

**LAPORAN TUGAS BESAR**  
**SISTEM INFORMASI**  
**APLIKASI WEB TOKO KUE FAUZIAH**

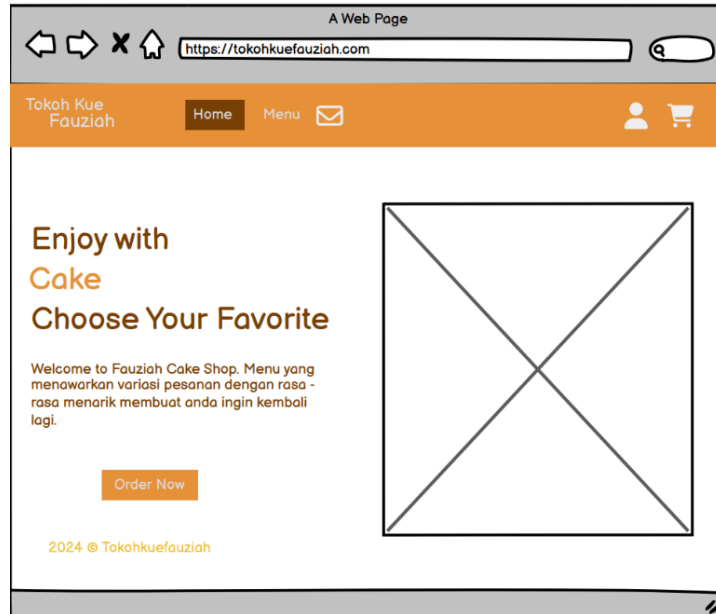


**Disusun Oleh Kelompok 2:**

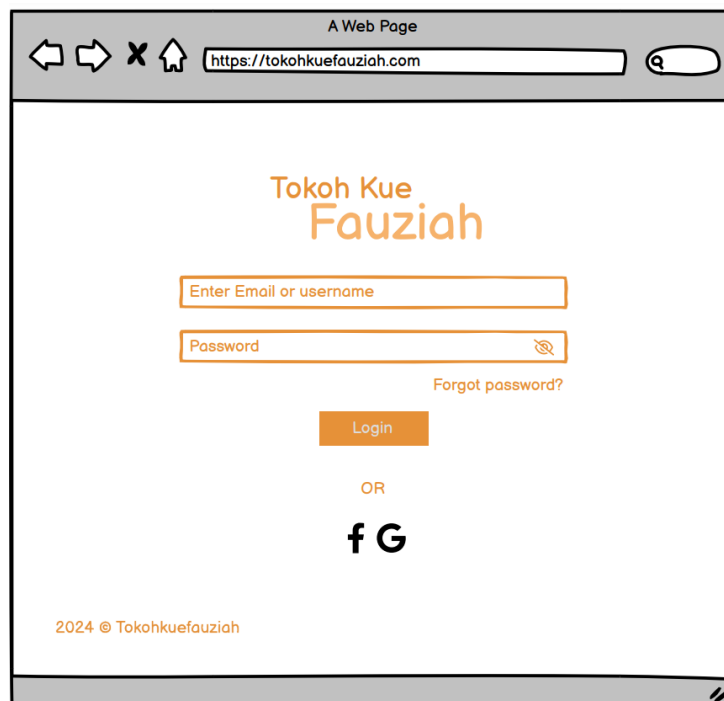
<b>Wa Nilam</b>	<b>22650165</b>
<b>Fika Arianti</b>	<b>22650185</b>
<b>Urnia</b>	<b>22650190</b>
<b>Saldin</b>	<b>22650177</b>
<b>Raslan</b>	<b>22650178</b>
<b>Muh Aizal</b>	<b>22650179</b>
<b>Rahmadin Hidayat A</b>	<b>22650187</b>
<b>Afrizal</b>	<b>22650186</b>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS DAYANU IKHSANUDDIN PASARWAJO**  
**2024**

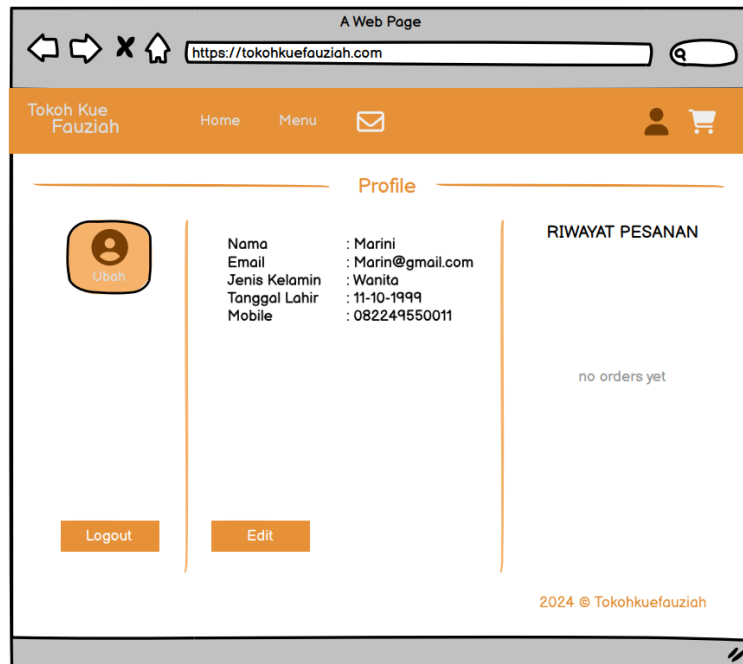
## Desain WireFrame Apk Toko Kue Fauziah



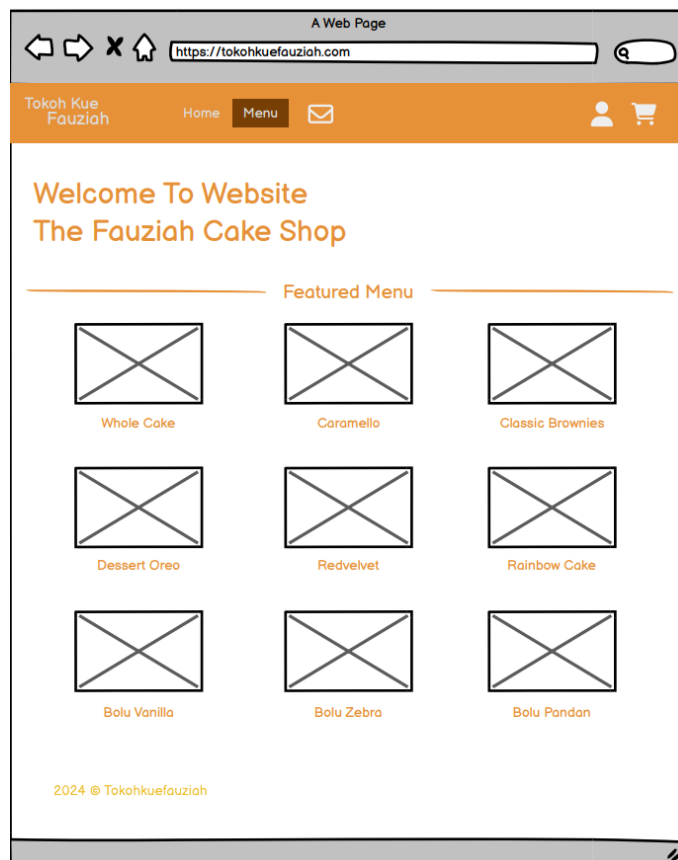
Gambar Halaman Home



Gambar Halaman Login User/Pembeli



Gambar Halaman Profil



Gambar Halaman Menu

A Web Page

https://tokohkuefauziah.com

Tokoh Kue Fauziah Home Menu

Order

FROM ORDER

Nama

Alamat

Kota

Kec.

No. Telp

Metode Pembayaran

Fauziah Delivery

ORDER NOW

2024 © Tokohkuefauziah

Gambar Halaman Order

A Web Page

https://tokohkuefauziah.com

Tokoh Kue Fauziah Home Menu

Order

Bukti Pesanan

Status Pesanan

there isn't any yet

there isn't any yet

2024 © Tokohkuefauziah

Gambar Halaman Order (Bukti/Status Pesanan)

**Desain use case, Sequence diagram,  
Class Diagram dan Activity Diagram**

**1. Use Case Diagram**

Untuk membuat use case diagram dari aplikasi *Toko Kue Fauziah* yang melibatkan user/pembeli. Penjual/admin dan sistem aplikasi berikut adalah langkah-langkahnya:

**1.1 Aktor**

NO.	Aktor	Deskripsi
1.	Pembeli (Customer)	Orang yang menggunakan aplikasi untuk membeli kue.
2.	Penjual (Admin)	Orang yang menggunakan aplikasi untuk menjual kue dan mengelola pesanan.
3.	Sistem Aplikasi	Untuk autentikasi pengguna, menyimpan data pengguna, memproses pembayaran, dan mengelola status pesanan.

**1.2 Use Cases:**

a. Pembeli:

NO.	Aksi	Deskripsi
1.	Login	Pembeli harus melakukan login untuk mengakses sistem aplikasi.
2.	Lihat Menu	Pembeli dapat melihat menu kue lalu memilih menu kue yang ingin di pesan.
3.	Melakukan/membuat Pesanan	Pembeli membuat pesanan baru.

<b>4.</b>	<b>Lihat Informasi Pesanan</b>	Pembeli dapat melihat status dan detail dari pesanan yang dilakukan.
-----------	--------------------------------	--

b. Penjual/Admin:

<b>NO.</b>	<b>Aksi</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>1.</b>	<b>Login</b>	Admin harus melakukan login untuk mengakses sistem.
<b>2.</b>	<b>Kelola Menu</b>	Admin dapat mengelola menu seperti menambahkan menu serta menghapus menu.
<b>3.</b>	<b>Menerima Pesanan</b>	Admin dapat menerima dan memproses pesanan yang dibuat oleh pembeli.
<b>4.</b>	<b>Mengirim Informasi Pesanan</b>	Admin dapat mengirimkan konfirmasi atau informasi terkait pesanan kepada pembeli.

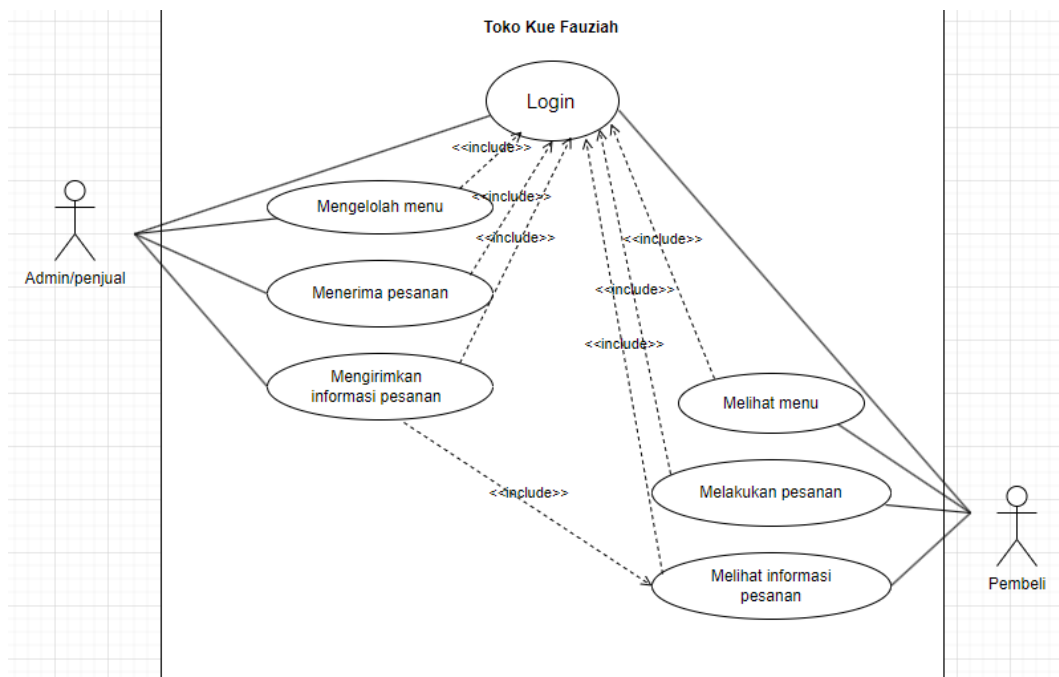
c. Sistem Aplikasi:

<b>NO.</b>	<b>Aksi</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>1.</b>	<b>Tampilan Login</b>	Penjual/admin dan pembeli dapat melakukan login untuk mengakses sistem.
<b>2.</b>	<b>Tampilan Menu</b>	Pembeli dapat melihat dan memilih menu.
<b>3.</b>	<b>Proses pemesanan</b>	Kemudian pembeli dapat melakukan proses pemesanan.
<b>4.</b>	<b>Status dan bukti pesanan</b>	Pembeli dapat melihat status dan bukti pesanan.

- |    |                       |                                      |
|----|-----------------------|--------------------------------------|
| 5. | Kelola status pesanan | Admin dapat mengelola status pesanan |
|----|-----------------------|--------------------------------------|

### 1.3 Gambar Use Case Diagram:

Berikut adalah gambar dari use case diagram yang dapat menggambarkan skenario di atas:



Gambar 1.1 Use Case Diagram.

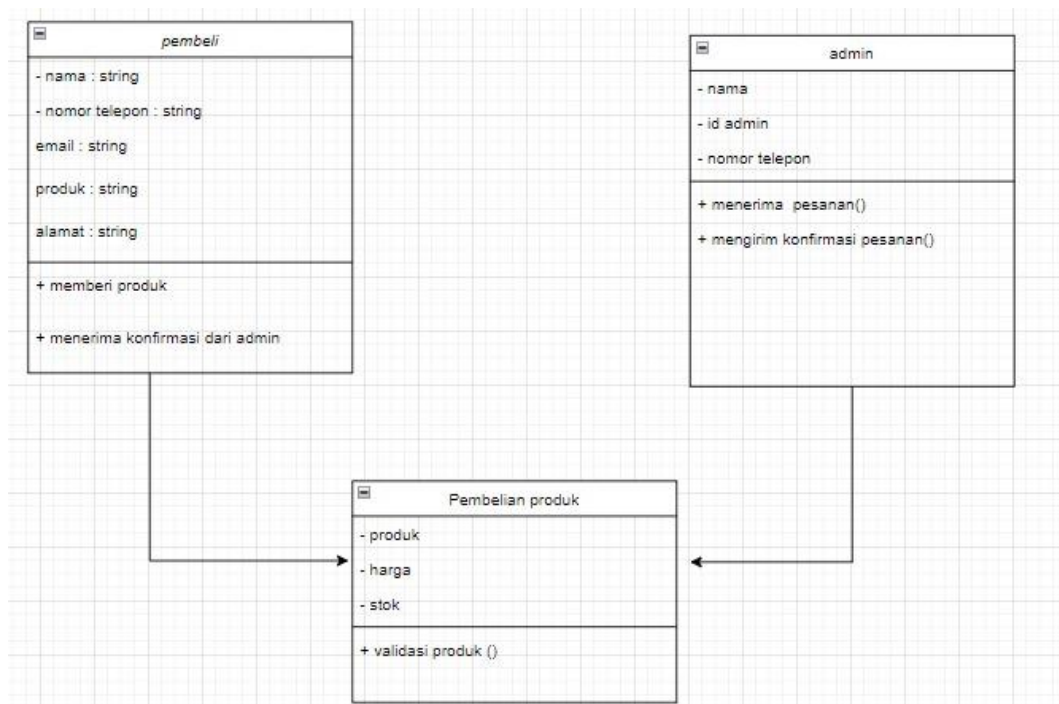
#### Penjelasan Relasi:

- LOGIN : Admin/penjual dan pembeli harus melakukan login untuk mengakses fitur aplikasi.
- Mengelola menu : admin/penjual dapat menambah, mengubah, atau menghapus item pada menu.
- Menerima pesanan : admin/penjual bertanggung jawab untuk menerima dan memproses pesanan yang dibuat oleh pembeli.
- Mengirimkan informasi pesanan : Admin/penjual mengirimkan konfirmasi atau informasi terkait pesanan kepada pembeli setelah pesanan diterima dan diproses.

- Melihat menu : pembeli dapat melihat daftar menu yang tersedia di toko kue.
- Melakukan pesanan : pembeli dapat memilih item dari menu dan melakukan pesanan.
- Melihat informasi pesanan : pembeli dapat melihat status dan detail dari pesanan yang mereka lakukan.

## 2. Class Diagram

Dengan aktor serta deskripsi yang sama dengan use case diagram diatas, berikut untuk class diagramnya:



Gambar 1.2 Class Diagram.

### Penjelasan Class Diagram

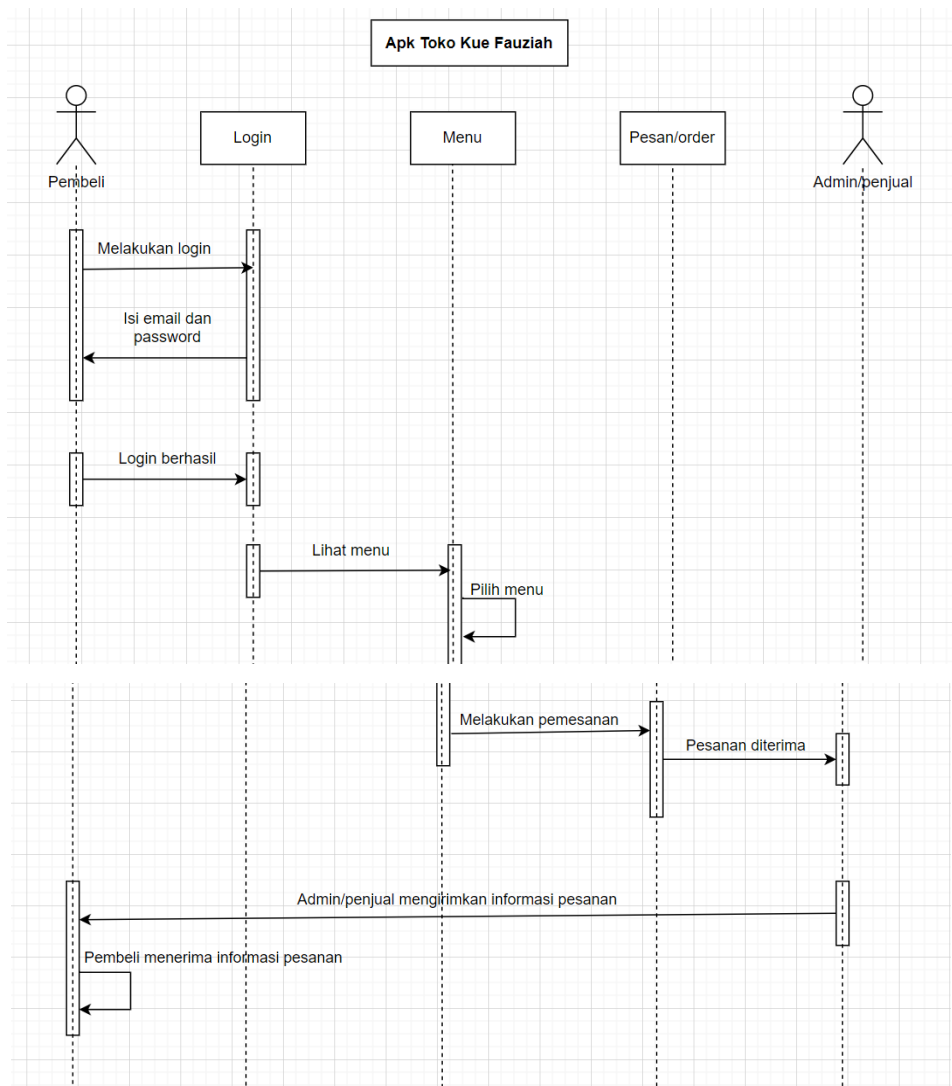
- **Pembeli** : Representasi pengguna aplikasi yang bisa langsung masuk ke aplikasi kemudian memilih dan memesan produk lalu memberikan informasi produk yang ingin dibeli setelah itu pembeli



menerima konfirmasi dari admin mengenai pesanan yang telah dibuat.

- **Admin:** Representasi admin aplikasi yang bisa masuk, mengelola menu (menambah dan memperbarui item), menerima pesanan kemudian mengirimkan konfirmasi mengenai pesanan yang telah diterima kepada pembeli.
- **Pembelian Produk :** Kelas yang merepresentasikan proses pembelian produk dalam sistem dengan atribut seperti produk, harga dan stok. Memiliki metode validasi produk.

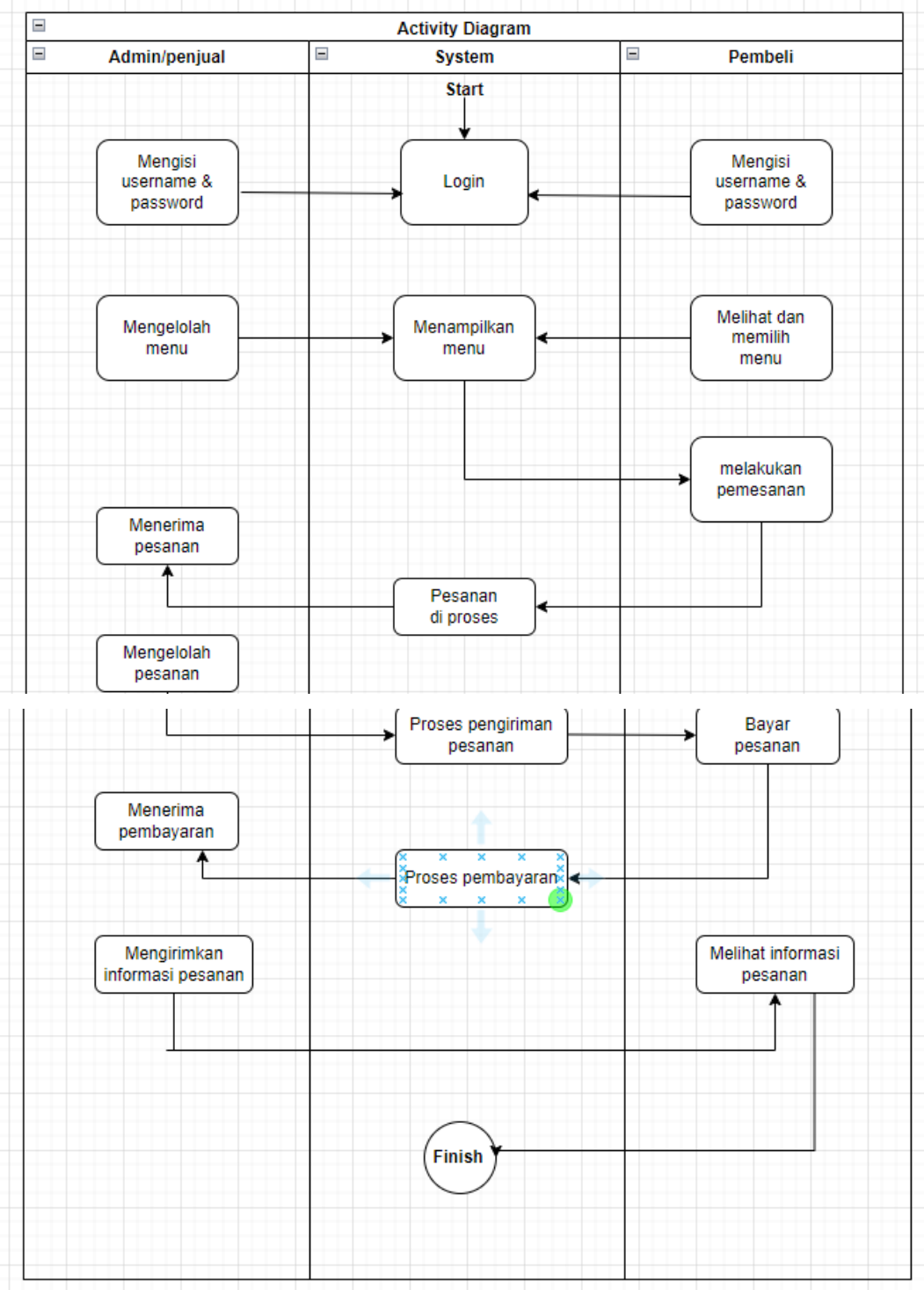
### 3. Sequence Diagram



Gambar 1.3 Sequence Diagram.

#### 4. Activity Diagram

Dengan aktor serta deskripsi yang sama dengan use case diagram diatas, berikut untuk activity diagramnya:



Gambar 1.4 Activity Diagram.

## **Penjelasan Activity Diagram:**

### **1. Pembeli:**

- **Mengisi username dan password** : Pembeli mengisi username dan password agar bisa mengakses system aplikasi.
- **Melihat dan memilih menu** : Pembeli melihat menu yang ditampilkan oleh sistem dan memilih menu yang diinginkan.
- **Melakukan pesanan**: Pembeli membuat pesanan berdasarkan item yang dipilih dari menu.
- **Bayar pesanan**: Pembeli membayar pesanan yang telah dilakukan.
- **Melihat informasi pesanan** : Pembeli melihat informasi pesanan yang telah dikirimkan oleh admin/penjual.

### **2. Penjual/Admin:**

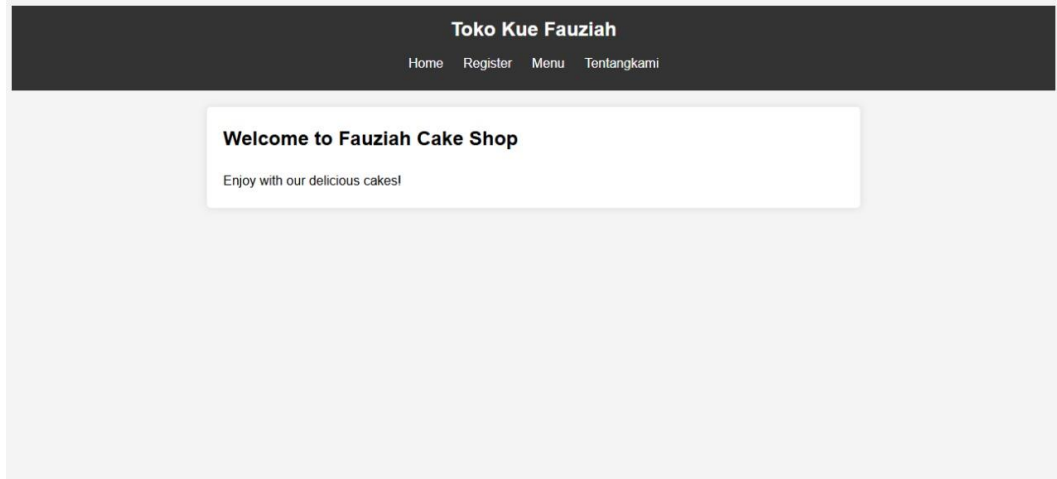
- **Mengisi username dan password** : Admin/penjual mengisi username dan password agar bisa mengakses system aplikasi.
- **Mengelolah menu**: Admin/penjual dapat mengelolah menu, yaitu menambahkan, mengedit, atau menghapus menu-menu yang tersedia.
- **Menerima pesanan**: Admin/penjual menerima pesanan yang dilakukan oleh pembeli.
- **Mengelolah pesanan**: Admin/penjual mengelolah pesanan, termasuk menyiapkan menu yang telah dipesan.
- **Menerima pembayaran** : Admin/penjual menerima pembayaran pesanan yang telah dilakukan.
- **Mengirimkan informasi pesanan** : Admin/penjual mengirimkan informasi pesanan kepada pembeli setelah pembayaran diterima.

### **3. Sistem Aplikasi:**

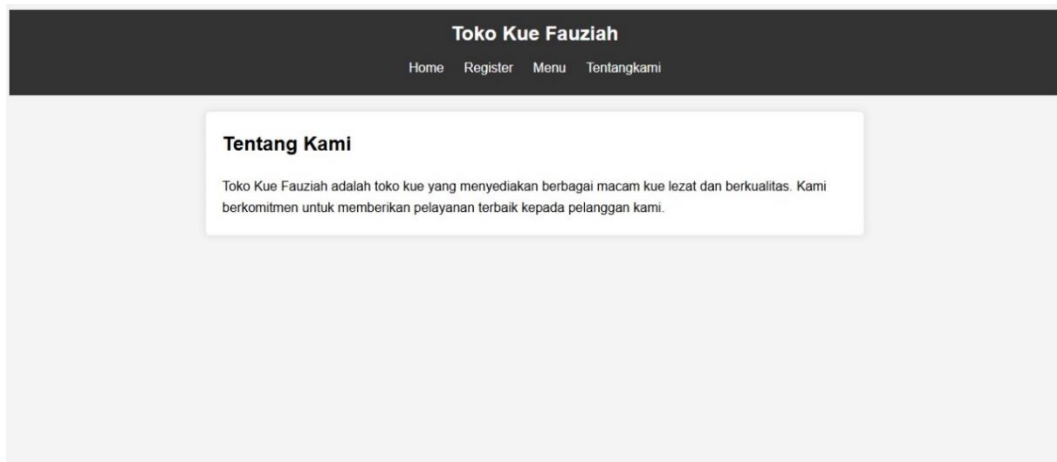
- **Login** : Sistem memvalidasi informasi login yang dimasukkan oleh admin/penjual dan pembeli.
- **Menampilkan menu** : Sistem menampilkan menu kepada pembeli setelah login berhasil.

- **Pesanan di proses** : Sistem memproses pesanan yang telah diterima.
- **Proses pengiriman pesanan** : system melakukan proses pengiriman pesanan kepada pembeli.
- **Proses pembayaran** : Sistem memproses pembayaran yang diterima.
- **Finish** : Proses berakhir setelah pembeli menerima informasi pesanan.

## TAMPILAN APK TOKO KUE FAUZIAH



Gambar Tampilan Home



Gambar Tampilan Halaman Tentang Kami

**Toko Kue Fauziah**

[Home](#) [Register](#) [Menu](#) [Tentangkami](#)

### Register

Nama:

Email:

Password:

Telepon:

[Register](#)

Gambar Tampilan Halaman Register/Pendaftaran

**Toko Kue Fauziah**

[Home](#) [Register](#) [Menu](#) [Tentangkami](#)

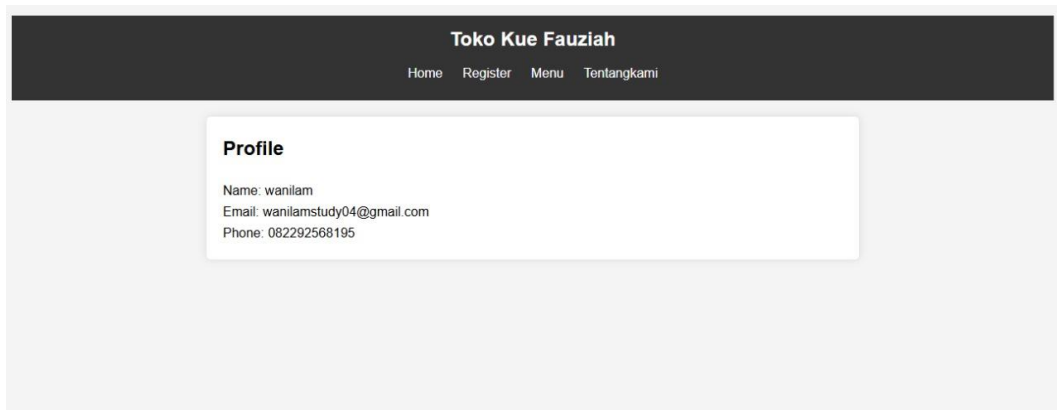
### Login

Email:

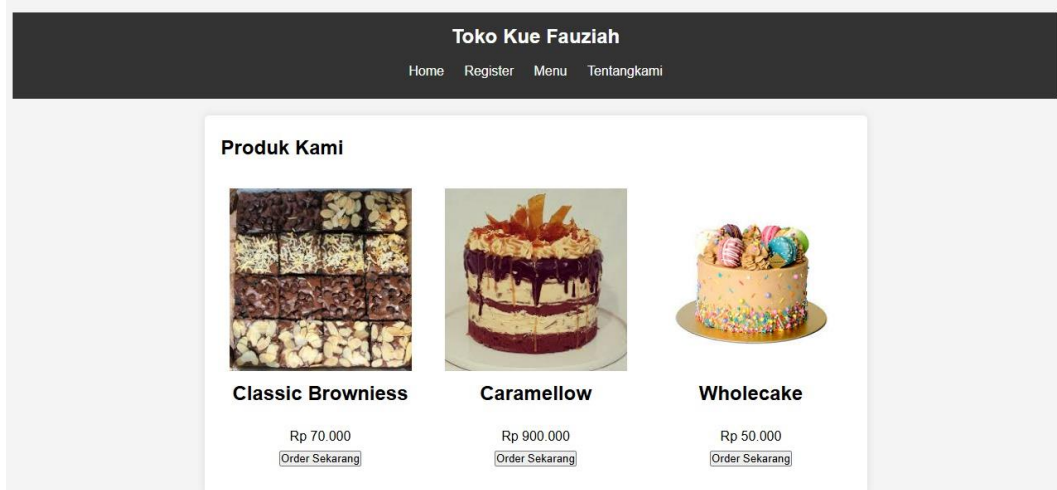
Password:

[Login](#)

Gambar Tampilan Halaman Login User/Pembeli



Gambar Tampilan Halaman Profil



Gambar Tampilan Halaman Menu



## Checkout

### Informasi Pengiriman

Nama Lengkap

Alamat

Nomor Telepon

### Metode Pembayaran

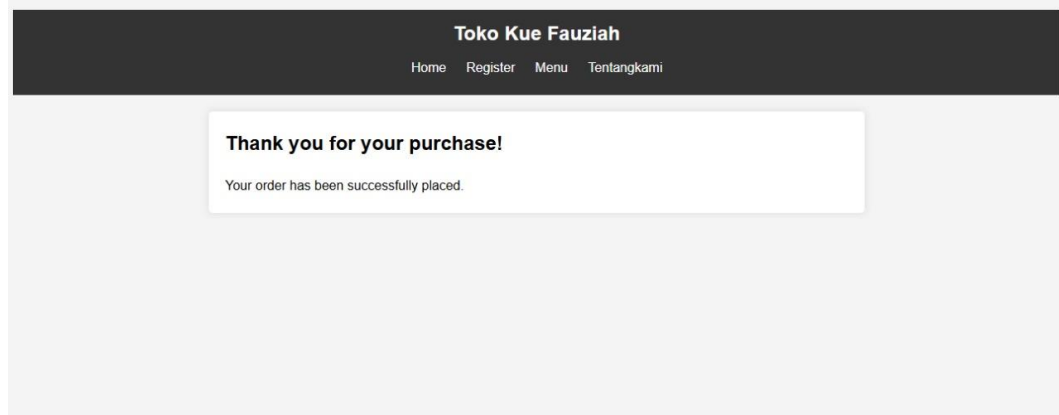
☐

Cash on Delivery (COD)

☐

Transfer Bank

Gambar Tampilan Halaman Order



Gambar Tampilan Halaman Finish (Menunjukkan bukti/status pesanan)