**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB DI KEDAI KAMYUSI**

**D3TI2B PROYEK I**

****

**Disusun oleh :**

**Kelompok 2**

Desi Indah Permata Sari ( 1903038 )

Faldi Harido Fihan ( 1903039 )

Nisa Fadilah ( 1903053 )

Putri Setyowati ( 1903054 )

Rizki Anugrah Pratama ( 1903057 )

**PRODI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**2020**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pemesanan adalah hal yang penting dalam pembelian sesuatu. Baik itu pembelian barang, makanan & minuman. Saat ini proses transaksi tidak hanya dilakukan secara langsung, namun juga bisa dilakukan dari rumah atau dimanapun customer berada. Proses ini dapat dilakukan dengan melakukan proses transaksi di website dari toko atau kedai yang bersangkutan.

Website adalah sebuah halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas menggunakan sebuah browser dengan URL website. Data-data yang dimasukkan oleh user melalui website dapat disimpan di dalam database server. Salah satu kegiatan transaksi yang menggunakan aplikasi berbasis website adalah Pemesenan Berbasis Web.

Seiring dengan banyaknya pemesanan dalam proses transaksi yang dilakukan secara manual melalui pemesanan langsung di kasir, yang berdampak pada durasi pemesanan & menumpuknya antrian yang masuk di kasir yang cukup lama dan kejadian-kejadian yang tidak diinginkan akibat antrian & pemesanan yang tidak sesuai yang dilakukan di kasir. Oleh karena itu, kami bermaksud untuk membantu meminimalisir kesulitan- kesulitan yang bisa terjadi dalam pemesanan secara manual dengan cara membuat Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Kedai Kamyusi.

1. **Rumusan Masalah**
2. Apa saja permasalahan yang terjadi selama proses pemesanan secara manual?
3. Bagaimana cara kita meminimalisir kesulitan- kesulitan tersebut?
4. **Batasan Masalah**

Pembuatan Aplikasi Pemesanan Berbasis Web ini difokuskan pada Pemesanan Makanan & Minuman di Kedai Kamyusi.

1. **Tujuan**
2. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pemesanan secara manual.
3. Untuk meminimalisir permasalahan-permasalahan yang ada pada pemesanan secara manual.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

Website adalah kumpulan informasi atau page yang biasa diakses melalui internet. Setiap orang di berbagai tempat dan waktu bisa menggunakan website selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, website adalah kumpulan dari page, yang tergabung ke dalam suatu domain atau sub domain tertentu. Website-website yang ada berada di dalam World Wide Web (WWW) Internet.

Definisi Website Menurut Para Ahli

1. Website adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page, sementara link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik di antara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozila Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (pengertian website dari Hakim Lukmanul, 2004).
2. Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait satu sama lain. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang disebut homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait yang berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web (pengertian website dari Gregorius, 2000).
3. Website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi pada internet, baik berupa teks, gambar, suara atau video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext), dapat diakses melalui sebuah browser (pengertian website dari Yuhefizar, 1998).

Fungsi Website :

1. Website sebagai sarana informasi

Ini adalah fungsi utama dari website yaitu sebagai sarana informasi. Website bisa jadi suatu media untuk menyebarkan informasi-informasi ke publik. Idealnya, memang website dijadikan sarana edukasi akan berbagai topik yang ada. Contohnya, kita menemukan website berisi berita, tips, tutorial, pengumuman penting dan lain sebagainya.

1. Website sebagai sarana hiburan

Menjadi sarana hiburan bagi publik juga termasuk ke dalam fungsi website. Misalnya ketika kita membaca majalah online, berita soal gaya hidup, atau ulasan film serta karya seni lainnya dari website-website yang ada.

1. Website sebagai sarana jual beli atau e-commerce (Toko Online)

Tujuan dari website seperti ini adalah mendapat customer yang bertransaksi, meningkatkan penjualan dan loyalitas customer terhadap brand perusahaan. Website-nya juga tidak hanya berisi konten-konten informatif saja tetapi juga dukungan fitur tertentu semacam payment gateway. Ada banyak sekali elemen website yang harus dioptimasi untuk mensukseskan sebuah e-commerce yaitu proses transaksi yang mudah dilakukan web visitor atau pengunjung, tampilan atraktif website, produk yang populer, penawaran menarik, metode pembayaran produk yang bervariasi, dan desain yang mobile-friendly (mengingat orang lebih banyak mengakses dari handphone).

1. Website sebagai blog

Fungsi blog sebagai website adalah untuk update konten-konten terbaru yang banyak diminati/dibaca orang atau sekadar menjadi catatan pribadi seseorang (opini dan sebagainya). Walaupun begitu, blog tak hanya dikerjakan individu, sangat banyak brand ternama yang punya blog sendiri sebagai suatu cara/strategi juga dalam meningkatkan brand perusahaan dan mengarahkan pembaca ke pembelian produk. Blog perusahaan bisa jadi sarana pengumuman/informasi juga jika ada hal-hal baru yang perlu diketahui oleh customer.

**BAB III**

**PERANCANGAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROCEDURAL** | **OBJECT-ORIENTED** |
| ERD |  |
| Flowchart Existing System |  |
| Flowchart Proposed System |  |
| Mock Up |  |

**BAB IV**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Implementasi**

Aplikasi Pesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Kedai Kamyusi telah berhasil diselesaikan tepat pada waktunya. Aplikasi ini berfungsi untuk melakukan Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web di Kedai Kamyusi dengan tujuan supaya calon customer yang ingin memesan makanan dan minuman bisa memesan makanan dan minuman tanpa melalui kasir di Kedai Kamyusi. Selain itu, keuntungan lain menggunakan aplikasi ini bisa dirasakan langsung oleh admin, karena admin tidak perlu lagi mengecek data melalui buku agenda berbentuk kertas, karena itu akan membutuhkan waktu yang cukup lama.

1. **Pengujian**

Aplikasi ini sudah diuji oleh kelompok kami sendiri, dan mendapatkan keberhasilan dalam penggunaannya.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Di Kedai Kamyusi merupakan aplikasi yang disediakan untuk calon customer agar dapat digunakan dalam kegiatan pemesanan makanan dan minuman di Kedai Kamyusi. Adanya aplikasi ini memberikan banyak manfaat untuk Customer dan juga pihak-pihak yang bersangkutan, seperti Owner Kedai Kamyusi yang juga merupakan mitra kerja kami dalam pembuatan aplikasi ini.

1. **Saran**

Kami berharap semoga aplikasi dapat digunakan sebagaimana mestinya, dan dapat memberikan manfaat bagi pengguna dan mitra kerja kami. Semoga kami juga bisa mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih baik lagi dalam kegiatan Proyek II nanti.

**DAFTAR PUSTAKA**

# LAMPIRAN

# Tampilan Halaman Login Admin

# 

# Tampilan Halaman Admin

# Dashboard

# 

# Data Menu

# 

# Tambah Data Menu

# Data Pelanggan

# 

# Data Pembelian

# 

# Data Pemesanan

# Data Admin

# 