

PROYEK MAHASISWA



Disusun Oleh:

KELOMPOK 6

- 1. Muhammad Radja Juang Jamemiko (2327250051)**
- 2. Dimas Fendriansyah (2327250052)**
- 3. Dwi bayu Laksana Rahmadhani (2327250033)**
- 4. Albert Cahayadi (2327250014)**

Mata Kuliah : Pemrograman Web 2
Kelas : IF3A
Semester : 3
Dosen : Daniel Udjulawa

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN REKAYASA
UNIVERSITAS MULTI DATA PALEMBANG
TAHUN AKADEMIK 2023-2024**

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Skenario Pemanfaatan Aplikasi oleh Pengguna	2
BAB 2. PERSIAPAN PROYEK	3
2.1. Personel yang Terlibat dan Pembagian Tugas	3
2.2. Biaya yang Dibutuhkan	4
2.3. Jadwal Pelaksanaan Proyek	4
BAB 3. PELAKSANAAN PROYEK	5
3.1. Desain Mockup	5
3.2. Perancangan Database	6
3.3. Tampilan Aplikasi	7
3.4. Realisasi Jadwal Pelaksanaan	7
3.5. Realisasi Pembagian Tugas	7
BAB 4. PENUTUP	8
4.1. Kesimpulan	8
4.2. Saran	8

Bab 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring meningkatnya perlunya teknologi informasi di era digital, berbagai sektor semakin menggunakan ataupun mengandalkan terobosan tersebut. Salah satu sektor yang tidak luput ialah sektor perdagangan ritel. Minimarket adalah salah satu bentuk bisnis ritel yang memberikan kebutuhan pokok sehari-hari bagi pemakainya. Sayangnya minimarket tradisional sangat terbatas dalam hal manajemen data transaksi, stok barang, dan pelayanan terhadap konsumen. Seiring semakin ketatnya persaingan, banyak minimarket yang beralih ke digital salah satunya dengan membuat website. Website minimarket membantu memaksimalkan bisnis dengan menunjukkan data produk, manajemen stok secara real-time, hingga fitur pesan dan bayar online atau booking.

Dengan begitu minimarket dapat meraih lebih banyak konsumen baik lokal maupun global sambil memberikan layanan lebih mudah untuk pelanggan. Namun tidak semua minimarket memiliki waktu, sumber daya ataupun pengetahuan teknis untuk membuat website minimarket mereka. Membuat website minimarket yang ramah pengguna, terintegrasi sambil sesuai kebutuhan menjadi solusi yang penting guna kemajuan usaha ritel era digital di era digital. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan merancang website minimarket yang mendukung operasional bisnis dan pengalaman pengguna optimal bagi pelanggan. Website ini akan menjawab beberapa kendala penggunaan seperti kurangnya informasi, stok tidak efisien dan terbatasnya jangkauan kepada pelanggan.

1.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana desain antarmuka pengguna dapat mempengaruhi aksesibilitas dan kemudahan penggunaan website?
- Fitur apa saja yang harus ada dalam website minimarket untuk memenuhi kebutuhan pelanggan?
- Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan mudah digunakan untuk website minimarket?

1.3. Tujuan dan Manfaat

- Menganalisis dan memahami kebutuhan serta harapan pengguna terhadap fungsi dan fitur yang ada di website
- Mengembangkan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan menarik, serta fitur interaktif yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses website
- Menentukan fitur-fitur utama yang harus ada di website berdasarkan kebutuhan pengguna

1.4. Skenario Pemanfaatan Aplikasi oleh Pengguna

Aplikasi yang kami buat adalah aplikasi informasi produk dari minimarket. Terdapat 2 role pengguna dalam aplikasi ini, yaitu admin dan pelanggan. Role admin yang dapat mengelola produk, melihat laporan penjualan, dan mengatur jumlah stok produk. Sementara role pelanggan hanya dapat mengakses informasi produk dan memesan produk yang diinginkan lalu melakukan pembayaran secara online.

BAB 2

Persiapan Proyek

2.1. Personel yang Terlibat dan Pembagian Tugas

Berikut adalah personel-personel dan pembagian tugas pada projek yang kami kerjakan,

Tabel 2.1 Personel yang terlibat

No	Nama	Foto	Pembagian Tugas
1	Dimas Fendriansyah		1. Membuat semua back end
2	Muhammad Radja Juang jamemiko		Membuat frontend dibagian, 1. welcome.jsx 2. aboutUs.jsx 3. cart.jsx
3	Dwi Bayu Laksana Rahmadhani		Membuat frontend dibagian, 1. ContactUs.jsx 2. app.jsx 3. Product.jsx
4	Albert Cahayadi		Membuat frontend dibagian, 1. dashboard.jsx

2.2. Biaya yang Dibutuhkan

Tabel 2.2 Biaya yang dibutuhkan

No	Nama	Biaya
1	Visual Studio Code	Gratis
2	XAMPP	Gratis
3	Laravel Framework	Gratis
4	Domain dan Hosting	Rp. 50,000,00/bulan

2.3. Jadwal Pelaksanaan

- Pada Minggu pertama, kami berkumpul untuk mendiskusikan apa saja fitur penting yang ingin kami tambahkan dalam aplikasi kami, dan kami juga berdiskusi untuk tampilan awal website kami
 - Pada Minggu ke-2, kami memutuskan untuk libur mengerjakan
 - Pada Minggu ke-3, kami berfokus untuk membuat front end sampai ke minggu ke-6
 - Pada Minggu ke-7 dan 8, kami membuat database

Tabel 2.3 Rencana jadwal pelaksanaan

BAB 3

Pelaksanaan Proyek

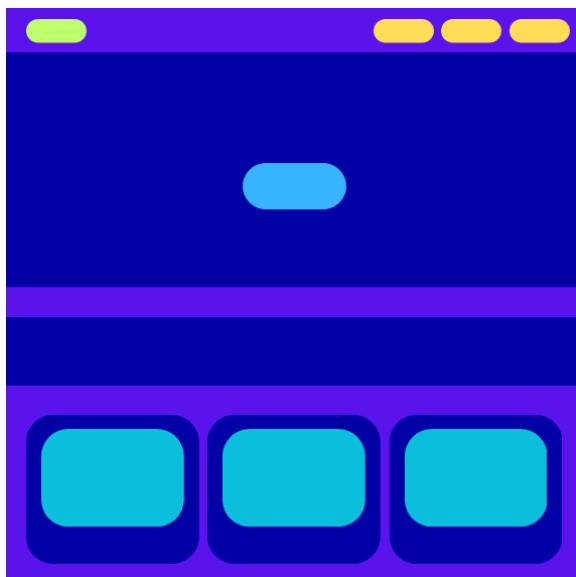
3.1. Desain Mockup

3.1.1 Desain Mockup Sign in



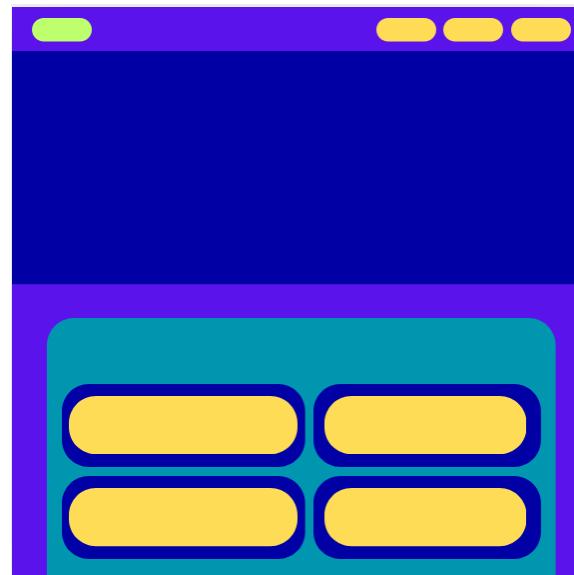
Gambar 3.1.1 Mockup Sign in

3.1.2. Desain Mockup Home



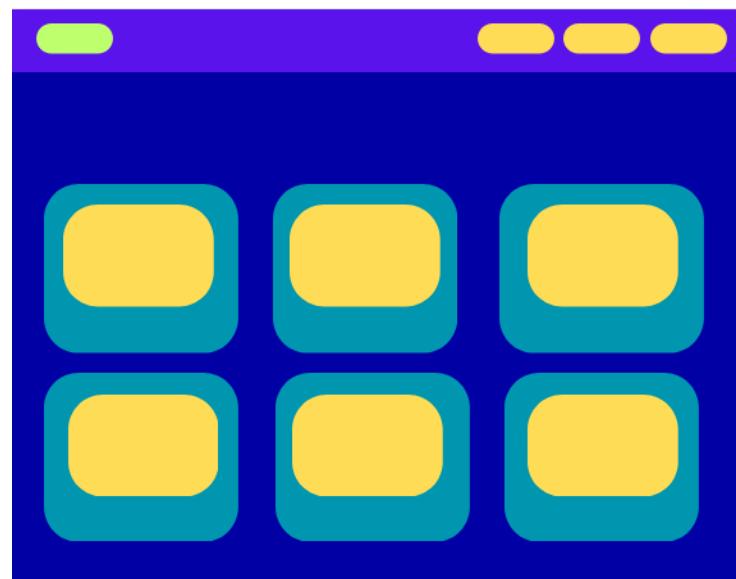
Gambar 3.1.2. Mockup Home

3.1.3. Desain Mockup About Us



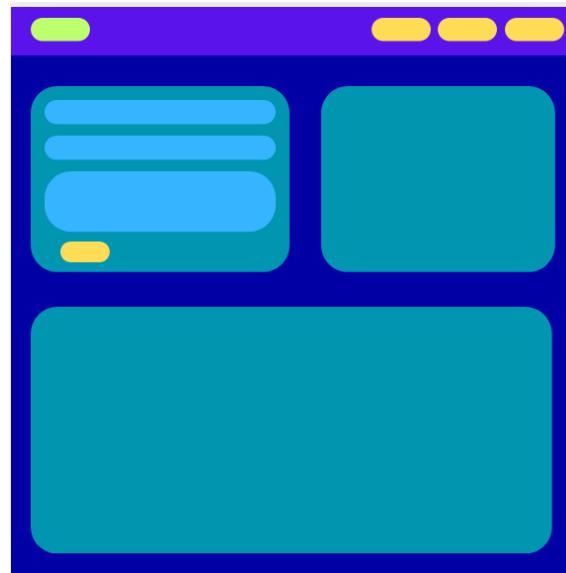
Gambar 3.1.2. Mockup About Us

3.1.4. Desain Mockup Product



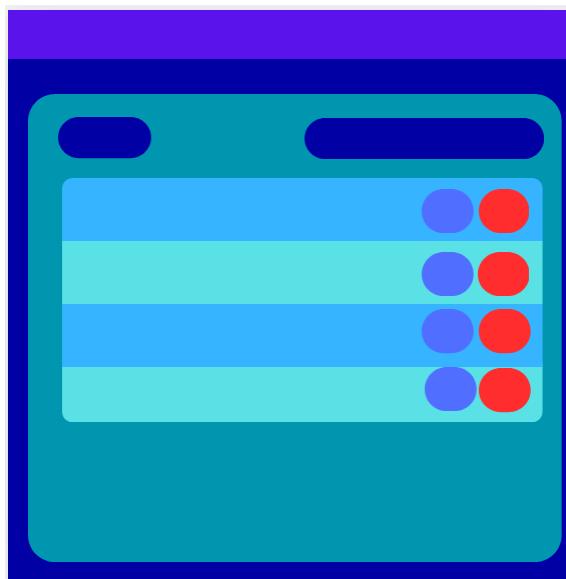
Gambar 3.1.4. Mockup Product

3.1.5. Desain Mockup Contact Us



Gambar 3.1.5. Mockup Contact Us

3.1.6. Desain Mockup Product Management as Admin



Gambar 3.1.5. Mockup Product Management

3.2. Perancangan Database

Uraikan rancangan database untuk aplikasi yang dikembangkan

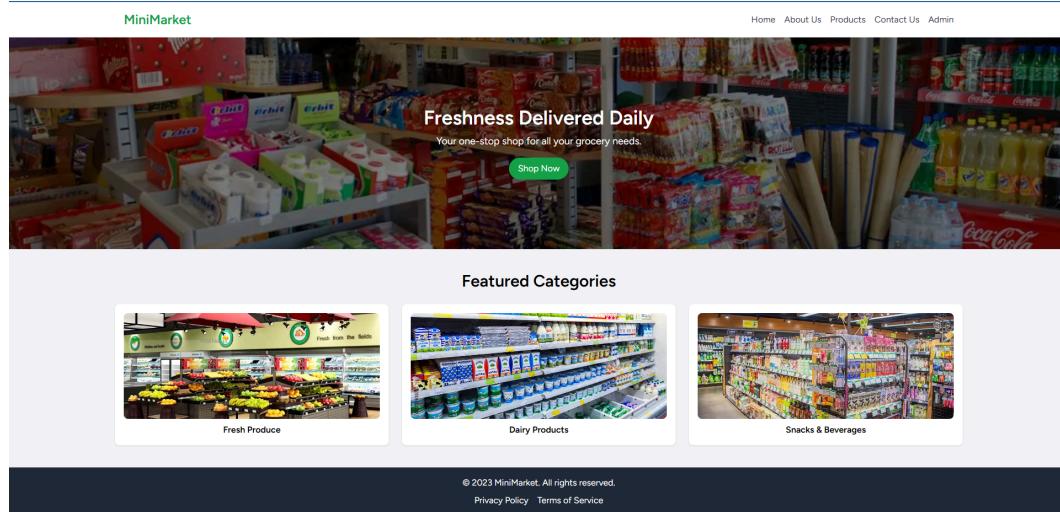
Untuk database kami menggunakan laravel

Tabel 3.1 Tabel kategori

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id	bigint	20	Primary
ProductName	varchar	255	
ProductDescription	text		
ProductImage	varchar	255	
ProductPrice	decimal	8,2	
Created_at	timestamp		
update_at	timestamp		
name	varchar	255	
email	varchar	255	
email_verified_at	timestamp		
password	varchar	255	
Remember_token	varchar	100	

3.3. Tampilan Aplikasi

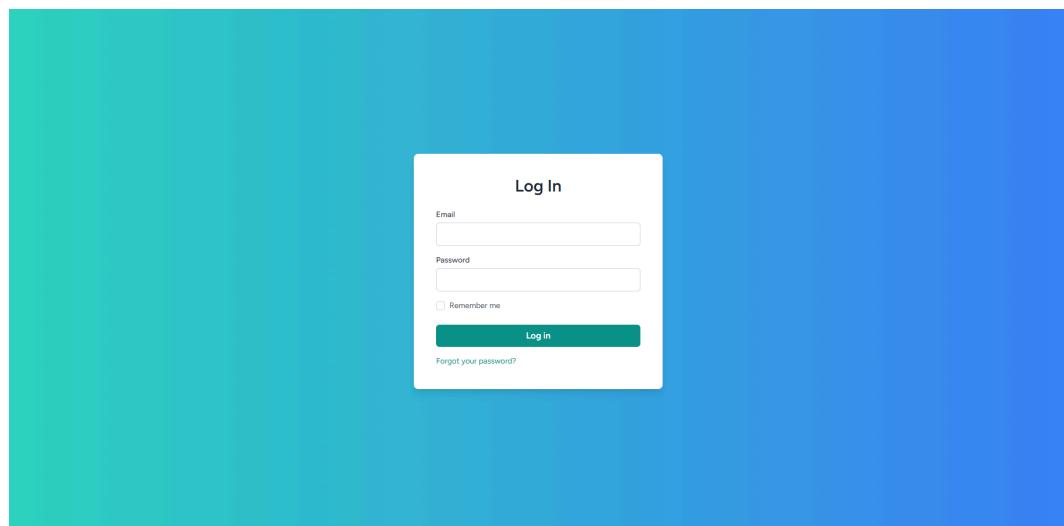
3.3.1. Home



Gambar 3.3.1 Home

Pada home kami memberikan menu untuk login sebagai admin, contact us, product, dan juga about us

3.3.2 Admin



Gambar 3.3.2 Admin

Product Management		
Add Product Back to Admin Panel Back to Website		
Product List		
<input type="button" value="10 entries per page"/> <input type="text" value="Search:"/> <input type="button" value=""/>		
Name	Price	Description
Eskrim	10000.00	Eskrim Enak
		Edit Delete

Gambar 3.3.3 Add Product

Pada bagian Admin, Pengguna diminta untuk login sebagai admin agar bisa masuk, admin diberikan fitur untuk mengubah dan menambah barang serta harga

3.3.3 About Us

The screenshot shows the 'About Us' section of a website. At the top, there's a navigation bar with links for Home, About Us, Products, Contact Us, and Admin. Below the navigation is a banner featuring two women in a supermarket setting. The woman on the left is smiling and handing a purple card to the woman on the right. The text 'About Us' is displayed above them, along with the subtext 'Learn more about our mission and values.' The main content area is titled 'Our Mission' and includes a paragraph about supporting local farmers and suppliers. It also features four boxes under the heading 'Our Values': 'Quality' (prioritizing quality), 'Community' (commitment to local community), 'Sustainability' (minimizing environmental impact), and 'Customer Service' (providing exceptional service). The footer of the page contains a copyright notice: '© 2025 Dimas Albert Bayu Radja'.

Gambar 3.1.4 Halaman Halaman About Us

About Us berisikan tentang visi misi supermarket kami

3.3.4 Products

The screenshot shows the 'Products' section of the website. At the top, there's a navigation bar with links for Home, About Us, Products, Contact Us, and Admin. Below the navigation is a banner featuring two food items: a bowl of strawberry ice cream and a plate of fried chicken. The text 'Our Products' is displayed above the images. The product details are listed as follows:

Product	Description	Price
Eskrim	Eskrim Enak	\$10000.00
Ayam Goreng Enak	Ayam kriuk	\$123123.00

The footer of the page contains a copyright notice: '© 2025 Dimas Albert Bayu Radja'.

Page Products menyediakan berbagai produk minimarket yang lengkap dan mudah diakses. Pengguna dapat melihat nama produk, harga, deskripsi, serta gambar berkualitas tinggi untuk setiap item. Dengan satu

klik, pengguna dapat mengunjungi halaman detail produk untuk informasi lebih lengkap dan tampilan yang lebih jelas.

3.3.5 Contact Us

The screenshot shows two main sections of a website. The top section is titled "Contact Us" and contains a form titled "Get in Touch" with fields for Name, Email, and Message, along with a "Send Message" button. To the right is a "Contact Information" section with address, phone number, and email details. The bottom section is titled "Find Us Here" and displays a map of Melbourne's central business district, highlighting the location of the MiniMarket store near Flinders Street and Collins Street.

Disini kami menyediakan tampilan contact us dimana user bisa melihat informasi tentang kontak kami beserta lokasi minimarket kami

3.4. Realisasi Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan							
		November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Diskusi Tim & Desain Mockup	■	■						
2	Rancang Database	■	■						
3	Fitur Autentikasi Admin		■	■					
4	Fitur CRUD Product			■	■	■			
5	Fitur Cart & Contact Us					■	■	■	■

3.5. Realisasi Pembagian Tugas

1. Project Management:

- Muhammad Radja Juang Jamemiko
- Dimas Fendriansyah
- Dwi Bayu Laksana Ramadhani
- Albert Cahayadi

2. Front End Developer:

a. Muhammad Radja Juang Jamemiko

Tugas: - Membuat Tampilan Home

- Membuat Logika Add Cart
- Membuat Tampilan About Us

b. Dwi Bayu Laksana Ramadhani

Tugas: - Membuat Tampilan App

- Membuat Tampilan Contact Us
- Membuat Tampilan Produk

c. Albert Cahayadi

Tugas: - Membuat Tampilan Dashboard

3. Back end:

a. Dimas Fendriansyah

Tugas: Mengurus semua Back End

3.6. Link Terkait

Berikut adalah link repository projek UAS yang telah kami kerjakan,

<https://github.com/DimasLv07/uaspweb2>

BAB 4

Penutup

4.1. Kesimpulan

Proyek pengembangan website minimarket telah berhasil menciptakan platform e-commerce yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam berbelanja secara online. Dengan menggunakan framework Laravel, kami dapat mengimplementasikan berbagai fitur penting, seperti manajemen produk dan keranjang belanja.

Meskipun kami menyadari bahwa proyek ini mungkin belum sepenuhnya sempurna, kami telah berusaha untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan responsif.

4.2. Saran

Kami cukup menyadari bahwa proyek website minimarket ini pasti tidak sempurna – dan kami sangat berharap untuk mendapatkan masukan agar dapat membantu kami dalam menyempurnakan website menjadi lebih baik lagi. Saya percaya bahwa pendekatan terbuka seperti itu, kolaboratif, dan mendengarkan setiap pujian ataupun kritik, memungkinkan kita untuk meningkatkan kualitas website dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pengguna.