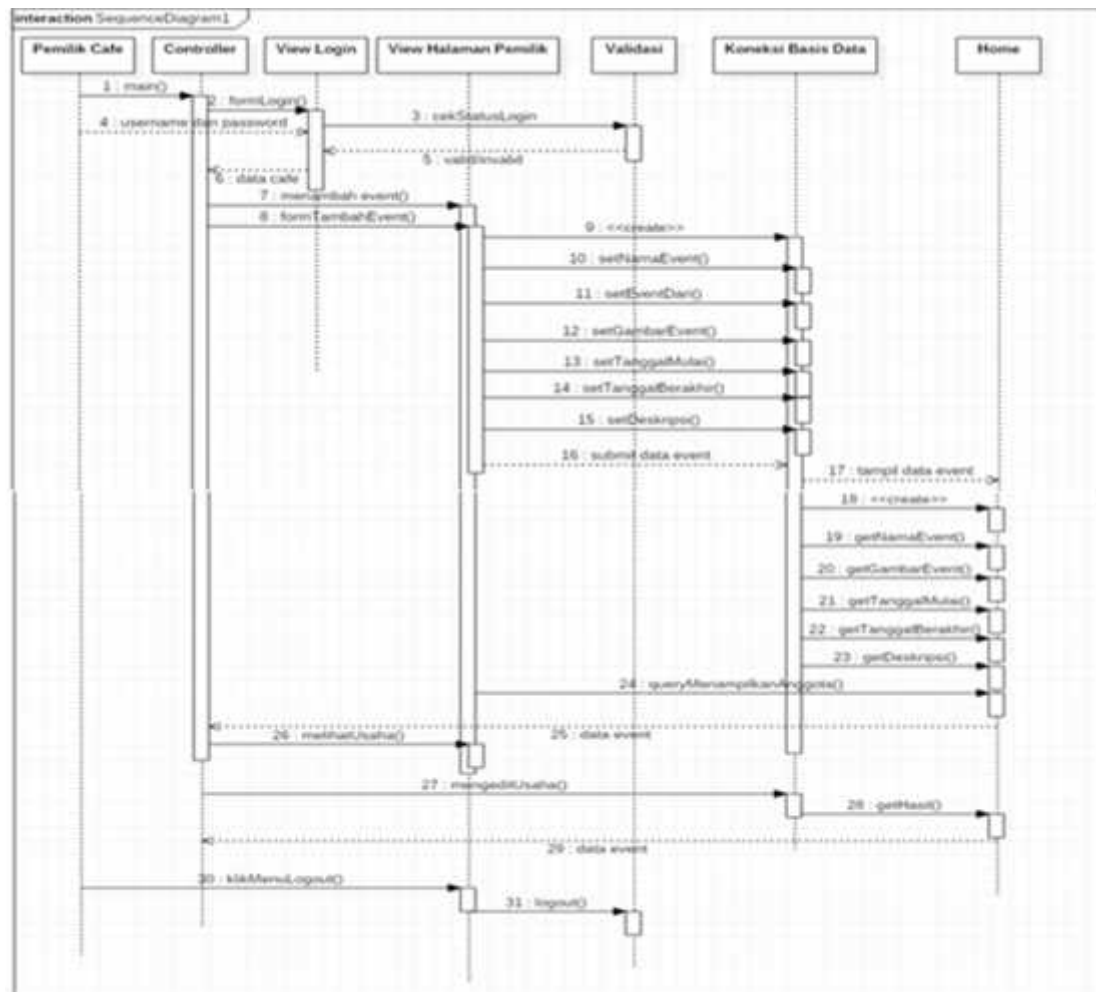
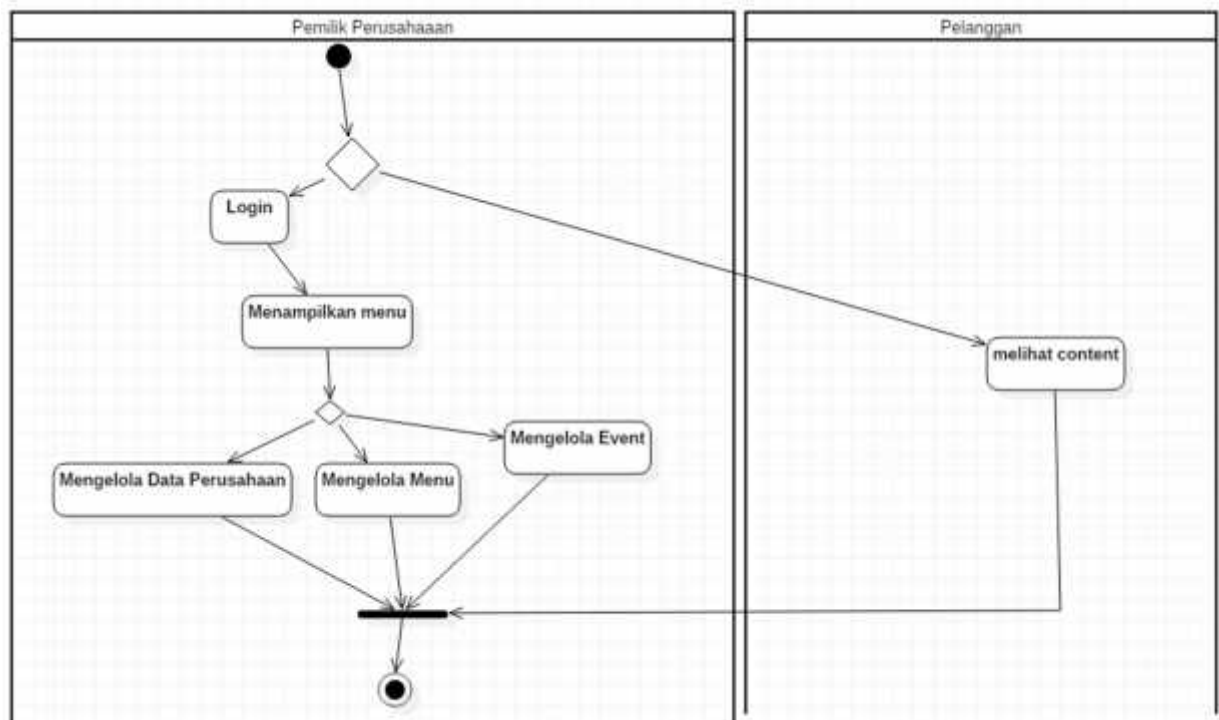


Diagram 4.7 Diagram Sequen untuk menambah, mengedit event

#### 4.3.4 Diagram Aktivitas



Gambar 4.8 Diagram aktivitas

#### 4.4 Pembuatan aplikasi

Setelah data dan design sudah terkumpul, pada tahap ini dilakukan pengkodean dari aplikasi pengiklanan CAFE DAN CATERING berbasis web.

- Pada tahap ini proses melihat cafe/catering oleh user pada iterasi 1,
- Dan tahap selanjutnya, pada tahap ini perancangan yang dibuat adalah pendaftaran cafe dan catering oleh admin cafe/catering akan dijelaskan pada iterasi 2,
- Pada iterasi 3 adalah login untuk proses pengaktifan cafe/catering oleh administrator dan logout untuk mengeluarkannya,
- Pada iterasi 4 adalah login untuk dapat menambahkan cafe/catering oleh pemilik, selanjutnya adalah proses pemberian menu cafe/ catering sesuai dengan cafe/catering yang diinputkan dan ketika proses penambahan selesai, selanjutnya pemberian menu cafe/ catering sesuai dengan cafe/catering yang diinputkan. Setelah semuanya selesai, pemilik melakukan logout.
- Selanjutnya akan kembali ke iterasi 1.
- Pada iterasi 5, adalah penerapan SEM, SMO, pada aplikasi cafe dan catering berbasis web ini. Tujuan penerapan SEO, SMO, dan SEM supaya website ini lebih dikenal oleh banyak orang.



#### 4.4.1 Iterasi 1

Proses ini dapat dilakukan oleh seluruh pengakses website. Berikut ini adalah tahapan prototype pada proses melihat menu cafe/catering

*a. Communication*

Pada tahap ini adalah proses yang dilakukan oleh seluruh pengakses website. Dimana kita dapat melihat tampilan awal pengiklanan cafe/catering berbasis web tersebut. Use case yang dilakukan adalah melihat menu

*b. Quick plan*

Pada tahap quick plan, macam-macam use case adalah

1) Melihat pemilih : skenario use case mengacu pada tabel 4.21

*c. Quick design*

Pada desain ini tidak ada database karena pelanggan hanya bisa melihat menu yang telah disediakan.



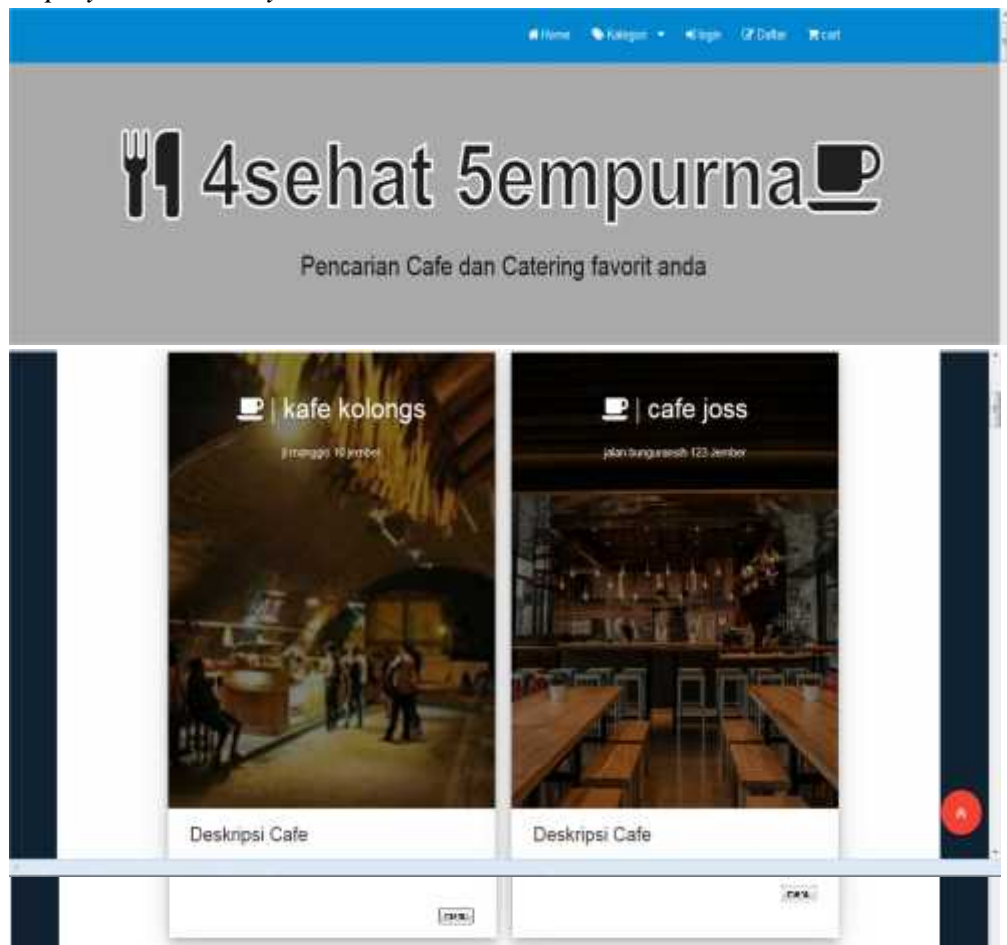
Gambar 4.9 Halaman awal cafe dan catering

*d. Constuction of Prototype*

Pada tahap ini adalah mengimplementasikan code sesuai dengan design yang telah dibangun

*e. Depoloyment Delivery and Feedback*

Pada tahap ini merupakan tahap pengujian iterasi melihat menu., apabila pengguna tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan maka pengembang memperbaiki sistem tersebut sehingga aplikasi atau sistem dibuat sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh pengguna dengan menggunakan black box.

1) *Deployment Delivery*

Gambar 4.10 Menu Utama Halaman Cafe/Catering

## 2) Feedback

Tabel 4.24 Pengujian black box pada menu utama cafe/catering

| No | Skenario   | Test Case   | Hasil yang diharapkan  | Hasil Pengujian   | KESimpulan |
|----|--|---|--|---|------------|
| 1  | Pelanggan dapat melihat cafe dan catering, dan juga dapat memilih menu dari cafe/catering yang terkait |  | Ketika kita klik menu, maka sistem akan mengarahkan menu sesuai dengan cafe/catering terkait |  |            |

**4.4.2 Iterasi 2**

Pada tahap ini adalah proses dimana pemilik usaha dapat mengisi form pendaftaran untuk mendaftarkan usahanya. Di proses ini, pemilik cafe/catering dapat mendaftarkan usaha yang dimilikinya.

## a. Communication

Pada tahap communication ini, use yang digunakan adalah proses admin/pemilik cafe. Use case yang digunakan adalah registrasi dan daftar.

## b. Quick Plan

Pada Quick Plan use yang digunakan adalah

1) Daftar : skenario use case mengacu pada tabel 4.6

Class diagram mengacu pada gambar 4.2

## c. Quick design

Pada tahap ini membangun mockup dan design database.

Design mockup yang dibangun dapat dilihat pada gambar 4.11

Home Katalog Login Daftar Cart

# 4sehat 5empurna

Pencarian Cafe dan Catering favorit anda

## Form Registrasi

Nama Depan Nama Belakang

Username

Email

Password Repeat Your Password

Jenis Kelamin  
☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Telp

Alamat

KEMBALI SUBMIT

Alamat Toko  
 Jl. Mangrove no.10 Sempur, Jember, Jawa Timur, Indonesia  
 0853-XXXX-XXXX

Kami di  
 Facebook Twitter Google+

Copyright © 2017 4sehat5u. All Rights Reserved. Developed By Ahmad Iqbal

Gambar 4.11 Halaman Daftar

Design database yang dibangun adalah tabel user, mengacu pada tabel 4.24

Table 4.25 Tabel user

| No | Nama Field  | Jenis         | Deskripsi          |
|----|-------------|---------------|--------------------|
| 1  | id_user     | int(7)        | <i>Primary key</i> |
| 2  | Username    | varchar(35)   | <i>Foreign key</i> |
| 3  | Fullname    | varchar(100)  |                    |
| 4  | Email       | varchar(100)  |                    |
| 5  | Password    | varchar(255)  |                    |
| 6  | Jk          | enum('l','p') |                    |
| 7  | Telp        | varchar(20)   |                    |
| 8  | Alamat      | text          |                    |
| 9  | Status      | tinyint(1)    |                    |
| 10 | level_akses | int(2)        |                    |
| 11 | Reset       | varchar(2)    |                    |

d. Construction of Prototype

Pada tahap ini yaitu mengimplementasikan code sesuai design yang telah dibangun.

1. Start
2. Input data registrasi
3. End

e. Deployment Delivery and Feedback

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian pada iterasi pendaftaran, apabila pengguna tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan maka pengembang memperbaiki sistem tersebut sehingga aplikasi atau sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Pengujian ini menggunakan *black box* pada gambar 4.12 adalah proses daftar oleh pemilik cafe/catering dan tabel 4.25 adalah pengujian black box proses daftar.

1) *Deployment Delivery*

Gambar 4.12 Proses Pendaftaran

## 2) Feedback

Tabel 4.26 Pengujian black box daftar usaha

| No | Skenario   | Test Case   | Hasil yang diharapkan   | Hasil Pengujian   | Kesimpulan |
|----|--|---|---|---|------------|
| 1  | Memasukkan data di form pendaftaran sesuai dengan data pemilik |  | Sistem 4sukses menyimpan data dan data tersimpan pada halaman admin |  |            |

### 4.4.3 Iterasi 3

Pada tahap ini adalah proses dimana pemilik usaha dapat mengaktifkan cafe/catering yang telah didaftarkan oleh pemilik cafe . Pada proses ini, administrator dapat mengaktifkan cafe/catering yang telah didaftarkan oleh pemilik cafe/catering yang terkait.

#### a. Communication

Pada tahap communication ini, use case yang digunakan adalah dari sisi administrator. Use case yang digunakan adalah verifikasi dan nonaktif.

#### b. Quick Plan

Pada Quick Plan, use case yang digunakan adalah

- 1) Login : skenario use case mengacu pada tabel 4.3
- 2) Memeriksa status login : mengacu pada tabel 4.5
- 3) Verifikasi : Skenario use case mengacu pada table 4.7
- 4) Nonaktif : skenario use case mengacu pada tabel 4.9
- 5) Logout : skenario use case mengacu pada tabel 4.4

Class diagram pada gambar 4.2

#### c. Quick Design

Pada tahap ini membangun mockup dan design database. Design mockup yang dibangun dapat dilihat pada gambar 4.13



The screenshot shows the 'Daftar Pemilik Cafe dan Catering Joss' page in the OishopKu administrator interface. The page includes a sidebar with 'Home' and 'Manajemen User' options. The main content area displays a table with columns: #, Username, Alamat, Telp, Status, and Tgl. The table lists 8 entries, each with a status (Aktif or Non-Aktif) and a corresponding 'Aktifkan' or 'Non-Aktifkan' button.

| # | Username     | Alamat               | Telp           | Status    | Tgl |
|---|--------------|----------------------|----------------|-----------|-----|
| 1 | jessi utaman | sejahterabaru        | 0888888888     | non aktif |     |
| 2 | jessi utaman | sejahterabaru        | 0888888888     | non aktif |     |
| 3 | Nora nora    | jembera maring 21    | 08121756330    | aktif     |     |
| 4 | yuzi siliu   | j. bangor 21 jember  | 0181811128     | aktif     |     |
| 5 | dani sudipon | j. cendek 123 jember | 08888888888888 | non aktif |     |
| 6 | dani sudipon | j. bangor 21 jember  | 08121756330    | non aktif |     |
| 7 | Nora nora    | j. bangor 123 jember | 08111881071    | aktif     |     |
| 8 | Fahar Rani   | j. Bangor 21 jember  | 08254747030471 | aktif     |     |

Gambar 4.13 Halaman administrator

#### d. Construction of Prototype

Pada tahap ini yaitu mengimplementasikan code sesuai design yang telah dibangun.

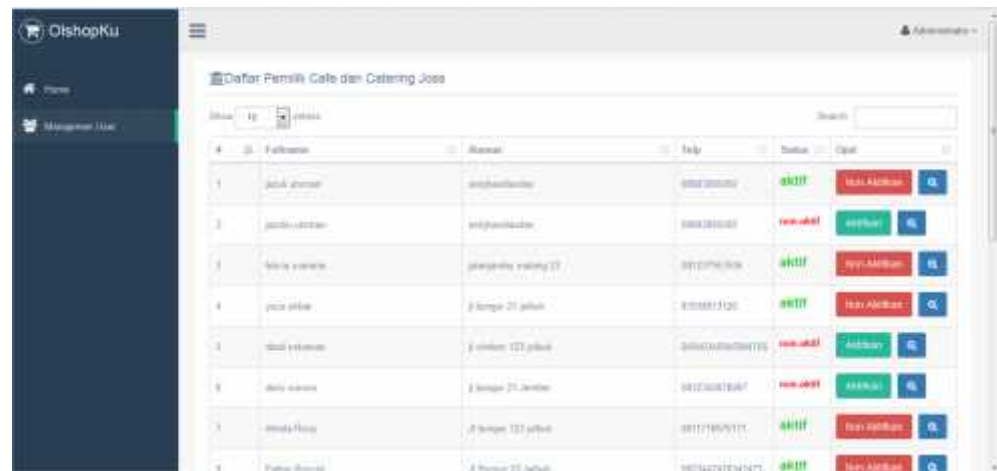
##### 1. Start

2. Input username dan password
3. If login Admin = masuk Administrator,
4. Else login User = masuk user,
5. Print halaman = login
6. Print halaman administrator
7. End

e. *Deployment Delivery and Feedback*

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian pada iterasi pengaktifan cafe/catering oleh administrator, apabila pengguna tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan maka pengembang memperbaiki sistem tersebut sehingga aplikasi atau sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Pengujian ini menggunakan *black box* pada gambar 4.14 adalah pengaktifan cafe/catering oleh administrator dan tabel 4.26 adalah pengujian *black box* pengaktifan cafe/catering oleh administrator.

1) *Deployment Delivery*





| No | Foto | Nama         | Alamat | No HP       | Status | Aksi     |
|----|------|--------------|--------|-------------|--------|----------|
| 1  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 2  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 3  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 4  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 5  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 6  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 7  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |
| 8  |      | Andi Pratomo | Jember | 08123456789 | Aktif  | Aktifkan |

Gambar 4.14 Pengaktifan cafe/catering oleh administrator



2) *Feedback*

Tabel 4.27 Pengujian Black box pengaktifan cafe/catering

| N | Skenario                                     | Test Case   | Hasil yang diharapkan   | Hasil Pengujian   | Keimpulan |
|---|--|---|---|---|-----------|
| 1 | Administrator melihat data yang telah masuk. |  | Apabila data valid, administrator dapat mengaktifkan pemilik cafe/catering untuk menjalankan usahanya |  |           |

**4.4.4 Iterasi 4**

Proses ini dapat dilakukan oleh pemilik cafe/catering yang sudah diaktifkan. Berikut ini adalah tahapan prototype pada proses penambahan cafe/catering, menu dan event.

*a. Communication*

Pada tahap ini adalah proses yang dilakukan oleh pemilik cafe/catering. Dimana ketika sudah diaktifkan, pemilik cafe/catering dapat menginputkan perusahaan, menu, dan event pada menu yang nanti akan dilihat oleh user/pelanggan.

*b. Quick plan*

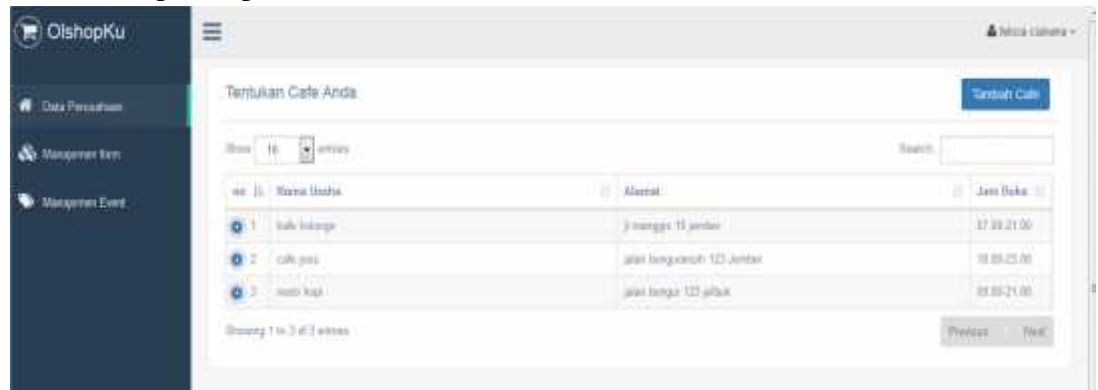
Pada Quick Plan, use case yang digunakan adalah

- 1) Profile cafe/catering : skenario use case mengacu pada tabel 4.10
- 2) Jam buka : skenario use case mengacu pada tabel 4.11
- 3) Lokasi : skenario use case mengacu pada tabel 4.12
- 4) Event : skenario use case mengacu pada tabel 4.13
- 5) Promo : skenario use case mengacu pada tabel 4.14
- 6) Makanan : skenario use case mengacu pada tabel 4.15
- 7) Minuman : skenario use case mengacu pada tabel 4.16

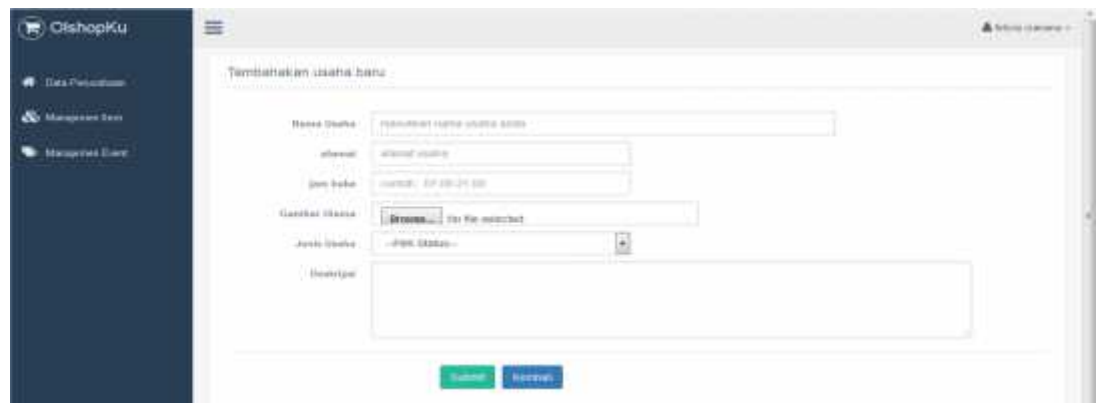
c. Quick design

Pada tahap ini adalah membangun mockup dan design database. Design mockup yang dibangun dapat dilihat pada gambar 4.15, 4.16, 4.17, 4.18

1) Mockup data perusahaan



Gambar 4.15 Data perusahaan



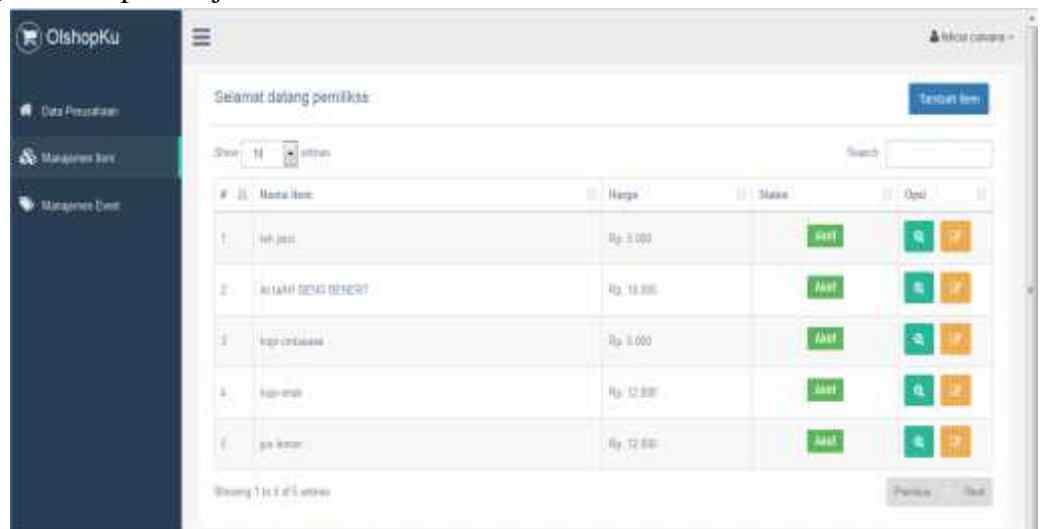
Gambar 4.16 Form tambah cafe

Tabel 4.28 Design database yang dibangun adalah tabel usaha

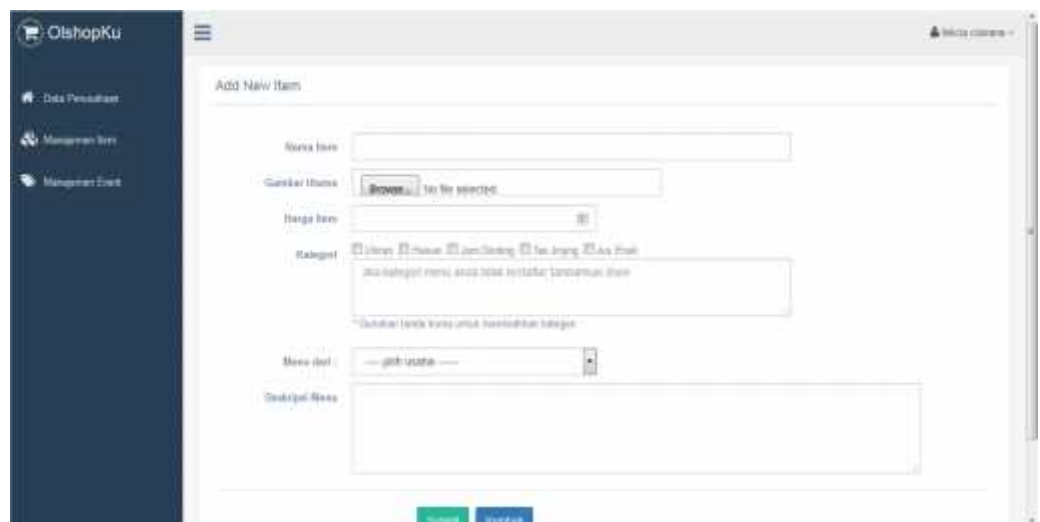
| No | Nama Field | Jenis        | Deskripsi   |
|----|------------|--------------|-------------|
| 1  | id_usaha   | int(8)       | primary key |
| 2  | pemilik    | int(7)       | foreign key |
| 3  | nama_usaha | varchar(50)  |             |
| 4  | alamat     | varchar(50)  |             |
| 5  | jam_buka   | varchar(40)  |             |
| 6  | deskripsi  | text         |             |
| 7  | status     | tinyint(1)   | foreign key |
| 8  | gambar     | varchar(255) |             |

9      jenis\_usaha                                  int(2)                                  foreign key

## 2) Mockup manajemen item



Gambar 4.17 Data pemilik cafe/catering



Gambar 4.18 Form tambah menu

Tabel 4.29 Design database yang dibangun adalah tabel items

| No | Nama Field | Jenis        | Deskripsi   |
|----|------------|--------------|-------------|
| 1  | id_item    | int(7)       | primary key |
| 2  | id_user    | int(7)       | foreign key |
| 3  | usaha      | int(8)       | foreign key |
| 4  | nama_item  | varchar(255) |             |
| 5  | harga      | int(10)      |             |

---

|   |           |              |
|---|-----------|--------------|
| 6 | status    | tinyint(1)   |
| 7 | gambar    | varchar(255) |
| 8 | deskripsi | text         |

---

d. *Constuction of prototype*

Pada tahap ini mengimplementasikan code sesuai dengan design yang dibangun.

1. Login
2. Input username dan password
3. If login Admin = masuk Administrator,
4. Else
5. login User = masuk user,  
     Print halaman user = login,
6. If Input data cafe,
7. Else
8. if Input data menu,  
     Print data menu
9. Else
10. Input data event,  
     Print data event
11. Logout
12. End

## 1) Deployment delivery

The screenshot shows the 'Tambahkan usaha baru' (Add New Business) form in the OlshopKu application. The form includes the following fields:

- Nama Usaha: Input field containing 'Pasar Kaki Lima - Jakarta 0100'.
- Alamat: Input field containing 'Jalan Sudirman'.
- Desain Logo: Input field containing 'Logo'.
- Desain Menu: Input field containing 'Menu'.
- Desain Produk: Input field containing 'Produk'.
- Desain Kategori: Input field containing 'Kategori'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Kembali' (Back).

Gambar 4.19 Form tambah cafe

The screenshot shows the 'Add New Item' form in the OlshopKu application. The form includes the following fields:





- Nama Item: Input field containing 'Menu'.
- Desain Menu: Input field containing 'Menu'.
- Harga Item: Input field containing '10000'.
- Kategori: Input field containing 'Menu'.
- Desain Produk: Input field containing 'Produk'.
- Desain Kategori: Input field containing 'Kategori'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Kembali' (Back).

Gambar 4.20 Form tambah menu

## 2) Feedback

Tabel 4.30 Pengujian black box data perusahaan

| No | Skenario  | Test Case   | Hasil yang diharapkan   | Hasil Pengujian   | Kesimpulan |
|----|---|---|---|---|------------|
| 1  | Ketika sudah diaktifkan, pemilik cafe memilih data perusahaan           |   | Ketika telah memilih data perusahaan, pemilik mengklik button tambah cafe untuk menambahkan cafenya, lalu mengisi form yang telah disediakan. |   |            |
| 2  | Setelah menambah cafe, maka pemilik menambah menu sesuai dengan cafenya |  | Selanjutnya kita memilih button tambah item untuk memasukkan menu yang kita inginkan  |  |            |

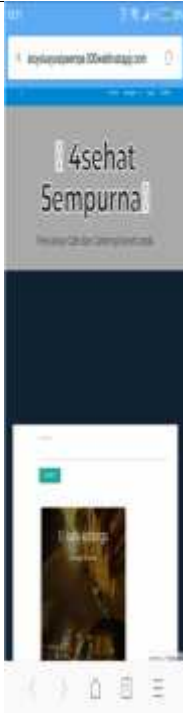

#### 4.4.5 Iterasi 5



Proses ini dapat dilakukan oleh semua yang mengakses <http://aloysiusyosipeempe.000webhostap.com/>. Dengan mengakses link tersebut, kita dapat mengetahui tampilan dan fitur-fitur apa saja yang disediakan oleh 4sehat5sempurna. Berikut ini adalah tahapan prototype pada proses penambahan cafe/catering, menu dan event.

##### a. Communication

Pada tahap ini adalah proses yang dilakukan oleh semua yang mengakses <http://aloysiusyosipeempe.000webhostap.com/>. Dimana dengan mengakses link tersebut, kita dapat mengetahui apa saja fitur yang telah disediakan oleh pembuat. Selain itu kita juga dapat memanfaatkan sosial media untuk seperti instagram, facebook, dll untuk mempromosikan website yang ada. Untuk mengetahui prosesnya, kita dapat melihat pada tabel 4.29

Tabel 4.31 Pengujian black box terkait SEO, SMO, dan SEM

| No | Skenario   | Test Case   | Hasil yang diharapkan  | Hasil Pengujian   | Kesimpulan |
|----|--|---|--|---|------------|
| 1  | Penerapan Search Engine Optimizati on, dimana kita dapat mengiklank an website yang kita buat secara gratis. |  | Ketika kita mengklik website <a href="http://aloysiusyosipeempe.000webhostap.com/">http://aloysiusyosipeempe.000webhostap.com/</a> , kita dapat melihat halaman dan fitur-fitur yang telah disediakan. |  |            |

|   |  |  |   |  |
|---|--|--|---|--|
| 2 | <p>Penerapan Social Media Optimizati on, dimana kita dapat mempromosikan website kita lewat sosial media seperti facebook, instagram dan sebagainya.</p> |  | <p>Melalui story instagram, kita dapat mempromosikan website yang kita punya.</p> |  |
|---|--|--|---|--|



## **BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan Aplikasi Cafe dan Catering berbasis web, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini dapat membantu pecinta kuliner untuk mengetahui menu sekaligus harga dari setiap menu dimasing-masing cafe.
- b. Selain makanan, di aplikasi ini, selain membantu menginfokan makanan, juga terdapt fitur event dan promo untuk mengetahui event terdekat dan promo apa saja yang ada di cafe/catering yang terkait.
- c. Untuk mengimplementasikan internet marketing maka terlebih dahulu kita harus menghosting website kita. Menghosting bertujuan agar website kita dapat lebih dikenal oleh orang banyak.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat diajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut

- a. Membuat fitur-fitur yang bersifat user interface
- b. Menambahkan fitur-fitur yang lain agar lebih lengkap dan nyaman digunakan
- c. Lebih difungsikan google map agar info lokasi bisa valid

## **Daftar Pustaka**

- Chandra,David.2011. Implementation Using Media Optimization(SMO) for Internet Marketing On RumadhanProperty.com. Diambil dari [www.jsii.ui.ac.id](http://www.jsii.ui.ac.id)
- Prasetyo,Agung. 2014. Makalah Penjualan Promosi Penjualan. Diambi dari [http://www.academia.edu/13119076/PROMOSI\\_PENJUALAN](http://www.academia.edu/13119076/PROMOSI_PENJUALAN). Diakses tanggal 14 Juli 2017.
- Gunjan,Vinit Kumar; Pouja; Monika Kusmart; Dr Amit kumar; Dr Allan Appa .Search Engine optimazitaion with Google. 2012. IJCSI international Journal of Computer Science Issues, Vol 9, Issue 1, No 3, January 2012. Daimbil dari [www.IJCSI.org](http://www.IJCSI.org)
- Lumima, Rozynaga. 2014 E-commerce. Diambil dari [http://www.academia.edu/9196952/E\\_Commerce](http://www.academia.edu/9196952/E_Commerce). Diakses tanggal 14 Juli 2017
- Widiaustuti,Dinar.2014. Teori Konsumsi. [http://www.academia.edu/9378044/TEORI\\_KONSUMSI](http://www.academia.edu/9378044/TEORI_KONSUMSI)
- Raharja,Budi.2013.Makalah Prototype [http://www.academia.edu/26300023/MAKALAH\\_PROTOTYPE](http://www.academia.edu/26300023/MAKALAH_PROTOTYPE)
- Rangga,Mamta.2014. Search Engine Marketing – a Study of marketing Digital Age.MamtaInternational journal of management and Social Science Research (IJMSSR) Volume 3, No 6, June 2014. Diambil dari [www.ircjjournals.org](http://www.ircjjournals.org)
- Paricuk,Sarwono. 2015. Contoh model Prototyping. Diambl dari

[http://www.academia.edu/22635386/Contoh\\_Mhvodel\\_Prototyping](http://www.academia.edu/22635386/Contoh_Mhvodel_Prototyping).

Diakses tanggal 14 Juli 2017.

A.S Rosa. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : Informatika  
Bandung