

**UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL 2023-2024**

Mata Kuliah : WEB FRAMEWORK PROGRAMMING  
Kode : 1604C063 KP: Semua KP  
Hari/Tanggal : Selasa, 9 Januari 2024  
Waktu : 6 Minggu  
Sifat : Kelompok, Open Hard Copy Milik sendiri &  
Dokumentasi Laravel di ULS  
Penguji : Felix Handani (217023)

---

**Petunjuk:**

1. Segala bentuk kecurangan dalam bentuk mencontoh atau memberi contoh akan mengakibatkan di-NOL-kannya nilai Anda. **JANGAN AMBIL RISIKO!**
  2. Soal terdiri atas 2 lembar. Silakan baca dengan baik dan benar sebelum mengumpulkan. Bila source code (project) tidak terupload dengan benar maka resiko ditanggung mahasiswa sendiri.
  3. Silahkan anda mengambil butir soal dan pertanyaan pada ULS.
  4. Nama Folder Project yang dikumpulkan harus dengan format UAS\_WFP\_GASAL\_2324\_NamaKelompok.
  5. Yang dikumpulkan adalah folder: (a) app; (b) database; (c) public; (d) resources; (e) route; (f) .env
  6. Setelah selesai, compress folder project anda dengan format zip, lalu upload pada ULS
- 

**Dalam kelompok (yang beranggotakan 2-4 orang),** silahkan anda mengimplementasikan sebuah program “HardwareBrand” dalam pembuatan aplikasi jual beli khusus untuk brand menjual perangkat tukang dan furnish ternama. Toko “HardwareBrand” akan buka pada mall-mall kota besar untuk menyaingi brand seperti AceHardware, Mitra10, Mr. DIY dan Usaha Dagang Sejenis. Gunakan Framework Laravel sesuai kesepakatan grup. Sistem dapat diakses oleh 3 role pengguna yaitu: pembeli, owner dan staff.

1. (poin 25) “HardwareBrand” menyediakan jenis perangkat atau tools seperti: Alat mandi, Alat Cuci, Alat Pembersih, Elektronik dan berbagai macam hal. Pada toko “HardwareBrand” menyediakan berbagai macam ragam dan jenis produk. Setiap produk memiliki informasi lengkap seperti: nama produk, tipe produk, kategori, brand produk, harga, dan dimensi. Di dalam setiap produk memiliki banyak varian dan jenis yang dapat dipilih. Toko ini menyediakan katalog pembelian dengan menampilkan gambar, detail produk yang telah dimanage perusahaan

Poin penilaian:

+1-10: Kesesuaian peran dalam kaitan Lingkup administrasi dapat manage produk, jenis, kategori sesuai kebutuhan soal (terkait many-to-many, one-to-many).

+1-15: Sistem menampung produk, jenis, kategori sesuai kebutuhan soal. Dapat diakses dari frontend dalam katalog produk sederhana dan detail setiap informasi parameter mendekati hingga sampai studi kasus riil. Telah memiliki form upload gambar untuk katalog. Telah menggunakan template yang rapi.

2. (Poin 25) “HardwareBrand” menyediakan membership pada pelanggan yang pernah membeli. Fitur membership ini mencatat semua transaksi pelanggan yang pernah membeli. Yang dicatat dalam fitur membership adalah: total jumlah uang yang dibeli

Poin penilaian:

+1-10: Lingkup administrasi memiliki menu Members dengan menampilkan keseluruhan member. Staff tidak dapat melakukan penambahan dan penghapusan member. Hanya owner yang dapat melakukan.

+1-5: Pembeli dapat login ke sistem dan melihat transaksi belanja serta poin yang dimiliki.

+1-10: Sistem dapat mencatat total keseluruhan nilai beli dengan berbagai macam varian barang

3. (Poin 25) “HardwareBrand” memberikan keleluasaan pada pembeli untuk melakukan transaksi berbagai macam produk dalam satu nota. Ada perhitungan jumlah total yang perlu dibayar dan pajaknya. Pajak menggunakan nilai 11% dari nilai total beli. Pembeli harus melakukan login terlebih dahulu sebelum pembelian berlangsung.

Poin penilaian:

+1-10: Lingkup administrasi memiliki menu transaksi pembelian dengan menampilkan keseluruhan data order. Staff tidak dapat melakukan penambahan dan penghapusan member. Hanya owner yang dapat melakukan.

+1-10: Nota struk pembelian sudah tercantum harga PPN dan tampilan nota seperti riil dari nota jual beli pada umumnya

+1-5: Transaksi hanya berjalan saat pengguna telah melakukan autentikasi (login). Telah menggunakan template yang rapi.

4. (Poin 25) “HardwareBrand” menyediakan sebuah modifikasi dan laporan yang perlu anda implementasi saat demonstrasi di kelas (dengan waktu yang terbatas). Poin penting yang menjadi evaluasi. Terdapat 4 topik yang digunakan untuk modifikasi
  - a. Modifikasi Fitur Membership
  - b. Modifikasi Laporan
  - c. Modifikasi Akses
  - d. Modifikasi Perhitungan Pembelian

+1-10: Kesesuaian logika berpikir dari penjelasan

+1-10: Ketepatan implementasi pada Framework

+1-5: Tidak adanya error dan tampilan rapi

Contoh laporan: Tampilkan 3 produk yang paling laris dibeli, Tampilkan pembeli yang paling banyak pembelian beserta total jumlah transaksi

**Rekap Kompetensi/Kemampuan Akhir Yang Diharapkan**

| Nomor Soal | Level pada Taksonomi Bloom | Kompetensi/Kemampuan Akhir Yang Diharapkan  |
|------------|----------------------------|---|
| 1,2,3,4    | L3: Applying               | Mampu mengimplementasi Migration pada Laravel sesuai studi kasus yang diberikan                               |
|            | L3: Applying               | Mampu mengimplementasi Seeding pada Laravel sesuai studi kasus yang diberikan                                 |
|            | L3: Applying               | Mampu mengimplementasi View, Controller dan Routing dasar dari sebuah kasus dengan Framework Laravel          |
|            | L3: Applying               | Mampu mengimplementasi Model dan QueryBuilder pada Laravel Framework untuk mendapatkan data dari sebuah tabel |
|            | L3: Applying               | Mampu memahami konsep User Interface dengan interaktif  |
|            | L3: Applying               | Mampu mengonstruksi tema dari platform  |

| Level pada Taksonomi Bloom | Level pada Taksonomi Bloom   | Bentuk Evaluasi       |
|----------------------------|--|-----------------------|
| L3: Applying               | Mampu memahami secara mendasar framework yang akan digunakan               | Tugas, UTS, UAS       |
| L3: Applying               | Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep view pada sebuah framework       | Quiz, Tugas, UTS, UAS |
| L3: Applying               | Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep controller pada sebuah framework | Quiz, Tugas, UTS, UAS |
| L3: Applying               | Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep model pada sebuah framework      | UTS, UAS              |
| L3: Applying               | Mampu memahami konsep User Interface dan Theme                             | UTS, UAS              |