

LEMBAR PENGESAHAN

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PERANCANGAN PELAYANAN DAN PROMOSI PRODUK
STUDY KASUS DI HOOK88

oleh

Ihsa Reza Ibrahim / 301190029

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, Januari 2023

Kordinator Kerja Praktek Program studi Teknik Informatika

Yusuf Muharam,M.Kom

NIP:04104820003

LEMBAR PENGESAHAN

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PERANCANGAN APLIKASI PELAYANAN DAN PROMOSI PRODUK

STUDY KASUS DI HOOK88

oleh :

Ihsa Reza Ibrahim / 301190029

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, Januari 2023

Manager

Sandy triady

ABSTRAKSI

Kerja Praktek dilaksanakan di Hook88 coffe shop yang bergerak di bidang bisnis mulai tanggal 1 November 2022 sampai dengan tanggal 1 Desember 2022. Kerja praktek yang dilakukan adalah pelayanan dan promosi berbasis web. Pelayanan dan promosi tersebut merupakan sebuah sistem untuk menarik konsumen agar Hook88 menghasilkan pemasukan yang memuaskan. Selama pelayanan dan promosi tersebut, metodologi yang digunakan adalah web. Periklanan merupakan bagian integral dari promosi Berencana membangun bisnis di bidang pemasaran produk. Berbagai jenis bisnis, dari bisnis Dari retail hingga perusahaan besar, semua mengandalkan iklan dan promosi untuk mendongkrak Memasarkan produk dan layanan mereka saat calon pembeli melihat iklan dan promosi Memperoleh informasi yang akan digunakan untuk mengambil keputusan, Pelayanan publik berbasis teknologi merupakan terobosan bagi internal institusi Mempercepat pelayanan yang menekankan penggunaan teknologi tepat guna. Adapun Penyelenggara pelayanan publik ini adalah peran dari badan pemerintah daerah. Pada akhir kerja praktek telah berhasil membuat peminat tertarik untuk datang ke Hook88 tersebut yang dilengkapi dengan dokumentasi dan Presentasi hasil akhir juga telah dilakukan terhadap pihak Hook88 coffe shop. Kesimpulan dari keseluruhan proses kerja praktek adalah Perkembangan teknologi informasi yang mulai berkembang saat ini telah memberikan dampak positif di segala bidang baik pemerintahan, swasta maupun masyarakat. Kemudahan akses informasi dan komunikasi, khususnya dalam pelayanan publik, merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi dan komunikasi. adanya pelayanan Pelayanan publik berbasis teknologi merupakan terobosan bagi internal institusi Mempercepat pelayanan yang menekankan penggunaan teknologi tepat guna. Adapun Penyelenggara pelayanan publik ini adalah peran dari badan pemerintah daerah.

Kata kunci: coffe , kopi, pelayanan, promosi, shop

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya dan juga karunianya berupa kesehatan, kesempatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Penulisan laporan Kerja Praktek yang berjudul “Pelayan dan promosi Berbasis Web di Hook88 & Makanan” ini bertujuan untuk memantapkan teori dan praktek yang telah dipelajari di kampus dan dapat diselesaikan dengan serta diaplikasikan dilapangan.

Dalam penyusunan laporan ini, saya menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengalaman dan pengetahuan saya yang terbatas.

Akhir kata saya ucapkan banyak terimakasih kepada Dosen, Pembimbing yang telah membantu dan juga membimbing dalam setiap proses pembuatan laporan ini. Tak lupa jufebuarga saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman di kampus yang telah memberikan banyak dukungan dan dorongan.

Bandung, Januari 2023

penulis

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
Lingkup.....	3
Tujuan kerja praktek.....	3
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK	4
II.1 STRUKTUR ORGANISASI	5
II.1.1 Tugas Pokok dan fungsi pengelola café.....	6
II.2 Lingkup Pekerjaan	9
II.3 Deskripsi pekerjaan.....	9
II.4 Jadwal kerja praktek	10
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK	11
III.1 Teori Penunjang.....	11
III.2 Peralatan Perancangan aplikasi pelayanan	17
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	29
IV.1 Input.....	29
IV.II PROSES.....	30
IV.2.1 EKSPLORASI.....	30
IV.2.2 Pembuatan Perangkat Lunak	32
IV.2.3 Perancangan user interface	49
BAB V PENUTUP.....	53
V.1.1 Kesimpulan pelaksanaan kerja praktek.....	54
V.1.2 Saran pelaksanaan kerja praktek.....	54
V.2 Kesimpulan dan saran mengenai substansi.....	56
V.2.1 Kesimpulan.....	57
V.2.2 Saran.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Jadwal kerja praktek.....	9
Tabel IV.2 Perangkat keras.....	31
Tabel IV.3 Minimum Requirement.....	31
Tabel IV.4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
Tabel IV. 5 Tb masakan.....	42
Tabel IV.6 Tb user.....	42
Tabel IV.7 Tb order.....	43
Tabel IV.8 Tb pesan.....	43
Tabel IV.9 Tb stok.....	44
Tabel IV.10 Tb level.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Xampp.....	17
Gambar III.2 Install Xampp.....	19
Gambar III.3Tampilan Select Component.....	20
Gambar III.4 Tampilan For Xampp.....	20
Gambar III.5 Tampilan Bitnami For Xampp.....	21
Gambar III.6 Tampilan Proses Instalasi Xampp.....	21
Gambar III.7 Tampilan Finish Instalasi Xampp.....	22
Gambar III.8 Tampilan Xampp.....	22
Gambar III.9 Tampilan Select Folder.....	23
Gambar III.10 Tampilan Additional Task.....	23
Gambar IV.11 Use Case Diagram.....	33
Gambar IV.12 Activity diagram.....	34
Gambar IV.13 Activity Beranda.....	35
Gambar IV.14 Activity Diagram Entri Referensi.....	36
Gambar IV.15 Activity Diagram Entri Order.....	37
Gambar IV.16 Activity Diagram Entri Transaksi.....	38
Gambar IV.17 Activity Diagram Generate Laporan.....	39
Gambar IV.18 Activity Diagram Logout.....	40
Gambar IV.19 Class Diagram Web Pelayanan.....	41
Gambar IV.20 Relasi basis data	44
Gambar IV.21 Tampilan login.....	45

Gambar IV.22 Tampilan Beranda.....	46
Gambar IV.23 Tampilan Entri Referens.i.....	46
Gambar IV.24 Tampilan Entri Order.....	47
Gambar IV.25 Tampilan Entri Transaksi.....	47
Gambar IV.26 Tampilan Generate Laporan.....	48
Gambar IV.27 Desain Tampilan Logout.....	48
Gambar IV.28 Desain Tampilan Lpgin.....	48
Gambar IV.29 Desain Tampilan Beranda.....	50
Gambar IV.30 Desain Tampilan Entri Referensi.....	50
Gambar IV.31 Desain Tampilan Etri Order.....	51
Gambar IV.32 Desain Tampilan Entri Transaksi.....	51
Gambar IV.33 Desain Tampilan Generae Laporan.....	52
Gambar IV.34 Desain Tampilan Logout.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang mulai berkembang saat ini telah memberikan dampak positif di segala bidang baik pemerintahan, swasta maupun masyarakat. Kemudahan akses informasi dan komunikasi, khususnya dalam pelayanan publik, merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi dan komunikasi. adanya pelayanan Pelayanan publik berbasis teknologi merupakan terobosan bagi internal institusi Mempercepat pelayanan yang menekankan penggunaan teknologi tepat guna. Adapun Penyelenggara pelayanan publik ini adalah peran dari badan pemerintah daerah.

Coffe shop merupakan salah satu tempat favorit kebanyakan orang sebagai tempat favorit untuk ngopi atau nongkrong terdapat Coffe shop menyediakan beberapa fasilitas-fasilitas yang mampu membuat konsumen merasa nyaman dan senang, untuk mengerjakan tugas maupun sekedar berkumpul bersama teman menghabiskan waktu.

Periklanan merupakan bagian integral dari promosi Berencana membangun bisnis di bidang pemasaran produk. Berbagai jenis bisnis, dari bisnis Dari retail hingga perusahaan besar, semua mengandalkan iklan dan promosi untuk mendongkrak Memasarkan produk dan layanan mereka saat calon pembeli melihat iklan dan promosi Memperoleh informasi yang akan digunakan untuk mengambil keputusan, apakah Apakah akan membeli produk dan layanan ini dan di mana pembeli potensial akan membeli produk dan layanan Melayani.muda. Semua pengunjung yang datang ke cafe akan diperlakukan sama sehingga dapat merasakan nyaman dan familiar dengan layanan yang diberikan oleh para barista atau waiters.Setiap coffe shop memiliki fasilitas yang berbeda-beda, tetapi secara umum fasilitas yang tersedia diantaranya

adalah wifi, stop kontak, ac, music dan lahan parkir yang luas. Namun, ada juga cafe yang menyediakan fasilitas lain seperti tv dan permainan untuk anak-anak. Dalam dunia bisnis dampak positif teknologi informasi kini tidak hanya bisa dirasakan oleh bisnis dengan skala besar. Usaha kecil menengah yang melibatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjalankan usahanya akan dapat mempermudah para usaha untuk menunjang aktifitas bisnis. Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini membuat usaha akan lebih mudah/, lebih cepat dan dapat diandalkan untuk meminimalkan kesalahan manusia.

Terdapat banyak fasilitas dari internet yang bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang usaha. Dan yang akan digunakan dalam proyek ini Perancangan sistem informasi pelayanan dan promosi berbasis internet. Sistem ini dirancang pengembangan dari media yang selama ini telah berjalan di Hook88 cafe yaitu media informasi yang berupa pamflet, brosur, selebaran, katalog, iklan dikoran. Dengan tersedianya layanan melalui internet pengunjung dapat mengetahui informasi tentang profil Hook88 Cafe, produk, customer service dan pemesanan tempat. Diharapkan sistem tersebut bisa memaksimalkan Hook88 Cafe dalam program pemasaran, pelayanan, dan promosi kepada konsumen atau pelanggan sehingga dapat memberi kemudahan bagi para pelanggan atau konsumen dalam mendapatkan informasi.

Selain internet dan fasilitas yang ada dan yang disediakan di coffe shop tersebut disana juga menyediakan berbagai makanan dan minuman tetapi yang paling diminati oleh konsumen yaitu coffe. Berbicara tentang kopi yaitu merupakan salah satu komoditas perkebunan yang dijual ke pasar dunia. Oleh karena itu Indonesia menjadi salah satu negara exporter terbesar ke-4 di dunia bahkan menurut salah satu ilmuwan Indonesia merupakan surganya pecinta kopi karena banyak kopi terbaik berasal dari Indonesia seperti kopi luwak, honey, wamena, gayo dan masih banyak jenis lainnya.

Kerja praktek di lapangan secara langsung adalah sebuah media bagi mahasiswa untuk memahami dan mengerti secara mendalam bagaimana ilmu yang selama ini di dapat di bangku perkuliahan dapat di aplikasikan di sector industry, sehingga mampu menganalisa sistem untuk mencari alternative proses pemecahan masalah yang ada pada sector-sektor tersebut dengan lebih efisien. sebagai langkah awal untuk membentuk sebuah etos kerja dan profesionalisme sebelum terlibat dalam dunia kerja yang ada. Oleh karena itu penulis membuat laporan kerja praktek yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Pelayanan dan Promosi Produk Study Kasus di Hook88”** untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut yang menurut penulis dapat memberikan solusi yang baik. Perancangan sistem informasi pelayanan ini dapat mengontrol serta mengatur promosi di Hook88 hingga bisa lebih efisien dan praktis. Diharapkan dengan perancangan sistem informasi pelayanan dan promosi berbasis web ini dapat membantu untuk menarik konsumen agar Hook88 menghasilkan pemasukan yang memuaskan.

I.2 Lingkup

Lingkup materi kerja praktek yang dilaksanakan di Hook88 café adalah perancangan pelayanan dan promosi berbasis web, menangani semua data dan proses pelayanan customer yang menyangkut hal berikut:

1. Fasilitas dari web ini hanya bisa di gunakan oleh karyawan Hook88 Café.
2. Mempromosikan dan memperkenalkan produk produk yang ada di Hook88 Café.

I.3 Tujuan kerja praktek

Tujuan pelaksanaan kerja praktek di Hook88 Cafe adalah :

1. Meningkatkan efektifitas dan efisien dalam melakukan pembayaran di Hook88.
2. Merancang Sistem Informasi pelayanan dan promosi di Hook88 Cafe.

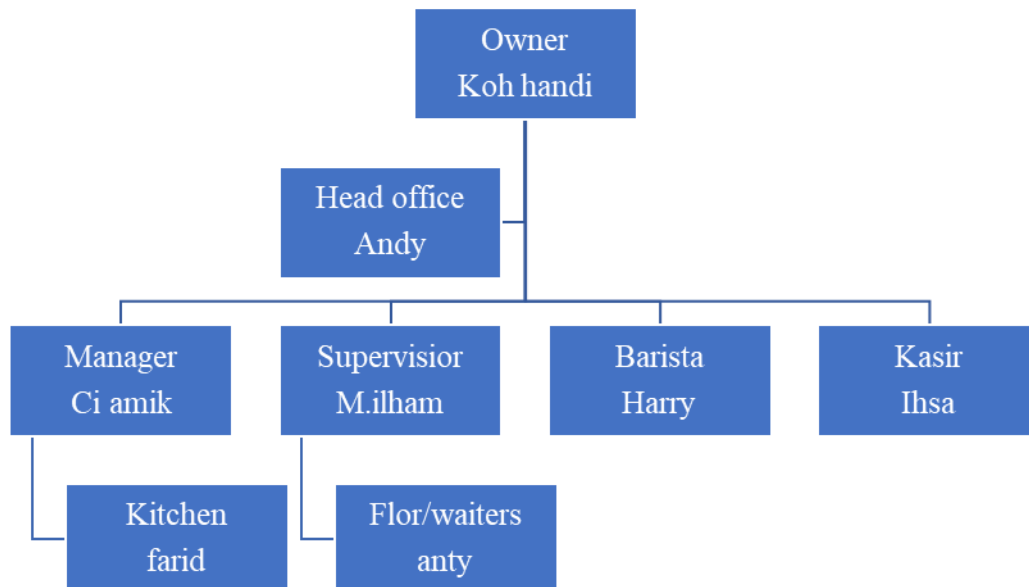
Hook88 cafe yang beralamat di Jl. Raya laswi 758 (Mugi jaya swimming poll), Desa Magung harja, Ciparay, Jawabarat. Hook88 café ini merupakan coffe shop modern

Kerja praktek di Hook88 café ini didapatkan bimbingan secara langsung dari Sandy Triadi selaku Penanggung jawab café. Dengan demikian, pengembangan aplikasi ini berada di bawah lingkup Hook88 café

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK

II.1 STRUKTUR ORGANISASI



Gambar II.1 Struktur Organisasi

II.1.1 Tugas Pokok Dan fungsi Pengelola Café

1. Owner

Pemilik perusahaan harus menjadi pemimpin serta memastikan industrinya berjalan lancar. Tanggung jawab ini tidak mudah untuk dijalankan. Banyak owner yang kemudian menyerahkan wewenangnya kepada direktur dan manajer sebagai pemegang kedudukan tertinggi setelahnya. Selain memastikan bisnis berjalan lancar, pemimpin juga harus aktif berkoordinasi dengan pegawainya. Membuat peraturan. Wewenang owner adalah membuat peraturan dan kebijakan di perusahaan yang nantinya harus dipatuhi oleh karyawan. Pembuatannya pun tidak bisa sembarangan, harus disesuaikan dengan kondisi serta risiko yang mungkin terjadi.

Owner berhak untuk memecat karyawan yang tidak mematuhi aturan atau setidaknya memberi peringatan berupa SP (surat peringatan) sebagai teguran. Semua itu dilakukan agar bisnis di perusahaan tetap berjalan dengan lancar serta kinerja karyawannya bisa semakin maksimal.

Bertanggung jawab atas kerugian rugi dan untung dalam bisnis memang menjadi hal biasa, dalam hal ini kerugian tentu menjadi tanggung jawab seorang owner. Untuk itu perlu mencari solusi agar tidak semua aspek perusahaan menerima dampak negatifnya, khususnya bagi para karyawan.

Ketika merugi, pemilik atau pemimpin bisnis biasanya akan meminta bantuan perusahaan lain. Owner harus bersedia turun tangan untuk melakukan negosiasi mengenai kerugian yang dialaminya. Dengan begitu kejadian serupa tidak terulang lagi.

Mengembangkan strategi bisnis Pengembangan strategi pemasaran harus terus diperbaharui sehingga dapat mencapai hasil maksimal. Hal ini menjadi tanggung jawab owner untuk bisa memenuhi visi misi perusahaan. Mengelola pasar dan keuangan menjadi hal utama dalam langkah penyusunan rencana bisnis.

Menyediakan biaya Fungsi utama owner adalah menyediakan uang demi keberlangsungan jual beli yang dilakukan perusahaannya. Mulai dari biaya produksi hingga promosi, harus sesuai dengan rencana keuangannya.

Melakukan kegiatan administrasi Owner perusahaan harus mahir dalam kegiatan administrasi seperti menyusun laporan keluar masuk barang, catatan keuangan, serta surat perizinan. Kegiatan administrasi harus dilakukan secara rutin agar kemajuan bisnis tidak terhambat. Biasanya urusan ini akan berhubungan langsung dengan kantor pemerintahan seperti pajak dan bea cukai. Memberikan tugas kepada karyawan Fungsi owner adalah memberikan pekerjaan kepada para pegawainya meliputi marketing, promosi, pengemasan, pengiriman dan lain-lain.

2.Head Office

Head Office sendiri memiliki tugas sendiri yaitu bertugas atau bertanggung jawab atas setiap karyawan terutama barista, agar pelanggan merasa puas akan menu yang tersedia di cafe ini head office pun bertanggung jawab atas area bar salah satunya menjaga standar rasa di setiap minuman yang akan di suguhkan kepada para pelanggan yang sudah memesan kemudian melakukan inventory setiap malam guna mengecek bahan dan barang-barang yang di butuhkan keesokannya.

3.Manager

Manager memiliki tugas tersendiri selain mengelola bisnis cafe manager juga melatih karyawan agar nantinya bekerja dengan kepribadian yang baik dan diharapkan bisa membangun kenyamanan antar karyawan terlebih terhadap pelanggan. Setelah di rasa cukup mempuni untuk akhirnya memperkerjakan karyawan tersebut namun bila ada kesalahan maka manager berhak mengeluarkan karyawan yang tidak patuh tentunya setelah adanya lisensi. Selain itu,manager pun membuat dan mengatur jadwal yang efektif, menetapkan dan menegakkan kontrol kualitas dan keamanan agar diharapkan tidak ada konflik atau masalah yang tidak diharapkan untuk menjaga keamanan bagi para pengunjung yang datang. Selain bertugas dalam perekrutan karyawan manager juga bertugas merencanakan dan ikut ambil bagian dalam acara promosi untuk meningkatkan penjualan café.

4. Supervisor

Supervisor memiliki tugas dalam seluruh kelancaran operasional cafe, selain itu supervisor juga harus mampu menerapkan tentang kebersihan dan kualitas cafe agar pelanggan nyaman untuk berkunjung di café tersebut. Supervisor harus memberikan pengarahan dan contoh yang baik serta memberikan motivasi yang tinggi untuk seluruh karyawan.

5. Barista

Barista adalah seseorang selalu bertugas di bar, barista memiliki peran penting yaitu untuk menjelaskan dan menyarankan menu untuk konsumen jika memang konsumen baru pertama kali melakukan kunjungan ke cafe atau bahkan tidak terlalu mengerti akan rasa yang dimiliki oleh setiap menu yang disediakan, maka barista tentunya harus di bekali dengan pengetahuan tentang kopi terlebih dahulu dengan ini maka barista bisa menjelaskan secara detail dan jelas agar mudah dipahami oleh setiap konsumen maka barista dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik dan lancar. Setelah konsumen mengerti pasti akan ada sesuatu yang dipesan inilah tugas barista selanjutnya yaitu menerima dan melayani pesanan lalu barista akan menyiapkan dan menyajikan pesanan konsumen tersebut. Jangan lupa barista juga harus merawat dan membersihkan mesin setelah digunakan.

6. Kasir

Terakhir didalam proses melayani pelanggan dan transaksi pembayaran, memeriksa dan mencatat data penjualan merupakan tugas dan seorang kasir. Selain hal-hal tadi kasir pun harus memeriksa daftar harga produk dan menu, memeriksa stok barang keluar masuk, sebelum akhirnya disatukan menjadi sebuah laporan penjualan.

7. Kitchen

Menurut minantyo (2011) dapur adalah tempat menyimpan barang-barang ,siapkan bahan makanan agar bisa diolah menjadi makanan tersebut dapat disajikan sesuai dengan standar yang dapat dimakan. Pada saat yang sama menurut Aprilia (2018) dapur adalah salah satu tempat koki menyiapkan

makanan dan membuat makanan yang akan di jual kepada konsumen melalui café.

8. Flor/Waiter

Waiter memiliki tugas yang berbeda dengan kasir tugas waiter sendiri adalah menulis setiap pesanan konsumen dan menyajikan pesanan setelah disiapkan oleh tbarista, sebelum membayar kepada kasir biasanya konsumen akan diberikan bill oleh waiter. Setelah konsumen pergi tugas waiter adalah membersihkan meja yang sudah digunakan. Promosi cafe juga merupakan tugas seorang waiter agar produk yang jual dapat dilirik oleh konsumen.

Seluruh karyawan yang bekerja di cafe ini harus mengikuti Standar Operational Procedure (SOP) yang telah ditetapkan dan harus bersikap professional dan ramah.

II.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat kerja praktek melaksanakan pekerjaan adalah di divisi teknologi informasi menangani segala hal yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan Hook88 café. Mulai dari pengerjaan pengembangan dan perawatan aplikasi tersebut. Hook88 café yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja bagi perusahaan secara menyeluruh. Ketika proses kerja praktek berlangsung di divisi teknologi informasi Hook88 café. Sebuah sistem informasi yang terintegrasi untuk mendukung proses bisnis café secara keseluruhan. Sistem informasi di Hook88 café yaitu sistem informasi akutansi keuangan, pelayanan dan promosi

II.3 Deskripsi pekerjaan

Secara garis besar, pekerjaan yang telah di lakukan selama kerja praktek di Hook88 adalah pelayanan dan promosi berbasis web menangani hal berikut:

- Melayani terhadap costumer
- Pelayan kasir
- Mempromosikan tempat bisnis di media sosial

- Pelayanan customer di media sosial

II.4 Jadwal kerja praktek

Tabel. II.1Jadwal Kerja Praktek

Deskripsi	Minggu ke -				
	1	2	3	4	5
Pengenalan lingkungan kerja praktek					
Pengumpulan data					
Kerja praktek					
Konsultasi pada pembimbing					
Penyusunan laporan kerja praktek					

Kerja praktek dilaksanakan pada 01 november 2022 sampai dengan 30 november 2022 selama 1 bulan ,Waktu kerja praktek adalah hari selasa, Rabu, Sabtu, 10:00 sampai pukul 23:00 WIB, yang dilakukan selama saya mengikuti kerja praktek di Hook88 coffe shop ini sebagai berikut:

- Pengenalan lingkungan kerja praktek
- Pengenalan aplikasi yang akan di gunakan
- Pengumpulan data
- Penyusunan laporan kerja praktek

Selama kerja praktek di adakan beberapa kali review dengan barista di Hook88 coffe shop sandi triady sebagai pembimbing atau mentor kerja pratek di Hook88 coffe shop.

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK

III.1 Teori Penunjang

Selama pelaksanaan kerja praktek, peserta kerja praktik menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori pembuatan aplikasi data kependudukan. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain:

1. Pengenalan, Konsep dan Metode Pemograman.
2. Teori tentang pengenalan pemrograman diperoleh dimata kuliah TIF301 yaitu Algoritma dan Pemrograman 1 serta Konsep dan Metode pemrograman diperoleh dimata kuliah TIF302 yaitu Algoritma dan Pemrograman 2.
3. Interaksi Manusia dan Komputer.
4. Teori tentang konsep manusia dan komputer diperoleh di mata kuliah TIF317 yaitu Interaksi Manusia dan Komputer.
5. Konsep Database Management System.
6. Teori tentang Konsep Database management diperoleh di mata kuliah TIF310 yaitu Basis Data dan di mata kuliah TIF311 yaitu Sistem Basis Data.
7. Konsep Dasar Aplikaasi Web.
8. Konsep dasar aplikasi web diperoleh di mata kuliah TIF319 yaitu Pemrograman Internet.

Berikut adalah materi penunjang kerja praktek untuk pembuatan aplikasi pelayanan dan promosi produk studi kasus di Hook88

9. Metode Penelitian

Metode yang di pilih berhubungan erat dengan prosedur,alat,serta desain penelitian yang digunakan. jenis penelitian yang digunakan disini merupakan penelitian kualitatif dimana data diperoleh

berdasarkan observasi dan wawancara serta di dukung dengan penggunaan studi pustaka. Data data yang diperoleh, nantinya akan digunakan dalam sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

Metode yang digunakan untuk pengembangan system adalah dengan metode SDLC, yaitu waterfall model. disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut adalah tahapan metode waterfall :

- Analisis kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

- Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

- Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

- Pengujian

Pengujian fokus kepada perangkat lunak secara logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir error dan keluaran harus sesuai. Pilih cara pengujian dilakukan dengan menggunakan data-data yang sering digunakan untuk pengolahan data, mulai dari data operasional, data input dan output. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance) Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi

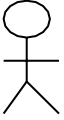


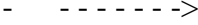
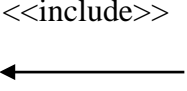
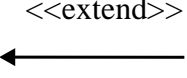
untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

10. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah software.

a. Use case diagram

Tabel III.1 Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, system yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
3		Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
4		Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use Case
5		Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
6		Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

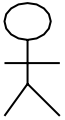
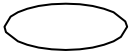
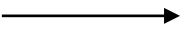

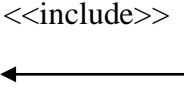
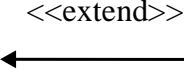
pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

11. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh ObjectManagement Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah software.

b. Use case diagram

Tabel III. 2 Use Case Diagram



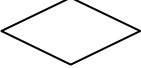

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, system yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
3		Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
4		Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use Case
5		Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
6		Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.


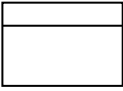
Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Tentunya, *use case* diagram merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan, tentu perlunya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada *use case* diagram. Simbol-simbol yang digunakan pada *use case* diagram bisa dilihat pada tabel III.1.

c. Activity Diagram

Activity diagram, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas. Simbol-simbol yang digunakan pada *activity diagram* bisa dilihat pada tabel III.2.

Tabel III. 3 Activity Diagram.



No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/ Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari Satu
4		Penggabungan	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.

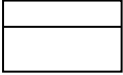

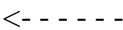
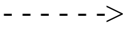

		/Join	
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6		Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

d. Class Diagram

Pengertian *class diagram* menurut para ahli secara umum adalah alur jenis diagram yang bisa dengan jelas memetakan suatu struktur sistem tertentu dengan cara memodelkan kelas, atribut, operasi dan juga hubungan antar objek satu sama lain. Simbol-simbol yang digunakan pada class diagram bisa dilihat pada Tabel III.3.

Tabel III. 4 Class Diagram.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek

3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu Actor
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

III.2 Peralatan Perancangan aplikasi pelayanan

Peralatan atau tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kependudukan antara lain :

1. Software

a. XAMPP



Gambar III.1 XAMPP.

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai stand alone server (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan local host. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

XAMPP tersusun atas kependekan dari beberapa kata berikut ini:

- 1) X = Maksudnya ialah Xampp dapat dijalankan di berbagai perangkat sistem operasi yang ada, misalnya Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.
- 2) A = Apache merupakan aplikasi web server yang bertugas untuk menciptakan halaman website yang benar berdasarkan kode program PHP yang ditulis oleh pengembang web (developer).
- 3) M = MySQL merupakan salah satu aplikasi database server yang menerapkan bahasa pemrograman SQL (Structured Query Language). Fungsi dari MySQL sendiri adalah untuk mengelola dan membuat sistem basis data secara terstruktur dan sistematis.
- 4) P = PHP adalah bahasa pemrograman khusus berbasis web untuk kebutuhan pada sisi server (back end). Sehingga, PHP sangat memungkinkan untuk membuat suatu halaman website menjadi lebih dinamis dengan menerapkan server-side scripting.
- 5) P = Perl merupakan bahasa pemrograman untuk segala kebutuhan (cross platform) yang berfungsi sebagai penunjuk eksistensi dari PHP. Perl biasanya banyak digunakan untuk website development pada sistem berbasis CMS (Content Management System) seperti WordPress.

Fungsi dari XAMPP :

- 1) Mengkonfigurasi pengaturan database pada PhpMyAdmin
Dengan PhpMyAdmin, anda bebas untuk melakukan beberapa perubahan seperti mengedit, menghapus, mengupdate, dan menambahkan user pada database.
- 2) Menjalankan Laravel melalui perangkat computer
Laravel merupakan salah satu framework milik PHP yang berfungsi untuk mempermudah programmer dalam mengembangkan tampilan website.

3) Menginstall WordPress secara offline

Jika anda ingin belajar WordPress, maka anda dapat memanfaatkan penggunaan dari Xampp tanpa membutuhkan koneksi internet. Sehingga, sangat memudahkan dalam proses pengerjaan front end maupun back end.

Terdapat tiga komponen penting penyusun Xampp, diantaranya adalah sebagai berikut

4) Control Panel

Control panel merupakan layanan yang digunakan untuk mengelola Xampp mulai dari mengatur penggunaan database, mengupload file, melakukan konfigurasi terkait proyek website, dan fungsionalitas fitur yang lainnya.

5) HTDocs

Htdocs merupakan nama sebuah folder yang menjadi bagian dalam Xampp yang berfungsi sebagai penyimpan file dan dokumen yang nantinya akan ditampilkan pada browser dalam bentuk website.

6) PhpMyAdmin

Peran atau tugas dari PhpMyAdmin adalah sebagai pengatur proses konfigurasi pada MySQL. Untuk membuka akses PhpMyAdmin, anda dapat memasukkan perintah pada web browser dengan menuliskan alamat URL <http://localhost/phpmyadmin>.

7) B.Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform operating system dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime Text bukanlah aplikasi opensource dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (packages) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis. Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara default dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan add-ons yang bisa didownload sesuai kebutuhan user.

1 .Instalasi XAMPP

2 .Installasi Perangkat Lunak

Sebelum membuat aplikasi perpustakaan penyusun melakukan instalasi perangkat lunak yang akan dibutuhkan pada saat pembuatan aplikasi di antaranya adalah :

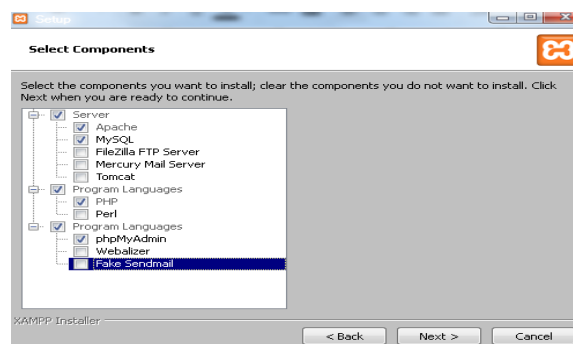
1) Klik tombol next

Selama proses instalasi mungkin Anda akan melihat pesan yang menanyakan apakah Anda yakin akan menginstalnya. Silakan tekan Yes untuk melanjutkan instalasi



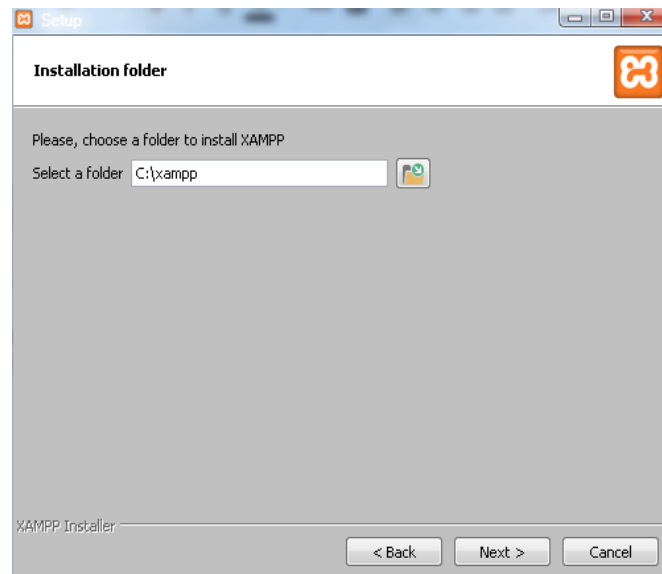
Gambar III. 2 Tampilan install XAMPP.

- 2) Pada tampilan selanjutnya ada beberapa pilihan seperti Apache dan PHP adalah bagian penting untuk menjalankan website dan akan otomatis diinstal. Silakan centang MySQL dan phpMyAdmin, untuk pilihan lainnya biarkan saja.



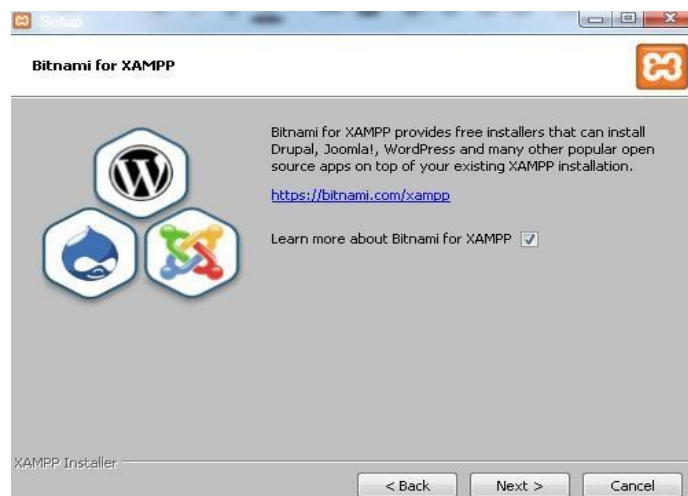
Gambar III. 3 Tampilan select component.

3). Berikutnya silahkan pilih folder tujuan dimana XAMPP ingin ada instal



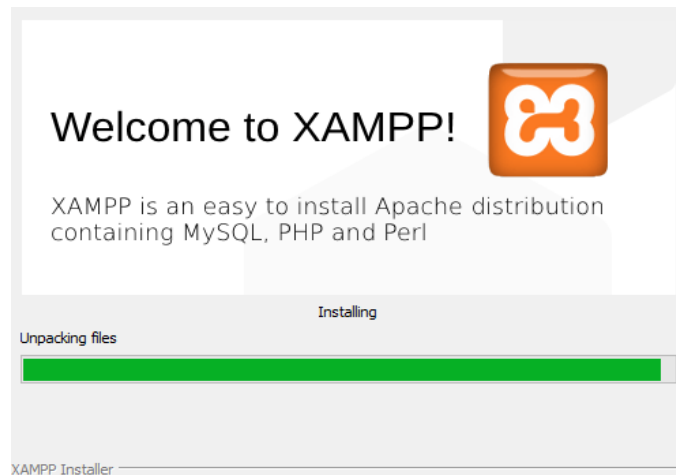
Gambar III. 4 Tampilan bitnami for XAMPP

4). Pada halaman selanjutnya, akan ada pilihan apakah Anda ingin menginstal Bitnami untuk XAMPP.



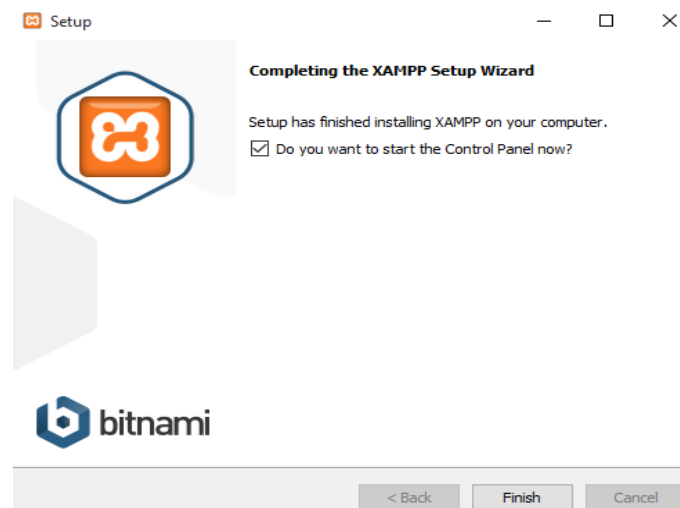
Gambar III. 5 Tampilan bitnami for XAMPP

5). Pada langkah ini proses instalasi XAMPP akan dimulai. Silakan klik tombol Next.



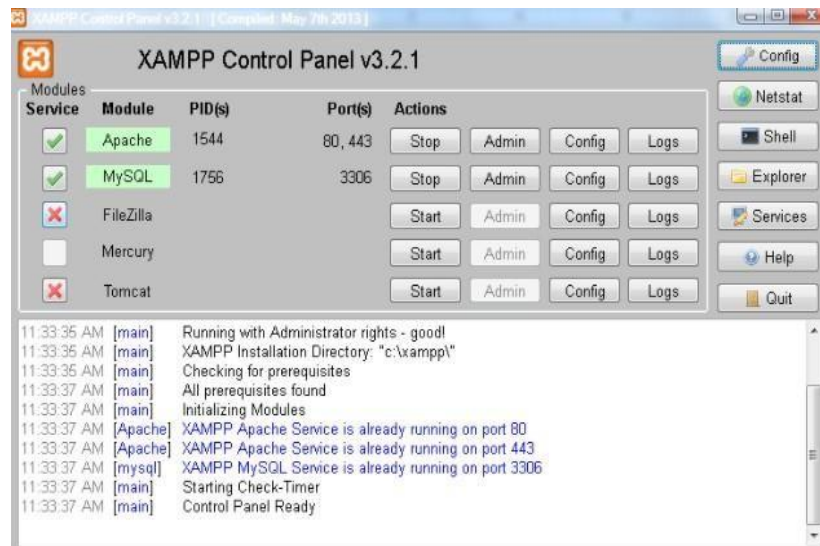
Gambar III. 6 Tampilan proses installasi XAMPP

6). Setelah berhasil diinstal, akan muncul notifikasi untuk langsung menjalankan control panel. Silakan klik Finish.

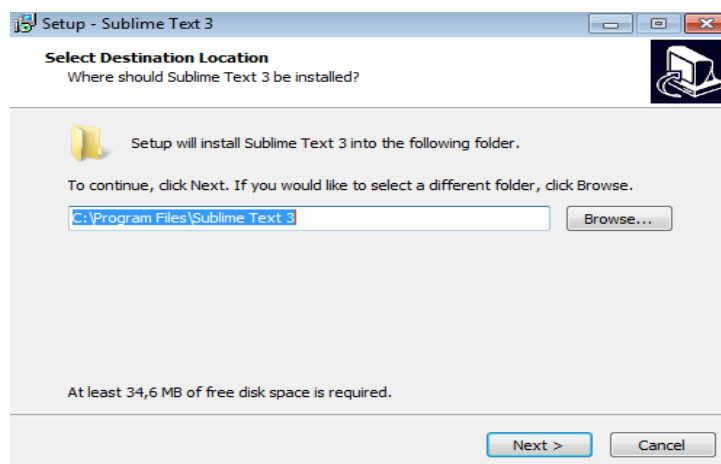


Gambar III. 7 Tampilan finish installasi XAMPP

7). Setelah selesai instalasi, jalankan XAMPP dengan cara klik start pada Apache dan MySQL.



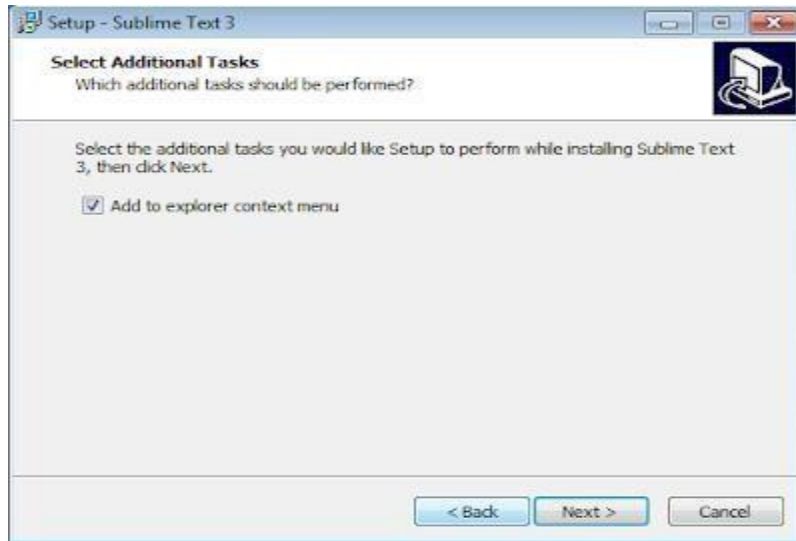
Gambar III. 8 Tampilan XAMPP



Gambar III. 9 Tampilan Select Folder.

- 1) Instalasi Sublime Text 3
- 2) Download aplikasinya terlebih dahulu
- 3) Klik 2X pada file setup, kemudian next
- 4) Selanjutnya kalian dapat memilih dimana directory aplikasi yang di install mau atau di disk C, lalu next

8). Akan muncul seperti gambar, kemudian klik next



Gambar III. 10 Tampilan Additional Task.

C. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang bersifat open source dan digunakan untuk kebutuhan pembuatan tampilan desain visual dari aplikasi web atau situs website. Kerangka kerja yang digunakan berbentuk template.desain berbasis HTML dan CSS untuk kebutuhan pengembangan navigasi, tombol, tipografi, formulir, dan komponentarmuka yang lainnya.

Selain itu,Bootstrap juga memiliki fitur yang mencakup library dari JavaScript. Untuk penggunaan dari framework ini digunakan untuk membantu dalam menyusun program aplikasi pada sisi front end (client – side). Untuk sekarang, Bootstrap sangat diminati oleh berbagai pengembang web melalui platform Github untuk membantu proses pembuatan desain aplikasi atau website yang lebih komprehensif

1. Microsoft Word

Pengertian Microsoft Word adalah sebuah program yang merupakan bagian dari paket instalasi Microsoft Office, berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah kata meliputi membuat, mengedit, dan memformat dokumen. Perangkat lunak pengola kata atau word processing adalah program yang digunakan untuk mengolah dokumen berupa teks misalnya surat, kertas kerja,

brosur, kartu nama, buku, jurnal, dan lain-lain.

2. CSS

CSS adalah kepanjangan dari *Cascading Style Sheets* yang berguna untuk menyederhanakan proses pembuatan website dengan mengatur elemen yang tertulis di bahasa markup. CSS dipakai untuk mendesain halaman depan atau tampilan website ([front end](#)).

Ada banyak hal yang dapat Anda lakukan menggunakan CSS dibandingkan dengan bahasa pemrograman inti seperti HTML dan PHP. Ketika menggunakan CSS, Anda dapat mengatur warna teks, jenis font, baris antar paragraf, ukuran kolom, dan jenis background yang dipakai. Tidak hanya itu CSS juga bisa untuk mendesain layout, variasi tampilan di berbagai perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang dipakai di dalam website. CSS sangat mudah dipelajari, tapi juga powerful karena dapat mengontrol penyajian tampilan dari dokumen HTML. Mulai dari yang simpel sampai kompleks. Tidak heran jika saat ini CSS hampir dipakai di berbagai website untuk dikombinasikan dengan HTML maupun PHP.

3. WEB Browser

Web browser merupakan aplikasi yang bisa menjelajahi, menyajikan, maupun mengambil konten yang ada di berbagai sumber informasi pada jaringan internet atau [WWW](#). Pengertian dari web browser juga sering disebut dengan suatu perangkat lunak dengan fungsi yang dimilikinya sebagai penerima, pengakses, penyaji berbagai informasi di internet.

Disinilah pengguna internet berselancar dan mencari apa saja informasi serta data yang mereka perlukan. Browser menjadi dasar dari setiap pencarian informasi di seluruh dunia sebagai tempat pertama kali yang menampung dan menampilkan semua pencarian yang diminta.

Jenis-jenis Web Browser :

- 1) Google Chrome
- 2) UC Browser
- 3) Mozilla Firefox
- 4) Opera Mini
- 5) Opera
- 6) Internet Explorer

e. WEB Server

Web server adalah sebuah software (perangkat lunak) yang memberikan layanan berupa data. Berfungsi untuk menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (Chrome, Firefox). Selanjutnya ia akan mengirimkan respon atas permintaan tersebut kepada client dalam bentuk halaman web. WEB Server berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (Chrome, Firefox). Ia juga akan mengirimkan respon atas permintaan kepada client dalam bentuk halaman web yang umumnya HTML. Jenis-jenis WEB Server :

1) WEB Server Apache

Pada awalnya Apache didesain guna mendukung penuh sistem operasi UNIX. Selain cukup mudah dalam implementasinya, Apache juga memiliki beberapa program pendukung sehingga memberikan layanan yang lengkap, seperti PHP, SSI dan kontrol akses. Berikut detailnya:

2) PHP (*Personal Home Page* atau *PHP Hypertext Processor*) Program semacam CGI, berfungsi memproses teks yang bekerja di server. Apache sangat mendukung PHP dengan menempatkannya sebagai salah satu modulnya (mod_php). Hal tersebut membuat PHP bekerja lebih baik.

3) SSI (Server Side Include)

Perintah yang bisa disertakan dalam bekas HTML. Kemudian ia dapat diproses oleh web server ketika pengguna mengaksesnya.

4) Access Control

Kontrol Akses dapat dijalankan berdasarkan nama host atau nomor IP CGI

(Common Gateway Interface). Lalu yang paling umum untuk digunakan adalah perl (Practical Extraction and Report Language), disupport oleh Apache dengan menempatkannya sebagai modul (mod_perl).

5) WEB Server Nginx

Nginx dikenal mampu melayani segala macam permintaan, seperti request pada dengan tingkat kepadatan lalu lintas atau traffic yang sangat padat. Nginx memang lebih unggul dari segi kualitas, kecepatan, dan dalam hal performanya.

6) WEB Server IIS

Web server IIS (Internet Information Services) adalah web server yang bekerja pada jenis protokol seperti DNS, TCP/IP, atau beragam software lainnya yang berguna untuk merangkai sebuah situs.

7) WEB Server Lighttpd

Bila dilihat dari segi keunggulan, web server yang satu ini Memiliki beberapa keunggulan berdasarkan fitur tambahan yang tersedia. Seperti FastCGI, Output-Compression, FastCGI, dan URL Writing. Jika kamu menggunakan web server Lighttpd, kamu akan merasakan performa yang lebih cepat dan efektif.

8) Hardware

Hardware yang digunakan selama melakukan perancangan aplikasi pelayanan dan promosi adalah Laptop.

1. Pelayanan

Pelayanan merupakan faktor penentu bagi terciptanya tujuan organisasi secara efektif dan efisien, sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan justru ditentukan oleh manusia. Berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan akan banyak ditentukan oleh keberhasilan individu-individu dalam menjalankan tugas, sebab manusia merupakan pelaksana kegiatan dalam rangka pencapaian tujuan.

Pelayanan adalah kegiatan langsung terlibat dalam mendapatkan dan mempergunakan barang-barang dan jasa, termasuk di dalamnya pada masa persiapan dan penentuan kegiatan-kegiatan. Pelayanan dikatakan baik apabila

penyedia jasa memberikan pelayanan yang sesuai dengan harapan konsumen. Pelayanan sebagai ukuran seberapa baik tingkat pelayanan yang diberikan, sering juga disebutkan dengan jasa pelayanan yaitu lebih menekankan pada kata pelanggan, pelayanan, kualitas dan level atau tingkat. Pelayanan terbaik pada pelanggan (excellent) dan tingkat mempertemukan harapan. (herati, et, all, 2020)

2). Promosi

Morissan (2007:18) promosi di definisikan sebagai koordinasi dari seluruh upaya yang di mulai pihak penjual untuk membangun berbagai saluran informasi dan persuasi untuk menjual barang dan jasa atau memperkenalkan suatu gagasan. Penggunaan produk yang berkualitas juga turut mempengaruhi kepuasan pelanggan.

Media sosial merupakan sesuatu aktifitas komunikasi pemasaran yang menggunakan media elektronik (*online*) dalam menarik konsumen untuk meningkatkan kesadaran, citra perusahaan, dan untuk meningkatkan penjualan. Melalui media sosial membantu pemasar dalam menarik konsumen dalam harga yang rendah dan dalam hitungan waktu yang lebih cepat ditambah dengan review konsumen yang membantu menarik konsumen. Menyampaikan informasi mengenai pemasok dan penggunaan produk kepada konsumen melalui online shopping menggunakan teknologi berbasis internet seperti facebook, twitter, instagram dan berbagai media sosial lainnya.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

IV.1 Input

Secara keseluruhan, dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja praktek. Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru.

Perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk ini menangani inputan pengolahan perekapan data yang menyangkut hal berikut :

- a. Halaman login
- b. Dashboard
- c. Beranda
- d. Referensi Minuman
- e. Entri order
- f. Entri referensi
- g. Entri transaksi
- h. Tambah menu
- i. Data pengguna
- j. Data waiters
- k. Data kasir
- l. Data ownwer
- m. Data pelanggan
- n. Generate laporan
- o. Log out

IV.II PROSES

pelaksanaan kerja praktek, kerja praktek tersebut adalah pembuatan aplikasi pelayanan dan promosi produk. selanjutnya proses kerja praktek dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu eksplorasi, perancangan web dan pelaporan hasil kerja praktek. Eksplorasi yang dilakukan selain pengenalan lingkungan adalah beradaptasi dan menyesuaikan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai Cafe Hook88, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk berbasis web, kemudian tahap yang ketiga adalah pelaporan hasil kerja praktek, tahap ini dilakukan oleh peserta selamakerja praktek berlangsung

IV.2.1 EKSPLORASI

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk berbasis web. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi Waterfall, diperlukan pula pengetahuan mengenai pemodelan dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Dengan demikian, pendalaman terhadap pemodelan dengan UML pun dilakukan.

Proses eksplorasi masih berlangsung selama perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk berbasis web. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara hasil eksplorasi dengan penerapannya pada aplikasi yang sedang dibuat.

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk berbasis Web ini, penyusun menggunakan laptop, maka di butuhkan seperangkat *computer* dengan spesifikasi:

Tabel IV.2 Perangkat Keras

Prosesor	Intel® core™i3 5005u cpu 2.00 GHz (4cpus) 2.00 GHz
RAM	4GB
HDD	500 GB

2. Minimum kebutuhan perangkat keras

Minimum *requirement* computer yang harus digunakan agar dapat menjalankan sistem informasi berbasis web adalah:

Tabel IV.3 Minimum Requirement

Prosesor	Intel® core™i3 5005u cpu 2.00 GHz (4cpus) 2.00 GHz
RAM	2 GB
HDD	500 GB

3. Kebutuhan perangkat lunak

Perangkat lunak adalah perangkat-perangkat tambahan berupa sistem yang digunakan untuk menjalankan dan membuat aplikasi data kependudukan ini. Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan penyusun untuk membuat aplikasi data kependudukan ini:

Tabel IV. 4 Kebutuhan Perangkat Lunak.

Sistem Operasi	Windows 7
Database	XAMPP
Aplikasi Pembuatan	Sublime Text
Bootstrap Template	Bootstrap 4
Browser	Chrome

Data diatas adalah perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi data kependudukan, pada saat penggunaan nantinya hanya dibutuhkan web browser sebagai perangkat lunak utama dalam menjalankan aplikasi data kependudukan berbasis web tersebut.

IV.2.2 Pembuatan Perangkat Lunak

a. Perancangan aplikasi pelayanan dan promosi

Perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk yang dilakukan dimulai dengan eksplorasi perangkat lunak yang akan dibutuhkan. Selanjutnya, berdasarkan kebutuhan tersebut, dilakukan perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk. ini dilakukan berdasarkan perancangan tersebut. Untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan berfungsi dengan baik

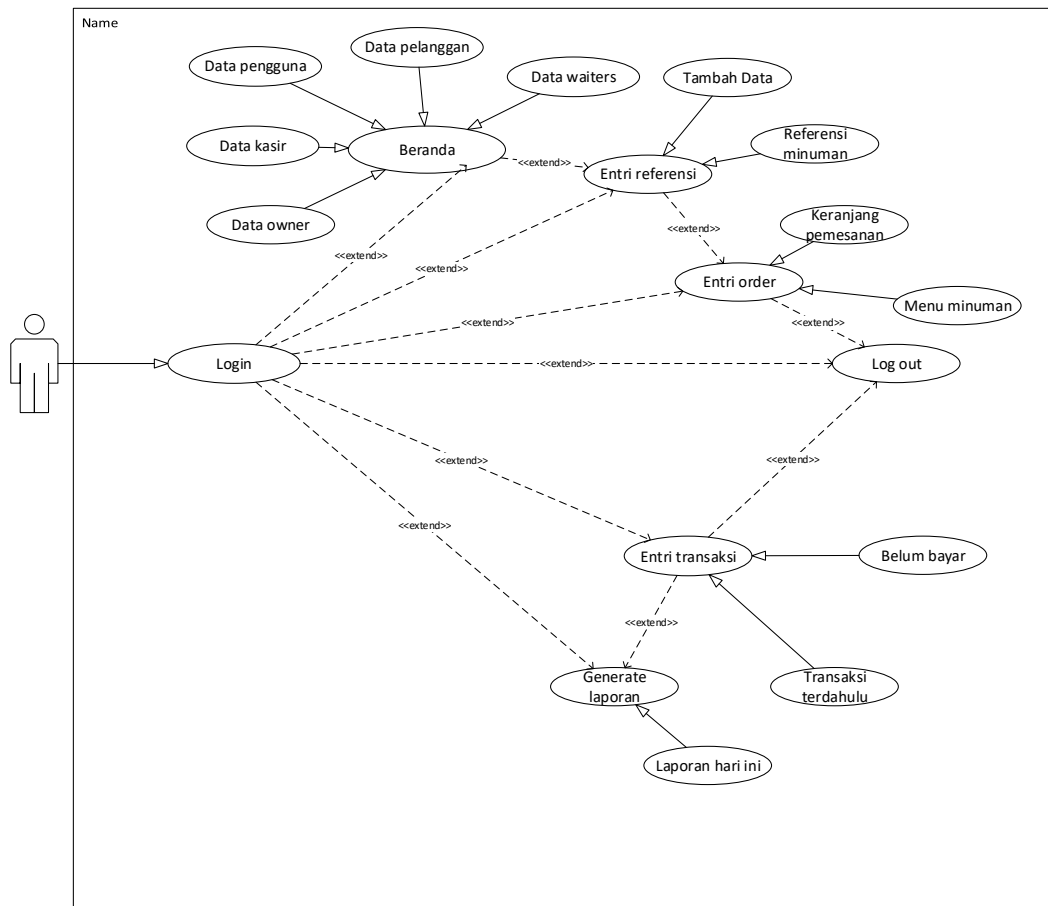
b. Use case diagram

Untuk lebih lengkap nya rancangan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Gambar IV.1 *Use Case Diagram*.

Adapun, fungsi dari *use case diagram* sebagai berikut:

- Berguna memperlihatkan proses aktivitas secara urut dalam sistem.
- Mampu menggambarkan proses bisnis, bahkan menampilkan urutan aktivitas pada sebuah proses.

Sebagai *bridge* atau jembatan antara pembuat dengan konsumen untuk mendeskripsikan sebuah sistem.



Gambar IV.11 Use Case Diagram

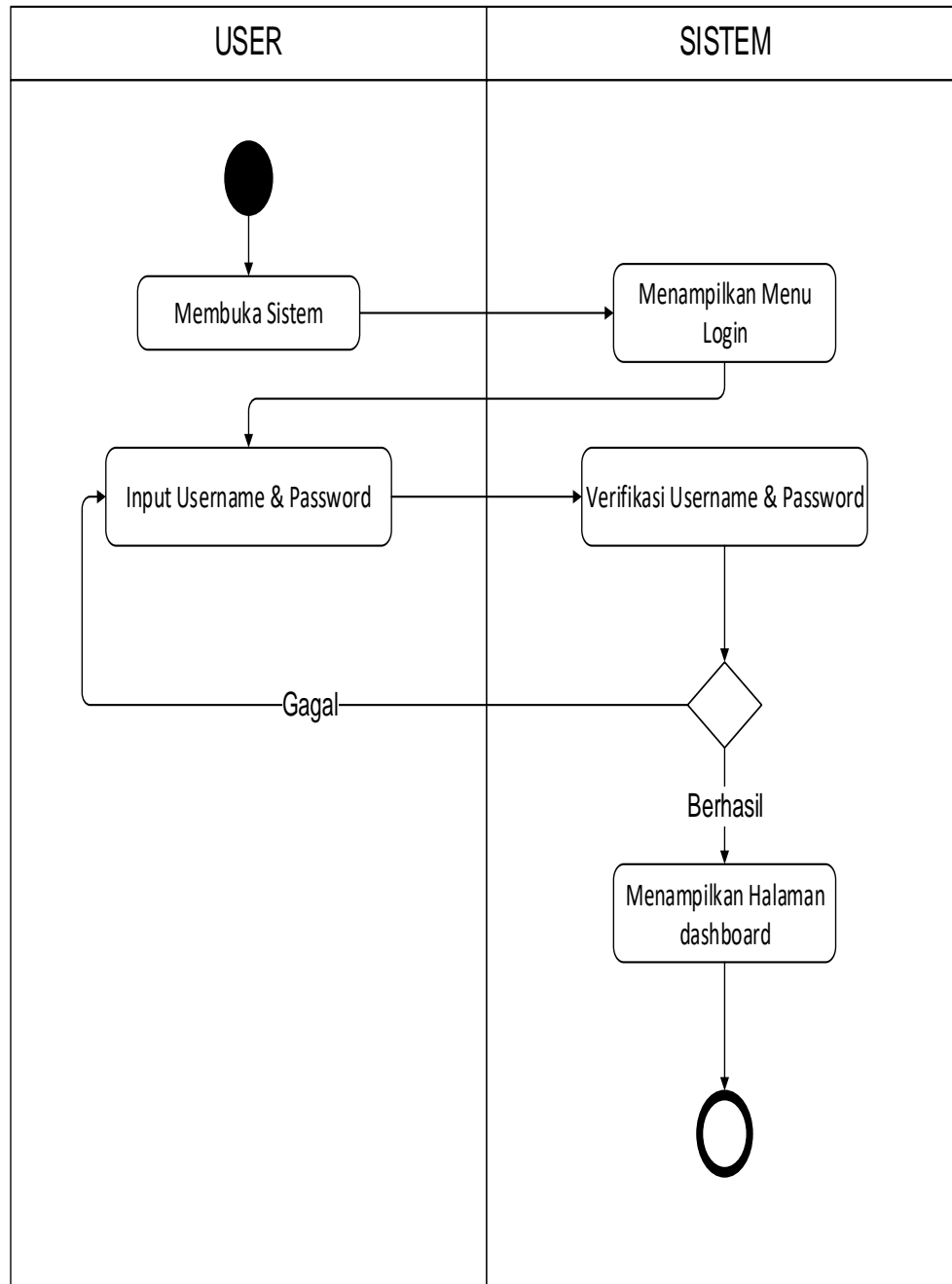
c. Activity Diagram

Activity diagram *Activity daigram* yaitu penggambaran berbagai alur aktifitas data aplikasi yang sedang di rancang. Aktifitas menggambarkan proses berjalan, use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktifitas. Berikut adalah diagram activity pada data warga, data kartu keluarga, dan data user aplikasi pelayanan dan promosi produk. Adapun, fungsi dari *activity* diagram sebagai berikut:

- Memperlihatkan urutan aktifitas proses pada sistem.
- Membantu memahami proses secara keseluruhan.
- Activity Diagram dibuat berdasarkan sebuah atau berapa use case.

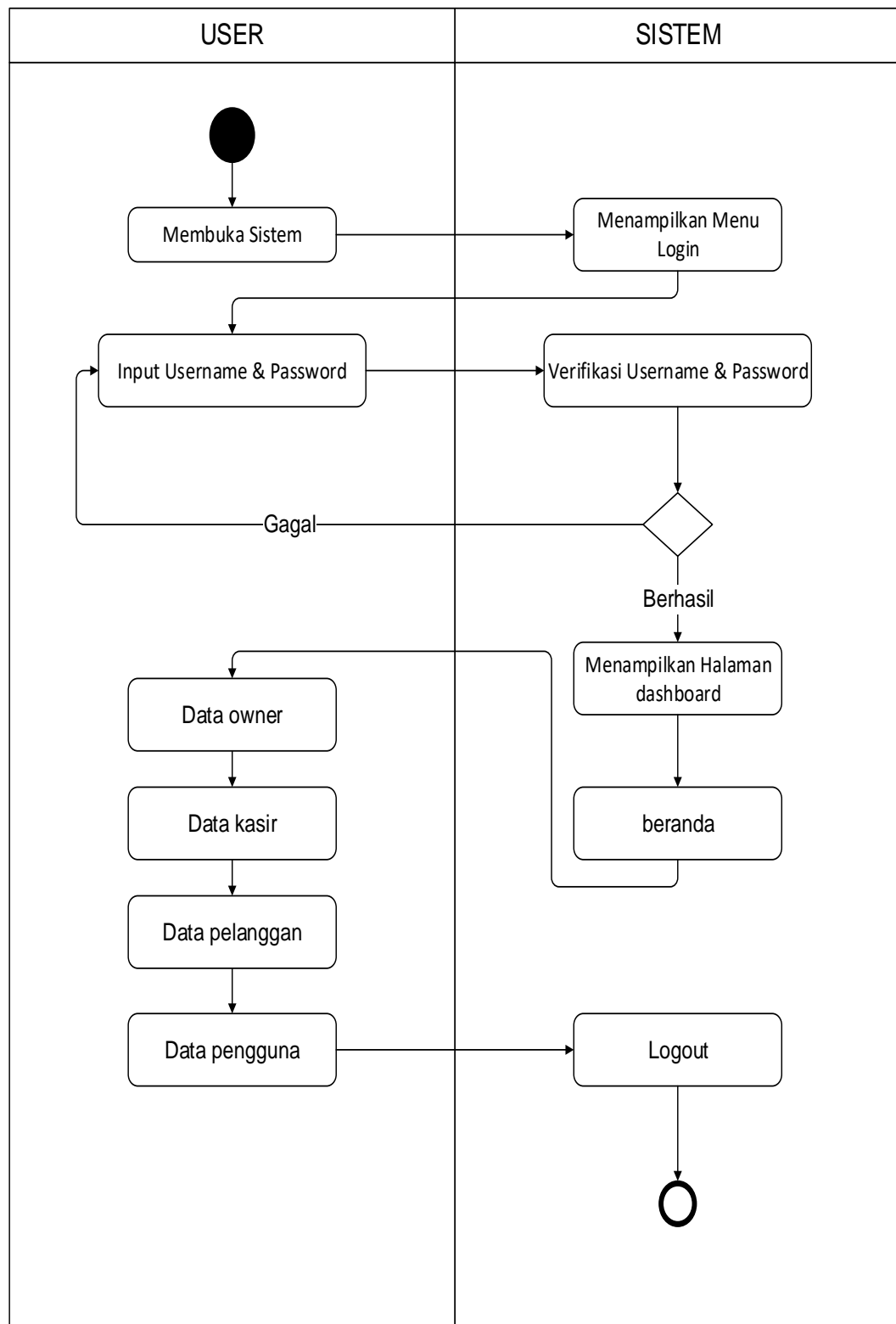
- Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.

a. Log in



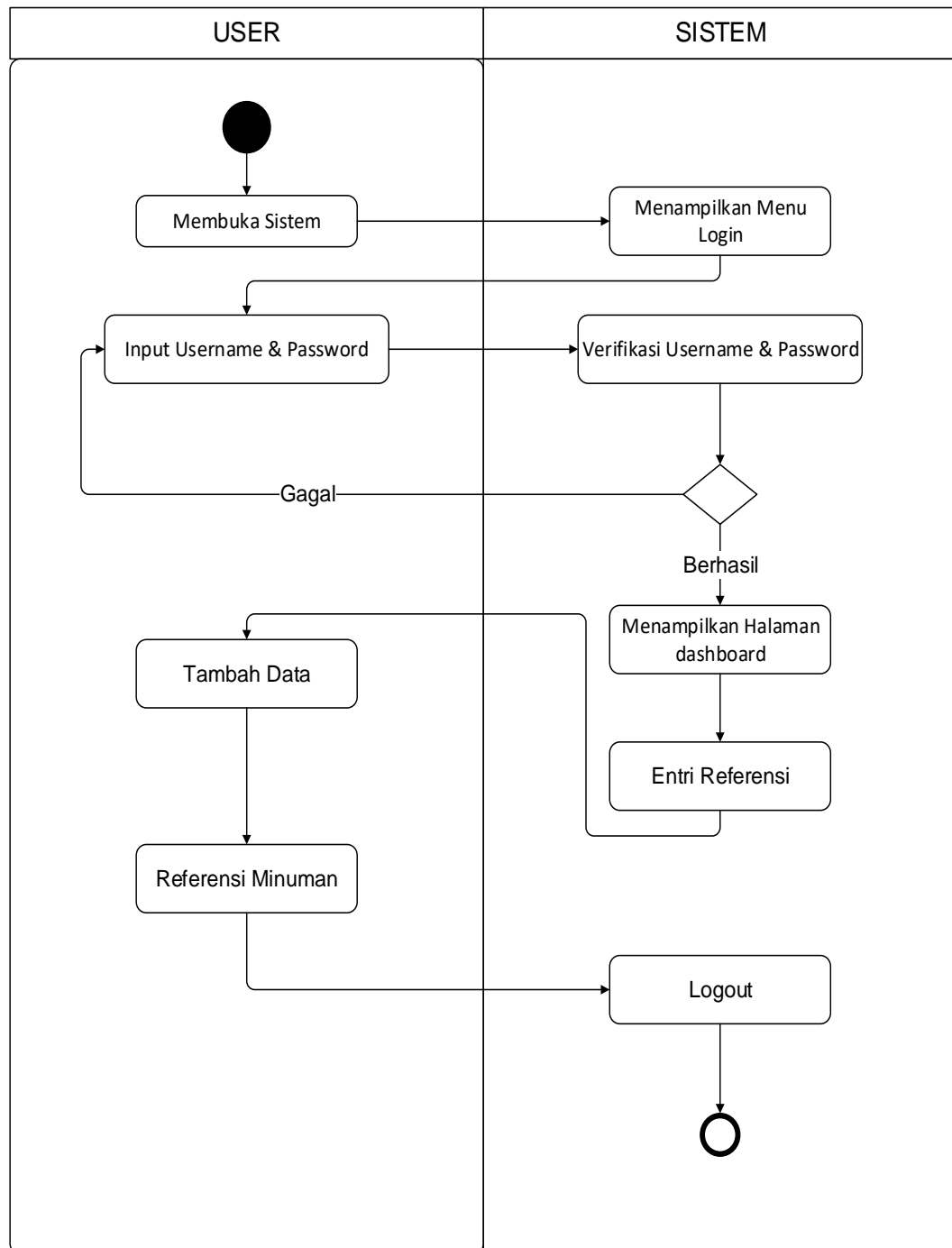
Gambar IV.12 Activity Diagram Login

b. Beranda



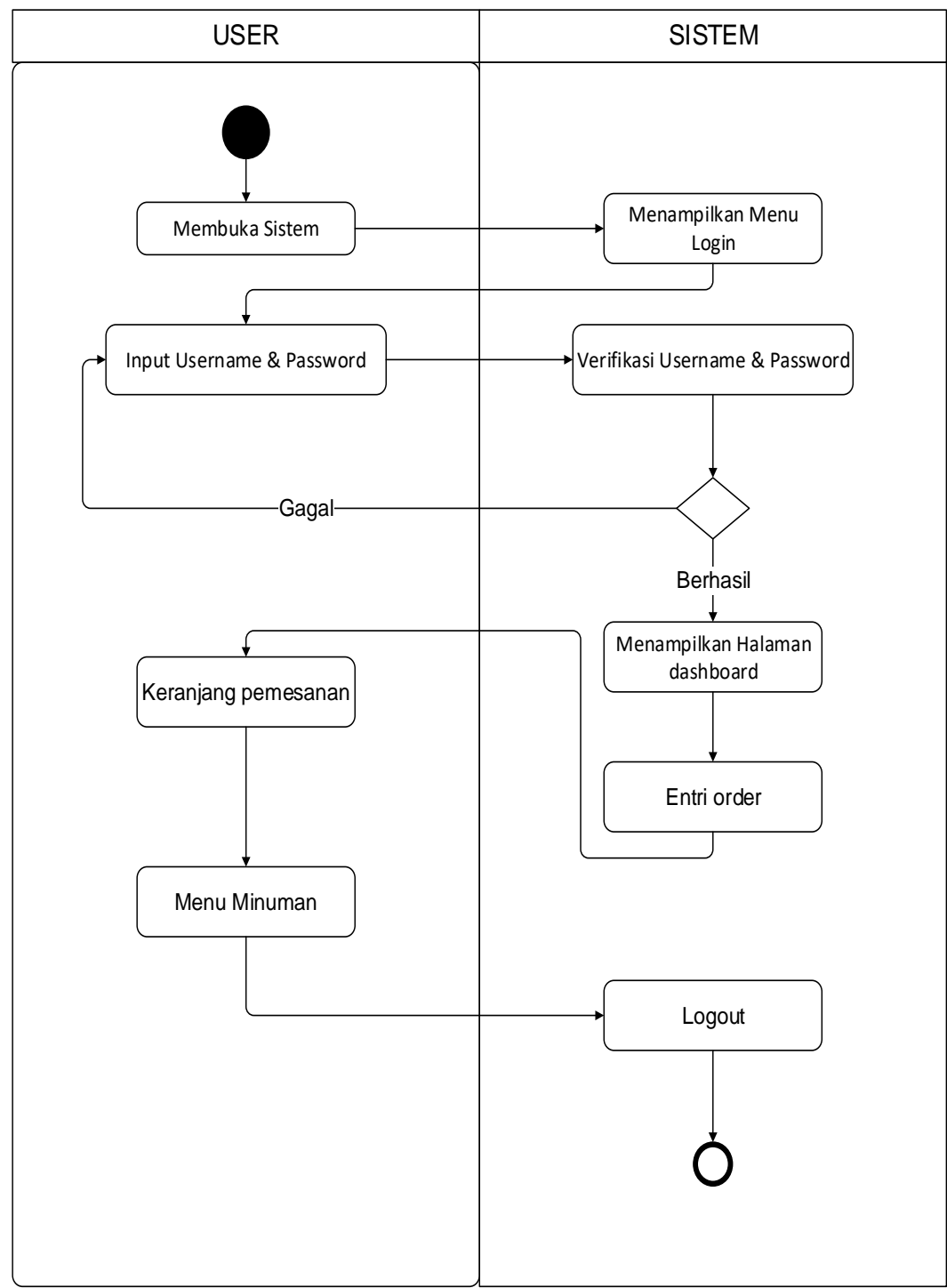
Gambar IV.13 Activity Beranda

c. Entri Referensi



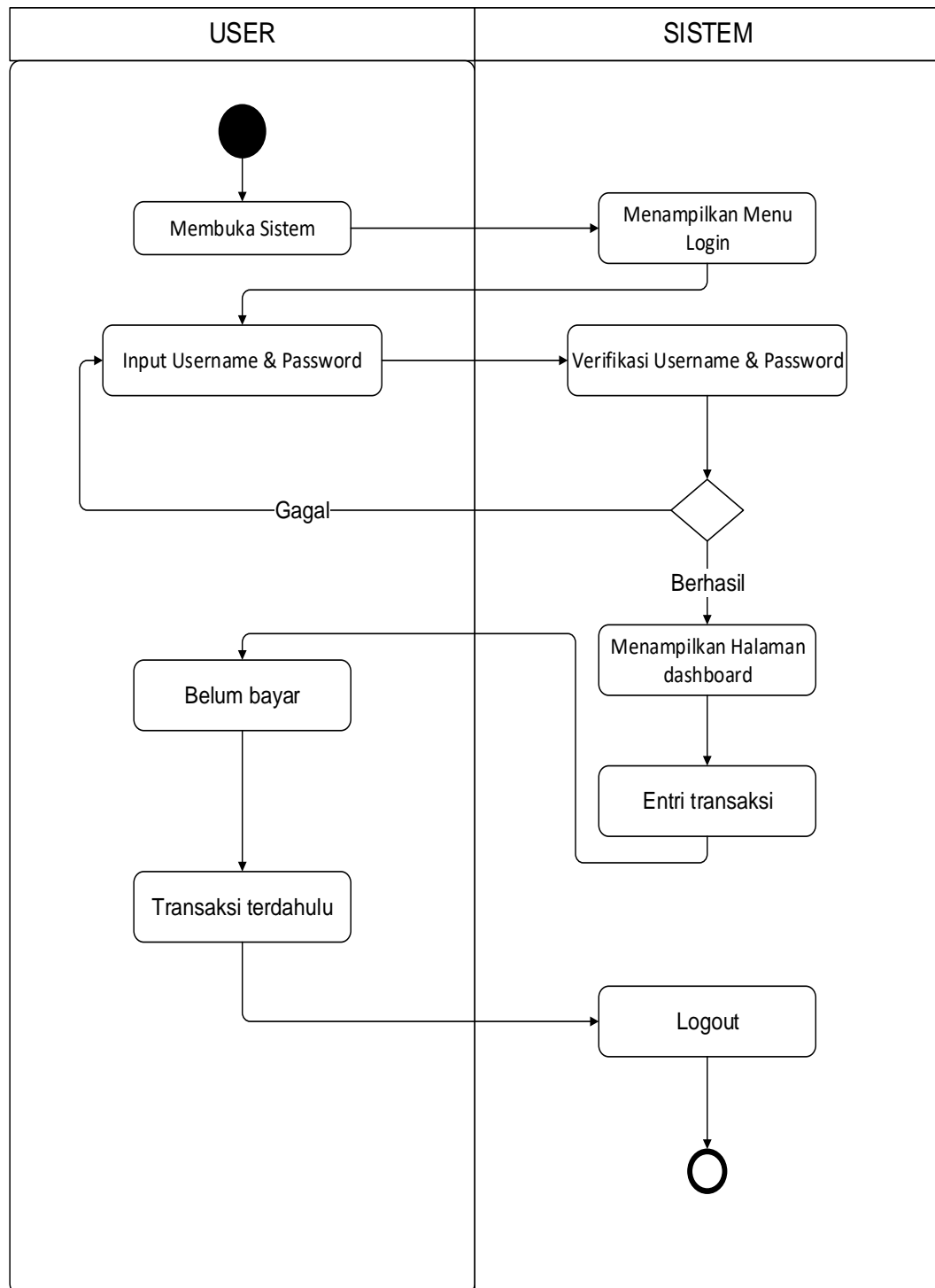
Gamabar IV.14 Activity Diagram Entri Referensi

d. Entri order



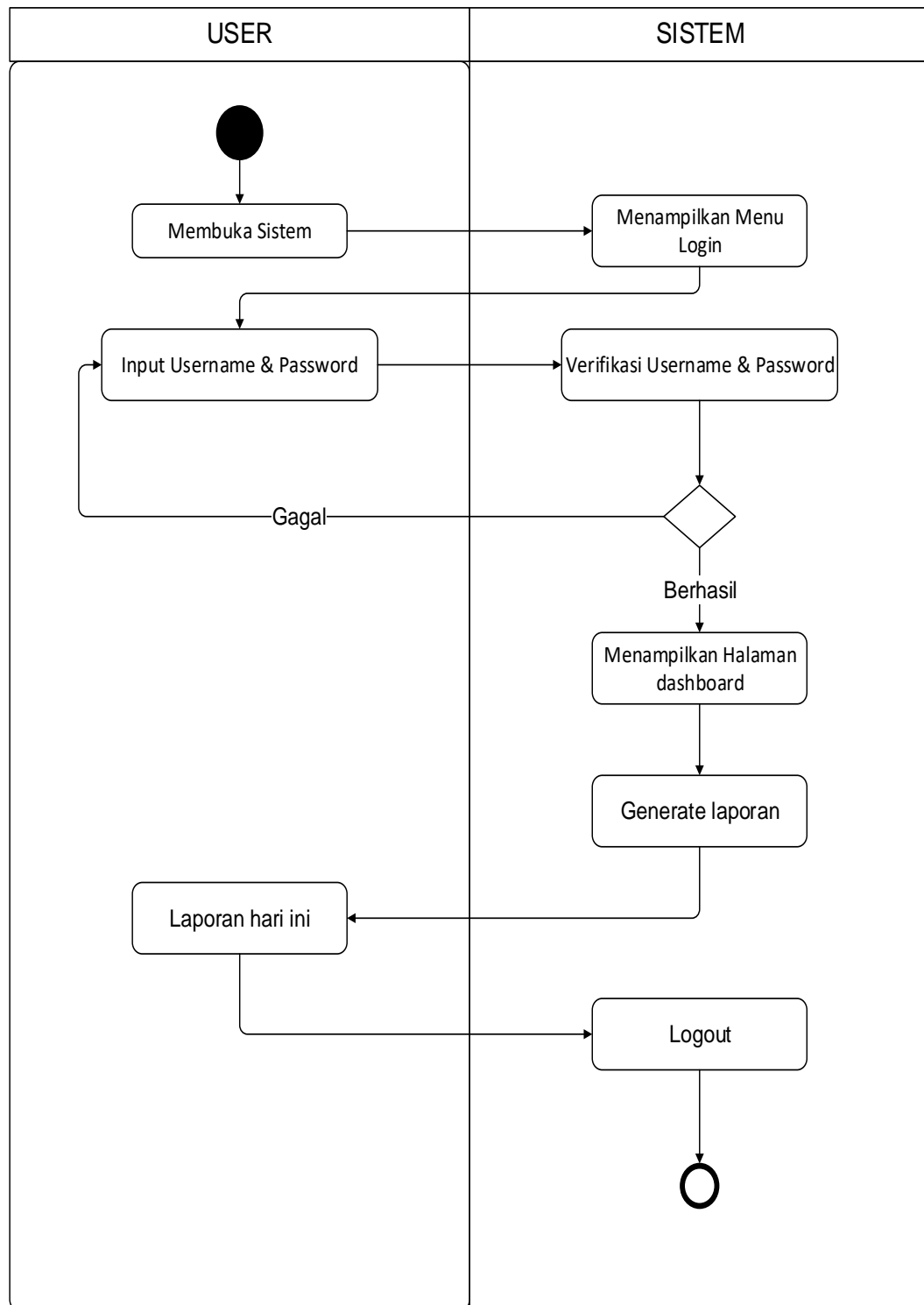
Gambar IV.15 Activity Diagram Entri Order

e. Entri transaksi



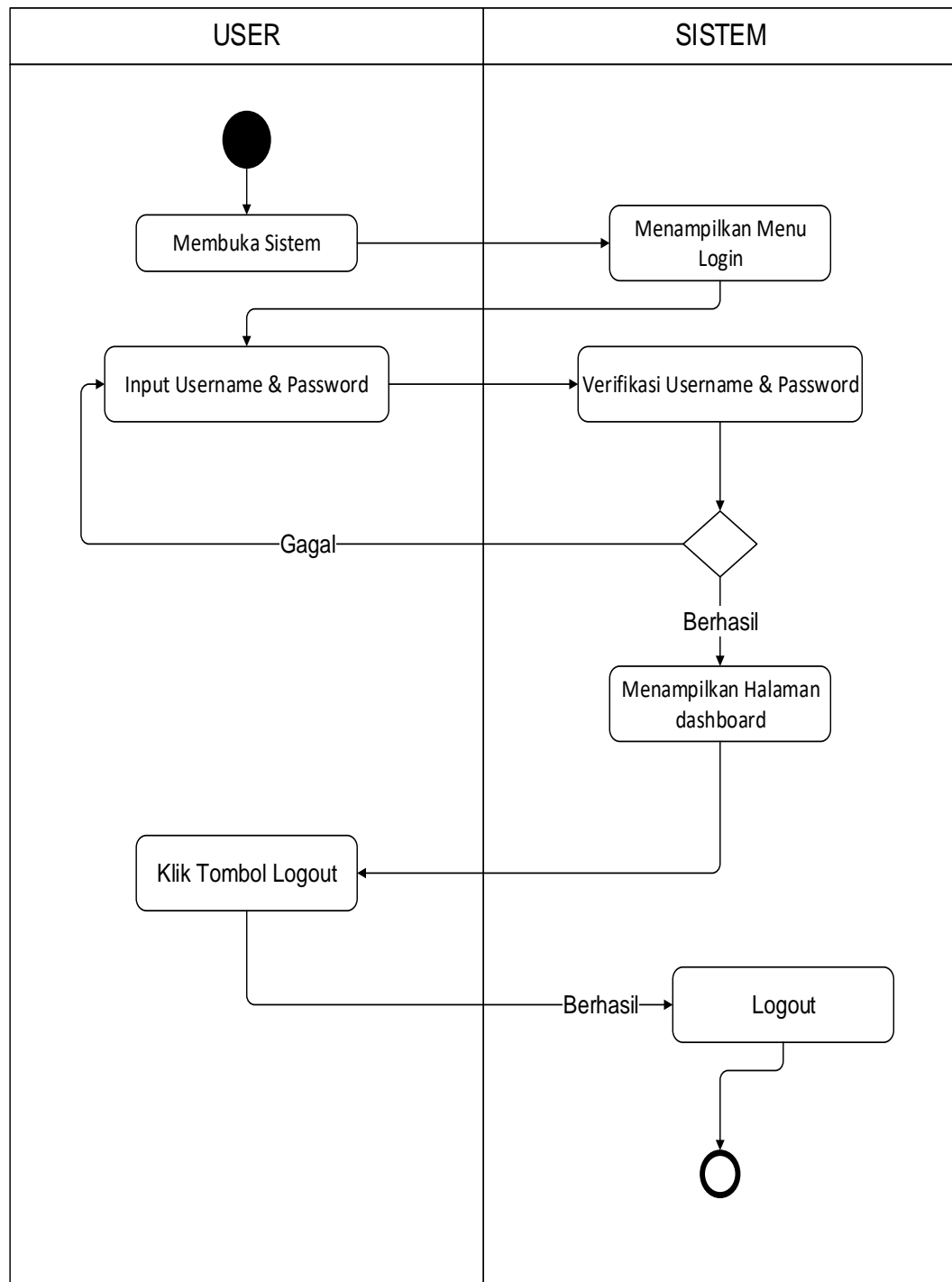
Gambar IV.16 Activity Diagram Entri Transaksi

f. Generate laporan



Gambar IV.17 Activity Diagram Generate Laporan

g. Logout

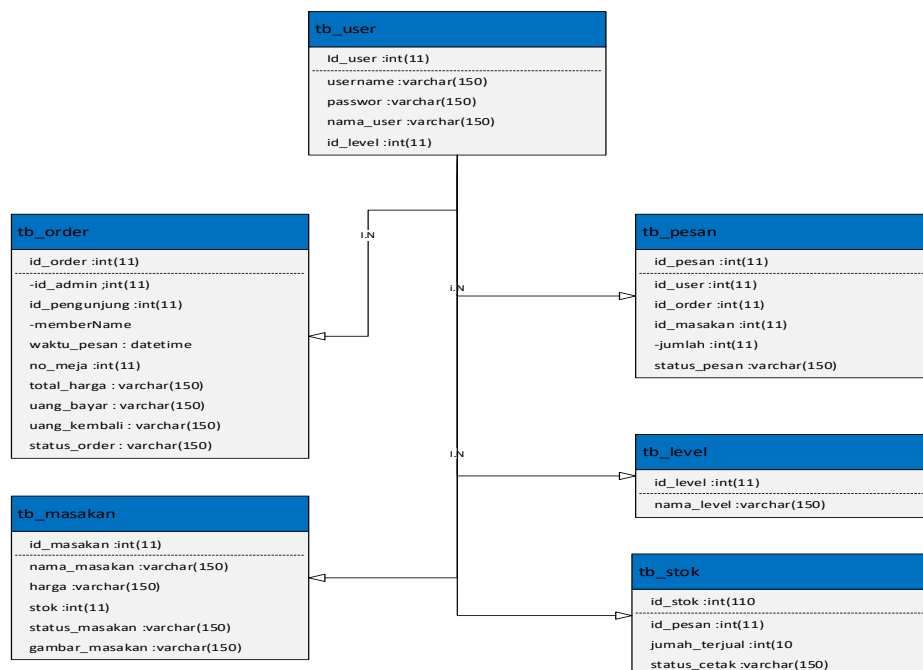


Gamabar IV.18 Activity Diagram Logout

4. Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi. Diagram kelas ini memiliki beberapa fungsi, fungsi utamanya yaitu menggambarkan struktur dari sebuah sistem. Berikut ini adalah fungsi-fungsi lainnya:

- Menunjukkan struktur dari suatu sistem dengan jelas.
- Meningkatkan pemahaman tentang gambaran umum atau skema dari suatu program.
- Dapat digunakan untuk analisis bisnis dan digunakan untuk membuat model sistem dari sisi bisnis.
- Dapat memberikan gambaran mengenai sistem atau perangkat lunak serta relasi-relasi yang terkandung di dalamnya.



Gambar IV.19 Class Diagram web pelayanan

e. Perancangan basis data dan spesifikasi basis data

Perancangan basis data adalah proses untuk menemukan isi dan pengaturan yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rencana aplikasi dan menyimpan semua data pokok yang dijadikan untuk informasi yang ditampilkan pada aplikasi pelayanan dan promosi produk berikut adalah spesifikasi basis data pada aplikasi pelayanan berbasis web :

a. Tb masakan

Tabel IV.5 Tb Masakan

Nama Field	Type	Keterangan
id_masakan	Int(11)	Id masakan
nama_masakan	Varchar(150)	Nama masakan
Harga	Varchar(150)	harga
Stock	Int(11)	stock
status_masakan	Varchar(150)	Status masakan
gambar_masakan	Varchar(150)	Gambar masakan

b. Tb user

Tabel IV.6 Tb User

Nama Field	Type	Keterangan
id_user	Int(11)	Id user
Username	Varchar(150)	username
Password	Varchar(150)	password
Nama_user	Varchar(150)	user
Id_level	Int(11)	level
Status	Varchar(150)	status

c. Tb_order

Tabel IV.7.Tb_Order

Nama Field	Type	Keterangan
id_order	Int(11)	Id order
Id_admin	Int(11)	Id Admin
Id_pengunjung	Int(11)	Id pengunjung
Waktu_pesan	Datetime	Waktu pesan
No_meja	Int(11)	No meja
Total_harga	Varchar(150)	Total harga
Uang_bayar	Varchar(150)	Uang bayar
Uang_kembali	Varchar(150)	Uang kembali
Status_order	Varchar(150)	Status order

d. Tb pesan

Tabel IV.8 Tb Pesan

Nama Field	Type	Keterangan
id_pesan	Int(11)	Id pesan
Id_user	Int(11)	Id user
Id_order	Int(11)	Id order
Id_masakan	Int(11)	Id masakan
Jumlah	Int(11)	Jumlah
Status_pesan	Varchar(150)	Status pesan

e. Tb stok

Tabel IV.9 Tb Stok

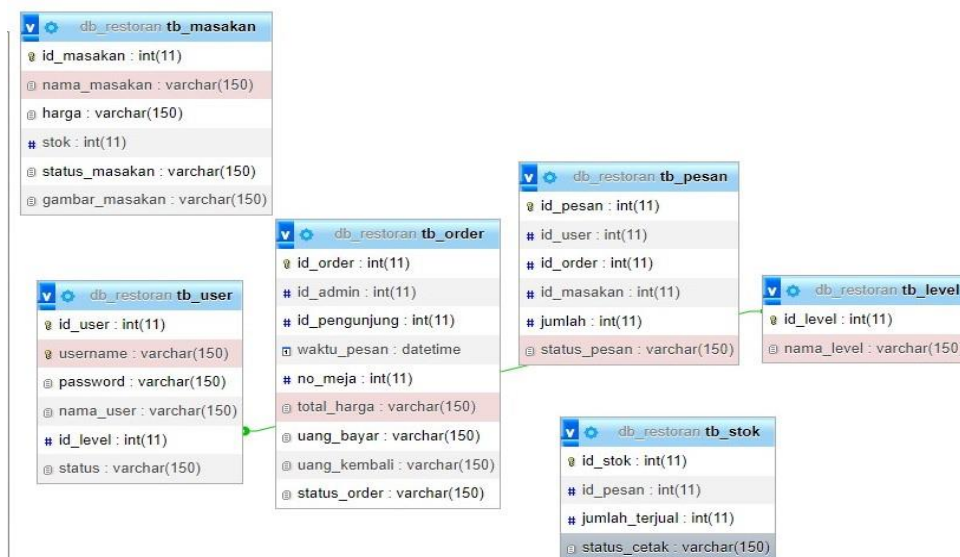
Nama Field	Type	Keterangan
id_stok	Int(11)	Id stok
Id_pesan	Int(11)	Id pesan
Jumlah_terjual	Int(11)	Jumlah terjual
Status_cetak	Varchar(150)	Status crtak

f. Tb level

Tabel IV.10 Tb Level

Nama Field	Type	Keterangan
id_level	Int(11)	Id level
Nama_level	Varchar(150)	Nama level

g. Relasi basis data

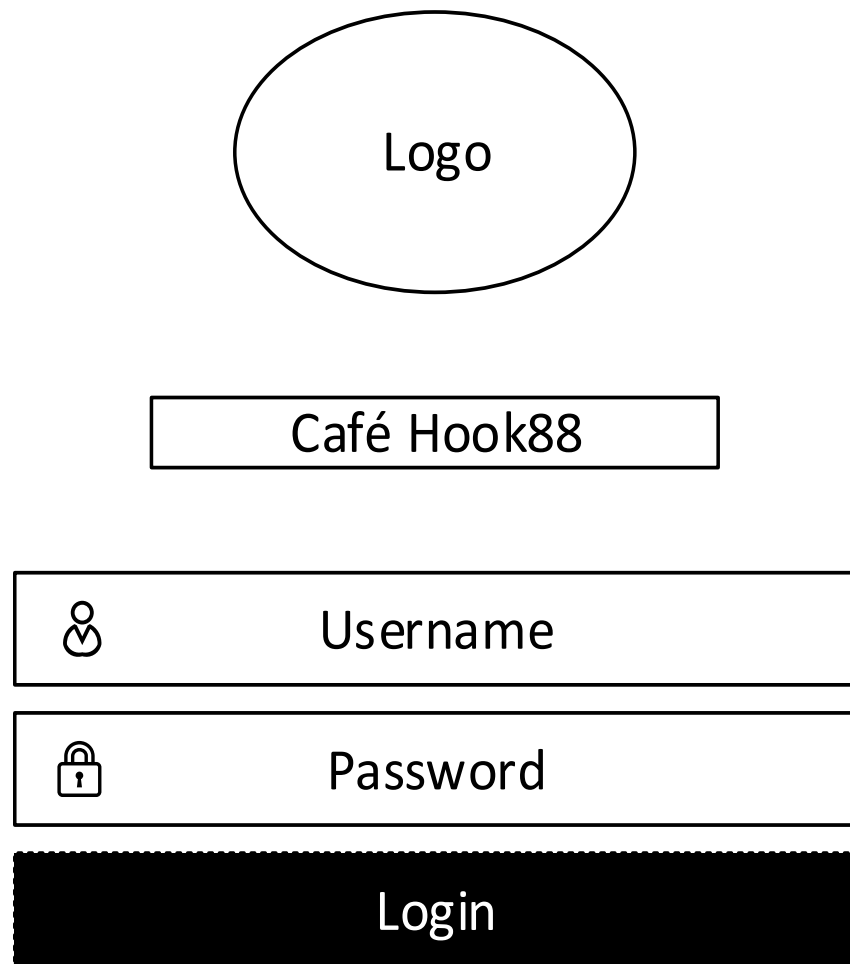


Gambar IV.20 Relasi Basis Data

IV.2.3 Perancangan user interface

Untuk perancangan user interface menggunakan pencil, ada beberapa user interface, yang dibuat diantaranya:

A. Perancangan Form Login



The login form is centered on the page. It features a large oval placeholder for a logo at the top. Below the logo is a rectangular box containing the text "Café Hook88". Underneath this is a horizontal input field for the username, which includes a small person icon on the left and the label "Username" on the right. Below the username field is another horizontal input field for the password, which includes a small padlock icon on the left and the label "Password" on the right. At the bottom of the form is a solid black rectangular button with the word "Login" written in white text.

Creat new account

Gambar IV.21 Tampilan login

B. Beranda

HOOK88

Welcome ihsa reza Logout

Beranda

Entri Referensi

Entri Order

Entri Transaksi

Generate Laporan

Logout

Administrator

Total waiters

Total kasir

Total owner

Total pelanggan

Data waiters

No	Nama	Username	Status
1.	Anty	Anty	Username

Data kasir

No	Nama	Username	Status
1.	Ihsa	Ihsa66	Text

Data owner

No	Nama	Username	Status
1.	Koh handi	Handi88	Aktif

Data pelanggan

No	Nama	Username	Status
1.			

Gambar IV.22 Tampilan Beranda

C. Entri Referensi

HOOK88

Welcome ihsa reza Logout

Beranda

Entri Referensi

Entri Order

Entri Transaksi

Generate Laporan

Logout

Tambah data

Gambar Minuman

Café latte

Harga Rp.21000

Stok 25

Gambar Minuman

Caramel Macchiato

Harga Rp.24000

Stok 50

Gambar Minuman

Caramel Macchiato

Harga Rp.24000

Stok 70

Gambar IV.23 Tampilan entri referensi

D. Entri order

HOOK88

Welcome ihsa reza

Logout

Beranda

Entri order

Entri Referensi

Entri Order

Entri Transaksi

Generate Laporan

Logout

Menu Minuman

Gambar Minuman

Café latte

Harga

Rp.21000

Stok

25

Gambar Minuman

Caramel Macchiato

Harga

Rp.24000

Stok

50

Gambar Minuman

Caramel Macchiato

Harga

Rp.24000

Stok

70

Keranjang pemesanan

Menu pesanan	Jumlah	Aksi
No. Meja		
Total Harga	Rp.0,-	
Proses Pesanan		

Gambar IV.24Tampilan entri order

E. Entri Transaksi

HOOK88

Welcome ihsa reza

Logout

Beranda

Entri Transaksi

Entri Referensi

Entri Order

Entri Transaksi

Generate Laporan

Logout

Belum bayar

No.	Pemesan	Total Harga	Aksi
-----	---------	-------------	------

Transaksi Terdahulu

1	2022-08-04 16:35-24	Ihsa reza	8	Rp.20000	HAPUS - CETAK
2	2023-08-04 16:25:45	Option 1	Option 1	Rp.21000	HAPUS - CETAK

Gambar IV.25 Tampilan entri referensi

F. Generate Laporan

HOOK88 Welcome ihsa reza Logout

Beranda Generate Laporan

Entri Referensi

Entri Order

Entri Trankaksi

Generate Laporan

Logout

Belum bayar

Option 1	Option 1	Option 1	Aksi		
No.	Option 1	Sisa stok	Jumlah terjual	Harga	Rp.0,-
1	Café latte	5	0	Rp.21000	Rp.0,-
2	Kopi susu	25	0	Rp.19000	Rp.0,-

Uang Masasuk

Gambar IV.26 Tampilan Generate Laporan

G. Logout

HOOK88 Welcome ihsa reza Logout

Beranda Beranda

Entri Referensi

Entri Order

Entri Trankaksi

Generate Laporan

Logout

Gambar IV.27 Tampilan Logout

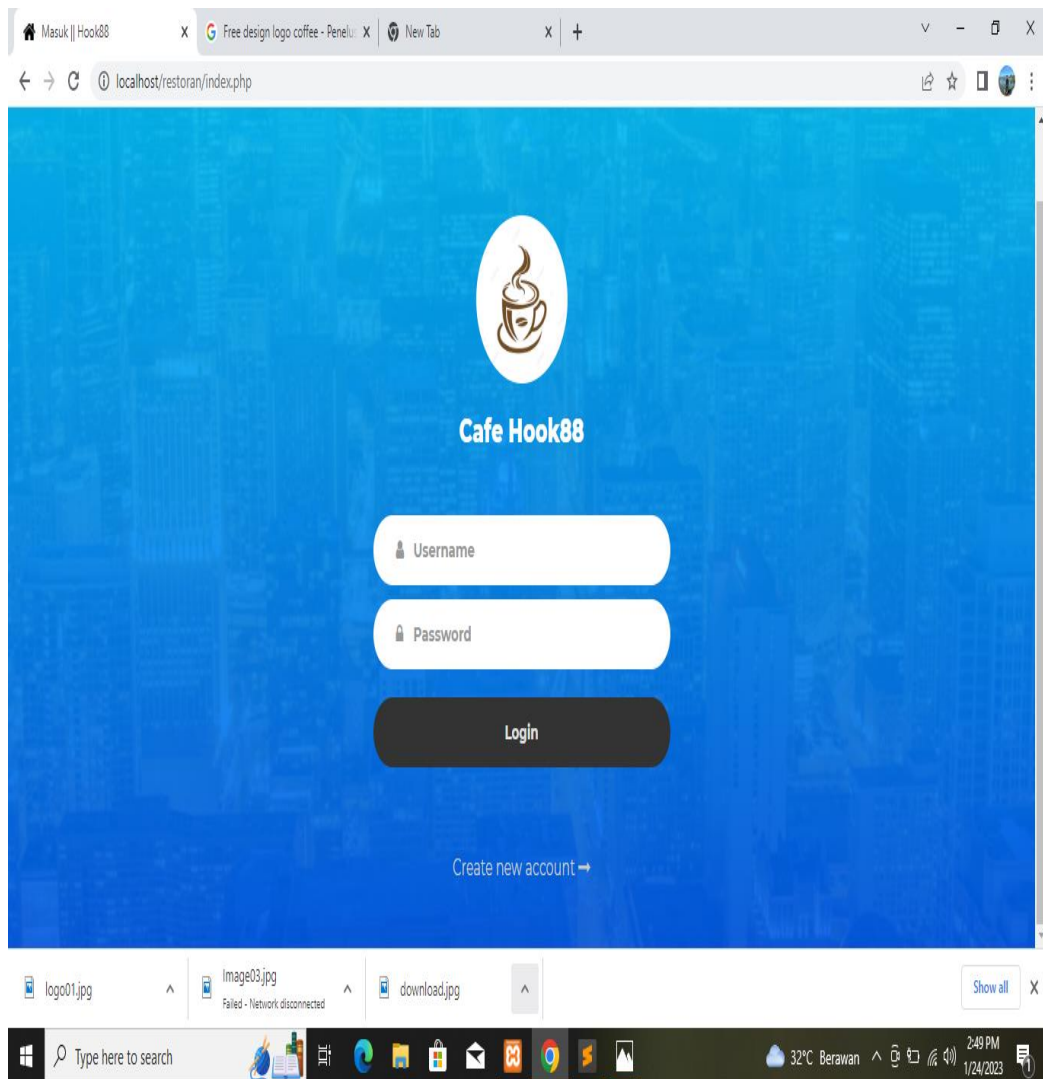
5. Perancangan tampilan antar muka

Pada tahapan ini yaitu tahap perancangan tampilan antar muka aplikasi pelayanan dan promosi produk yang dilakukan dengan memanfaatkan tools atau software yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya , yaitu dengan menggunakan aplikasi Balsamiq Mokups. Perancangan desain tampilan antar

muka ditujukan agar tampilan website yang akan dibuat sudah terancang dengan baik . Ketika akan membuat tampilan websitenya tinggal mengikuti desain yang sudah dibuat dengan aplikasi balsamiq mockups

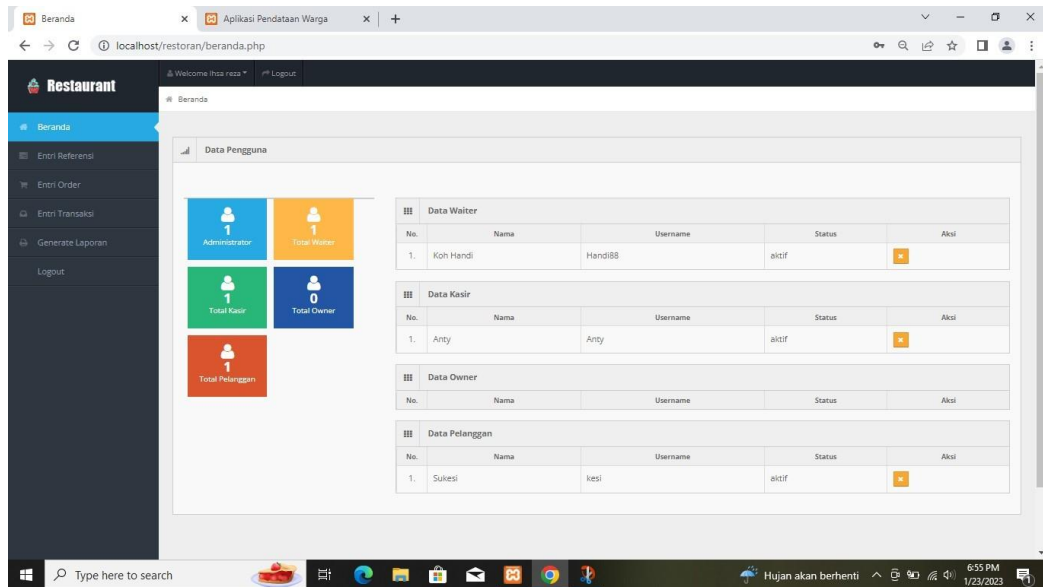
Adapun desain tampilan antarmuka dari aplikasi pelayanan dan promosi produk ini sebagai berikut:

a. Desain tampilan login



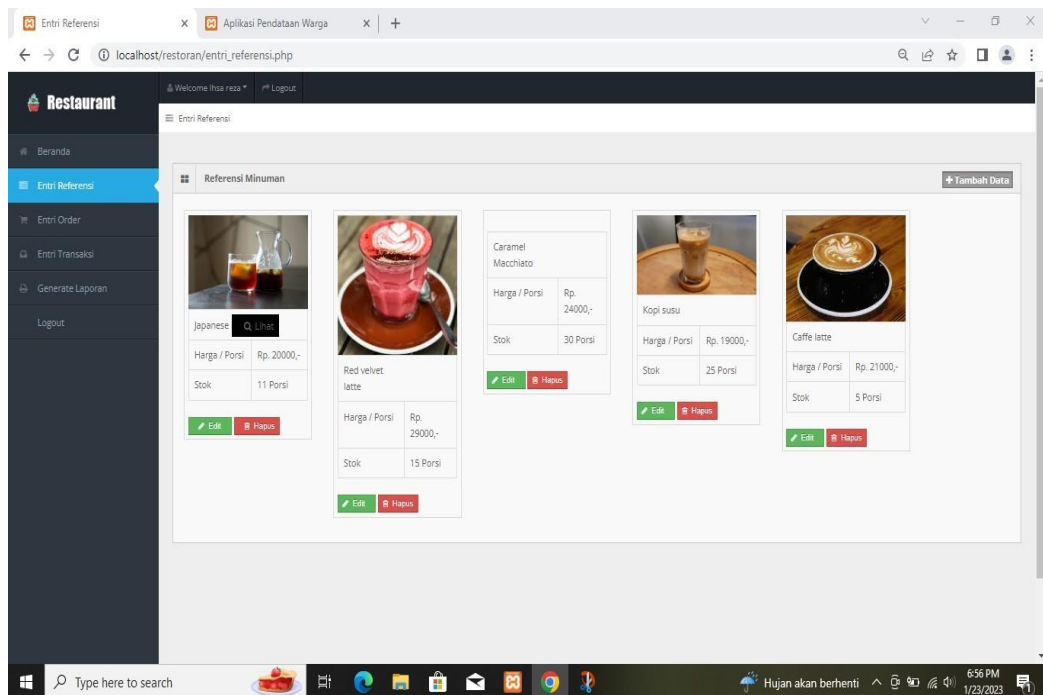
Gambar IV. 28 Desain Tampilan Login

b. Desain tampilan beranda



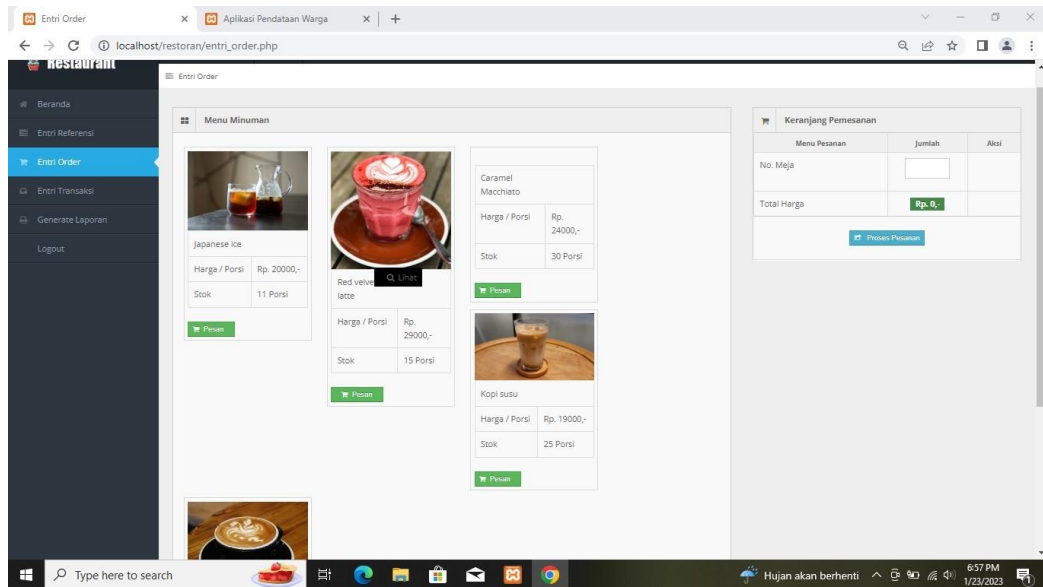
Gambar IV.29 Desain Tampilan Beranda

c. Entri Referensi



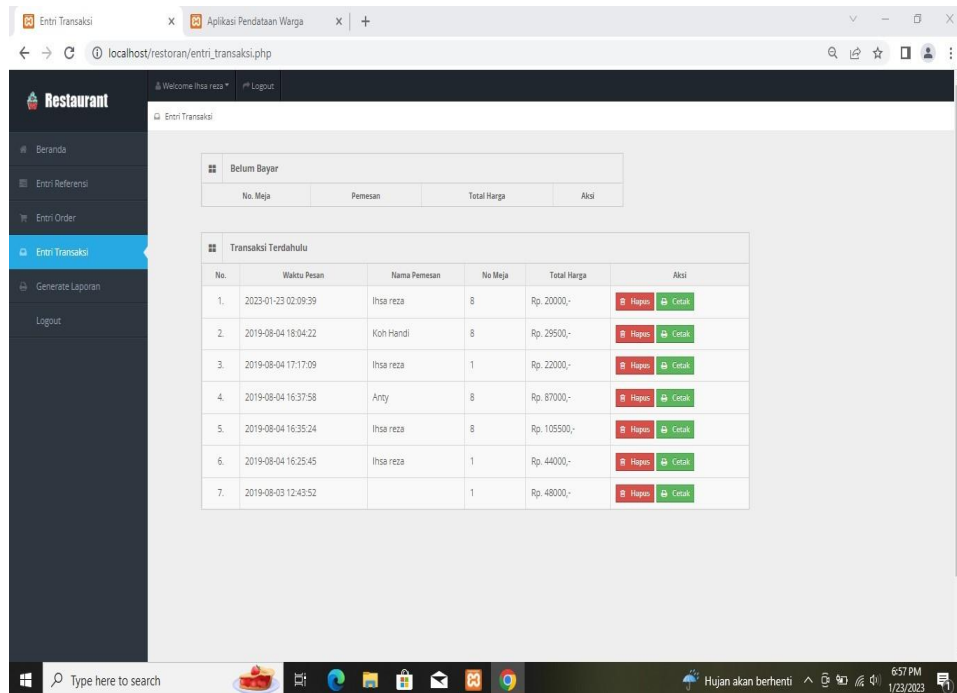
Gambar IV.30 Desain Tampilan Entri Referensi

d. Entri Order



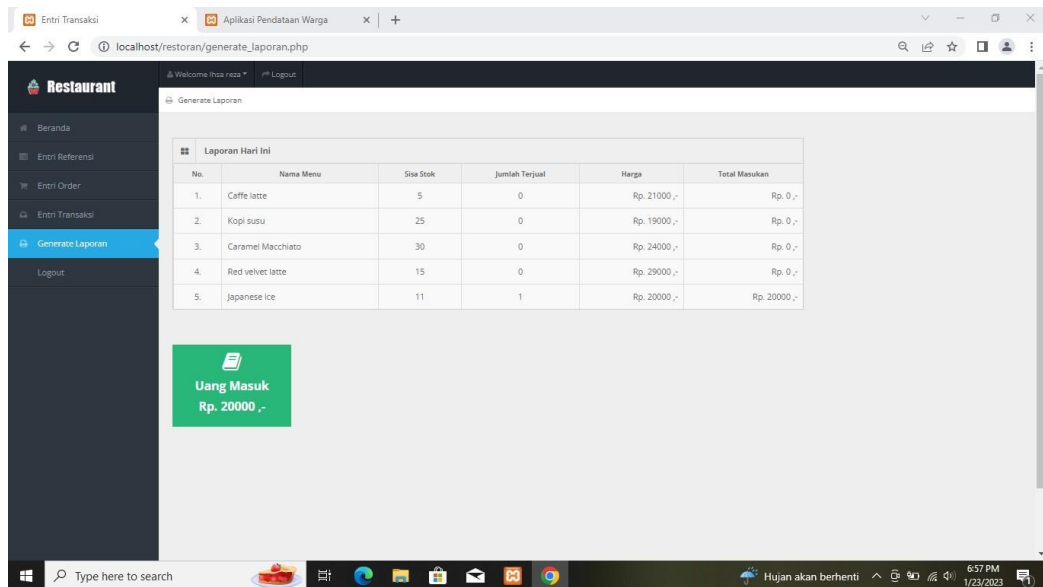
Gambar IV.31 Desain Tampilan Entri Order

e. Entri Traksaksi



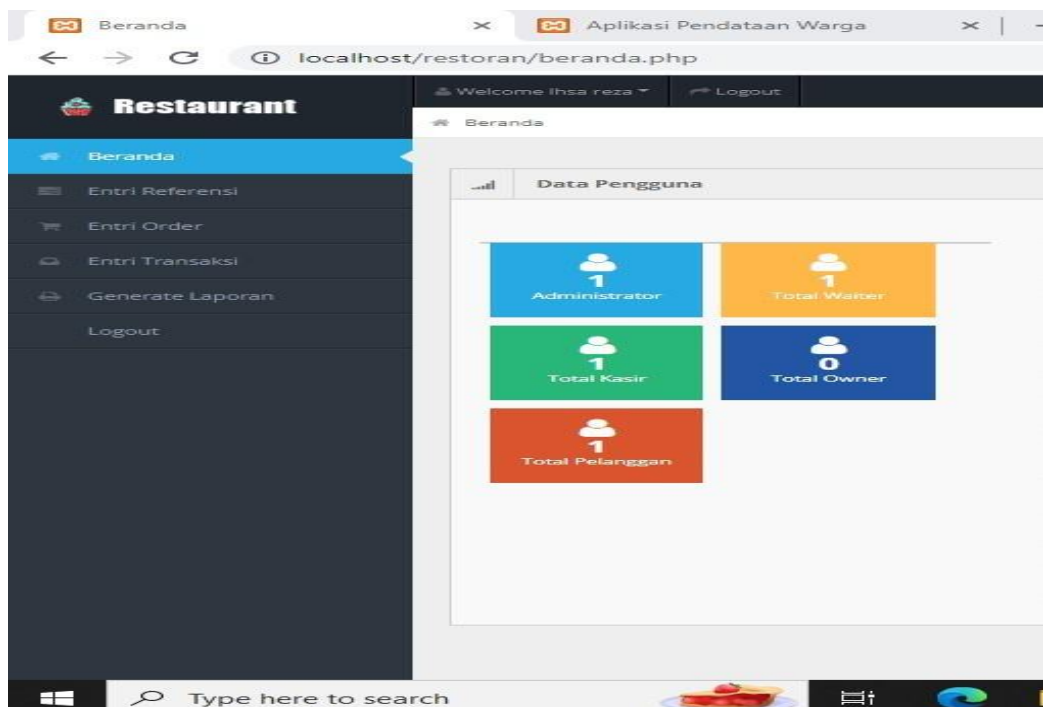
Gambar IV.32 Desain Tampilan Entri Transaksi

f. Generate Laporan



Gambar IV.33 Desain Tampilan Generate Laporan

g. Logout



Gambar IV. 34 Desain Tampilan Logout

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan saran mengenai pelaksanaan

Berdasarkan Penjelasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

V.1.1 Kesimpulan pelaksanaan kerja praktek

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi, seperti:
 - a. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
 - b. Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang informatika, ilmu dasar di bidang ekonomi, dan sebagainya.
 - c. Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
 - d. Ilmu pengetahuan umum.
 - e. Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.
3. Mahasiswa menyadari pentingnya etos kerja yang baik, disiplin, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Kerja praktik dapat melatih mahasiswa untuk bekerja sama dalam suatu tim, baik antar peserta kerja praktik maupun dengan karyawan lain di Hook88 cafe.
4. Mahasiswa memperoleh tambahan ilmu yang tidak didapat selama diperkuliahan. Pada kerja praktik ini yang dilakukan di Toko Hook88 cafe, mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai:
 - a. Cakupan pekerjaan pada bagian perancangan aplikasi pelayanan dan promosi, seperti mengelola sebuah cafe dan pemasaran berbasis online

- b. Perancangan antarmuka aplikasi yang user-friendly dalam waktu yang ditentukan.

V.1.2 Saran Pelaksanaan KP

Adapun saran mengenai pelaksanaan kerja praktik antara lain:

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri (*self-learning*) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses pembangunan perangkat lunak.
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktik.
4. Jika memungkinkan, dalam pelaksanaan kerja praktek mahasiswa dapat dilibatkan dalam suatu proyek di mana mahasiswa dapat bekerja sama dengan pegawai lain.

V.2 Kesimpulan dan saran mengenai substansi

Berikut kesimpulan dan saran mengenai substansi yang diamati selama kerja praktik di Hook88 cafe

V.2.1 Kesimpulan

Setelah melalui proses pembangunan sistem aplikasi toko online di Rizal Shoes, kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

1. Hasil dari kegiatan kerja praktik ini adalah dengan dibuatnya sebuah perancangan aplikasi pelayanan dan promosi di Hook88 café.
Dengan adanya aplikasi ini nantinya dapat memberikan informasi yang cukup cepat terutama seputar menu – menu minuman bagi konsumen.

V.2.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi pelayanan dan promosi produk di Hook88, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Perlu adanya optimasi secara lebih lanjut, misalnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda
- b. Perlu adanya survei pasar untuk menentukan fungsi apa saja yang perlu diterapkan pada mobile devices

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. (2017). *Merancang Aplikasi pelayanan menggunakan SDLC: System Development Life Cycle*. Sefa Bumi Persada.
- Andika, D. (2015, October 8). Tipe Data Pada Database SQL. *IT-Jurnal.Com*.
<https://www.it-jurnal.com/tipe-data-pada-database-sql/>
- Draw.io: Ulasan Komprehensif tentang Fitur, Harga, dan Lainnya*. (n.d.). Retrieved January 4, 2023, from <https://www.mindonmap.com/id/blog/drawio-review/>
- Efdom, Y. A. (n.d.). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Tinta. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(1).
- Firanda, F. M., Milwandhari, S., & Putratama, V. (2021). Sistem Informasi Perjalanan Dinas Berbasis Web: Studi Kasus : DPRD Kabupaten Garut. *Improve*, 13(1), Article 1.
- Informatika, C., & Muharam, Y. (2020). IMPLEMENTASI ELASTICSEARCH UNTUK Pencarian dan Menentukan Skor Similarity pada Proposal Skripsi di Fakultas Teknologi Universitas Bale Bandung. *COMPUTING / Jurnal Informatika*, 7(02), Article 02.
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/854>
- Informatika, C., & Muharam, Y. (2021a). IMPLEMENTASI ALGORITMA FIRST COME FIRST SERVED pada Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Website pada BISOC Futsal Batununggal Bandung. *COMPUTING / Jurnal Informatika*, 8(01), Article 01.
- Informatika, C., & Muharam, Y. (2021b). PEMBANGUNAN APLIKASI KLASIFIKASI Kode Surat Berbasis Android Menggunakan Algoritma Boyer-Moore di Kantor Kecamatan Ciparay. *COMPUTING / Jurnal Informatika*, 8(02), Article 02.
- Informatika, C., Muharam, Y., & Meisa, N. R. (2022). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KEUANGAN DENGAN MENERAPKAN METODE Rasio Keuangan Sebagai Pengukur Kinerja Perusahaan (Studi Kasus di PT. Garda Agata Nusantara). *COMPUTING / Jurnal Informatika*, 9(02), Article 02.

- Intermedia, B. (2022, May 14). Pengertian PHP, Fungsi, Syntax & Kelebihannya. *Blog Jagoan Hosting | Tutorial Website & Web Hosting Indonesia*. <https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-php/>
- Intern, D. (2021, March 9). *Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*. Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- j-sika, Nistrina, K., Muharam, Y., & Righa, L. (2022). SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA BERBASIS WEB PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES). *J-SIKA/Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 4(02), Article 02.
- Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>
- MIT, U. G. S., S. ST. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
- Muharam, Y., & Agustiasri, A. (2021). MEMBANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 7 UNTUK MEDIA SARANA NFORMASI (STUDI KASUS SMP NURUL HALIM WIDASARI DI KAB.INDRAMAYU). *J-SIKA/Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(02), Article 02.
- Muharam, Y., & Reynaldi, A. (2022). APLIKASI REPOSITORY DENGAN BOOTSTRAP DI LABORATORIUM KOMPUTER FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BALE BANDUNG. *J-SIKA/Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 4(1), Article 1.
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (n.d.). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi.
- Pengertian E-Commerce Menurut Para Ahli | Dilihatya*. (n.d.). Retrieved December 15, 2022, from <https://dilihatya.com/1609/pengertian-e-commerce-menurut-para-ahli>
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron : Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), Article 2.
- Putratama, S. dan V. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish.
- Rahmalia, N. (2020, December 18). Balsamiq, Tool Merancang Wireframe yang Ramah bagi Designer Pemula. *Glints Blog*. <https://glints.com/id/lowongan/balsamiq-adalah/>

- Setiawan, R. (2021, October 12). *Memahami Class Diagram Lebih Baik*. Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>
- Suharyanto, E. (2022). PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), Article 1.
- Susilo, M. (2018). RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>