### SISTEM INFORMASI PENJUALAN

### **MIE LIDIKU**



### Oleh:

1. Adi Lukman

NIM: 2057401053

2. Diva Puspa Afshari

NIM: 2057401043

3. Nurul Amalia

NIM: 2057401040

Program Studi Manajemen Informatika
Akademi Manajemen Informatika dan Komputer
(AMIK) Bumi Nusantara Cirebon
2022

### I. Analisis Kebutuhan Sistem

- 1. Kebutuhan perangkat keras (Hardware)
  - Laptop Lenovo X240
  - RAM 4 GB
  - SSD 256 GB
  - Processor core i5
- 2. Kebutuhan perangkat lunak (Software)
  - Sistem operasi windows 10
  - Visual studio code
  - Android studio v10
  - XAMPP v7.4
  - PHP v7
  - Laravel v7
  - Java SE development kit
  - Microsoft word 2013
  - Visio
  - Microsoft excel 2013
  - Google workspace
  - Figma
  - Trello

#### II. Ide dan Fitur

#### 1. Ide dan Fitur Website

- a. Ide
  - 1) Pembuatan halaman beranda, tentang, testimoni, faq, menu, kontak, dan order.
  - 2) Pembuatan *card* keunggulan Mie Lidiku di dalam halaman beranda.
  - 3) Pembuatan navbar beranda, tentang, halaman, menu, kontak, dan order.
  - 4) Navbar faq, dan testimoni disatukan ke dalam dropdown menjadi satu navbar halaman.
  - 5) Mengelompokkan menu menjadi varian asin & manis.
  - 6) Penambahan video panduan pemesanan di halaman order.

#### b. Fitur

- 1) Tombol order di halaman beranda.
- 2) Tombol order di footer setiap halaman.
- 3) Penggunaan carousell di halaman testimoni.
- 4) Maps di halaman kontak.
- 5) Penggunaan accordion di halaman faq.
- 6) Fitur pencarian di halaman crud.
- 7) Tombol print di crud pemesanan.
- 8) Dropdown status pembayaran di crud pemesanan.

#### 2. Ide dan Fitur Android

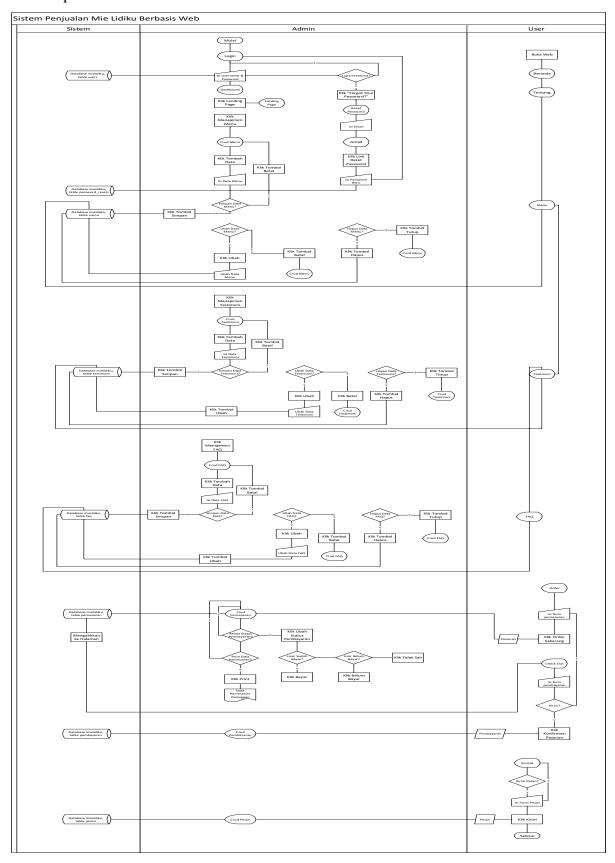
- a. Ide
  - 1) Pembuatan halaman beranda, tentang, testimoni, faq, kontak, dan order.
  - 2) Adanya *card* keunggulan dan kumpulan produk Mie Lidiku di dalam halaman beranda.
  - 3) Pembuatan tombol beranda, tentang, faq, kontak, dan testimoni.

### b. Fitur

- 1) Tombol order di halaman beranda.
- 2) Penggunaan accordion di halaman faq.
- 3) Tombol *Detail* di bagian *card* produk untuk melihat lebih detail produk Mie Lidiku tersebut.
- 4) Alert *Success* setelah proses pembayaran user berhasil.
- 5) Alert Success setelah proses pengiriman pesan user berhasil

# III. Flowmap dan ERD Website

## Flowmap

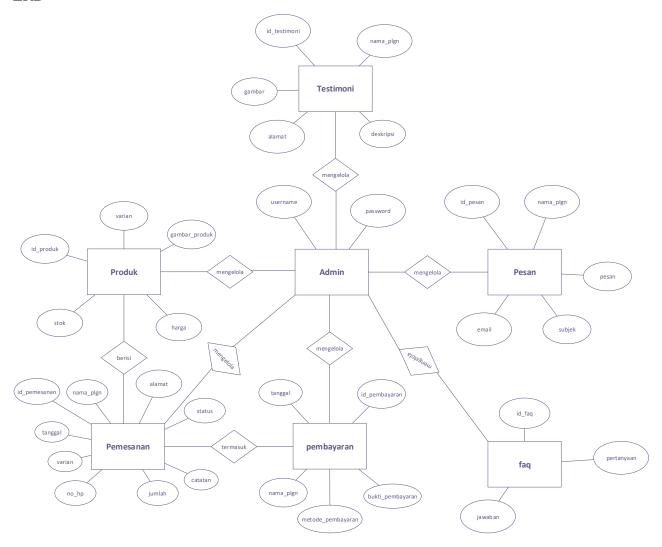


#### Event List:

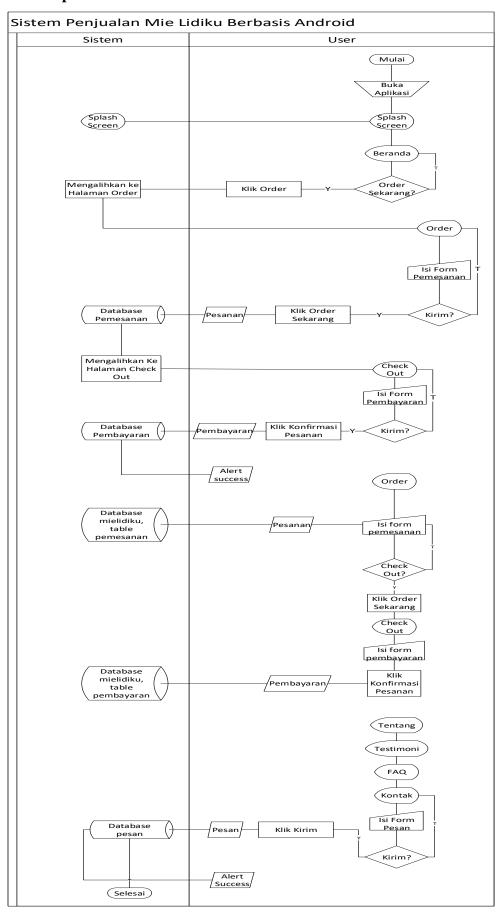
- 1. Mulai.
- 2. Admin melakukan login dengan mengisi username dan password.
- 3. Jika admin lupa dengan passwordnya, maka klik tombol *Forgot Your Password*. Lalu, isi email yang dipakai saat login. Kemudian, buka emailnya dan lakukan reset password dengan membuka link yang ada di email. Setelah sudah melakukan reset password, admin melakukan login kembali.
- 4. Setelah melakukan login, admin diarahkan ke halaman dashboard.
- 5. Di bagian dashboard terdapat tombol *Landing Page* untuk melihat halaman tersebut.
- 6. Di bagian dashboard, saat klik *Manajemen Menu*, admin langsung diarahkan ke halaman crud menu.
- 7. Di bagian dashboard, saat klik *Manajemen Testimoni*, admin langsung diarahkan ke halaman crud testimoni.
- 8. Di bagian dashboard, saat klik *Manajemen FAQ*, admin langsung diarahkan ke halaman crud faq.
- 9. Di dalam crud tersebut terdapat tombol *Tambah Data* untuk menambah data, tomboh *Ubah* untuk mengubah data, dan tombol *Hapus* untuk menghapus data.
- 10. Admin mengisi data secara manual di dalam form tambah data, lalu klik tombol *Simpan* apabila ingin disimpan data yang telah ditambah tersebut.
- 11. Admin mengisi data secara manual di dalam form ubah data, lalu klik tombol *Ubah* apabila ingin disimpan data yang telah diubah tersebut.
- 12. Di bagian dashboard saat admin klik *Manajemen Pemesanan*, admin langsung diarahkan ke halaman crud pemesanan.
- 13. Di dalam crud pemesanan terdapat ubah status pembayaran. Jika user sudah membayar, maka status diubah menjadi "bayar". Jika user belum membayar, maka status diubah menjadi "belum bayar". Sedangkan jika user terdapat kesalahan dalam melakukan pembayaran, maka status diubah menjadi "tidak sah".
- 14. Di dalam crud pemesanan terdapat tombol *Print* untuk mencetak data pemesanan berbentuk laporan pemesanan.
- 15. Di bagian dashboard saat klik *Manajemen Pembayaran*, admin langsung diarahkan ke halaman crud pembayaran.

- 16. Di bagian dashboard saat klik *Manajemen Pesan*, admin langsung diarahkan ke halaman crud pesan.
- 17. Saat user membuka web, user dapat melihat tampilan beranda, tentang, menu, testimoni, faq, order, dan kontak di bagian landing page.
- 18. User dapat melakukan pemesanan di halaman order dengan mengisi secara manual di form pemesanan. Apabila proses pemesanan ingin dilanjut, user klik tombol *Order Sekarang*, lalu data pesanan tersebut langsung masuk ke dalam crud pemesanan di bagian dashboard admin.
- 19. Setelah user klik *Order Sekarang*, user langsung diarahkan ke halaman check out untuk mengisi form pembayaran. Apabila proses pemesanan ingin dilanjut, user klik tombol *Konfirmasi Sekarang*, lalu data pembayaran tersebut langsung masuk ke dalam crud pembayaran di bagian dashboard admin.
- 20. User dapat melakukan pengiriman pesan di halaman kontak dengan mengisi secara manual di form pesan. Ketika user klik tombol *Kirim*, data pesan tersebut langsung masuk ke dalam crud pesan di bagian dashboard admin.
- 21. Selesai.

## ERD



### IV. Flowmap Android

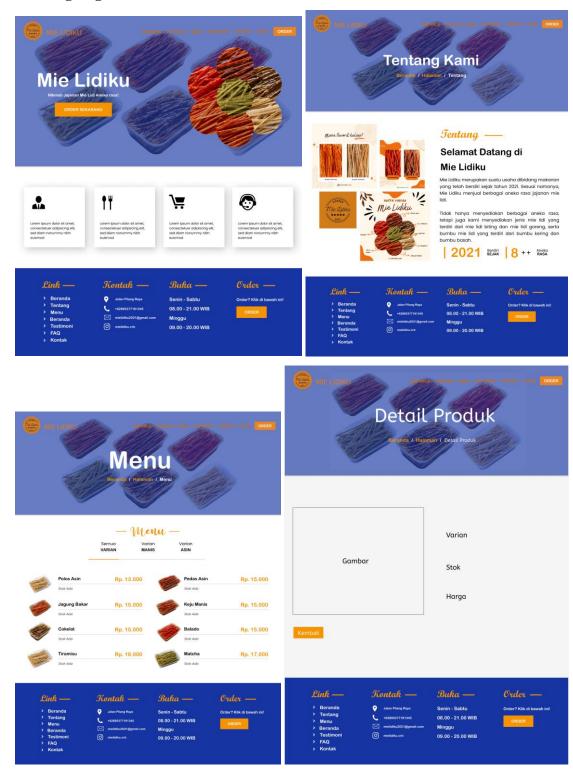


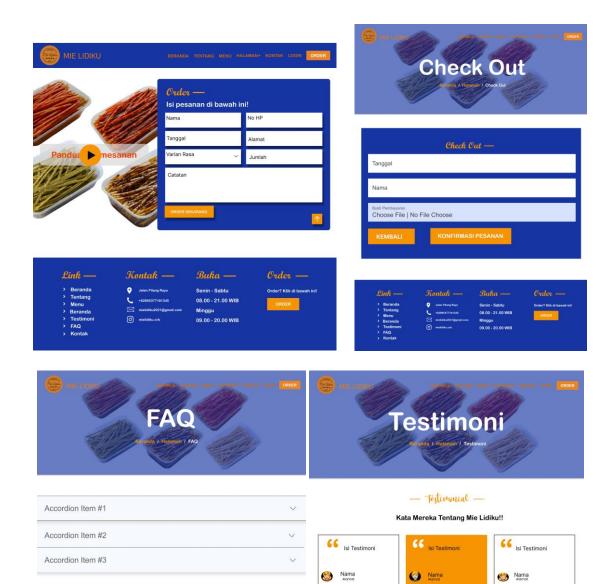
#### **Event List:**

- 1. Mulai.
- 2. User membuka aplikasi Mie Lidiku.
- 3. Muncul splash screen di tampilan awal aplikasi, lalu muncul halaman beranda.
- 4. Jika user menekan tombol *Order Sekarang*, maka sistem akan mengalihkan ke halaman order.
- 5. Jika tidak menekan tombol *Order Sekarang*, maka akan kembali ke halaman beranda.
- 6. Setelah itu, di halaman order, user akan mengisi form pemesanan.
- 7. Jika user menekan tombol *Order Sekarang*, maka sistem akan menyimpan data pemesanan ke Database Pemesanan dan mengalihkan tampilan aplikasi ke halaman check out.
- 8. Jika tidak menekan tombol *Order Sekarang*, maka akan kembali ke halaman order.
- 9. Setelah itu, di halaman check out, user akan mengisi form pembayaran.
- 10. Jika user menekan tombol *Kirim*, maka sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam Database Pembayaran.
- 11. Jika tidak menekan tombol Kirim, maka akan kembali ke halaman check out.
- 12. Di dalam aplikasi, selain halaman beranda, order, dan check out juga terdapat halaman tentang, faq, testimoni, dan kontak.
- 13. Di halaman kontak, jika user ingin mengirim pesan, maka user akan mengisi form pesan.
- 14. Jika user menekan tombol *Kirim*, maka data akan masuk ke dalam Database Pesan.
- 15. Jika tidak menekan tombol *Kirim*, maka akan kembali ke halaman kontak.
- 16. Semua data yang masuk ke dalam database akan muncul alert success di tampilan aplikasi.
- 17. Selesai.

## V. Mock Up Website

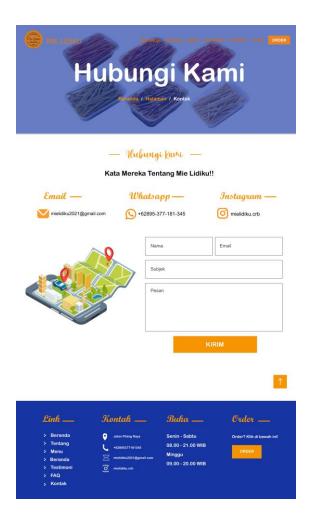
### **Landing Page**



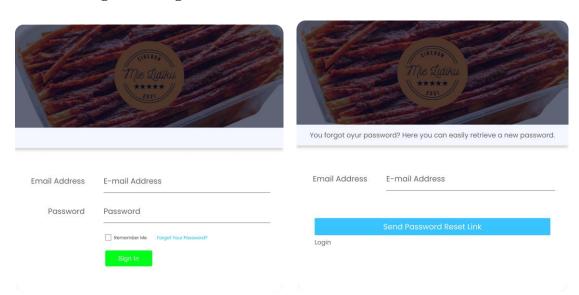


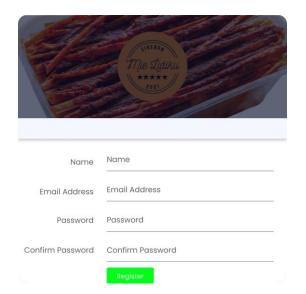
Senin - Sabtu 08.00 - 21.00 WIB Minggu 09.00 - 20.00 WIB Buka —

Senin - Sabtu 08.00 - 21.00 WIB Minggu 09.00 - 20.00 WIB

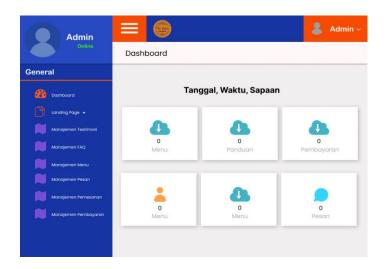


## Halaman Login dan Register

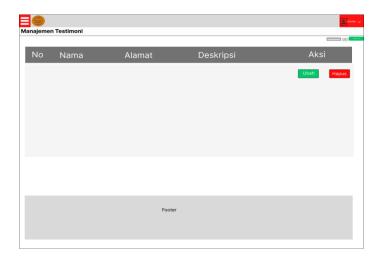


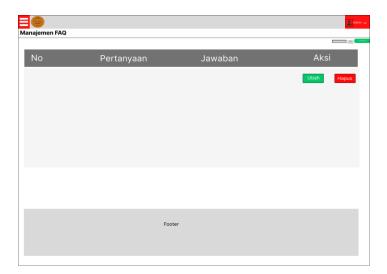


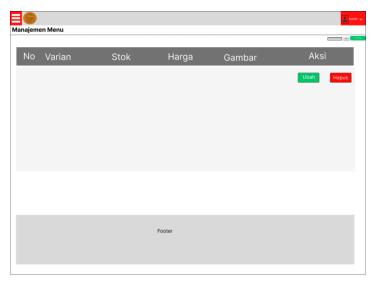
## Bagian Halaman Depan Admin

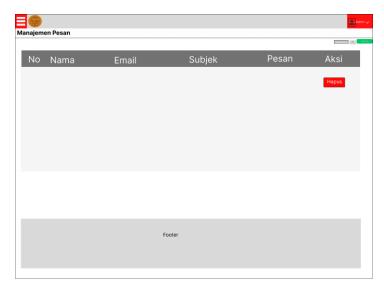


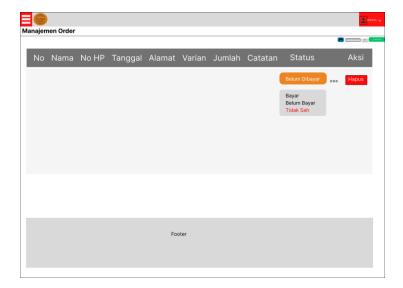
## Bagian Manajemen Data (Halaman Awal)

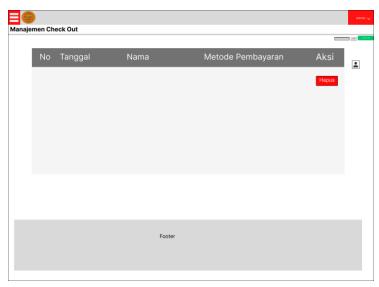




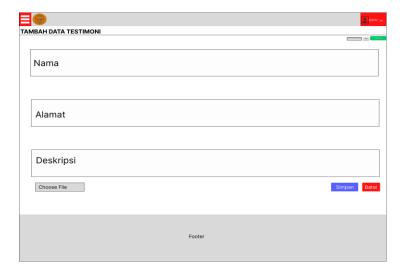


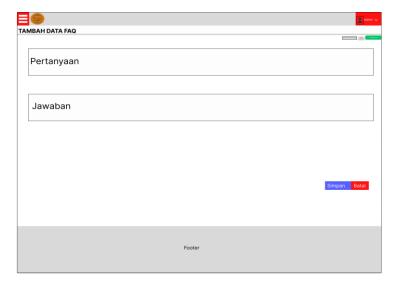


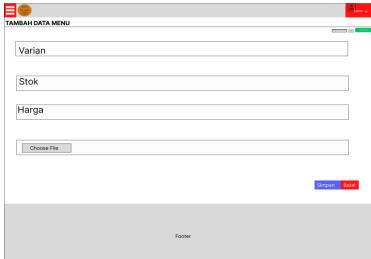




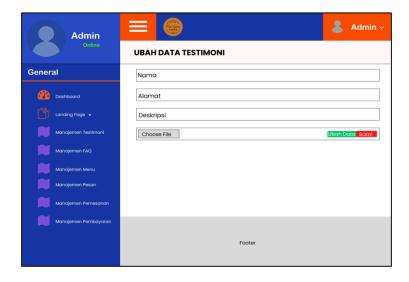
## Bagian Manajemen Data (Tambah Data)

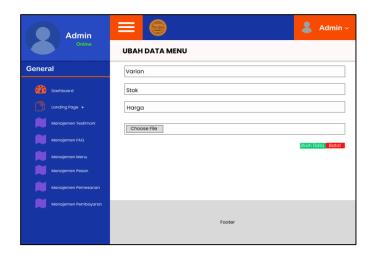


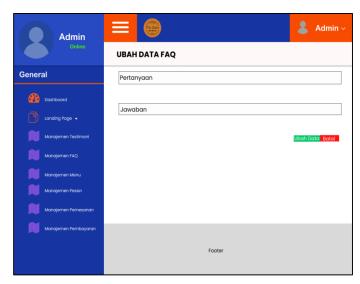




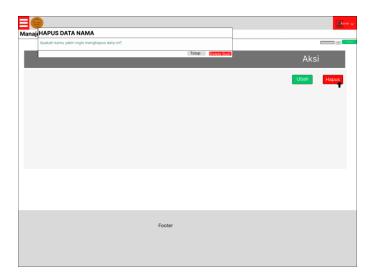
# Bagian Manajemen Data (Ubah Data)







# **Bagian Manajemen Data (Hapus Data)**



# VI. Mock Up Android







euismod

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod



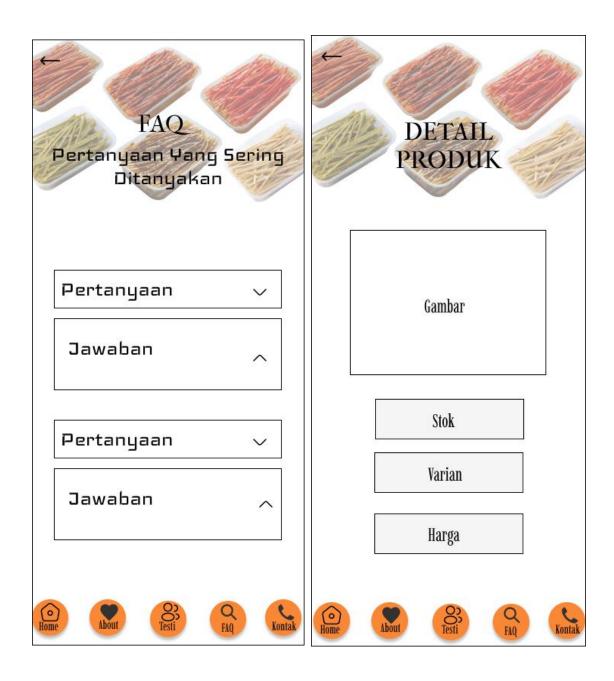












## VII. RAB

No	Uraian	Rincian		Volume	Harg	ja –					
	Oldidii	Kilicidii	Jumlah	Satuan	Durasi	Satuan	Total				
A.	BIAYA PERSONIL										
1	Web Developer	4 Bulan	1	Jasa	4 Bulan	Rp4.000.000	Rp16.000.000				
2	Mobile Developer	4 Bulan	1	Jasa	4 Bulan	Rp4.000.000	Rp16.000.000				
3	UI Designer	4 Bulan	1	Jasa	4 Bulan	Rp3.000.000	Rp12.000.000				
SUBTO	TAL						Rp44.000.000				
B.	BIAYA OPERASIONAL PERSON	IIL									
1	Makan + minum	4 Bulan	3		4 Bulan	Rp750.000	Rp9.000.000				
2	Transportasi	4 Bulan	3		4 Bulan	Rp300.000	Rp3.600.000				
3	Kuota	4 Bulan	3		4 Bulan	Rp100.000	Rp1.200.000				
			SUBTOTAL			Rp13.800.000					
C.	BIAYA NON PERSONIL										
1	Biaya Hosting	12 Bulan	1	Lisensi	1x pengadaan	Rp125.000	Rp1.500.000				
2	Domain (.com)	12 Bulan	1	Lisensi	1x pengadaan	Rp11.666	Rp140.000				
3	Submit Ke Play Store	Extend	1	Lisensi	1x pengadaan	Rp388.000	Rp388.000				
4	Google Workspace	4 Bulan	3	Lisensi	1x pengadaan	Rp186.000	Rp2.232.000				
5	Figma Profesional	4 Bulan	3	Lisensi	1x pengadaan	Rp233.000	Rp2.796.000				
6	Figjam Profesional	4 Bulan	3	Lisensi	1x pengadaan	Rp78.000	Rp936.000				
7	Template Landing Page	6 bulan	1	Lisensi	1x pengadaan	Rp6.240.000	Rp37.440.000				
8	Template Admin	6 bulan	1	Lisensi	1x pengadaan	Rp127.000	Rp762.000				
SUBTOTAL											
Total											
PPH 11%											
Total Setelah PPH											

## VIII. Timeline

No	Aktifitas	Mulai	Selesai	Durasi	Rentang Watu																			
					Oktober			November			Desember			Januari				Febuari				Status		
					2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan dan Analisis Proyek	21-Oct-22	31-Oct-22	13																				
1.1	Analisa Kebutuhan Sistem	21-Oct-22	23-Oct-22	3																				Closed
1.2	Analisa Ide dan Fitur Sistem	24-Oct-22	27-Oct-22	8																				Closed
1.3	Analisa Rancangan Anggaran Biaya	28-Oct-22	31-Oct-22	2																				Closed
2	Perancangan	01-Nov-22	25-Nov-22	25																				
2.1	Proses Bisnis Sistem Berbasis Web (Flowmap dan ERD)	01-Nov-22	18-Nov-22	18																				Closed
2.2	Proses Bisnis Sistem Berbasis Mobile (Flowmap)	19-Nov-22	20-Nov-22	2																				Closed
2.3	Desain Antar Muka (UI) Web	21-Nov-22	23-Nov-22	3																				Closed
2.4	Desain Antar Muka (UI) Mobile	24-Nov-22	26-Nov-22	3																				Closed
3	Implementasi	27-Nov-23	27-Jan-23	64																				
3.1	Pembangunan/Pengembangan Sistem Web	27-Nov-22	27-Jan-23	32																				
3.2	Pembangunan/Pengembangan Sistem Mobile	27-Nov-22	27-Jan-23	32																				
4	Operasi dan Pemeliharaan	28-Jan-23	17-Feb-23	20																				
4.1	Pelatihan Penggunaan Sistem (Panduan Pengguna)	28-Jan-23	31-Jan-23	3																				
4.2	Peluncuran Sistem (Launching Produk)	01-Feb-23	02-Feb-23	2																				
4.3	Pemeliharaan Sistem	03-Feb-23	10-Feb-23	8																				