

PROPOSAL FINAL PROJECT

PEMROGRAMAN WEB

Good Waste: Setiap Potongan Makanan Punya Peran

Yang Diampu Oleh:

Daud Muhajir, S.Kom., M.Kom.



**Informatika
Telkom University
Surabaya**

Disusun Oleh:

Afif Faisal Alamsyah	1203220010
Tiara Luthfiana Puspa Marizka	1203220020
Jerdin Vanesa	1203220076
Tissa Faradila Permata Sari	1203220142
Achmad Dany Alfansyah	1203220152

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS TELKOM SURABAYA
2024**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidaya, dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan proposal ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi contoh teladan bagi seluruh umat manusia.

Dengan segala kerendahan hati, kami ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada bapak Daud Muhajir, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pengajar kami yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses penyusunan proposal ini. Tak lupa pula, terima kasih kami sampaikan kepada seluruh tim pengembang yang telah berkontribusi dengan penuh dedikasi dan kerja keras dalam menghasilkan proposal final project ini.

Proposal ini disusun sebagai bagian dari tugas akhir kami dalam Program Studi Informatika. Diharapkan proposal ini dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai website “Good Waste”, serta menjadi langkah awal yang baik dalam upaya mengurangi pemborosan makanan di Indonesia.

Terakhir, kami menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang membangun dari berbagai pihak guna perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Semoga website “Good Waste” dapat menjadi solusi yang efektif dan bermanfaat bagi masyarakat bagi lingkungan.

Surabaya, 11 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
 DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 HTML (Hypertext Markup Language)	4
2.2 CSS (Cascading Style Sheet)	4
2.2.1 CSS Framework Bootstrap.....	4
2.3 JavaScript	5
2.4 PHP (Hypertext Preprocessor) Native.....	5
BAB III METODE	6
3.1 Pengembangan Website	6
3.2 Desain Berbasis Pengguna (User-Centered Design).....	7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	9
4.1 Jobdesk dan Link Github	9
4.2 Fitur	10
4.2.1 Homepage.....	10
4.2.2 About Us	11
4.2.3 Sustainability.....	11
4.2.4 Contact Us	12
4.2.5 Join With Us.....	12
4.2.6 Our Partners	12
4.3 Flowchart	14
4.3.1 Home Page.....	14
4.3.2 About Us Page	14
4.3.3 Sustainability Page	15
4.3.4 Contact Us Page.....	16

4.3.5 Join With Us Page.....	17
4.3.6 Our Partners Page	18
4.4 DB Diagram	19
4.5 Screenshoot Tampilan	20
4.5.1 Home Page.....	20
4.5.2 About Us Page	21
4.5.3 Sustainability Page	22
4.5.4 Contact Us Page.....	23
4.5.5 Join With Us Page.....	23
4.5.6 Our Partner Page.....	24
4.6 Poster	25
BAB V PENUTUP	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemborosan makanan merupakan masalah global yang signifikan, dengan dampak besar terhadap lingkungan, ekonomi, dan sosial. Makanan yang terbuang akan menjadi limbah dan menjadi sebuah permasalahan serius yang harus dihadapi karena dapat menimbulkan berbagai kerugian, salah satunya bagi lingkungan dan juga ketahanan pangan. Menurut data Badan Pangan Nasional (BAPPENAS), 23-48 juta ton makanan terbuang sia-sia pertahunnya di Indonesia. Kontribusi besar terbuangnya makanan berasal dari hotel, restoran, katering, supermarket, dan masyarakat yang gemar menyisakan makanannya dan kerugian ekonomi akibat makanan terbuang Rp.213-551 triliun/tahun.



Sumber: Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), 2018-2023(dikutip dari: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/komposisi>).

Kesadaran akan dampak lingkungan dan ekonomi dari pemborosan makanan juga semakin meningkat di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, website ini dibuat bertujuan untuk mengajak pengguna yang memiliki smartphone untuk berperan aktif dalam mengurangi pemborosan makanan di Indonesia. Dengan memberikan akses informasi dan solusi yang praktis, website ini ditujukan untuk menjadi alat yang efektif bagi pengguna yang ingin berkontribusi dalam mengatasi masalah pemborosan makanan, sambil meningkatkan kesadaran akan akibat dari *food waste* jika dilakukan secara terus-menerus.

Food waste berkontribusi secara signifikan terhadap emisi gas rumah kaca. Ketika makanan membusuk di tempat sampah, mereka akan menghasilkan gas rumah kaca yang disebut metana, yang lebih berbahaya daripada CO₂. Selain itu, gas rumah kaca juga dilepaskan selama produksi dan transportasi makanan. Kelebihan jumlah gas rumah kaca seperti metana, CO₂ dan CFC menyebabkan peningkatan penyerapan radiasi infra merah, yang pada gilirannya memnaskan atmosfer bumi dan menyebabkan pemanasan global serta perubahan iklim yang signifikan. Para ilmuwan memperkirakan jika masyarakat dapat menghentikan pemborosan makanan, maka dapat mencegah sekitar 11% dari total emisi gas rumah kaca yang dihasilkan oleh sistem pangan. Oleh karena itu, mengurangi pemborosan makanan adalah langkah penting dalam mitigasi perubahan iklim.

Melakukan kemitraan dengan restoran, kafe toko makanan, dan hotel memiliki potensi besar untuk mengurangi pemborosan makanan di tingkat komersial. Sebagai entitas terdepan dalam memproduksi makanan, mereka memiliki peran kunci dalam mengelola persediaan dan mengurangi limbah makanan. Dengan bergabung dalam inisiatif ini, bisnis makanan dapat mengalami manfaat yang signifikan, seperti pengurangan biaya limbah dan peningkatan citra merek sebagai perusahaan yang peduli lingkungan. Dengan adanya sistem yang terorganisir dengan baik, sisa makanan yang masih layak konsumsi dapat diidentifikasi, disimpan, dan didistribusikan kembali dengan harga diskon kepada konsumen yang membutuhkan. Melalui website atau platform online, konsumen dapat dengan mudah mengetahui makanan yang tersedia dengan harga diskon dan melakukan pembelian secara langsung. Hal tersebut tidak hanya memberikan manfaat bagi konsumen yang ingin berhemat, tetapi juga membantu mengurangi pemborosan makanan secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan kesadaran yang lebih luas tentang pentingnya mengurangi pemborosan makanan di Indonesia?
2. Bagaimana memotivasi pengguna *smartphone* untuk aktif berperan dalam mengelola sisa makanan secara efisien?
3. Bagaimana mengintegrasikan pengguna, bisnis makanan, dan lembaga sosial dalam pengelolaan sisa makanan yang efisien melalui website ini?
4. Bagaimana memfasilitasi pengelolaan sisa makanan di tingkat komersial sehingga dapat berkontribusi pada pengurangan pemborosan makanan secara signifikan?
5. Bagaimana mengubah persepsi masyarakat tentang sisa makanan dari menjadi limbah menjadi peluang baru?
6. Bagaimana memastikan bahwa website ini dapat mendukung kebijakan pemerintah dan inisiatif non-pemerintah dalam mengurangi pemborosan makanan serta menjadi bagian dari gerakan global untuk menjaga keberlanjutan lingkungan dan ketahanan pangan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan website *Good Waste* adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan dampak positif bagi lingkungan, ekonomi, dan sosial dengan mengurangi pemborosan makanan serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengatasi masalah *food waste*.
2. Mengajak pengguna yang memiliki *smartphone* untuk berperan aktif dalam mengurangi pemborosan makanan di Indonesia.
3. Menjadi alat yang efektif bagi pengguna yang ingin berkontribusi dalam mengatasi masalah pemborosan makanan dan meningkatkan kesadaran akan akibat dari *food waste* jika dilakukan secara terus-menerus.
4. Mengurangi pemborosan makanan di tingkat komersial dengan memfasilitasi pengelolaan sisa makanan yang efisien dan penawaran makanan dengan harga diskon kepada konsumen yang membutuhkan.
5. Memberikan solusi praktis bagi pengguna dalam memanfaatkan sisa makanan dengan efisien dan mengubahnya menjadi peluang baru.

6. Mendukung kebijakan pemerintah dan inisiatif non-pemerintah dalam mengurangi pemborosan makanan, serta menjadi bagian dari gerakan global untuk menjaga keberlanjutan lingkungan dan ketahanan pangan.

1.4 Manfaat

Hasil dari perancangan website *Good Waste* adalah sebagai berikut:

1. Website ini diharapkan secara signifikan mengurangi pemborosan makanan di Indonesia dengan melibatkan pengguna, bisnis makanan, dan lembaga sosial dalam pengelolaan sisa makanan yang lebih efisien.
2. Melalui fitur-fitur yang tersedia dalam website, diharapkan pengguna akan memiliki pemahaman yang lebih baik akan pentingnya mengatasi masalah *food waste* dan dampaknya terhadap lingkungan, ekonomi, dan sosial.
3. Website ini mendorong pengguna yang memiliki *smartphone* untuk berpartisipasi aktif baik melalui fitur-fitur website maupun program-program yang diselenggarakan oleh website.
4. Diharapkan pengelolaan sisa makanan di tingkat komersial menjadi lebih efisien dan terorganisir dengan baik.

1.5 Batasan

1. Penyebaran website ini akan difokuskan terutama di Indonesia.
2. Website ini tidak bertujuan untuk menggantikan kebijakan pemerintah atau inisiatif non-pemerintah, namun akan berperan sebagai alat pendukung dan pelengkap.
3. Pengelolaan sisa makanan di tingkat komersial akan difokuskan pada usaha makanan dan minuman serta lembaga sosial yang telah bekerja dengan website ini.
4. Website ini akan memberikan solusi praktis untuk mengelola sisa makanan, namun tidak akan menangani masalah pengumpulan sampah rumah tangga secara langsung.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam pengembangan web, ada beberapa tools yang bisa digunakan untuk membuat halaman web agar menjadi interaktif, menarik, dan dinamis. Seperti, HTML (*Hypertext Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), JavaScript, PHP (*Hypertext Processor Native*). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut dari tools-tools yang bisa digunakan untuk membuat halaman web :

2.1 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML merupakan bahasa markup standar yang biasa digunakan untuk membuat sebuah halaman web. HTML menggambarkan struktur halaman web dengan menggunakan serangkaian elemen-elemen yang disusun di sebuah dokumen HTML. Setiap elemen-nya menggunakan tag untuk menentukan bagian dari konten seperti, judul, paragraf, tautan, gambar, dan yang lainnya. Dokumen HTML biasanya dimulai dengan tag `<html>` yang menandakan awal dari dokumen. Lalu, terdapat tag `<head>` yang berisi informasi tentang metadata seperti judul halaman. Selanjutnya, terdapat tag `<body>` yang biasanya berisi konten yang akan ditampilkan. Selain itu, HTML mempunyai beberapa elemen dasar yang biasa digunakan secara umum seperti, `<h1>`, `<p>`, ``, `<a>`, dan yang lainnya.

2.2 CSS (Cascading Style Sheet)

CSS adalah bahasa yang biasa digunakan untuk mengatur tampilan dan format halaman web yang ditulis di HTML. CSS biasa digunakan untuk mengontrol tata letak, warna, jenis font, ukuran, dan dekorasi halaman web yang lainnya. CSS memisahkan tata letak dan gaya dari konten HTML yang memungkinkan untuk membuat sebuah halaman web yang konsisten dan responsif. CSS biasa bekerja dengan cara menerapkan aturan gaya pada HTML dengan menggunakan selector. Misalnya, dengan menggunakan selector `h1` untuk menerapkan gaya pada semua elemen `<h1>`, atau menggunakan kelas dan ID untuk menargetkan elemen tertentu. Selain itu, CSS juga mendukung berbagai properti gaya, seperti warna (*color*), ukuran font (*font-size*), jenis font (*font-family*), tata letak (*margin*, *padding*, *float*), dekorasi (*border*, *background*), dan banyak lagi. CSS juga mendukung konsep kaskade dan warisan, yang memungkinkan untuk menimpa dan mewariskan gaya dari berbagai sumber yang ada.

2.2.1 CSS Framework Bootstrap

Bootstrap adalah salah satu framework di CSS yang paling banyak digunakan untuk mengembangkan web yang responsif dan *mobile-friendly*. Bootstrap menyediakan beberapa komponen *front-end* dan juga alat untuk mendesain yang sangat memudahkan untuk membuat tata halaman web yang konsisten dan menarik. Fitur utama dari bootstrap adalah

1. Grid system

Bootstrap menyediakan sistem grid yang responsif dan fleksibel yang akan memudahkan ketika membuat tata letak halaman web yang responsif dan

mobilefriendly. Grid Bootstrap terbagi menjadi 12 kolom, yang dapat dikombinasikan untuk membuat berbagai tata letak halaman web yang berbeda.

2. Komponen UI siap pakai

Bootstrap menyediakan sejumlah komponen UI siap pakai yang mempercepat proses pengembangan, seperti tombol, formulir, kartu, navigasi, jumbotron, dan banyak lagi.

3. Desain yang responsif

Bootstrap dirancang dengan responsif yang berarti bahwa halaman web yang dibangun dengan menggunakan Bootstrap akan otomatis menyesuaikan diri dengan berbagai perangkat dan ukuran layar, mulai dari desktop hingga perangkat mobile.

4. Pemrograman javascript yang telah ditingkatkan

Selain komponen CSS, Bootstrap juga menyertakan sejumlah plugin JavaScript yang berguna, seperti dropdown, modal, carousel, tab, dan banyak lagi. Plugin ini memungkinkan untuk menambahkan fungsionalitas yang interaktif ke halaman web.

2.3 JavaScript

JavaScript adalah sebuah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sering digunakan untuk membuat halaman web yang interaktif. JavaScript berada di browser pengguna dan memungkinkan untuk menambahkan fungsionalitas seperti formulir, animasi, efek visual, manipulasi dom (*Document Object Model*), dan lain-lain. JavaScript dapat merespons interaksi pengguna secara dinamis, berkomunikasi dengan server tanpa harus memperbarui data dan tanpa harus memuat ulang halaman, dan mengubah konten halaman web tanpa perlu me-refresh halaman lagi. JavaScript memiliki banyak pustaka dan framework yang memperluas fungsionalitasnya, seperti jQuery, React, Angular, dan Vue.js.

2.4 PHP (Hypertext Preprocessor) Native

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berada di sisi server dan sering digunakan untuk mengembangkan website web dinamis. PHP juga memungkinkan untuk menghasilkan konten web secara dinamis berdasarkan request dari pengguna. Selain itu, PHP juga dapat menghasilkan halaman web yang disesuaikan dengan data yang diterima dari server dan PHP juga dapat digunakan untuk mengelola sesi pengguna, mengirim dan menerima cookie, mengelola file, dan lain-lain. PHP adalah bahasa yang sangat populer dan kuat untuk pengembangan web, dan banyak digunakan dalam berbagai website web, mulai dari situs web pribadi hingga website skala besar.

BAB III METODE

3.1 Pengembangan Website

Dalam mengembangkan website “*Good Waste*” dengan menggunakan PHP *Native* sebagai *framework* PHP, berikut merupakan komponen-komponen yang akan digunakan:

1. HTML, CSS, dan JavaScript:

- HTML, merupakan komponen yang digunakan untuk membangun struktur dasar halaman web, seperti elemen UI, formulir, dan tautan.
- CSS, merupakan komponen yang bertanggung jawab dalam menampilkan dan memformat halaman web, lalu membuatnya menarik dan responsif.
- JavaScript, merupakan komponen yang memungkinkan terjadinya interaktivitas dalam website, seperti validasi formulir, animasi, dan manipulasi elemen DOM.

2. PHP *Native*

- Logika Bisnis, dirancang menggunakan PHP *Native* untuk mengatur logika website, seperti manajemen pengguna, manajemen sisa makanan, dan pengelolaan bisnis.
- Pengaturan Sesi, digunakan untuk otentikasi pengguna, penanganan sesi, dan manajemen hak akses.

Berikut metode pengembangan website *Good Waste*:

1. Analisis Kebutuhan

- Melakukan analisis mendalam tentang masalah pemborosan makanan di Indonesia, termasuk penyebab, dampak, dan tren yang relevan.
- Mengidentifikasi kebutuhan pengguna, termasuk pembeli, penjual, dan administrator, serta pemahaman tentang tantangan yang mereka hadapi dalam mengelola sisa makanan.

2. Perencanaan Proyek

- Menentukan tujuan dan cakupan proyek website *Good Waste*, serta mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan.
- Menetapkan jadwal proyek yang realistis, termasuk estimasi waktu untuk setiap tahap pengembangan website.

3. Desain Konseptual

- Membuat desain konseptual website *Good Waste* berdasarkan hasil analisis, kebutuhan, termasuk sketsa antarmuka pengguna, alur kerja, dan fitur-fitur kunci.
- Mempertimbangkan kebutuhan pengguna dari berbagai segmen, seperti pembeli, penjual, dan administrator dalam desain website.

4. Prototyping

- Membuat prototipe website *Good Waste* dengan menggunakan alat *prototyping* seperti Figma.
- Menguji prototipe dengan pengguna potensial untuk mengumpulkan umpan balik dalam hal kejelasan desain, navigasi, dan fungsionalitas.

5. Pengembangan *Front-end*
 - Mengimplementasikan desain antarmuka pengguna ke dalam kode HTML, CSS, dan JavaScript.
 - Memastikan antarmuka pengguna responsif, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai perangkat dan ukuran layar.
6. Pengembangan *Back-end*
 - Membangun logika bisnis website *Good Waste* dengan menggunakan PHP *Native*.
 - Mengintegrasikan website dengan basis data untuk menyimpan dan mengelola informasi.
7. Implementasi Fitur-fitur Utama
 - Mengimplementasikan fitur-fitur kunci yang diidentifikasi, seperti memberikan pengguna harga diskon untuk membeli makanan sisa dari restoran, melacak berapa banyak makanan yang telah pengguna selamatkan atau sumbangkan melalui website, dan membagikan makanan yang tidak terpakai kepada orang lain di komunitas mereka.
 - Memastikan semua fitur berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan harapan pengguna.
8. Pengujian dan Debugging
 - Melakukan pengujian menyeluruh terhadap website *Good Waste* untuk memastikan kualitas dan kinerja yang baik.
 - Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah yang ditemukan selama proses pengujian.
9. Evaluasi dan Pembaruan
 - Melakukan pemantauan kinerja dan umpan balik dari pengguna setelah peluncuran website.
 - Melakukan pembaruan dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik guna meningkatkan kualitas, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna website *Good Waste*.

3.2 Desain Berbasis Pengguna (User-Centered Design)

User-centered Design (UCD) merupakan proses design yang dilakukan secara iteratif dan menjadikan kebutuhan dan keinginan user menjadi fokus utama dalam prosesnya, sehingga desainer bisa menciptakan solusi yang dapat digunakan secara nyaman oleh user. Dalam konteks website “*Good Waste*” yang melibatkan pembeli, penjual, dan administrator memerlukan beberapa langkah dalam mengwebsitekanny:

1. Pemahaman Kebutuhan Administrator
 - Melakukan penelitian mendalam tentang kebutuhan administrator dalam mengelola dan memantau sistem website *Good Waste*.
 - Melakukan identifikasi fitur dan fungsionalitas yang diperlukan dalam mengelola data, menganalisis performa, dan mengelola interaksi antara penjual dan pembeli.
2. Pembuatan Persona Administrator
 - Membuat persona yang merepresentasikan karakteristik, kebutuhan, dan tujuan dari administrator website *Good Waste*.

- Persona akan membantu dalam memahami lebih mendalam kebutuhan dan preferensi administrator dalam menggunakan website.
3. *Prototyping* dan Pengujian Internal
- Membuat prototipe antarmuka pengguna untuk bagian administrator dari website *Good Waste*.
 - Melakukan pengujian internal antara tim pengembang dengan tim administrasi guna mendapatkan umpan balik tentang keterpahaman, kejelasan, dan fungsionalitas website dari perspektif administrator.
4. Iterasi dan Perbaikan
- Berdasarkan umpan balik dari pengujian internal, selanjutnya melakukan iterasi dan perbaikan pada desain website untuk memastikan kebutuhan administrator terpenuhi dengan baik.
 - Memastikan antarmuka pengguna dan fungsionalitas website mudah dipahami dan efisien untuk digunakan oleh administrator.
5. Peluncuran Internal dan Pelatihan
- Setelah prototipe disetujui oleh tim administrasi, selanjutnya melakukan peluncuran internal website *Good Waste* untuk digunakan oleh administrator.
 - Menyediakan pelatihan kepada administrator tentang cara menggunakan website dengan efektif, termasuk navigasi antarmuka pengguna, manajemen data, dan pelaporan.
6. Evaluasi dan Pembaruan
- Setelah melakukan peluncuran internal, tim harus terus memantau penggunaan website oleh administrator dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna.
 - Melakukan pembaruan dan perbaikan tambahan berdasarkan umpan balik untuk memastikan website terus memenuhi kebutuhan dan preferensi administrator.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Jobdesk dan Link Github

Nama	Jobdesk	Link GitHub
Tiara Luthfiana Puspa Marizka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat halaman "About Us", 2. Membuat <i>Powerpoint</i>. 3. Membuat Proposal (Bab II. Landasan Teori dan Bab IV. <i>Screenshot</i> tampilan) 	https://github.com/afiffaisal567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/aboutus.html
Jerdin Vanesa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat halaman "Our Partners" 2. Membuat proposal (Bab I dan <i>Flowchart</i>) 	https://github.com/afiffaisal567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/ourpartner.html https://github.com/afiffaisal567/Tubes_GoodWaste/tree/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/uploads
Tissa Faradila Permata Sari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat halaman "Sustainability" 2. Membuat proposal (Bab III. Metode, Bab IV. Fitur, Bab. V penutup) 3. Membuat source code java script. 	https://github.com/afiffaisal567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/sustainability.html https://github.com/afiffaisal567/Tubes_GoodWaste/tree/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/uploads

		4d557bc51f/assets/js
Afif Faisal Alamsyah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat halaman "Contact Us", dan "Join With Us", - Membuat data SQL 2. Membuat video rekaman presentasi 	https://github.com/afiffaisa1567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/contactus.php https://github.com/afiffaisa1567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/register.php https://github.com/afiffaisa1567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/goodwaste.sql
Achmad Dany Alfansyah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat halaman "HomePage", 2. Membuat poster website 3. Membuat proposal (Daftar isi, Daftar Pustaka, dan DB diagram) 	https://github.com/afiffaisa1567/Tubes_GoodWaste/blob/6ed6d2b3c9d237c5627c3780d2e8c94d557bc51f/index.html

Link Github:

https://github.com/afiffaisa1567/Tubes_GoodWaste.git

4.2 Fitur

4.2.1 Homepage

Homepage website "Good Waste: Setiap Potongan Makanan Punya Peran" dirancang dengan berbagai fitur untuk mengatasi masalah pemborosan makanan. Di halaman utama, terdapat video penjelasan yang informatif mengenai isu pemborosan makanan, memberikan wawasan mendalam tentang urgensi masalah ini. Pengguna dapat

mengklik link “Learn More” untuk menuju halaman About Us, yang menjelaskan lebih lanjut tentang masalah yang dihadapi dan solusi yang ditawarkan oleh Good Waste. Bagian “Our Services” menggambarkan fitur-fitur utama aplikasi Good Waste, seperti penawaran harga makanan, kalkulator pemborosan makanan untuk menghitung berapa banyak makanan yang telah diselamatkan oleh Good Waste, serta layanan pembagian makanan untuk memastikan setiap potongan makanan dimanfaatkan secara maksimal.

Selain itu, terdapat bagian “Recent Blog” yang diambil dari halaman Sustainability, menjelaskan berbagai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) yang diusung oleh website ini. Pengguna juga dapat melihat rating dari klien yang telah mencoba layanan ini, memberikan gambaran nyata tentang manfaat yang dirasakan. Sebelum footer, terdapat fitur “Hubungi Kami” yang memudahkan klien untuk menghubungi tim Good Waste jika ingin memesan makanan dari restoran yang tersedia di aplikasi, cukup dengan menekan tombol “Hubungi Kami Sekarang”. Terakhir, footer website yang mencakup rincian kontak seperti email, nomor telepon, dan link website yang dapat dihubungi untuk informasi lebih lanjut.

4.2.2 About Us

Halaman “About Us” pada website Good Waste berisi tentang penjelasan tentang misi dan visi Good Waste serta kontribusinya dalam mengatasi global warming. Di sini, dijelaskan apa itu Good Waste, Good Waste adalah sebuah platform yang berfokus pada pengurangan limbah makanan layak untuk mendukung keberlanjutan lingkungan dan sosial. Halaman ini juga menguraikan bagaimana pemborosan makanan bertentangan dengan tiga Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) : SDG 2 (Tanpa Kelaparan), SDG 15 (Kehidupan di Darat), dan SDG 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab).

Selain itu, halaman ini juga membahas tentang “*Insidious Issues*”, yang menyoroti masalah tersembunyi dari pemborosan makanan yang merusak lingkungan secara sedikit demi sedikit yang luput dari perhatian masyarakat. Dengan menyadarkan pengguna akan isu-isu yang sedang terjadi, Good Waste mengajak untuk ikut berkontribusi dengan menggunakan aplikasi ini maupun aplikasi serupa yang membantu mengurangi limbah makanan dan menawarkan solusi berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang lebih efisien. Bagian terakhir dari halaman ini adalah penjelasan tentang prinsip “*Reduce, Recycle, Reuse*” (3R), yang menggunakan pendekatan efektif dalam mengatasi masalah pemborosan makanan. Good Waste menekankan pentingnya mengurangi, mendaur ulang, dan menggunakan kembali makanan untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berkelanjutan.

4.2.3 Sustainability

Halaman “Sustainability” di website Good Waste menampilkan informasi yang komprehensif yang berisi tentang pentingnya mengurangi pemborosan makanan. Bagian pertama pada halaman ini berisi slideshow yang menjelaskan berbagai aspek terkait Food Waste, seperti tiga penyebab utama menumpuknya limbah makanan, dampak yang dapat ditimbulkan oleh pemborosan makanan di masa mendatang, manfaat dari upaya pengurangan food waste, penjelasan mengenai jenis sampah makanan, dan zat berbahaya yang dihasilkan dari limbah makanan.

Selanjutnya, halaman ini menyajikan data mengenai pemborosan makanan di Indonesia pada tahun 2023, yang mencapai Rp 500 triliun. Melalui program Good Waste, makanan yang sebelumnya akan dibuang dapat diidentifikasi, disimpan, dan dijual kembali dengan harga yang lebih terjangkau atau didonasikan kepada yang membutuhkan. Di bagian penjelasan tentang SGDs, dijelaskan bahwa perancangan website ini mendukung beberapa Tujuan Pembangunan Berkelanjutan : SDG 1 (Tanpa Kemiskinan), SDG 2 (Tanpa Kelaparan), SDG 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab), dan SDG 13 (Penanganan Perubahan Iklim). Website ini tidak hanya berdampak positif pada lingkungan tetapi juga mempromosikan nilai-nilai keberlanjutan dan tanggung jawab sosial di kalangan pelaku bisnis dan masyarakat luas.

4.2.4 Contact Us

Halaman “Contact Us” di website Good Waste dirancang untuk memfasilitasi komunikasi antar pengguna dan tim Good Waste. Halaman ini menampilkan form khusus untuk mengisi ulasan dari pengguna. Formular ulasan ini memungkinkan pengguna untuk memberikan *feedback* mengenai pengalaman mereka dengan layanan Good Waste, termasuk aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan website, kepuasan terhadap layanan yang ditawarkan, serta saran untuk perbaikan.

Fitur form ulasan ini sangat penting dalam Upaya Good Waste untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan. Dengan menerima umpan balik langsung dari pengguna, tim Good Waste dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan serta mengapresiasi aspek yang sudah berjalan baik. Selain itu, ulasan yang diberikan pengguna juga dapat membantu calon pelanggan lain dalam membuat Keputusan yang lebih informatif sebelum menggunakan layanan Good Waste. Proses ini menciptakan siklus perbaikan berkelanjutan yang tidak hanya meningkatkan kepuasan pelanggan tetapi juga membangun reputasi positif bagi Good Waste.

4.2.5 Join With Us

Halaman “Join With Us” di website Good Waste dirancang untuk menarik perhatian pengusaha yang ingin berkontribusi dalam visi dan misi Good Waste. Halaman ini menampilkan form yang memungkinkan para pengusaha untuk mengajukan kemitraan dengan Good Waste. Formulir ini mencakup berbagai bidang informasi yang diperlukan, seperti nama usaha, jenis usaha, dan lain sebagainya.

Dengan menyediakan form ini, Good Waste dapat mempermudah proses bagi pengusaha yang memiliki visi serupa dalam hal keberlanjutan dan pengelolaan limbah untuk menjadi mitra resmi. Proses ini tidak hanya membantu memperluas jaringan dan dampak Good Waste, tetapi juga mendorong kolaborasi yang saling menguntungkan. Melalui kemitraan strategis ini, Good Waste dapat memperkuat Upaya mereka dalam menciptakan lingkungan yang lebih bersih dan berkelanjutan, sementara para mitra dapat mengakses peluang bisnis baru dan berkontribusi pada perubahan positif dalam Masyarakat.

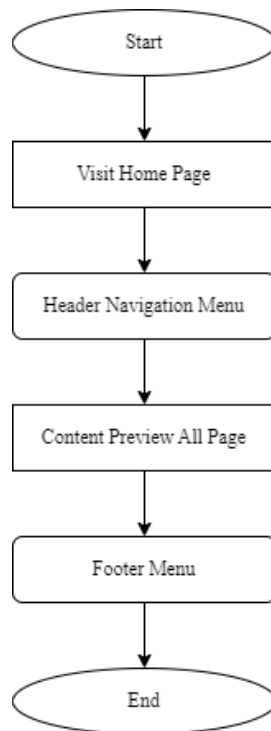
4.2.6 Our Partners

Halaman “Our Partners” pada website Good Waste berisi tentang menampilkan daftar restoran atau tempat makanan yang telah bermitra dengan website ini. Setelah mitra mengisi formulir di halaman “Join With Us” dan diterima oleh admin, informasi

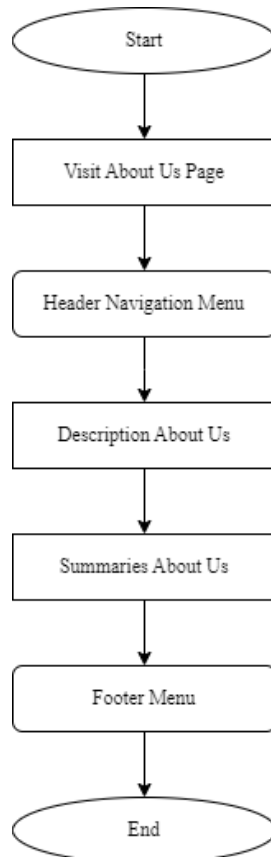
mereka akan langsung dimasukkan ke halaman ini. Setiap restoran yang telah bergabung akan ditampilkan lengkap dengan detail kontak dan informasi lainnya. Salah satu fitur penting dari halaman ini adalah integrasi dengan Whastapp. Jika restoran atau tempat makan telah menginputkan nomor Whatsapp toko mereka, pengguna dapat dengan mudah mengetahui makanan apa saja yang dijual dengan mengklik tombol “Hubungi Kami”. Pengguna akan diarahkan ke nomor Whatsapp dari penjual makanan tersebut, lalu memungkinkan mereka untuk menanyakan makanan apa saja yang tersedia dengan harga diskon. Halaman “Our Partners” ini akan memudahkan pengguna dalam menemukan pilihan makanan yang masih layak konsumsi dengan harga yang lebih terjangkau, sekaligus mendukung mitra dalam mengurangi pemborosan makanan

4.3 Flowchart

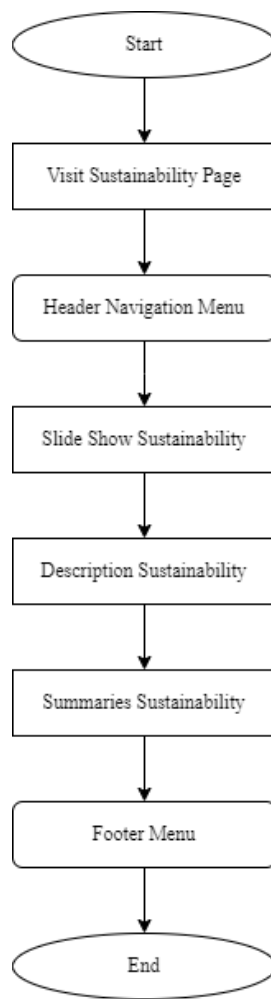
4.3.1 Home Page



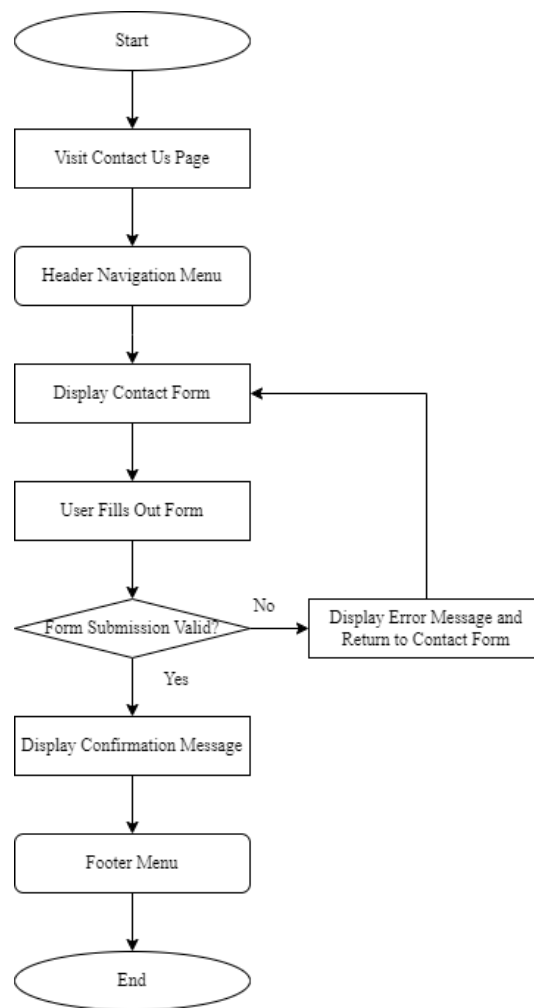
4.3.2 About Us Page



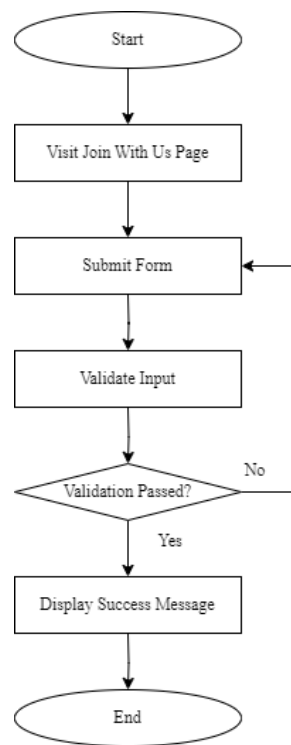
4.3.3 Sustainability Page



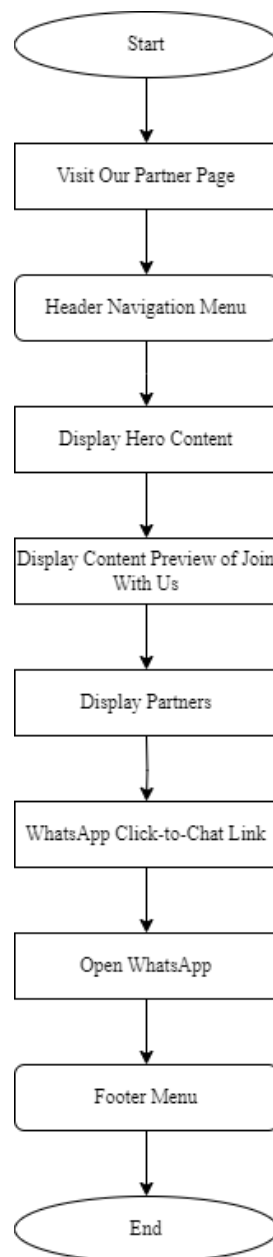
4.3.4 Contact Us Page



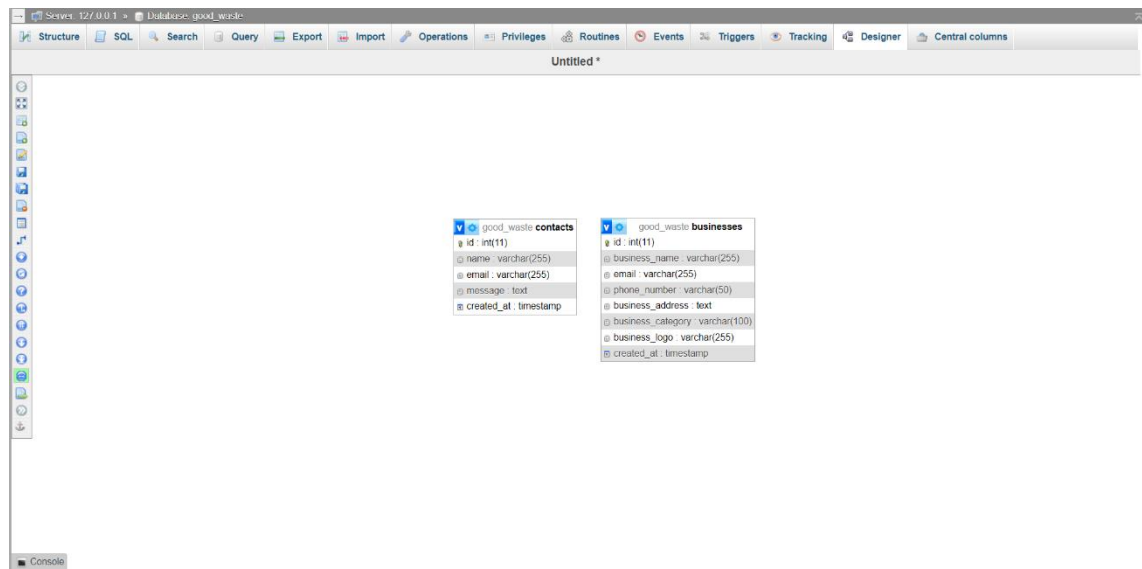
4.3.5 Join With Us Page



4.3.6 Our Partners Page

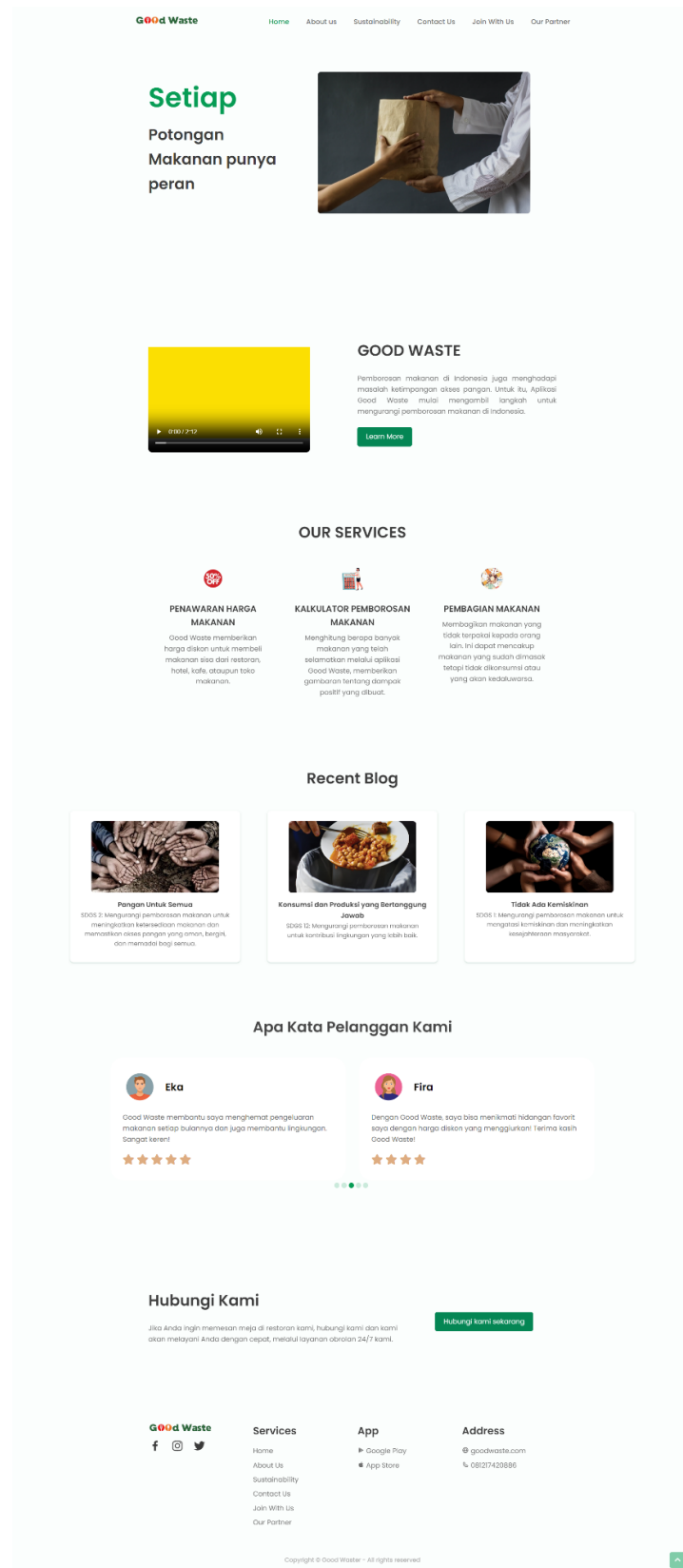


4.4 DB Diagram



4.5 Screenshoot Tampilan

4.5.1 Home Page



4.5.2 About Us Page

Good Waste[Home](#)[About us](#)[Sustainability](#)[Contact Us](#)[Join With Us](#)[Our Partner](#)


Good Waste

Good Waste adalah sebuah aplikasi yang dimana konsumen dapat membeli makanan dengan harga diskon yang lebih terjangkau, sementara restoran, kafe, atau toko makanan dapat mengurangi jumlah makanan yang dibuang setiap harinya. Hal ini sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan, terutama Sustainable Development Goals (SDGs) PBB, seperti SDG 2 (Zero Hunger), SDG 15 (Life On Land), dan SDG 12 (Responsible Consumption and Production) yang mendorong pola konsumsi yang lebih berkelanjutan dan mengurangi pemborosan makanan. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya memberikan solusi praktis untuk masalah food waste, tetapi juga mendukung upaya global untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.



Food Waste

Food waste sangat bertentangan dengan Sustainable Development Goals (SDGs) PBB, terutama SDG 2 (Zero Hunger), SDG 15 (Life On Land), dan SDG 12 (Responsible Consumption and Production). Dengan meminimalkan pemborosan makanan, kita dapat membantu mengurangi ketimpangan global dan mempromosikan pola konsumsi yang bertanggung jawab. Selain itu, mengurangi food waste juga akan mengurangi emisi gas rumah kaca yang dihasilkan oleh pembuangan makanan yang berakhir di tempat pembuangan sampah.



Insidious Issues?

Insidious issues merupakan masalah yang mengacu pada pemborosan makanan, merusak lingkungan, ekonomi, dan sosial tanpa banyak perhatian. Indonesia bisa mempertimbangkan hal ini untuk memberikan insentif kepada restoran, kafe, dan toko makanan untuk bergabung dengan aplikasi serupa yang memungkinkan masyarakat membeli makanan sisa dengan harga diskon. Langkah ini tidak hanya membantu mengurangi pemborosan makanan, tetapi juga memberikan solusi yang berkelanjutan dalam memenuhi kebutuhan makanan masyarakat dengan lebih efisien.



Reduce, Recycle, Reuse.

Reduce, Reuse, dan Recycle (3R) merupakan pendekatan yang efektif dalam mengatasi masalah pemborosan makanan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, Indonesia dapat mengurangi jumlah makanan yang terbuang dengan cara meminimalkan pembelian yang berlebihan (Reduce), memanfaatkan kembali makanan yang masih layak konsumsi (Reuse), dan mendaur ulang sisa makanan untuk digunakan sebagai kompos atau energi (Recycle).

Good Waste
f o t

Services
[Home](#)
[About Us](#)
[Sustainability](#)
[Contact Us](#)
[Join With Us](#)
[Our Partner](#)

App
▶ Google Play
▲ App Store

Address
@ goodwaste.com
📞 081217428886

Copyright © Good Waste - All rights reserved

▲

4.5.3 Sustainability Page

Good Waste

HomeAbout usSustainabilityContact UsJoin With UsOur Partner

Dampak Lingkungan



Secara global sampah makanan menimbulkan 4,4 Giga ton CO₂e. Selain itu, food waste meningkat risiko kelangkaan air, berpotensi menimbulkan erosi tanah, hilangnya keanekaragaman hayati, risiko biodiversitas.

Dampak Finansial



Setiap tahun ada 1,3 milyar ton makanan yang terbuang sia-sia, nilai pangan yang terbuang pertahun setara dengan 1 triliun dollar AS

Dampak Sosial



1 dari 3 anak Indonesia menderita stunting kurang gizi dalam tahap akut yang menyebabkan kerdilnya tubuh anak

Dampak Food Waste

Bagi Kehidupan Sekarang dan Mendatang

Setiap Potongan Makanan Punya Peran: Daur Ulang Untuk Masa Depan Yang Berkelanjutan

Menurut Kepala Badan Pangan Nasional (Bapenas) Arief Prasetyo, dalam sebuah acara Rapat Koordinasi Pengendalian Inflasi di Kementerian Dalam Negeri pada tanggal 6 November 2023, pemborosan makanan di Indonesia setiap tahunnya mencapai Rp 500 triliun. Dia juga menjelaskan bahwa pemborosan pangan terjadi sebesar 17% ketika makanan sudah sampai di meja makan, sementara sebanyak 14% terjadi pasca-panen, sehingga total pemborosan mencapai 31%. Dengan adanya program ini, makanan yang sebelumnya akan dibuang dapat didistribusikan, disimpan, dan dijual kembali dengan harga yang lebih terjangkau atau bahkan didonasikan kepada mereka yang membutuhkan. Dampak pertama yang terlihat adalah pengurangan jumlah limbah makanan yang berakhir di tempat pembuangan sampah, mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan dan mengurangi biaya pengelolaan sampah bagi bisnis kuliner. Selain itu, program ini juga membantu meningkatkan kesadaran akan masalah pemborosan makanan di kalangan masyarakat, mengedukasi mereka tentang pentingnya menghargai sumber daya pangan dan meminimalkan pemborosan. Secara sosial, program ini dapat memperkuat hubungan antara bisnis kuliner dan komunitas setempat, menciptakan kaitan yang lebih erat dan meningkatkan citra positif mereka di mata konsumen. Dengan mengoptimalkan pemanfaatan sisa makanan, program ini juga berpotensi untuk meningkatkan profitabilitas bisnis kuliner dengan mengurangi biaya pembelian bahan baku baru. Secara keseluruhan, program optimal pemanfaatan sisa makanan ini tidak hanya berdampak positif pada lingkungan dan ekonomi, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai keberlanjutan dan tanggung jawab sosial di kalangan pelaku bisnis dan masyarakat luas.



Tidak Ada Kemiskinan
SDG 1: No Poverty (Tidak Ada Kemiskinan). Pemborosan makanan dapat memperburuk ketimpangan akses pangan di berbagai daerah, dengan limbah makanan dapat didonasikan untuk mengurangi kemiskinan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.



Pangan Untuk Semua
SDG 2: Zero-hunger (Pangan Untuk Semua). Pemborosan makanan mengurangi ketersediaan makanan bagi mereka yang membutuhkan. Dengan ini dapat mengurangi pemborosan makanan, lebih banyak makanan dapat didistribusikan untuk mengurangi kelaparan dan memastikan akses pangan yang aman, bergizi, dan memadai bagi semua.



Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab
SDG 12: Responsible Consumption and Production (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab). Membuang makanan secara berlebihan merupakan limbah dari emisi yang merugikan lingkungan. Dengan mengurangi pemborosan makanan, Indonesia dapat berkontribusi pada upaya global untuk mengurangi konsumsi berlebihan dan meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya.



Aksi Iklim
SDG 13: Climate Action (Aksi Iklim). Pemborosan makanan menyumbang pada emisi gas rumah kaca melalui produksi, transportasi, dan pembuangan makanan yang tidak terpakai. Dengan mengurangi pemborosan makanan, Indonesia dapat membantu mengurangi dampak perubahan iklim dan berkontribusi pada upaya global untuk mencapai target.

Good Waste

f

@

t

Services

Home
About Us
Sustainability
Contact Us
Join With Us
Our Partner

App

Google Play

App Store

Address

@ goodwaste.com

08217422886

Copyright © Good Waster - All rights reserved



4.5.4 Contact Us Page

Good Waste

[Home](#) [About us](#) [Sustainability](#) [Contact Us](#) [Join With Us](#) [Our Partner](#)

Contact me
Do you have a project in mind, contact me here!

www.goodwaste.com
081217420886

Good Waste
f i t

Services
[Home](#)
[About Us](#)
[Sustainability](#)
[Contact Us](#)
[Join With Us](#)
[Our Partner](#)

App
[Google Play](#)
[App Store](#)

Adress
[@goodwaste.com](#)
[081217420886](#)

Copyright © Good Waster - All rights reserved

4.5.5 Join With Us Page

Registrasi Bisnis

Logo Bisnis
 No file chosen

Nama Bisnis

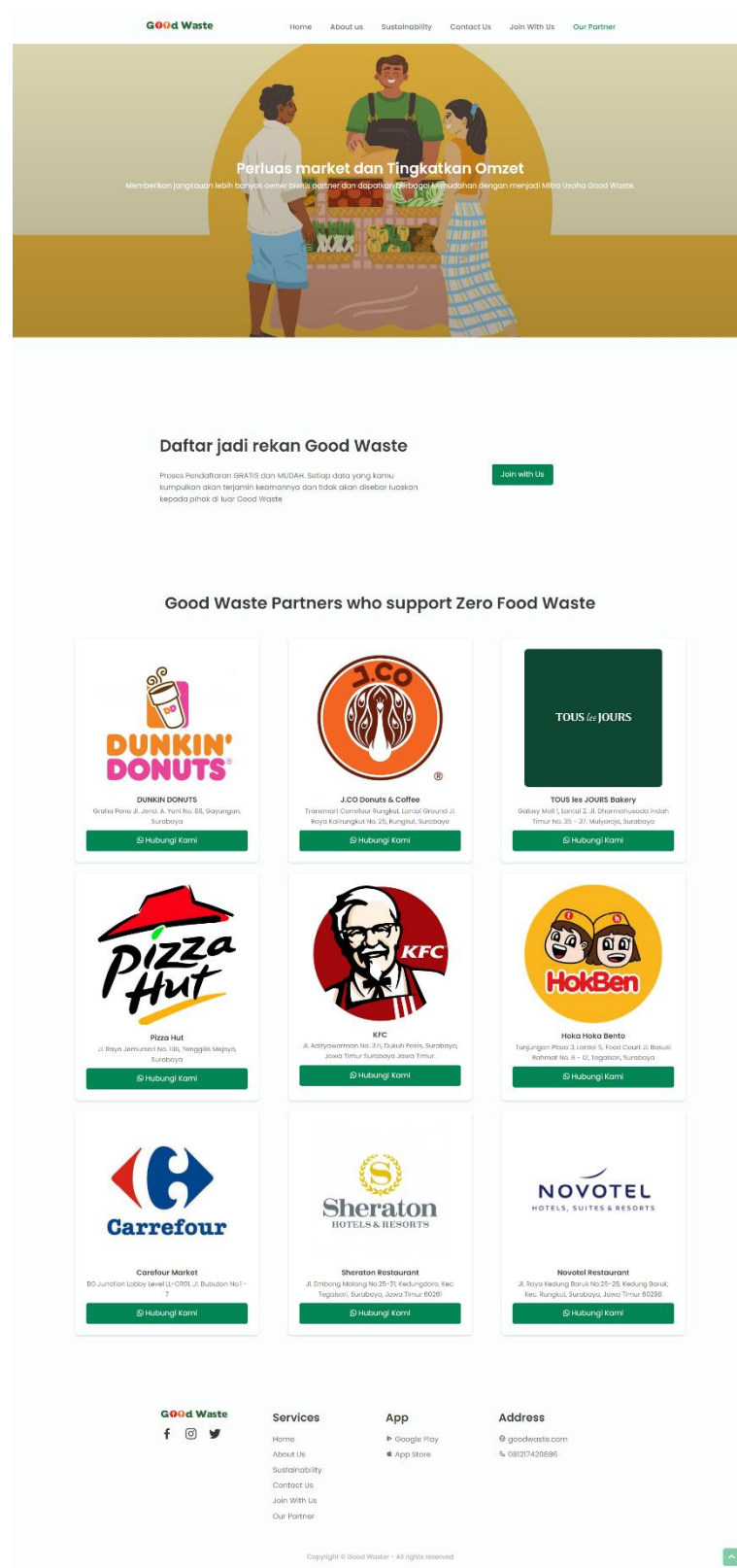
Email

Nomor telepon

Alamat Bisnis

Kategori Bisnis
Restoran


4.5.6 Our Partner Page



4.6 Poster

SETIAP POTONGAN MAKANAN PUNYA PERAN

Good Waste adalah sebuah aplikasi yang dimana konsumen dapat membeli makanan dengan harga diskon yang lebih terjangkau.



HALAMAN GOOD WASTE

HOME

ABOUT US


SUSTAINABILITY

CONTACT US

JOIN WITH US


OUR PARTNER

FITUR UTAMA GOOD WASTE




1.

Fitur "Contact Us" memudahkan pelanggan menghubungi kami untuk pertanyaan, dukungan, atau feedback.



2.






Fitur "Join With Us" mengajak pelanggan bergabung menjadi bagian dari mitra kami.




3.

Fitur "Our Partner" menunjukkan kolaborasi kami dengan berbagai mitra yang sudah terdaftar.

TOOLS YANG DIGUNAKAN





BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Website Good Waste hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah pemborosan makanan di Indonesia, dengan menggabungkan teknologi, kesadaran lingkungan, dan kolaborasi antar berbagai pihak. Melalui platform ini, pengguna yang memiliki smartphone dapat secara aktif berperan dalam mengurangi limbah makanan, baik di tingkat rumah tangga maupun komersial. Fitur-fitur yang disediakan seperti contact us, join with us, dan our partners dirancang untuk memfasilitasi pengelolaan sisa makanan yang efisien dan ekonomis. Good Waste tidak hanya memberikan manfaat bagi lingkungan dengan cara mengurangi emisi gas rumah kaca, tetapi juga membawa dampak positif bagi ekonomi dan sosial. Dengan melibatkan berbagai mitra, seperti restoran, kafe, supermarket, dan lembaga sosial, platform ini menudukung upaya kolaboratif dalam mengelola sisa makanan dan mengubah persepsi masyarakat tentang limbah makanan menjadi peluang baru.

Pengembangan website ini juga memperhatikan aspek desain yang berpusat pada pengguna (*User-Centered Design*), memastikan antarmuka yang mudah digunakan dan fungsional bagi pembeli, penjual, dan administrator. Melalui analisis kebutuhan, desain konseptual, prototyping, pengembangan *front-end* dan *back-end*, serta pengujian dan debugging, website Good Waste diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan terus berkembang sesuai dengan umpan balik pengguna. Secara keseluruhan, website Good Waste merupakan langkah yang nyata dalam mendukung kebijakan pemerintah dan inisiatif non-pemerintah dalam mengurangi pemborosan makanan dan menjaga keberlanjutan lingkungan. Dengan terus melakukan pembaruan dan perbaikan berdasarkan umpan balik, Good Waste akan terus berperan efektif dalam gerakan global mengatasi masalah pemborosan makanan dan mencapai ketahanan pangan yang lebih baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan temuan dalam proposal ini, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program Good Waste. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Edukasi dan Sosialisasi
 - Penting mengadakan program edukasi yang berkelanjutan dalam meningkatkan kesadaran Masyarakat tentang pentingnya mengurangi pemborosan makanan.
 - Melakukan sosialisasi ke berbagai media dan platform yang harus terus digalakkan untuk menjangkau lebih banyak orang.
2. Pengembangan Fitur dan Teknologi
 - Terus mengembangkan dan memperbarui fitur-fitur dalam website Good Waste untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi.
 - Memanfaatkan data yang dikumpulkan untuk memperbaiki algoritma dan memberikan rekomendasi yang lebih tepat kepada pengguna.
3. Kolaborasi dengan Berbagai Pihak

- Menjalin kerjasama yang lebih luas dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah, sektor swasta, dan organisasi non-pemerintah guna memperkuat ekosistem Good Waste.
- Mengadakan program kemitraan strategis yang dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

Ir. Ni Wayan Suarni, M. S., 2022. *Polemik Isu Pemborosan Pangan (FOOD LOSS dan FOOD WASTE)*. [Online]

Available at: <https://distanpangan.baliprov.go.id/polemik-isu-pemborosan-panganfood-loss-dan-food-waste/> [Diakses 20 April 2024].

James Lomax, t.thn. *Food and Food Waste*. [Online]

Available at: <https://www.unep.org/topics/chemicals-and-pollution-action/circularitysectors/food-and-food-waste#:~:text=Food%20loss%20and%20waste%20%E2%80%93%20roughly,to%20be%20overweight%20or%20obese> [Diakses 19 April 2024].

Nugroho, R. A., 2023. *Pemborosan Makanan di RI Capai Rp500 T/Tahun, Bisa Bangun IKN*. [Online]

Available at: <https://www.cnbcindonesia.com/news/20231106122823-4486683/pemborosan-makanan-di-ri-capai-rp500-t-tahun-bisa-bangun-ikn> [Diakses 20 April 2024].

Sitanggang, D., 2023. *Food Waste: Masalah dalam Wujud Sisa Makanan*. [Online]

Available at: <https://wacana.org/food-waste-masalah-dalam-wujud-sisa-makanan/> [Diakses 19 April 2024].

Bootstrap Documentation. Bootstrap: The world's most popular front-end open source toolkit. [Online]

Available at: <https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/introduction/> [Accessed 9 May 2024].

PHP Manual. PHP: Hypertext Preprocessor. [Online] Available

at: <https://www.php.net/manual/en/> [Accessed 9 May 2024].

MDN Web Docs. JavaScript. [Online]

Available at: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript> [Accessed 9 May 2024].

MDN Web Docs. Cascading Style Sheets (CSS). [Online]

Available at: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS> [Accessed 9 May 2024].

MDN Web Docs. Hypertext Markup Language (HTML). [Online] Available
at: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>
[Accessed 9 May 2024].