

PROYEK MAHASISWA
CATIJE



Disusun Oleh :

Kelompok MousonMask
1. Christy (2226250005)
2. Jennifer Jocelyn (2226250011)
3. Callista Virginia (2226250118)

Mata Kuliah	: Pemrograman Web II
Kelas	: IF3A
Semester	: 3
Dosen	: Nur Rachmat, M.Kom. (JR)

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

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4 Skenario Pemanfaatan Aplikasi oleh Pengguna.....	5
BAB II.....	6
PERSIAPAN PROYEK.....	6
2.1 Personel yang Terlibat dan Pembagian Tugas.....	6
2.2 Biaya yang dibutuhkan.....	7
2.3 Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	8
BAB III.....	10
PELAKSANAAN PROYEK.....	10
3.1 Desain Mockup.....	10
3.2 Perancangan Database.....	15
3.3 Tampilan Aplikasi.....	16
3.3.1 Welcome Page.....	17
3.3.2 Sign Up.....	17
3.3.3 Login.....	18
3.3.4 Home.....	19
3.3.5 Menu.....	19
3.3.6 Cart atau Order Your Food.....	20
3.3.7 Payment.....	21
3.3.8 My Account.....	21
3.3.9 About Us.....	23
3.3.10 Contact Us.....	25
3.4 Realisasi Jadwal Pelaksanaan.....	26
3.4.1 Tahap Persiapan dan Perencanaan.....	26
3.4.2 Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	26
3.4.3 Tahap Penutupan.....	26
3.5 Realisasi Pembagian Tugas.....	27
3.6 Link Terkait.....	27
3.6.1 Link Figma.....	27
3.6.2 Link Github.....	27
3.6.3 Link Google Docs.....	27

3.6.4 Link Canva.....	27
BAB IV.....	28
PENUTUP.....	28
4.1 Kesimpulan.....	28
4.2 Saran.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern atau yang lebih dikenal dengan era digital ini, perubahan gaya hidup cepat diikuti dengan kemajuan teknologi telah mengubah cara kita menjalani kehidupan sehari-hari. Aplikasi merupakan salah satu dari banyaknya teknologi yang tercipta di era ini, kemunculan aplikasi sangat mempengaruhi kehidupan setiap orang. Aplikasi adalah pada suatu program komputer yang dirancang untuk melakukan suatu tugas atau fungsi tertentu.

Aplikasi dapat beroperasi pada berbagai perangkat seperti komputer, *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya. Secara umum, aplikasi dibuat untuk memberikan solusi atau memenuhi kebutuhan tertentu pengguna. Beberapa bentuk dari aplikasi adalah aplikasi penyunting foto atau video, aplikasi perbankan *online*, aplikasi ojek *online*, aplikasi sosial media, serta aplikasi pemesanan makanan.

Dengan munculnya aplikasi pemesanan makanan, konsumen dapat memesan makanan dengan mudah dan menikmati hidangan favorit mereka tanpa harus meninggalkan kenyamanan rumah. Secara umum, tujuan utama sebuah aplikasi pemesanan makanan adalah membuat proses pemesanan makanan menjadi lebih mudah, cepat, dan terjangkau. Selain itu, pelanggan juga dapat memberikan ulasan atau umpan balik untuk meningkatkan kualitas layanan.

Selain memberikan manfaat kepada pelanggan, aplikasi pemesanan makanan juga memberikan keuntungan kepada mitra restoran. Dengan kehadiran *online*, restoran dapat meningkatkan visibilitas mereka, menjangkau pelanggan potensial yang lebih luas, dan meningkatkan efisiensi operasional melalui otomatisasi manajemen pesanan.

Oleh karena itu, kami mencoba mengembangkan sebuah *website* aplikasi pemesanan makanan *online* yang bernama “Catije”. Kami percaya bahwa proyek pembuatan *website* aplikasi pemesanan makanan ini tidak hanya memberikan solusi bagi kebutuhan konsumen modern, tetapi juga memberikan dukungan kepada para pelaku usaha di industri kuliner agar dapat beradaptasi dengan perubahan tren pasar dan teknologi yang terus berkembang ke arah digital.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja komponen yang terdapat pada Laravel dan fungsinya?
2. Bagaimana manajemen basis data dalam Laravel untuk menyimpan dan mengelola informasi menu, pelanggan, dan pesanan restoran?
3. Apa saja fitur khusus Laravel yang dapat digunakan untuk meningkatkan keamanan situs web restoran terhadap ancaman keamanan siber?
4. Apa manfaat penggunaan migrasi dan seeding dalam pengembangan situs web restoran Laravel?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1. Mengetahui komponen-komponen yang terdapat pada Laravel dan fungsinya.
2. Mengetahui manajemen basis data dalam Laravel untuk menyimpan dan mengelola informasi menu, pelanggan, dan pesanan restoran.
3. Mengetahui fitur khusus Laravel yang dapat digunakan untuk meningkatkan keamanan situs web restoran terhadap ancaman keamanan siber.
4. Mengetahui manfaat penggunaan migrasi dan seeding dalam pengembangan situs web restoran Laravel.

1.4 Skenario Pemanfaatan Aplikasi oleh Pengguna

Pada tugas projek ini, kami membuat sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk dapat memesan makanan secara *online* atau lebih tepatnya melalui platform *online*. Terdapat dua *role* pengguna pada aplikasi ini, *role* tersebut ialah admin, dan juga pengguna umum atau *user*. Berikut merupakan penjelasan lebih lengkap mengenai kedua *role* tersebut.

1. Admin :

Seorang admin dapat menambahkan, mengubah, atau menghapus data-data pada *website* restoran.

2. Pengguna umum (*user*) :

Seorang pengguna atau user dapat membuat akun, melakukan login, menjelajahi beranda dan menu restoran, melihat daftar riwayat pesanan, memberikan umpan balik kepada restoran dan mencari informasi tentang restoran.

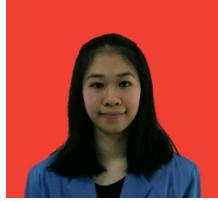
BAB II

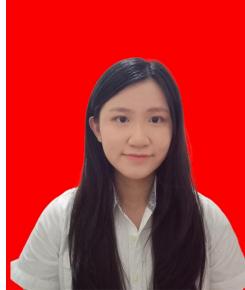
PERSIAPAN PROYEK

2.1 Personel yang Terlibat dan Pembagian Tugas

Dalam tugas proyek mata kuliah Pemrograman Web II ini, personel yang terlibat dan pembagian tugas memainkan peran penting untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tim yang solid dan terkoordinasi dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memastikan kelancaran pelaksanaan proyek. Dalam proyek ini, personel yang terlibat adalah mahasiswa Universitas Multi Data Palembang dari kelas IF3A yang beranggotakan 3 orang. Berikut adalah personel yang terlibat:

Tabel 2.1 Tabel Personel yang Terlibat

No.	Nama	Foto	Pembagian Tugas
1.	Christy (2226250005)		<ul style="list-style-type: none">-Membuat design mockup-Membuat ERD-Membuat makalah dan powerpoint-Membuat tampilan signup dan login screen-Membuat tampilan contact us dan about us beserta dengan functionnya-Membuat tampilan My Account bagian my orders-Membuat tampilan Order Your Food beserta dengan functionnya-Membuat tampilan Menu dan membuat function search-Membantu memperbaiki error

2.	Callista Virginia (2226250118)		<ul style="list-style-type: none"> -Membuat design mockup -Membuat ERD -Membuat makalah dan powerpoint -Membuat auth authentication beserta tampilan login dan sign up -Membuat model dan migrations beserta isinya dari tiap class screen -Membuat tampilan My Account bagian wishlist dan logout -Memasukkan data makanan Appetizer dan Snacks, membuat button love beserta functionnya -Membantu memperbaiki tampilan Order Your Food -Membantu memperbaiki error
3.	Jennifer Jocelyn (2226250011)		<ul style="list-style-type: none"> -Membuat makalah dan powerpoint -Membuat ERD -Membuat design mockup -Membuat tampilan My Account bagian Personal Details -Memasukkan data Menu bagian Dessert, Alcohol Drinks dan Non-Alcohol Drinks -Membuat tampilan Continue with Payment beserta dengan functionnya -Membantu memperbaiki error

2.2 Biaya yang dibutuhkan

Dalam pengembangan aplikasi pemesanan makanan yang bernama “Catije” ini, perlu dipertimbangkan berbagai aspek biaya yang terlibat untuk memastikan proyek berjalan dengan lancar. Salah satu komponen utama adalah biaya perangkat lunak dan alat pengembangan. Sebagai mahasiswa, kami menyadari masih terdapat keterbatasan

anggaran dan berusaha mencari solusi yang efisien. Sebagai langkah awal, kami memutuskan untuk memanfaatkan sumber daya gratis yang tersedia guna menunjang proyek. Kami menggunakan tools pengembangan open-source berupa Visual Studio Code memungkinkan kami merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan ini secara efektif tanpa biaya lisensi yang signifikan.

Dalam pembuatan aplikasi ini, Kami juga memanfaatkan alat desain dan prototyping berupa Figma yang berfungsi untuk membuat antarmuka atau *interface* pengguna dan membuat rancangan *prototype* aplikasi Catije ini.

Penggunaan github juga menjadi salah satu kunci dalam pembuatan aplikasi ini. Dengan adanya Github ini, kami dapat menyimpan, mengelola, dan berkolaborasi pada kode proyek secara efisien.

Selanjutnya, kami menggunakan XAMPP yang digunakan untuk membuat lingkungan pengembangan lokal. XAMPP memungkinkan kami untuk menguji aplikasi secara lokal sebelum diterapkan di lingkungan produksi, dan membantu memperbaiki kesalahan dengan baik.

Selain itu, terdapat penggunaan phpMyAdmin yang digunakan sebagai antarmuka untuk mengelola dan mengatur data terkait aplikasi pemesanan makanan Catije.

Tabel 2.2 Tabel Personel yang Terlibat

No.	Nama	Biaya
1.	Visual Studio Code	Gratis
2.	XAMPP	Gratis
3.	Figma	Gratis
4.	Github	Gratis
5.	phpMyAdmin	Gratis
6.	Google	Gratis
7.	Canva	Gratis

2.3 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Jadwal pelaksanaan pengembangan aplikasi "Catije" merupakan bagian krusial dalam memastikan proyek berjalan sesuai rencana. Tahap awal akan dimulai dengan perencanaan proyek, termasuk analisis kebutuhan dan penyusunan spesifikasi. Setelahnya, fase desain antarmuka pengguna akan dilakukan menggunakan alat seperti Figma. Proses pengembangan perangkat lunak akan dimulai dengan pemilihan dan

konfigurasi alat pengembangan seperti Visual Studio Code, XAMPP, dan GitHub, yang akan dilanjutkan dengan implementasi fitur-fitur utama aplikasi.

Semua tahap ini dilakukan dalam kurung waktu yang ditentukan sesuai dengan kriteria waktu penggeraan yang telah ditetapkan, Yaitu dimulai dari tanggal 8 November 2023 hingga 14 Januari 2024. Yang mana selanjutnya pada tanggal 15 Januari 2024 akhirnya aplikasi Catije akan dipresentasikan untuk memenuhi tugas projek mata kuliah Pemrograman Web II. Berikut merupakan Penjelasan lebih lengkap terkait pelaksanaan pengembangan aplikasi ini.

Tabel 2.3 Tabel Rencana Jadwal Pelaksanaan

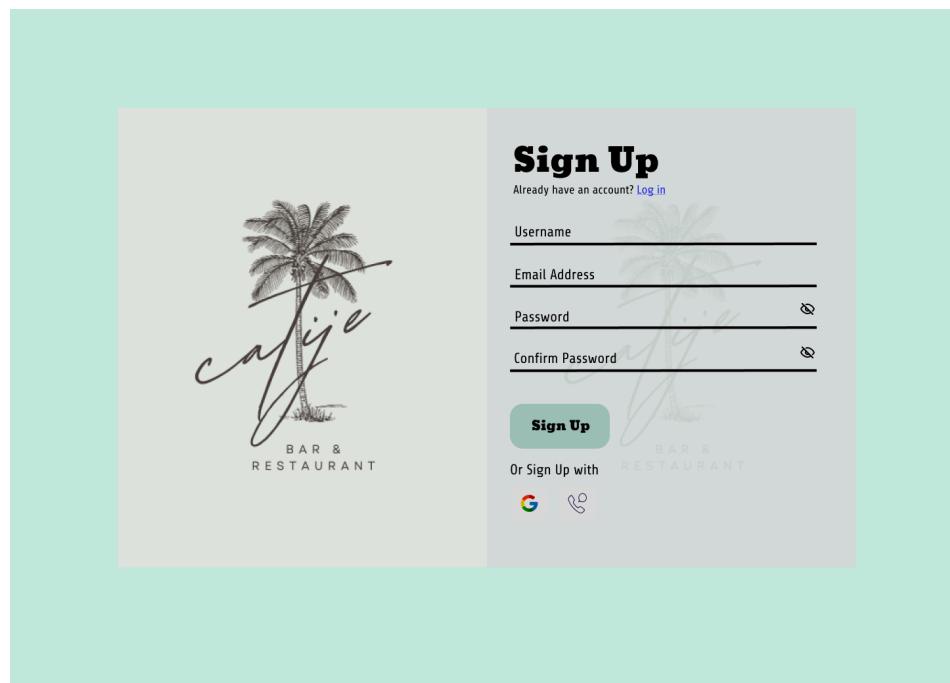
No.	Pekerjaan	Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Diskusi Tim								
2.	Desain Mockup								
3.	Rancangan Database								
4.	Fitur Sign Up								
5.	Fitur Log In								
6.	Fitur Home								
7.	Fitur About Us								
8.	Fitur My Account								
9.	Fitur Menu								
10.	Fitur Cart								
11.	Fitur Contact Us								

BAB III

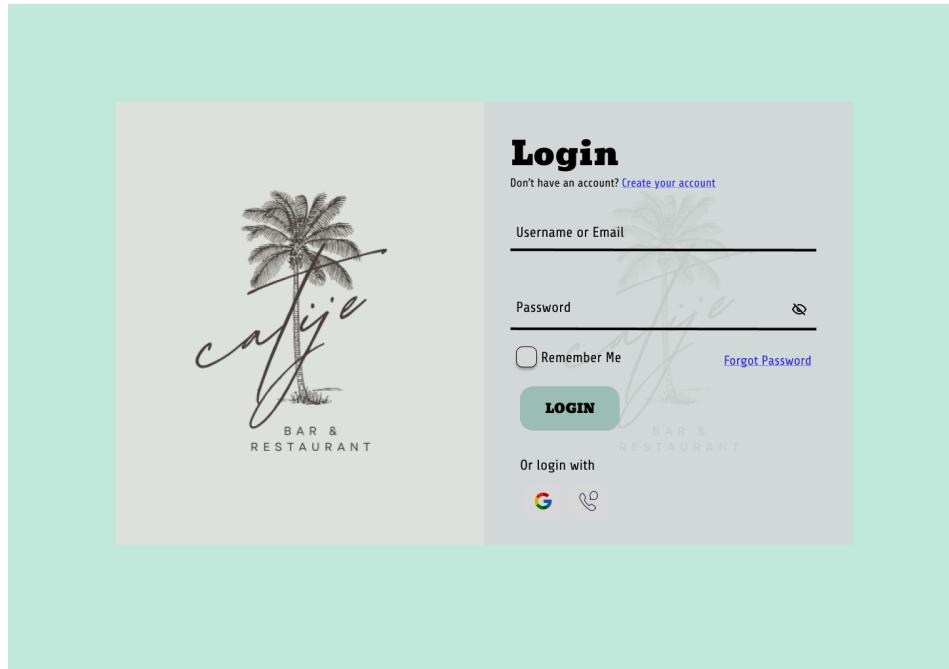
PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Desain Mockup

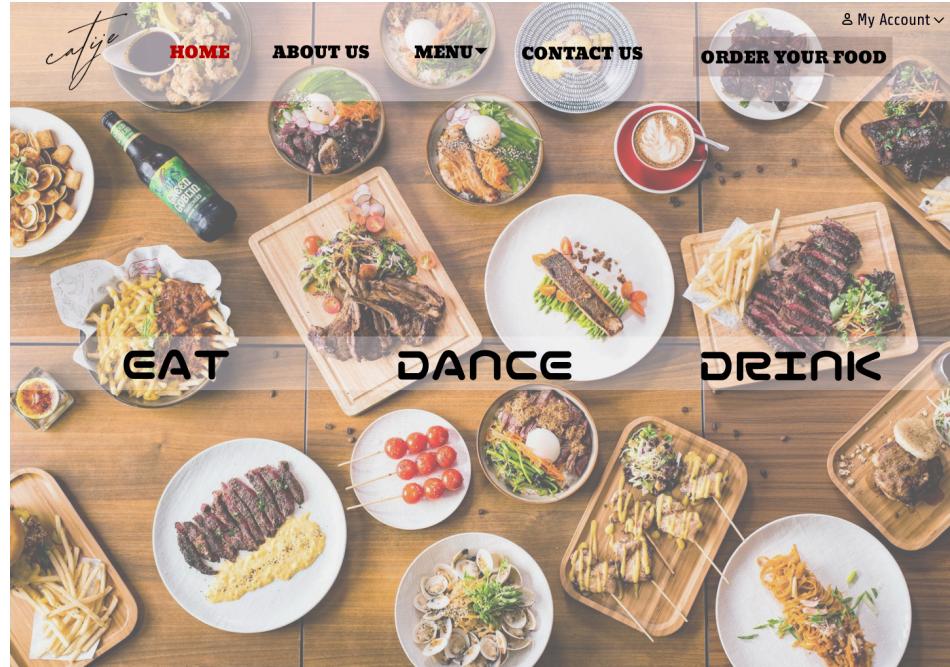
Dalam rencana pengembangan aplikasi “Catije” ini, perancangan mockup dibuat agar kami dapat memvisualisasikan antarmuka atau *interface* pengguna dengan jelas. Terdapat beberapa fitur yang dibuat dalam mockup ini. Fitur-fitur tersebut adalah fitur sign up, log in, home, about us, my account, menu, cart, dan contact us. Berikut merupakan hasil mockup yang telah dibuat.



Gambar 3.1 Gambar Mockup Sign Up



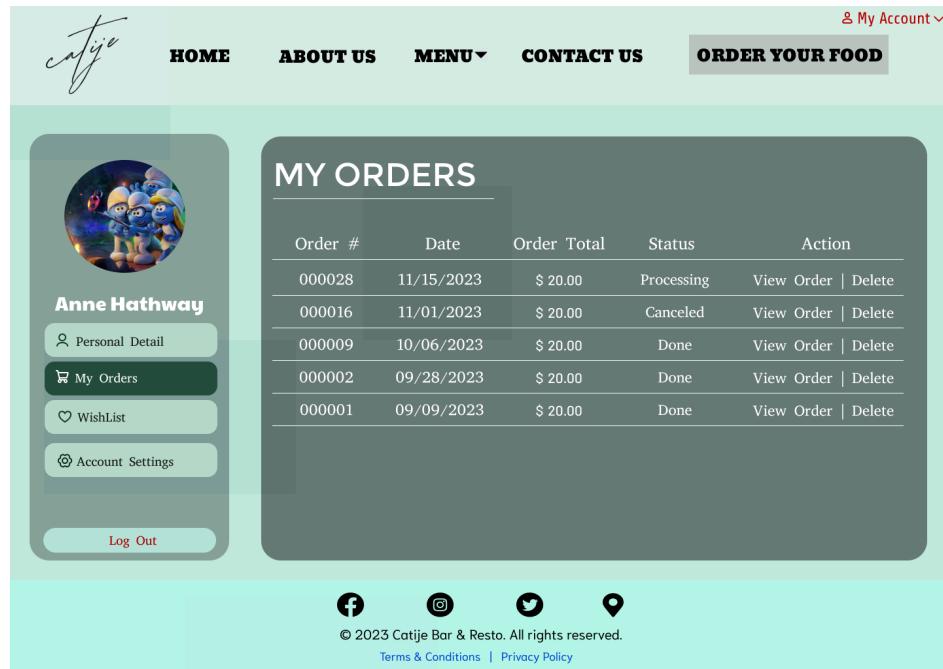
Gambar 3.2 Gambar Mockup Login



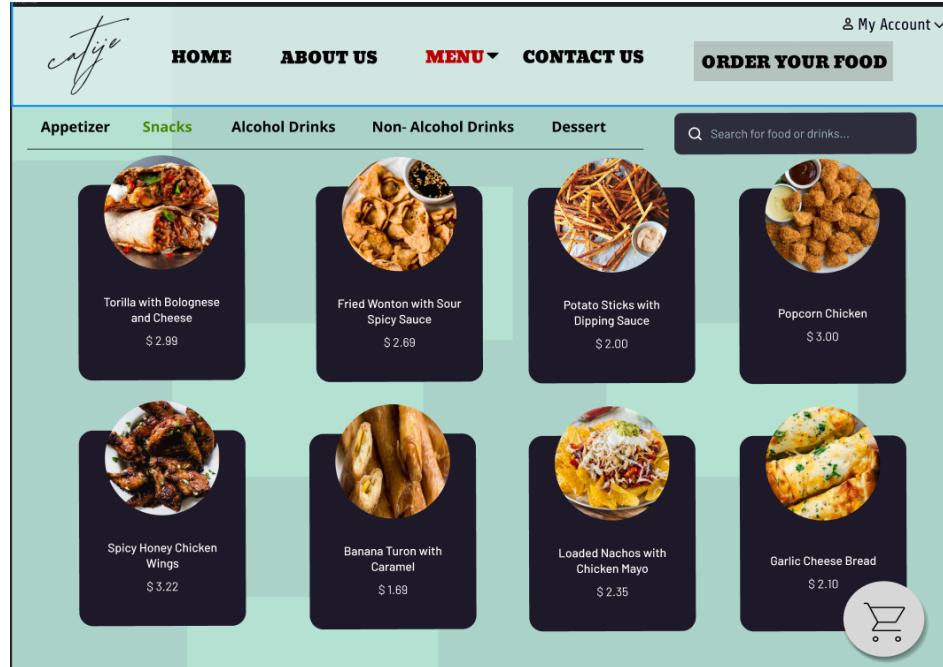
Gambar 3.3 Gambar Mockup Home

Gambar 3.4 Gambar Mockup About Us I

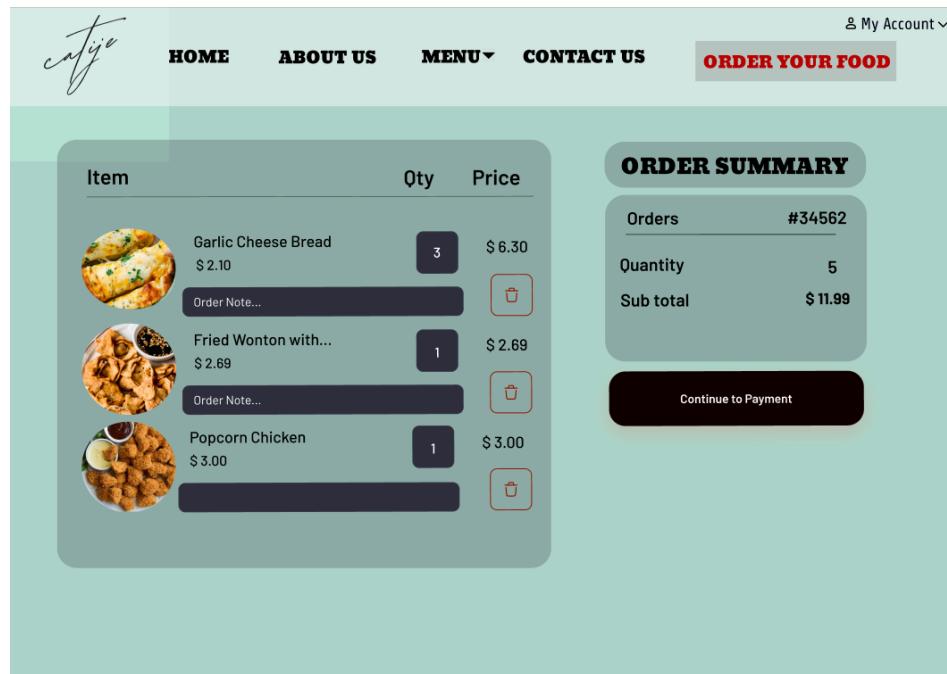
Gambar 3.5 Gambar Mockup About Us II



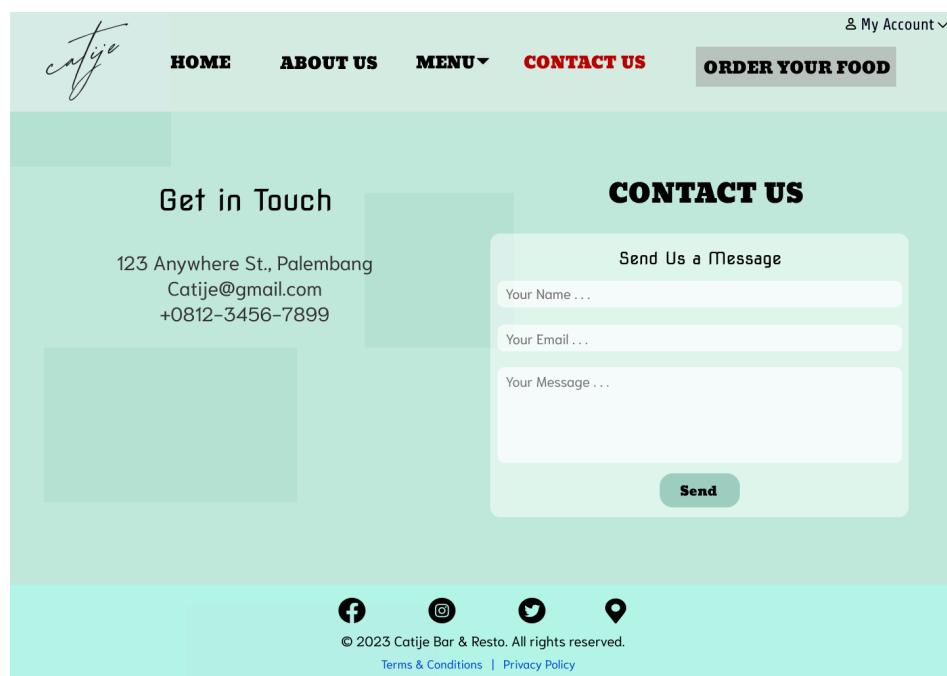
Gambar 3.6 Gambar Mockup My Account



Gambar 3.7 Gambar Mockup Menu



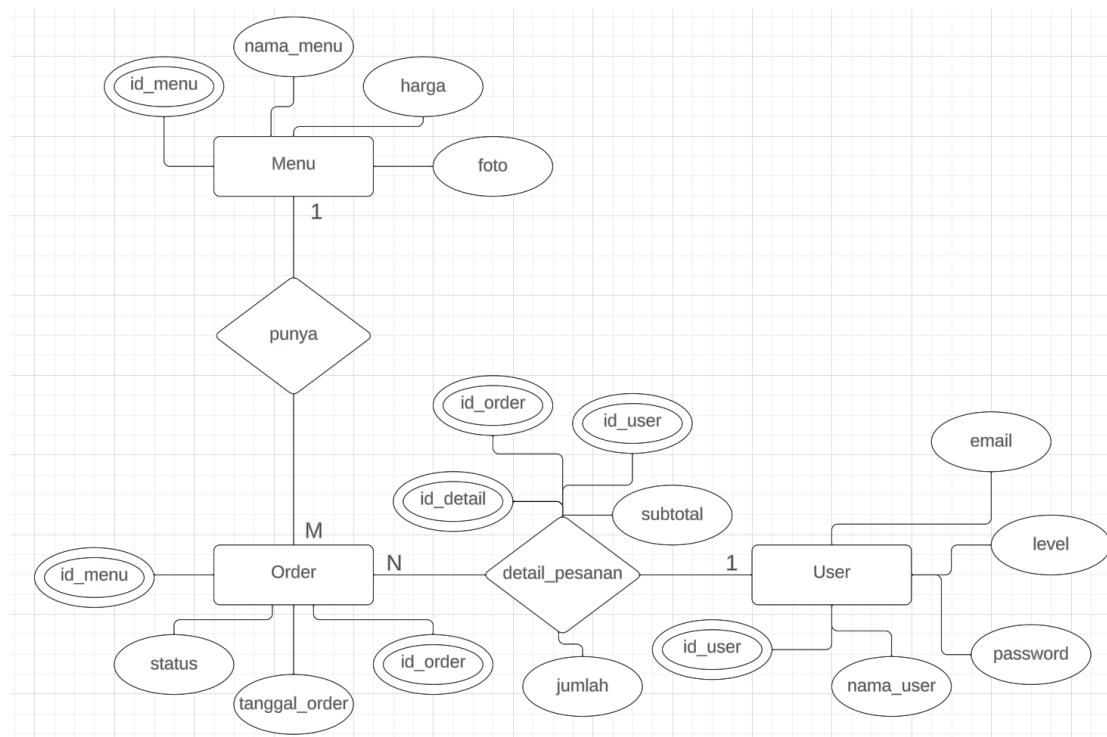
Gambar 3.8 Gambar Mockup Cart atau Order Your Food



Gambar 3.9 Gambar Mockup Contact Us

3.2 Perancangan Database

Database merupakan sebuah kumpulan data yang terorganisir dan diatur sedemikian rupa sehingga mudah diakses, dikelola, dan diperbarui. Data dalam database terkait satu sama lain sehingga memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengambil, dan mengelola informasi seefisien mungkin. Berikut merupakan diagram ERD dan tabel perancangan database aplikasi Catije.



Gambar 3.10 Gambar Diagram ERD

Tabel 3.1 Tabel User

No.	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<code>id_user</code>	Integer	20	
2.	<code>nama_user</code>	varchar	100	
3.	<code>email</code>	varchar	100	
4.	<code>password</code>	varchar	100	
5.	<code>level</code>	varchar	10	

Tabel 3.2 Tabel Menu

No.	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id_menu	Integer	20	
2.	nama_menu	varchar	100	
3.	harga	decimal	10, 2	
4.	foto	varchar	100	

Tabel 3.3 Tabel Order

No.	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id_order	Integer	20	
2.	tanggal_order	date		
3.	status	varchar	100	
4.	id_menu	Integer	20	id_menu from table menu

Tabel 3.4 Tabel Detail Pesanan

No.	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id_detail	Integer	20	
2.	id_user	Integer	20	id_user from table user
3.	id_order	Integer	20	id_order from table order
4.	jumlah	Integer	100	
5.	subtotal	decimal	10, 2	

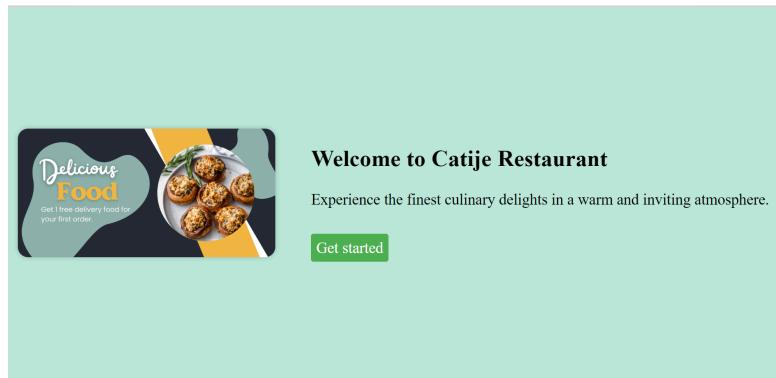
3.3 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi adalah *interface* atau UI dari suatu aplikasi. Tampilan aplikasi mencangkup segala sesuatu yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna saat

mereka berinteraksi dengan perangkat lunak. Berikut merupakan tampilan aplikasi “Catije” dan juga keterangannya :

3.3.1 Welcome Page

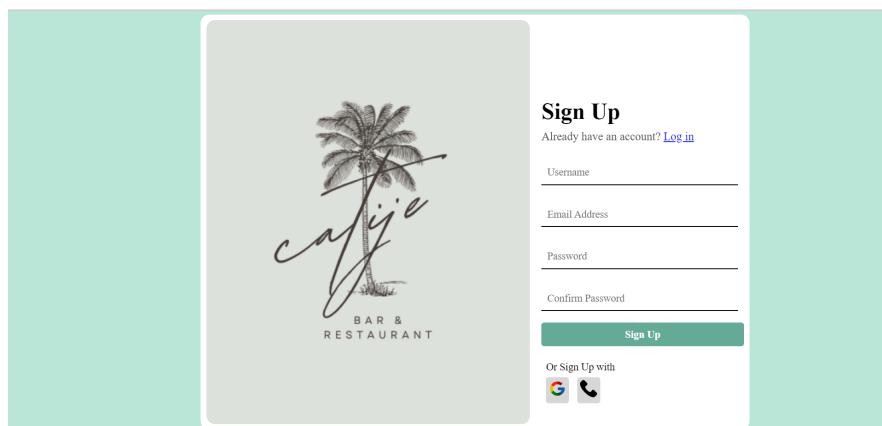
Welcome page, atau halaman selamat datang adalah halaman pertama atau layar awal yang diperlihatkan kepada pengguna saat mereka pertama kali membuka atau masuk ke aplikasi Catije ini. Halaman ini berfungsi untuk menyambut pengguna dengan ucapan selamat datang, dan menampilkan pesan hangat kepada pengguna atau user. Ketika memilih tombol get started, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman selanjutnya, yaitu halaman Login.



Gambar 3.11 Gambar Tampilan Welcome Page

3.3.2 Sign Up

Jika pengguna belum mempunyai akun, maka pengguna dapat membuat akun pada halaman ini dengan menginputkan data berupa username, email, dan password. Setelah itu, pengguna akan diarahkan lagi ke halaman Login untuk masuk ke home.



Gambar 3.12 Gambar Tampilan Sign Up

3.3.3 Login

Untuk lanjut ke home, pengguna harus menginputkan email dan password dari akun yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.13 Gambar Tampilan Login

3.3.4 Home

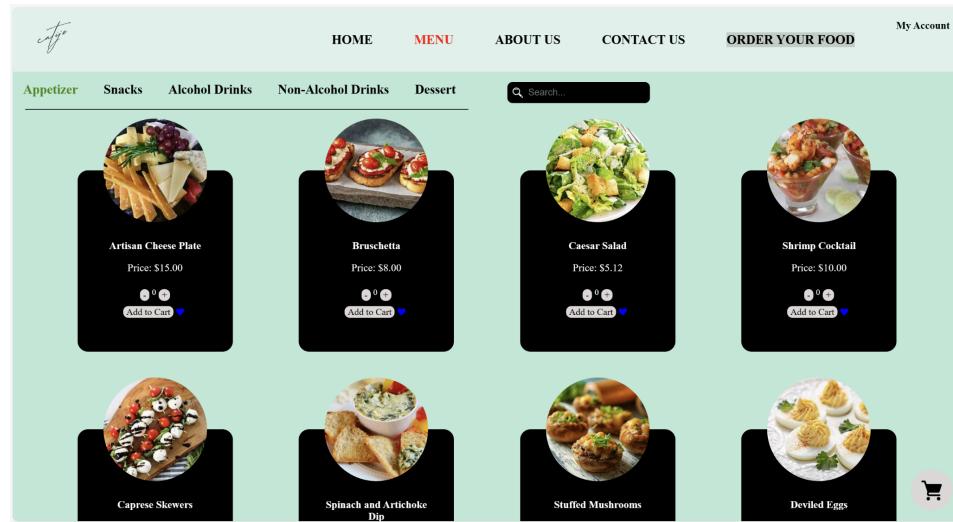
Pada halaman home, pengguna dapat bernavigasi ke menu, order, about, contact dan my account melalui header website.



Gambar 3.14 Gambar Tampilan Home

3.3.5 Menu

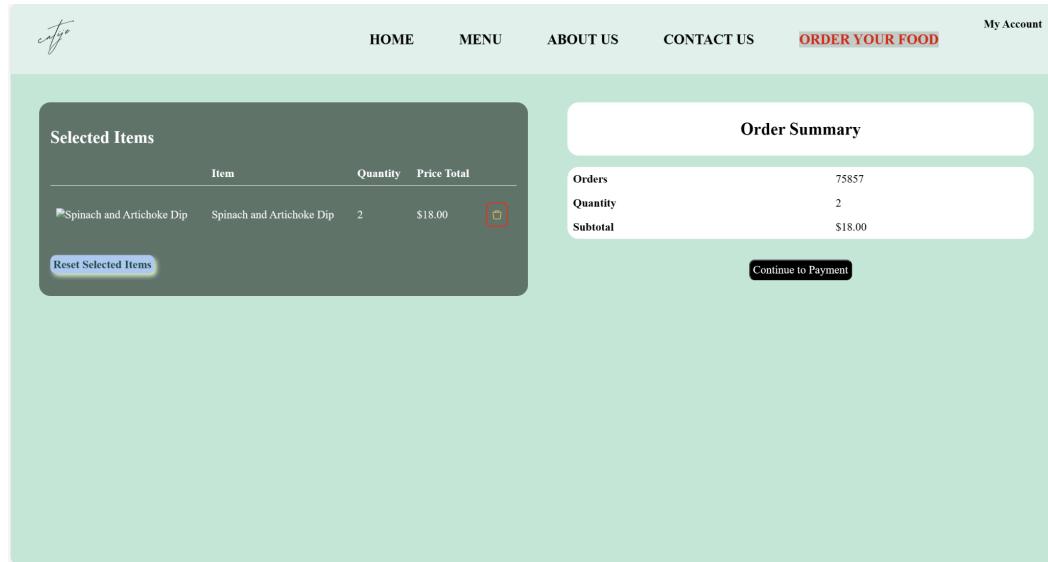
Pada halaman menu, pengguna dapat melihat, memilih, dan memesan item-item menu makanan, minuman atau dessert kami ke keranjang atau cart dengan menekan tombol ‘add to cart’. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan item-item menu kami ke wishlist untuk menu makanan yang di favoritkan.



Gambar 3.18 Gambar Mockup Menu

3.3.6 Cart atau Order Your Food

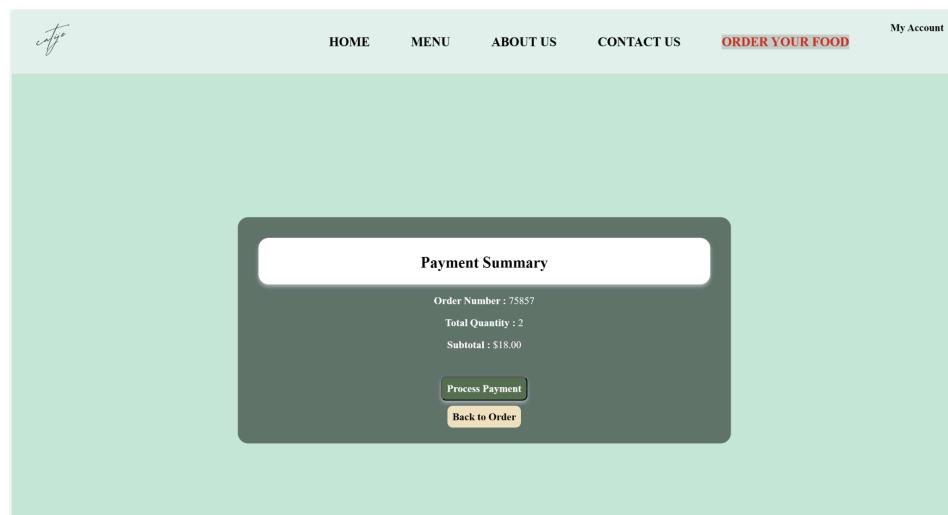
Ketika pengguna telah memilih dan memesan makanan, maka pada tampilan ini akan muncul daftar item-item menu yang dipilih dan tabel harga total dan jumlah item. Untuk melanjutkan pembayaran, pengguna dapat menekan tombol 'continue to payment'.



Gambar 3.19 Gambar Tampilan Cart atau Order Your Food

3.3.7 Payment

Pada tampilan ini, detail total harga dan jumlah item akan ditampilkan untuk melanjutkan pembayaran. Ketika pembayaran telah selesai, maka riwayat pesanan akan masuk ke bagian my orders.

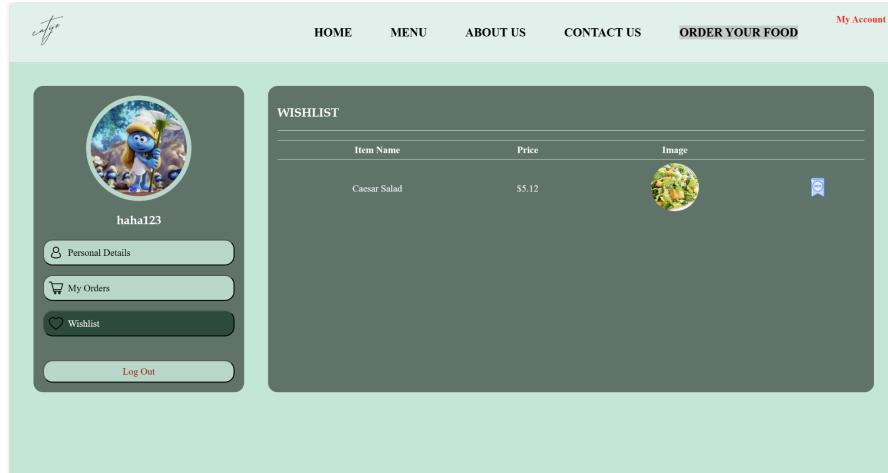


3.3.8 My Account

Pada tampilan ini, terdapat beberapa bagian yaitu personal detail, my orders, dan wishlist. Bagian personal detail berisi info tentang akun pengguna. Bagian my orders berisi daftar riwayat pesanan pengguna. Sedangkan bagian wishlist akan berisi item-item menu yang di favoritkan oleh pengguna melalui halaman menu.

The screenshot shows the 'My Account' section of a food delivery application. At the top right, there is a 'My Account' link. The main area features a user profile with a circular icon of a Smurf holding a sword, the username 'haha123', and a 'Log Out' button. Below the profile are three buttons: 'Personal Details', 'My Orders', and 'Wishlist'. The 'My Orders' button is highlighted with a red border. To the right, a table titled 'MY ORDERS' displays five recent orders, each with details like Order ID, Date, Time, Total Quantity, Subtotal, and Status (all listed as 'Processing'). A 'Reset History' button is located at the bottom left of the order table. The URL '127.0.0.1:9000/myacc' is visible at the bottom left of the page.

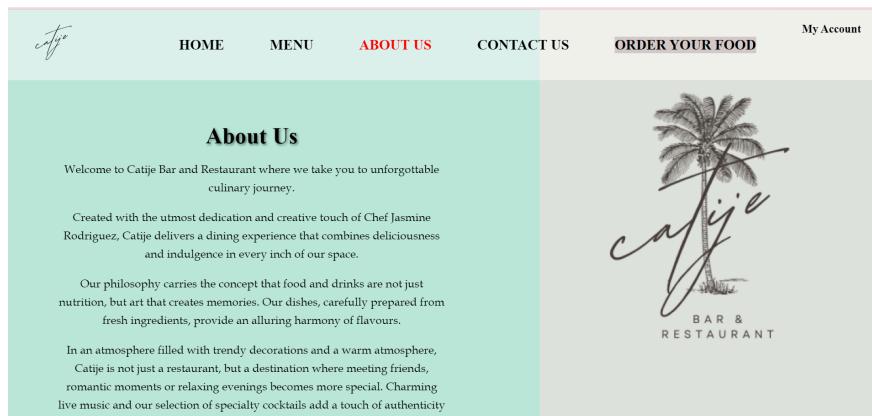
The screenshot shows the 'PERSONAL DETAILS' section of the account management interface. It includes fields for First Name, Last Name, Username (set to 'haha123'), and Gender (set to 'Male'). There are 'Save Changes' and 'Edit All' buttons at the bottom. The rest of the page structure is identical to the first screenshot, including the header, sidebar buttons, and order history table.



Gambar 3.17 Gambar Tampilan My Account

3.3.9 About Us

Pada tampilan ini, berisi informasi terkait restoran kami. Pengguna dapat melihat terms of condition dan privacy policy dengan mengklik tulisan pada footer. Pengguna juga dapat mengunjungi dan mencari tahu lebih lanjut tentang restoran kami melalui facebook, instagram, twitter, dan melihat lokasi kami melalui google maps dengan mengklik logo-logo yang sesuai pada bagian footer website.



Gambar 3.15 Gambar Tampilan About Us I

Our philosophy comes from the concept that food and drink are not just nutrition, but art that creates memories. Our dishes, carefully prepared from fresh ingredients, provide an alluring harmony of flavours.

In an atmosphere filled with trendy decorations and a warm atmosphere, Catije is not just a restaurant, but a destination where meeting friends, romantic moments or relaxing evenings becomes more special. Charming live music and our selection of specialty cocktails add a touch of authenticity to your visit. Our team, passionate and committed, is here to create a friendly and relaxed atmosphere for every guest.

We are in the city center, ready to welcome you with a smile and deliciousness. Catije Bar & Restaurant is not just a place to eat, it's a celebration of life in every inch of our space.

Come join us, celebrating the beauty of the food and the warmth of the atmosphere at Catije, where every visit is an unforgettable culinary journey.


B A R &
R E S T A U R A N T

[!\[\]\(45ca4763432c46764e0e232fb8936457_img.jpg\)](#) [!\[\]\(55a7ec24048bdcd65a55a4eac23d4d6e_img.jpg\)](#) [!\[\]\(023021158e22d9c04bed4a43194690ab_img.jpg\)](#) [!\[\]\(bdb3743e6836d9112b8a1cc63dccbf4a_img.jpg\)](#)

© 2023 Catije Bar & Resto. All rights reserved.
[Terms & Conditions](#) | [Privacy Policy](#)

Gambar 3.16 Gambar Tampilan About Us II



[HOME](#) [MENU](#) [ABOUT US](#) [CONTACT US](#) [ORDER YOUR FOOD](#) [My Account](#)

Terms and Conditions

Welcome to Catije Bar & Restaurant. By accessing and using our website, you agree to comply with and be bound by the following terms and conditions:

1. Unauthorized use of this website may give rise to a claim for damages and/or be a criminal offense.
2. Your use of any information or materials on this website is entirely at your own risk.
3. This website contains material which is owned by or licensed to us. This material includes, but is not limited to, the design, layout, look, appearance, and graphics.

For the complete Terms and Conditions, please contact us or visit our physical location.

[Back to About Us](#)

[!\[\]\(4ae72a306054dbd6e24ae8eb29da4b3f_img.jpg\)](#) [!\[\]\(5decaa5e08dffa8cbaa2ad7de8002edb_img.jpg\)](#) [!\[\]\(778aaab28c3c46a0abcc31e0dab7e840_img.jpg\)](#) [!\[\]\(7b07bd6c9cf69704dcd44e96db1b62ce_img.jpg\)](#)

© 2023 Catije Bar & Resto. All rights reserved.
[Terms & Conditions](#) | [Privacy Policy](#)



[HOME](#) [MENU](#) [ABOUT US](#) [CONTACT US](#) [ORDER YOUR FOOD](#) [My Account](#)

Privacy Policy

Your privacy is important to us. This Privacy Policy outlines the types of personal information that is received and collected and how it is used:

1. We collect personal information such as name, contact information, and demographic information for internal record keeping.
2. We use this information to improve our products and services, and we may periodically send promotional emails about new products, special offers, or other information.
3. We are committed to ensuring that your information is secure. In order to prevent unauthorized access or disclosure, we have put in place suitable physical, electronic, and managerial procedures to safeguard and secure the information we collect online.

For the complete Privacy Policy, please contact us or visit our physical location.

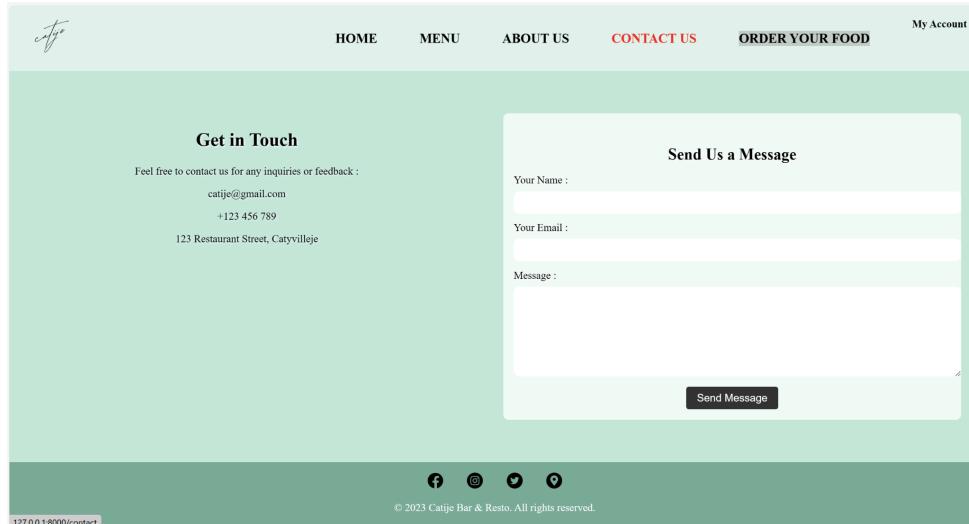
[Back to About Us](#)

[!\[\]\(6c4743e17c4bf6045997b614f2b9cdb6_img.jpg\)](#) [!\[\]\(854464efc125f8d92c8241542fc54ccf_img.jpg\)](#) [!\[\]\(6b489f60d58b9f51c48c12fd5ec11496_img.jpg\)](#) [!\[\]\(91136975f635ac43b5eee520c88edca6_img.jpg\)](#)

© 2023 Catije Bar & Resto. All rights reserved.
[Terms & Conditions](#) | [Privacy Policy](#)

3.3.10 Contact Us

Pada tampilan ini, pengguna dapat mengirimkan umpan balik agar restoran kami dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik kepada pengguna.



Gambar 3.20 Gambar Tampilan Contact Us

3.4 Realisasi Jadwal Pelaksanaan

3.4.1 Tahap Persiapan dan Perencanaan

Tahap persiapan dan perencanaan ini terdiri dari diskusi tentang apa yang akan dibuat dalam project kali ini, bagaimana desain mockup yang diinginkan oleh masing-masing anggota, dan rancangan database(ERD). Team Mousonmask pada awalnya direncanakan pada tahap persiapan dan perencanaan selama 2 minggu, tetapi pada realisasinya hanya membutuhkan waktu selama seminggu saja karena ada pembagian tugas dan dikerjakan secara bersamaan yang menjadikan tahap ini selesai lebih awal dari perencanaan.

3.4.2 Tahap Pengembangan dan Implementasi

Tahap pengembangan ini memakan waktu yang cukup lama yang awalnya direncanakan selama 6 minggu ternyata pada realisasinya selesai pada tepat waktu yaitu selama 6 minggu. Pada tahap ini, Team Mousonmask membuat semua tampilan desain, fitur-fitur yang ada dalam setiap screennya, mengimplementasikan database sesuai dengan ERD dan sistem navigasi yang

telah dibuat sebelumnya, memperbaiki bug ataupun error yang terjadi, pengembangan fungsionalitas setiap screennya agar tidak terjadi kesalahan fatal. Disini Team Mousonmask sedikit mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan databasenya yang menyebabkan pembuatan website Catije Restaurant ini terhambat dan harus mengulur waktu lagi dikarenakan juga error yang tidak kami pahami dimana letak kesalahan dan harus memperbaiki error tersebut.

3.4.3 Tahap Penutupan

Tahap penutupan ini memakan waktu yang tidak lama hanya memerlukan beberapa hari saja. Pada tahap ini, Team Mousonmask mengevaluasi keseluruhan project, menyusun laporan project dan membuat PowerPoint untuk bahan presentasi.

3.5 Realisasi Pembagian Tugas

Pada realisasi pembagian tugasnya, team Mousonmask sesuai dengan rencana sebelumnya. Team Mousonmask juga tidak hanya fokus pada tugasnya tapi juga ikut membantu memperbaiki error yang ada di screen lain.

3.6 Link Terkait

Berikut merupakan link terkait yang digunakan untuk menyimpan pekerjaan proyek aplikasi pemesanan makanan “Catije” ini.

3.6.1 Link Figma

Link :

<https://www.figma.com/file/NtVyRHMhKoqC0wZvhYWpvf/Untitled?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=Z2GQstGGLO31I8kr-0>

3.6.2 Link Github

Link :

<https://github.com/Web-Programming/project-akhir-mousonmask.git>

3.6.3 Link Google Docs

Link :

<https://docs.google.com/document/d/1G9dXAY9rFNzVw6cNC3yQXjnk09eN4YLaKFfGaV0-LGQ/edit#heading=h.1g75ead1evqy>

3.6.4 Link Canva

Link :

<https://www.canva.com/design/DAF5rjsBIs4/PjYEzHBVG4WpapX2k03VKw/edit>

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dengan dibuatnya proyek ini, kami telah mencoba menjawab tantangan era digital dengan mengembangkan sebuah *website* aplikasi pemesanan makanan *online*. Dalam latar belakang, dijelaskan bahwa kemajuan teknologi telah mengubah gaya hidup, dan aplikasi pemesanan makanan menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan konsumen modern dan mendukung pelaku usaha di industri kuliner.

Proyek kami fokus pada pemahaman komponen-komponen Laravel, manajemen basis data, fitur keamanan, serta manfaat migrasi dan seeding dalam pengembangan situs web restoran.

Proses persiapan proyek melibatkan pembagian tugas di antara anggota tim, estimasi biaya yang dibutuhkan, dan perencanaan jadwal pelaksanaan proyek. Dalam pelaksanaan proyek, dilakukan desain mockup, perancangan database, dan pengembangan tampilan aplikasi dengan berbagai fitur seperti Sign Up, Login, Home, Menu, Cart, dan lainnya.

Jadwal pelaksanaan proyek telah direncanakan dengan baik, dimulai dari tahap diskusi tim, desain mockup, rancangan database, hingga implementasi fitur-fitur utama aplikasi. Realisasi jadwal pelaksanaan mengalami sedikit perubahan, namun proyek dapat diselesaikan dengan baik sesuai rencana.

Proyek ini memanfaatkan link terkait seperti Figma untuk desain mockup, Github untuk pengembangan kode, Google Docs untuk dokumentasi, dan Canva untuk dokumentasi presentasi.

4.2 Saran

Kami sangat menyadari *website* yang telah dibuat masih jauh dari kata sempurna mulai dari desain tampilan, database maupun sistem navigasinya agar lebih memudahkan para penggunanya dalam mencari apa yang mereka inginkan. Persoalan ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan Team Mousonmask tentang pembuatan website dan juga Laravel. Dengan menyadari keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh Team Mousonmask dalam pembuatan website, diharapkan saran-saran yang telah disampaikan dapat menjadi panduan yang berharga untuk perbaikan dan pengembangan

selanjutnya. Semoga perbaikan yang dilakukan mampu menghadirkan website yang lebih baik, memenuhi kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang lebih optimal.