

LAPORAN UTS
WARUNG REPEAT



KELOMPOK 2:
Komang Try Artha Utama Tusan/2355011001/TRPL
Wahyu Harta Sasmita/2355011002/TRPL
Gusti Putu Bagus Eka Prastanto/2355011007/TRPL

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmatnya kami dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “LAPORAN UTS WARUNG REPEAT” ini tepat pada waktunya. Penulisan ini diajukan untuk memenuhi tugas pada mata kuliah “Pemrograman Web”.

Kami menyadari sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikan laporan ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal penyusunan hingga terselesaikannya laporan ini. Bersama ini kami menyampaikan terimakasih kepada:

1. Universitas Pendidikan Ganesha yang memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan makalah.
2. Bapak dosen pengampu mata kuliah yang senantiasa membimbing dan memberi arahan dan petunjuk yang jelas sehingga dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Kami sangat terbuka pada kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu di kalangan Universitas Pendidikan Ganesha bahkan masyarakat luas.

Singaraja, 30 Oktober 2024

Kelompok penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	1
BAB II KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	2
2.1 Deskripsi Umum Aplikasi	2
2.2 Deskripsi Rinci Kebutuhan Sistem.....	2
2.3 Model Use Case	2
2.4 Definisi Aktor	4
2.5 Definisi Use Case	4
2.6 User Flow	5
2.7 Design Aplikasi.....	7
BAB III IMPLEMENTASI	9
3.1 Implementasi UI.....	9
3.2 Implementasi dan Kendala	10
BAB IV KESIMPULAN	11

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kelaparan dan limbah makanan merupakan tantangan besar yang dihadapi dunia. Setiap tahun, jutaan ton makanan terbuang sia-sia, sementara jutaan orang menderita kelaparan. Menurut FAO, sekitar sepertiga dari makanan yang diproduksi di seluruh dunia tidak pernah dikonsumsi, yang setara dengan sekitar 1,3 miliar ton makanan per tahun. Masalah ini menunjukkan ketidakseimbangan signifikan antara produksi pangan dan akses pangan. Limbah makanan ini juga berkontribusi terhadap emisi gas rumah kaca, yang memperburuk perubahan iklim. Dengan populasi global yang terus bertambah, tantangan ini semakin mendesak untuk diatasi.

Indonesia juga tidak terlepas dari masalah ini. Menurut Organisasi Pangan dan Pertanian Dunia (FAO), sekitar 19,4 juta penduduk Indonesia masih menderita kelaparan, dengan kemiskinan sebagai penyebab utamanya. Di sisi lain, Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) melaporkan bahwa Indonesia menghasilkan antara 23 juta hingga 48 juta ton sampah makanan setiap tahunnya. Kesenjangan ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan signifikan antara ketersediaan pangan dan akses pangan di Indonesia. Limbah makanan ini juga membebani lingkungan dan sistem pengelolaan sampah di Indonesia.

RepEat hadir sebagai solusi inovatif yang mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya Tujuan 2 (Zero Hunger). SDG 2 berfokus pada penghapusan kelaparan, pencapaian ketahanan pangan, peningkatan gizi, serta promosi pertanian berkelanjutan. Dengan mengurangi limbah makanan dan memberikan lebih banyak orang akses terhadap makanan, RepEat berkontribusi dalam upaya global untuk mengakhiri kelaparan. Selain itu, inisiatif ini juga mendukung penggunaan sumber daya secara efisien dan membantu mengurangi jejak karbon yang disebabkan oleh limbah makanan.

RepEat adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk menghubungkan masyarakat yang membutuhkan dengan pemilik restoran, hotel, atau individu yang memiliki sisa makanan yang tidak habis terjual namun masih layak dikonsumsi. Melalui aplikasi ini, sisa makanan tersebut bisa dijual dengan harga terjangkau. Inisiatif ini tidak hanya mengurangi rasa lapar tetapi juga meminimalkan limbah makanan. RepEat berkomitmen untuk memberikan dampak positif yang signifikan melalui pengembangan aplikasi, kolaborasi dengan berbagai restoran dan hotel, serta edukasi dan kampanye komunitas.

Dengan membangun jaringan yang luas di bidang pangan dan menjangkau jutaan pengguna di tahun-tahun mendatang, RepEat berharap dapat menjadi katalis perubahan dalam mengatasi kelaparan dan sampah makanan di Indonesia. Melalui pendekatan ini, RepEat bertujuan untuk menciptakan dunia yang lebih seimbang, di mana semua orang memiliki akses terhadap makanan, dan limbah makanan dapat dikurangi secara signifikan.

1.2 Tujuan

- a. Berdasarkan latar belakang tersebut adapun tujuannya adalah sebagai berikut:
 - Membantu mengurangi jumlah penduduk yang kelaparan.
 - Membantu mengurangi jumlah limbah makanan di Indonesia.

- b. Berdasarkan tujuan tersebut adapun hasil yang diharapkan adalah sebagai berikut:
- Berkurangnya jumlah penduduk yang kelaparan.
 - Berkurangnya jumlah limbah makanan di Indonesia.

BAB II KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

2.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat tampilan makanan yang tersedia yang diurutkan berdasarkan makanan yang paling laris, kemudian pengguna juga dapat melihat detail makanan yang tersedia di warung tersebut. Admin yang terdaftar pada aplikasi ini dapat menambahkan makanan yang dimiliki.

Dalam pengembangan aplikasi ini, diharapkan para pengguna dapat memilih warung serta menu makanan yang sesuai dengan keinginan mereka.

2.2 Deskripsi Rinci Kebutuhan Sistem

Pada perangkat lunak ini terdapat beberapa masukan ke dalam sistem dan juga keluaran dari proses masukan tersebut. Rincian dari proses-proses tersebut antara lain sebagai berikut:

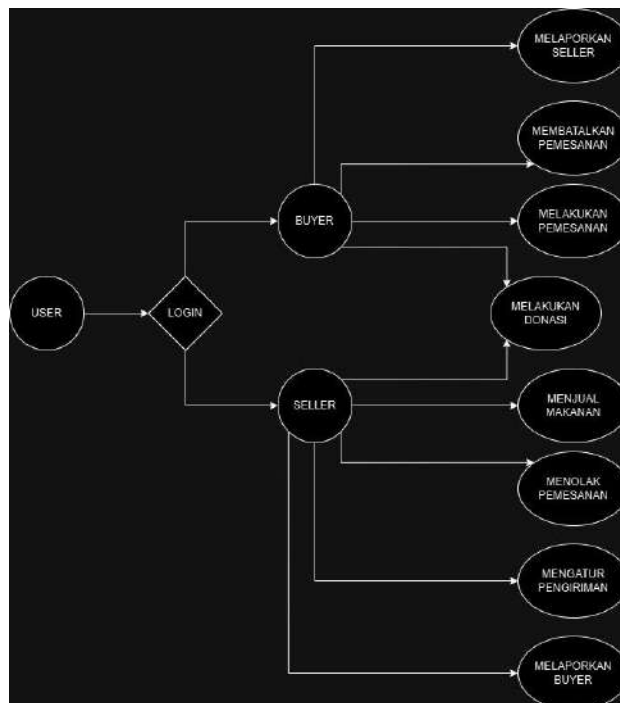
1. Masukkan ke Sistem

Masukkan yang dimaksud ke dalam sistem adalah data-data yang diinputkan baik berupa text maupun gambar yang nantinya akan disimpan ke dalam database.

2. Keluaran dari Sistem

Keluaran dari sistem ini adalah notifikasi dari penginputan data baik itu berhasil maupun tidak, serta adanya pembaruan konten dari website RepEat ini.

2.3 Use Case



2.4 Job Desc

➤ Tugas Wahyu

Berikut akan dijelaskan Tugas Wahyu dalam website ini:

1. Perencanaan Awal Website
2. UIX Design
3. Coding Website

➤ Tugas Tusan

Berikut akan dijelaskan Tugas Tusan dalam website ini:

1. UIX Design
2. Coding Website

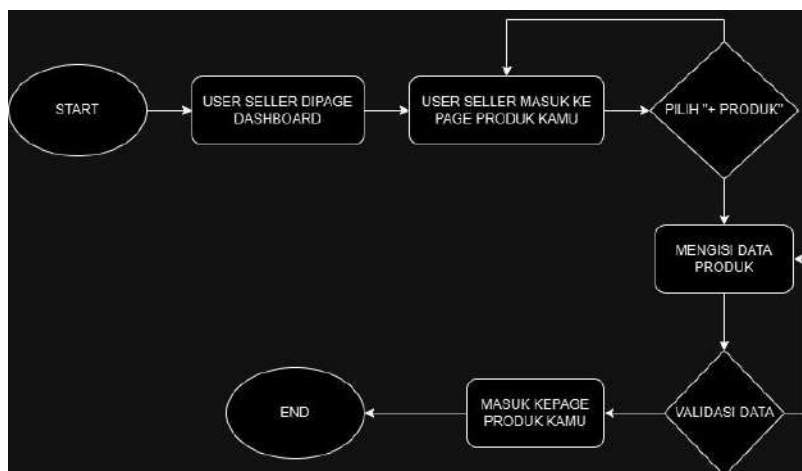
➤ Tugas Gus Eka

Berikut akan dijelaskan Tugas Gus Eka dalam website ini:

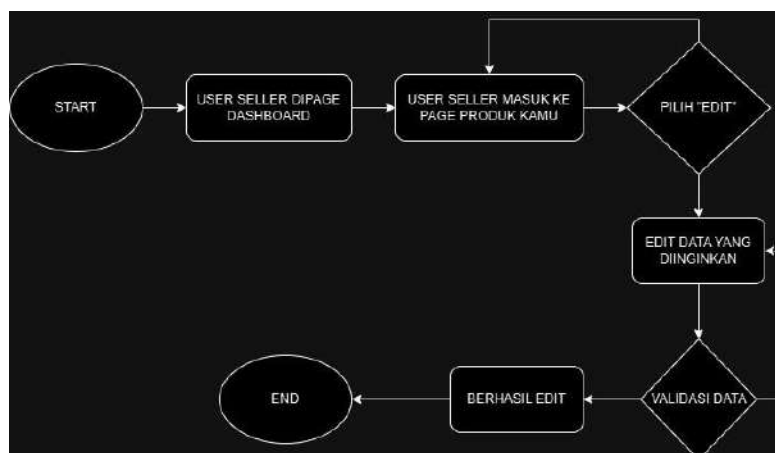
1. UIX Design
2. Coding Website

2.5 User Flow

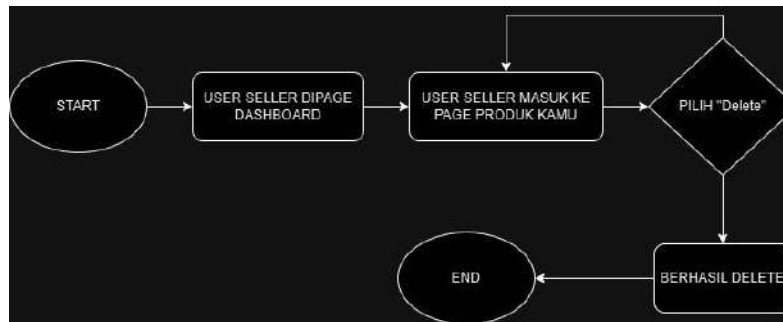
❖ 2.5.1 User Flow (SELLER) ADD PRODUCT:



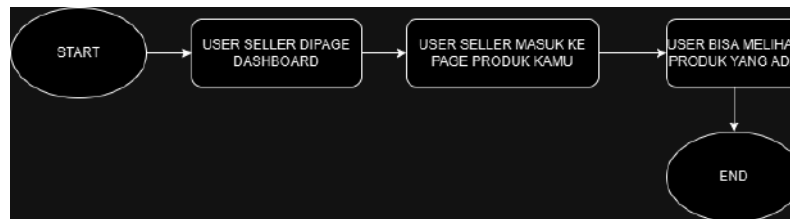
❖ 2.5.2 User Flow (SELLER) Edit Product:



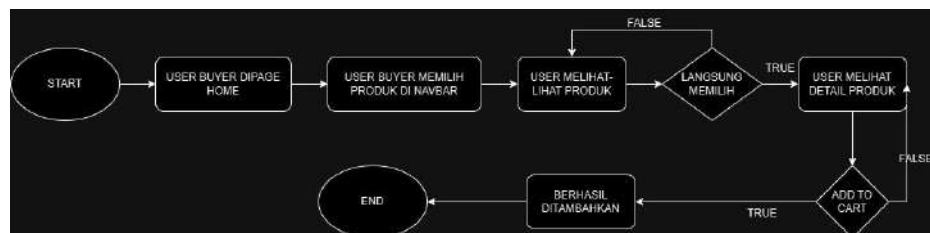
❖ **2.5.3 User Flow (SELLER) Delete Product:**



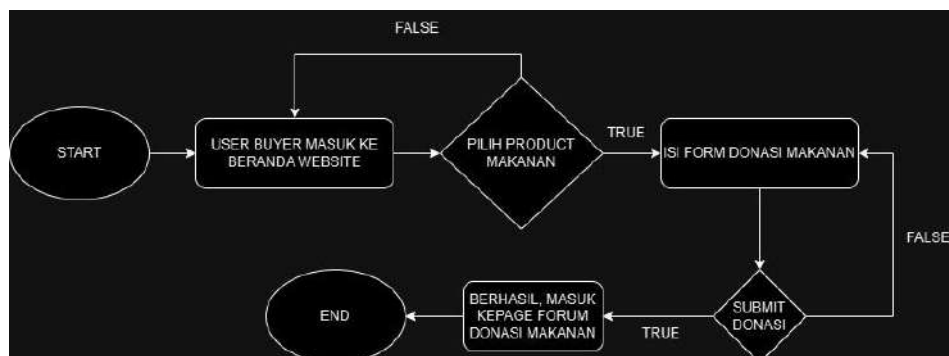
❖ **2.5.4 User Flow (SELLER) View Product:**



❖ **2.5.5 User Flow (BUYER) Add to Cart:**



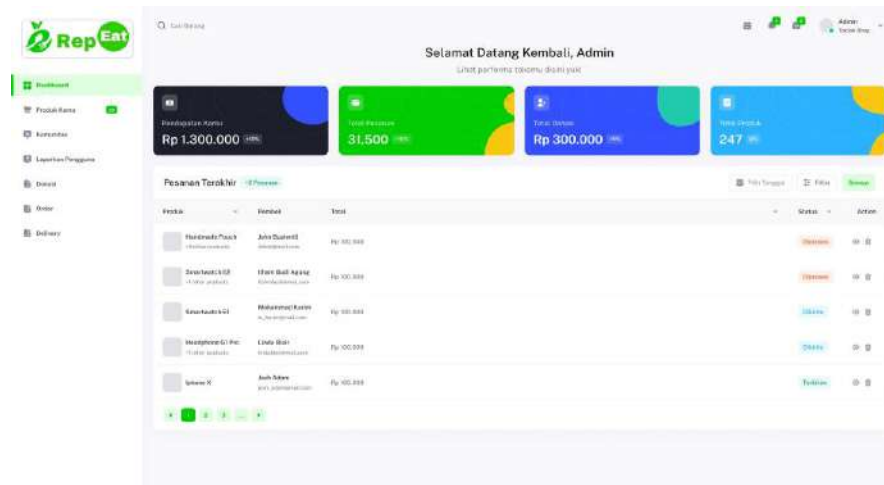
❖ **2.5.6 User Flow (BUYER) Donation Product:**



2.6 Design Website

1. Design Website (SELLER):

❖ 2.6.1 Dashboard



❖ 2.6.2 Produk Kamu

Produk	SKU	Kategori	Stok	Harga	Status	Tanggal	Aksi
Handmade Pouch	300912	Bag & Pouch	10	Rp 100.000	Selesai	29 Dec 2022	
Smartwatch E2	300311	Watch	204	Rp 100.000	Aman	24 Dec 2022	
Smartwatch E1	300202	Watch	49	Rp 100.000	Draft	12 Dec 2022	
Headphone G1 Pro	301901	Audio	401	Rp 100.000	Aman	21 Okt 2022	
iPhone 11	301900	Smartphone	120	Rp 100.000	Aman	21 Okt 2022	
Puma Shoes	301980	Shoes	422	Rp 100.000	Aman	21 Okt 2022	
Logitech Wireless Mouse	301643	Mouse	0	Rp 100.000	Kadalu	19 Sep 2022	
Nike Shoes	301600	Shoes	247	Rp 100.000	Aman	19 Sep 2022	
Lego Car	301505	Toys	299	Rp 100.000	Aman	19 Sep 2022	
PS Wireless Controller	301002	Accessory	38	Rp 100.000	Draft	10 Apr 2022	

❖ 2.6.3 Add Product

Add New Product

nama

Price

SKU

Stok

Category

Desc

Status

☐ new
 ☐ remnant

Upload Photo

Upload Here

Submit

❖ 2.6.4 Edit Product

Edit Product

nama

Price

SKU

Stok

Category

Desc

Status ☐ new ☐ remnant

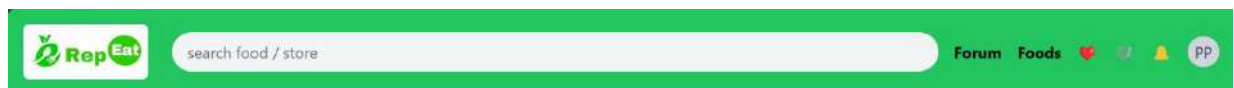
Upload Photo

Upload Here

Submit

2. Design Website (BUYER):

❖ 2.6.5 Beranda



Welcome to RepEat

RepEat: Web Apps Untuk Mengelola dan Menjual Kembali Makanan Sisa Yang Masih Layak Makan

LET'S DONATE

PRODUCTS

MONEY

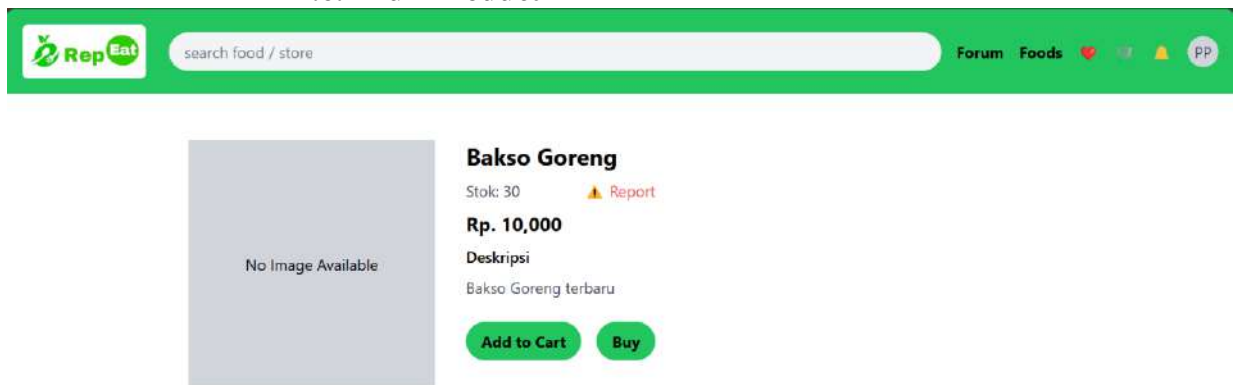
❖ 2.6.6 Shop



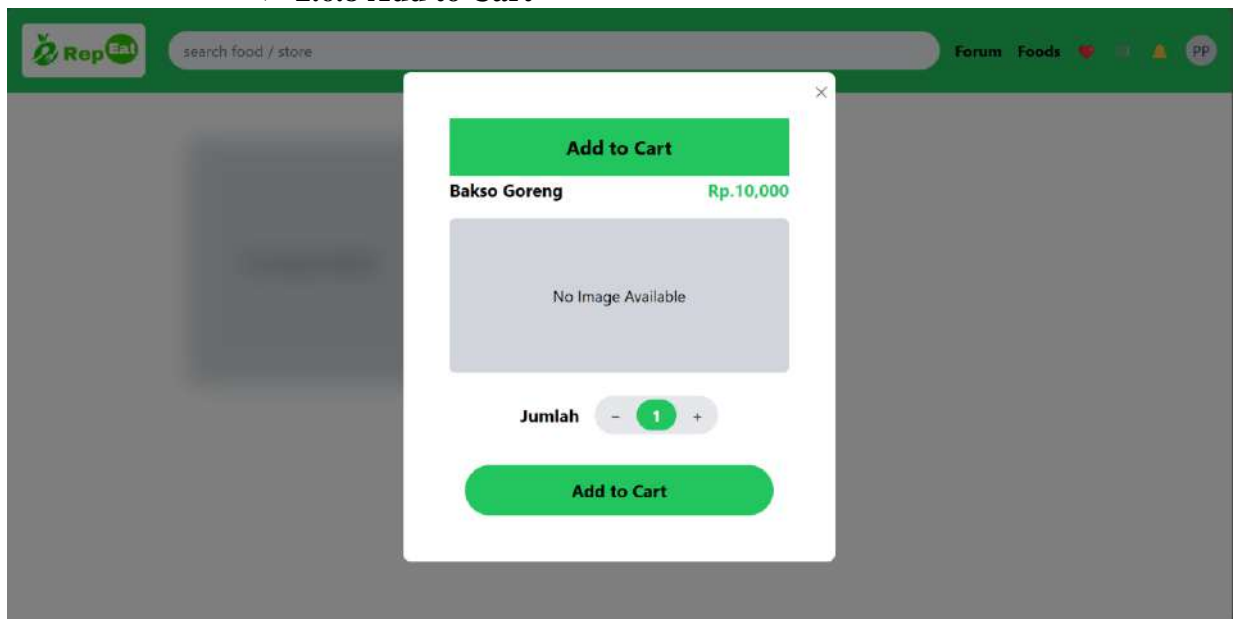
All Fast Food Healthy Food Vegetarian Fast Drink Juice

<div>Photo Not Available</div> <div>ubi panggang</div> <div>Rp.10000</div> <div>Description asa</div>	<div>Photo Not Available</div> <div>Bakso Goreng</div> <div>Rp.10000</div> <div>Description Bakso Goreng terbaru</div>	<div>Photo Not Available</div> <div>rendi bakar</div> <div>Rp.50000</div> <div>Description manusia</div>	<div>Photo Not Available</div> <div>damar goreng</div> <div>Rp.12342</div> <div>Description damar</div>
--	---	---	--

❖ 2.6.7 Full Product



❖ 2.6.8 Add to Cart



❖ 2.6.9 Cart Page



❖ 2.6.10 Food Donation Form

DONATION FORM

Photo Products

Upload Photo

Nama

Kondisi

Deskripsi

Send

❖ 2.6.11 Donation Page

Forum Products

Makanan Donasi
Donasi Uang
Komunitas

Photo Products

name products

Free

Description

Stok: 10

Free Order

Photo Products

name products

Free

Description

Stok: 10

Free Order

Photo Products

name products

Free

Description

Stok: 10

Free Order

+

❖ 2.6.12 Sidebar

TRPL

My Profile
My Cart

Notifications
Like
Settings
Address
Order

Start Selling
My Store

INFORMATION

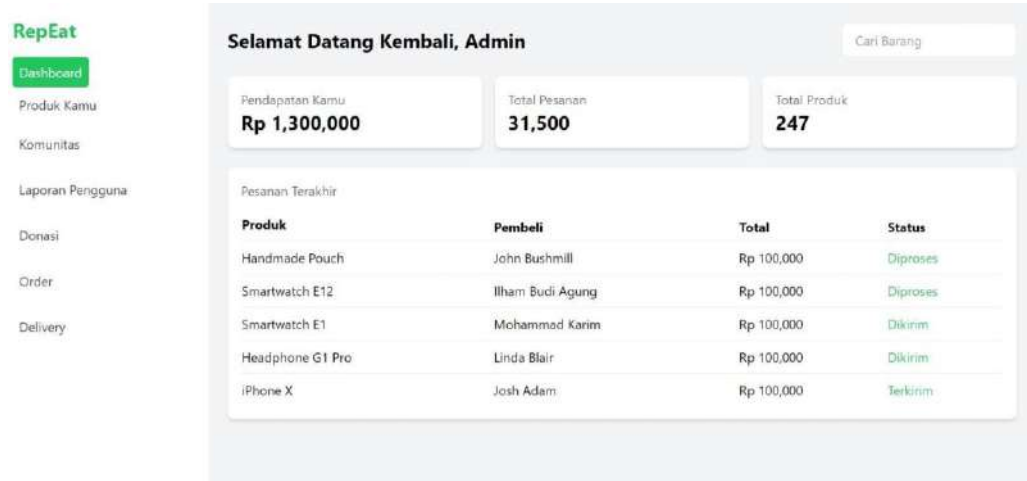
Log Out

BAB III

IMPLEMENTASI

3.1 Implementasi UI (SELLER)

❖ 3.1.1 DASHBOARD:



The screenshot shows the RepEat Admin Dashboard. On the left is a sidebar with the RepEat logo and navigation links: Dashboard (highlighted), Produk Kamu, Komunitas, Laporan Pengguna, Donasi, Order, and Delivery. The main content area is titled 'Selamat Datang Kembali, Admin' and includes a search bar 'Cari Barang'. Below the title are three summary cards: 'Pendapatan Kamu Rp 1,300,000', 'Total Pesanan 31,500', and 'Total Produk 247'. A section titled 'Pesanan Terakhir' contains a table of recent orders.

Produk	Pembeli	Total	Status
Handmade Pouch	John Bushmill	Rp 100,000	Diproses
Smartwatch E12	Ilham Budi Agung	Rp 100,000	Diproses
Smartwatch E1	Mohammad Karim	Rp 100,000	Dikirim
Headphone G1 Pro	Linda Blair	Rp 100,000	Dikirim
iPhone X	Josh Adam	Rp 100,000	Terkirim

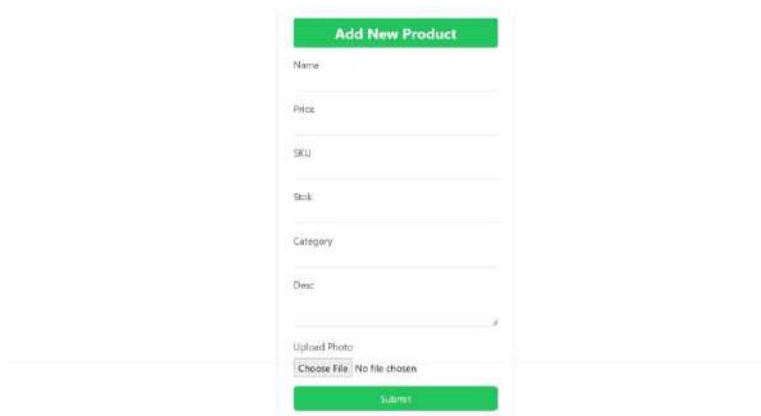
❖ 3.1.2 PRODUK KAMU:



The screenshot shows the 'Produk Kamu' page in the RepEat Admin interface. The sidebar is identical to the dashboard view, but 'Produk Kamu' is highlighted. The main content area is titled 'Selamat Datang Kembali, Admin' with a search bar 'Cari Barang'. Below the title is a section 'Produk Kamu' with a '+ Produk' link. It contains a table of products with columns: Produk, SKU, Kategori, Stok, Harga, Tanggal, and Aksi.

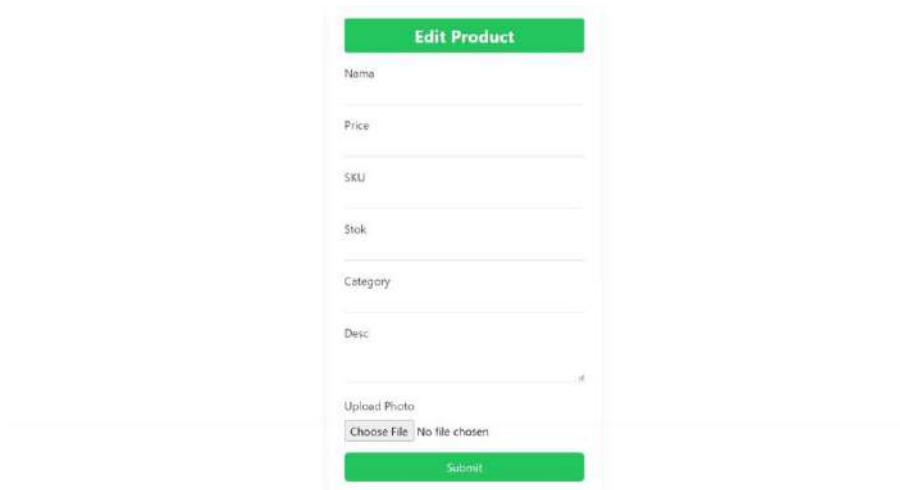
Produk	SKU	Kategori	Stok	Harga	Tanggal	Aksi
Bakso Panggang	BAKSOPANGGANG24	Makanan Panggang	30	10000	2024-10-30	Edit Delete
Bakso Bakar	BAKSOPAKAR24	Makanan Bakar	25	15000	2024-10-30	Edit Delete
Nasi Goreng	NG1980192	Makanan Ganteng	10	100000	2024-10-30	Edit Delete

❖ 3.1.3 ADD PRODUK:



The screenshot shows the 'Add New Product' form. It has a title bar 'Add New Product' and several input fields: Name, Price, SKU, Stock, Category, and Desc. Below these is an 'Upload Photo' section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. At the bottom is a green 'Submit' button.

❖ 3.1.4 EDIT PRODUK:



Edit Product

Nama

Price

SKU

Stok

Category

Desc

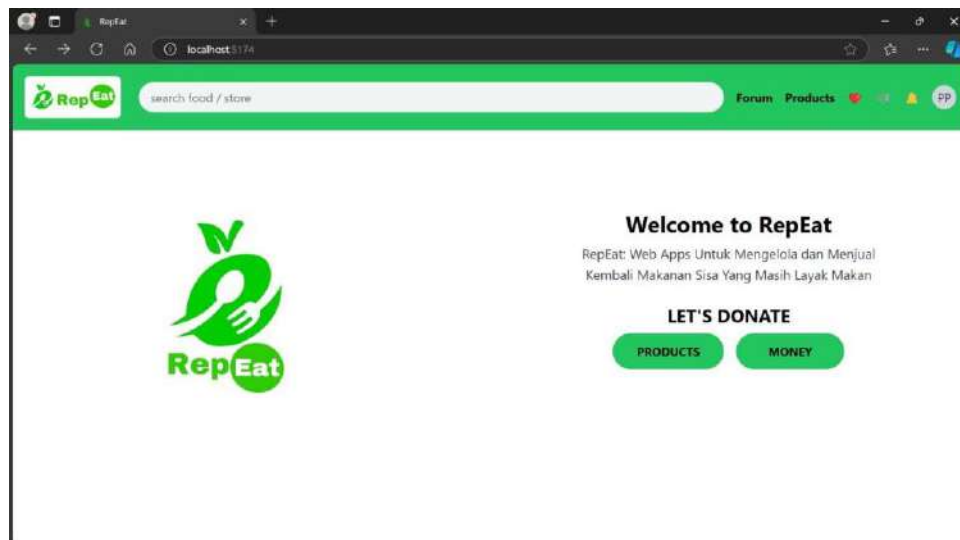
Upload Photo

Choose File No file chosen

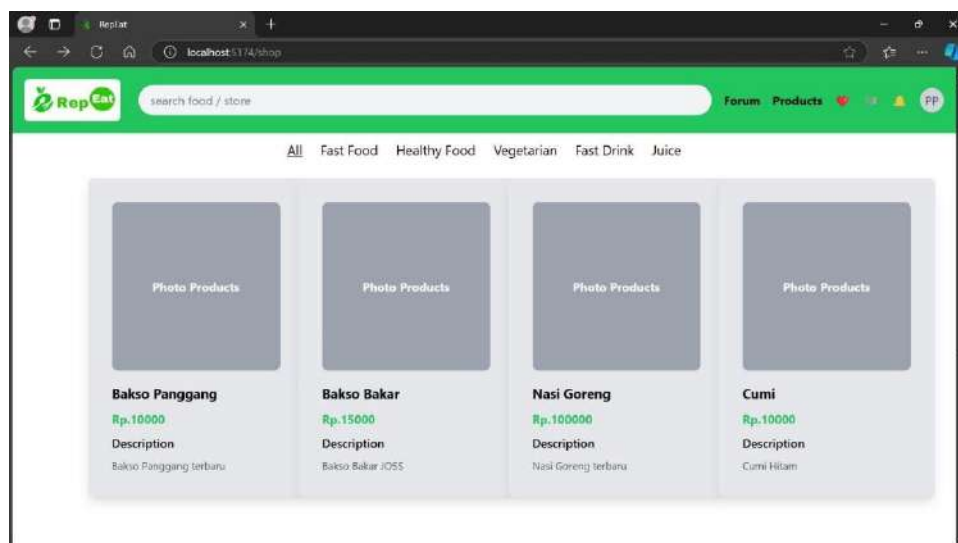
Submit

1. Implementasi UI (BUYER)

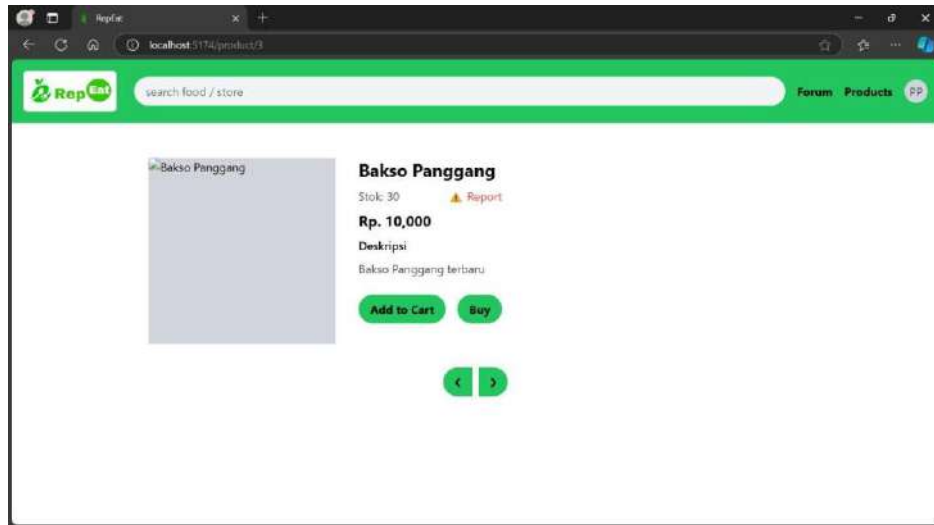
❖ 3.1.5 Beranda



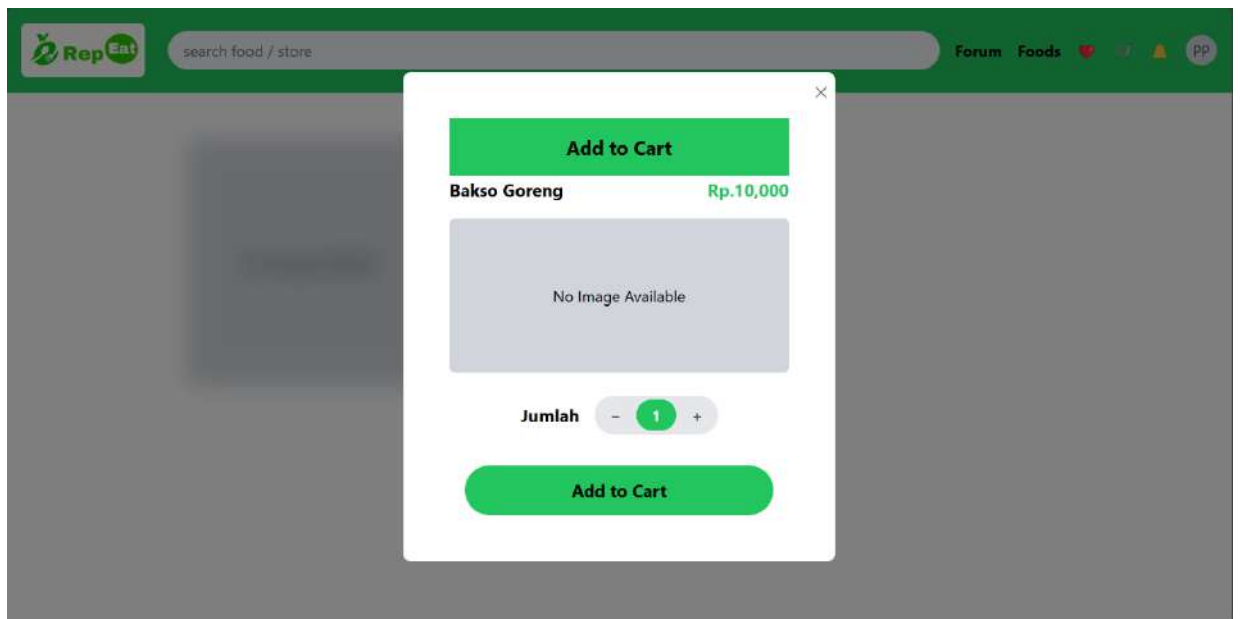
❖ 3.1.6 Products



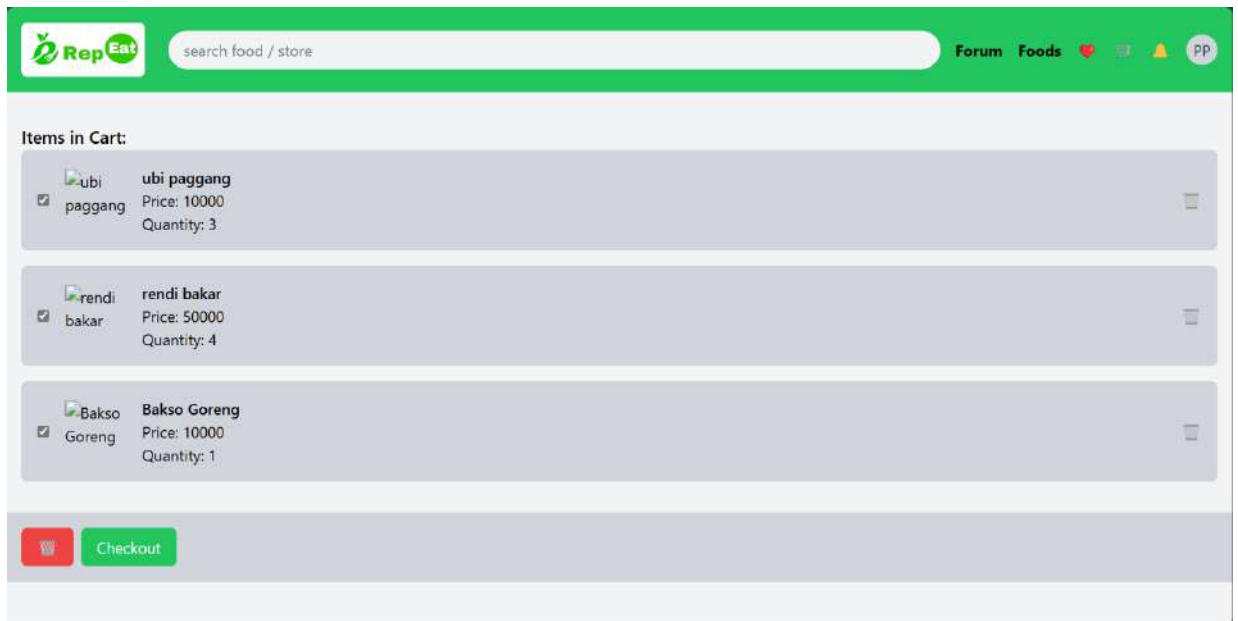
❖ 3.1.7 Full Products



❖ 3.1.8 Add to Cart

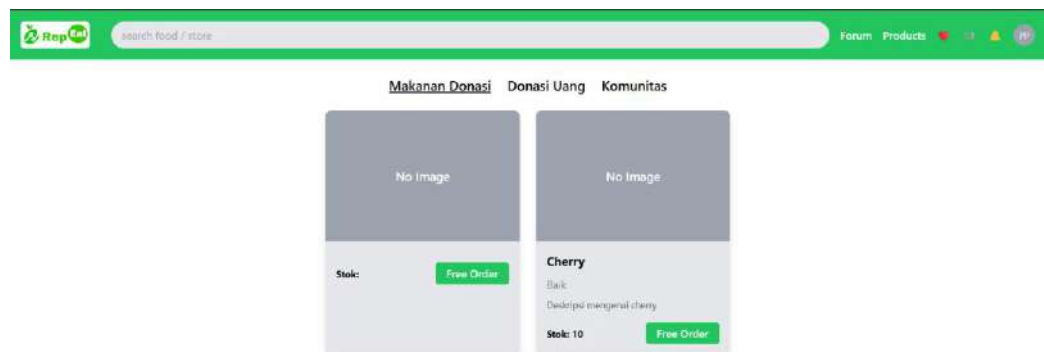


❖ 3.1.9 Cart Page



❖ 3.1.10 Donation Form

❖ 3.1.11 Donation Page



3.2 Implementasi dan Kendala

Dalam pengembangan website ini, tentu terdapat berbagai tantangan yang dihadapi. Implementasi yang berhasil dilakukan sejauh ini meliputi adanya relasi antara dua entitas atau lebih dalam database, serta penerapan tampilan UI meskipun belum sepenuhnya sesuai dengan skema yang diharapkan.

Kendala terbesar dalam pembuatan website ini adalah berbagai error yang membutuhkan waktu lama untuk diselesaikan; mulai dari masalah logout yang tidak berjalan lancar, detail menu makanan di warung yang tidak dapat diakses, dan lain-lain. Hal ini membuat tim lebih fokus menyelesaikan permasalahan tersebut, yang mengakibatkan terhambatnya progress pengembangan website.

BAB IV

KESIMPULAN

Laporan ini menjelaskan perencanaan pembuatan website Warung RepEat serta implementasi yang berhasil diterapkan. Kami berharap masukan serta kritik yang membangun dapat membantu kami menyelesaikan kendala yang kami hadapi dalam penyempurnaan proyek ini.

Link GitHub:

<https://github.com/Wahyu-Harta-Sasmita/RepEat>

Link Youtube:

<https://youtu.be/xsb1K8pS1Xo>