



Laporan PBL

PBLIF-004

WUW: Aplikasi Penyewaan Baju Nikah dan Wisuda Berbasis Website

Disusun Oleh:

3312401041 - Leo Afif Eka Permana

3312401031 - Muhammad Faiq

3312401044 - Ananda Khusnul Hotimah

3312401050 - Muhammad Deza Awdino

Progran Studi Teknik Informatika

Politeknik Negeri Batam

2025

IDENTITAS PROYEK

| | |
|---|--|
| Nomor ID | : PBLIF-004 |
| Pengusul Proyek | : Miratul Khusna Mufida, S.ST, M.Sc |
| Manajer proyek | : Cyntia Lasmi Andesti,S.Kom., M.Kom |
| Co Manpro | : - |
| Judul Proyek | : Aplikasi Penyewaan Berbasis Website |
| Luaran | : <ol style="list-style-type: none">1. Aplikasi Penyewaan Baju Nikahan dan Wisuda Berbasis Website (WUW)2. Laporan RPP3. Logbook4. Video Presentasi5. Video Demo6. Poster |
| Klien/Pelanggan | : - |
| Pengarah (Dosen & Laboran mata kuliah PBL) | : <ol style="list-style-type: none">1 Dr. Ir Uuf Brajawidagda2 Dwi Amalia Purnamasari, S.T.,M.Cs.,S.T.,M.Cs.3 Alena Uperiati, S.T.,M.Cs.,S.T.,M.Cs.4 Cyntia Lasmi Andesti, S.Kom.,M.Kom5 Agung Riyadi, S.Si.,M.Kom6 Banu Failasuf, S.Tr |
| Anggota Tim Mahasiswa | : <ol style="list-style-type: none">1 3312401041 – Leo Afif Eka Permana2 3312401031 – Muhammad Faiq3 3312401044 – Ananda Khusnul Hotimah4 3312401050 – Muhammad Deza Awdino |

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| IDENTITAS PROYEK..... | 2 |
| DAFTAR ISI..... | 3 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 4 |
| DAFTAR TABEL..... | 5 |
| RIWAYAT DOKUMEN | 6 |
| SPESIFIKASI SISTEM | 7 |
| A. Deskripsi Umum | 8 |
| B. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional | 9 |
| C. Pemodelan Sistem..... | 10 |
| D. Desain Basis Data | 15 |
| E. Desain Antarmuka | 15 |
| HASIL IMPLEMENTASI..... | 22 |
| A. Implementasi Antarmuka..... | 25 |
| B. Implementasi Basis Data..... | 27 |
| C. Pengujian Aplikasi dan Deployment | 27 |
| PENUTUP..... | 29 |
| A. Kesimpulan | 29 |
| B. Lesson Learned | 29 |
| DAFTAR PUSTAKA | 30 |
| LAMPIRAN..... | 31 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------|----|
| Gambar 1. Use Case Diagram..... | 13 |
| Gambar 2. Basis Data | 15 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 1. Riwayat Pengerjaan | 6 |
| Table 2. Kontribusi Anggota..... | 7 |
| Table 3. Kebutuhan Fungsional | 9 |
| Table 4. Kebutuhan Non-Fungsional | 10 |
| Table 5. Peta Pengguna..... | 11 |
| Table 6. Kebutuhan Fungsional Sistem | 12 |
| Table 7. Skenario Use Case | 14 |
| Table 8. Desain Admin | 24 |

RIWAYAT DOKUMEN

Bagian ini meliputi riwayat pengerjaan proyek dari minggu ke minggu serta kontribusi dari setiap anggota tim.

| Minggu ke- | Tahapan | Luaran | Kontributor |
|------------|--------------|---|---|
| 1 | Perencanaan | a. Judul PBL b. Laporan RPP | a. Leo Afif Eka Permana b. Ananda Khusnul Hotimah c. Muhammad Faiq d. Muhammad Deza Awdino |
| 2 | Analisis | a. Diagram Use Case b. ERD | a. Muhammad Faiq b. Muhammad Deza Awdino |
| 3 | Desain | a. Membuat perancangan basis data b. Membuat rancangan antarmuka | a. Leo Afif Eka Permana b. Ananda Khusnul Hotimah |
| 4 | Implementasi | a. Implementasi Front-end | a. Leo Afif Eka Permana b. Ananda Khusnul Hotimah c. Muhammad Faiq d. Muhammad Deza Awdino |

Table 1. Riwayat Pengerjaan

| No. | Nama Anggota | NIM | Kontribusi |
|-----|----------------------|------------|---|
| 1. | Leo Afif Eka Permana | 3312401041 | a. Penjadwalan kegiatan PBL b. Membuat rancangan pelaksanaan proyek serta menyusun sekaligus menganalisa mengenai laporan RPP c. Implementasi Front-end |

| | | | |
|----|------------------------|------------|---|
| 2. | Muhammad Faiq | 3312401031 | <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat Diagram Use Case b. Membuat ERD c. Implementasi Front-end |
| 3. | Ananda Khusnul Hotimah | 3312401044 | <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat rancangan antarmuka b. Rancangan pelaksanaan proyek dan laporan proyek c. Implementasi Front-end |
| 4. | Muhammad Deza Awdino | 3312401050 | <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat Diagram Use Case b. Membuat ERD c. Implementasi Front-end |

Table 2. Kontribusi Anggota

SPESIFIKASI SISTEM

A. Deskripsi Umum

Pada era digital, kebutuhan akan layanan penyewaan pakaian yang praktis dan efisien semakin meningkat, terutama untuk acara-acara penting seperti pernikahan dan wisuda. Proses penyewaan secara konvensional sering kali memerlukan kunjungan langsung ke toko, yang dapat menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Selain itu, keterbatasan pilihan, kurangnya transparansi informasi mengenai harga dan ketersediaan stok, serta ketidakpastian dalam proses pemesanan menjadi tantangan tersendiri bagi pelanggan. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi berbasis website ini bertujuan untuk memberikan solusi yang lebih praktis dengan menyediakan layanan penyewaan pakaian secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Aplikasi ini dikembangkan dengan beberapa alasan utama, antara lain untuk meningkatkan efisiensi dalam proses penyewaan pakaian, memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan transparan bagi pengguna, serta mendukung digitalisasi bisnis penyewaan pakaian. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna tidak hanya mendapatkan akses ke berbagai pilihan pakaian dari berbagai penyedia, tetapi juga dapat menikmati fitur-fitur tambahan seperti ulasan pelanggan dan sistem rekomendasi yang membantu dalam pengambilan keputusan. Selain itu, sistem pembayaran yang terintegrasi serta fitur pelacakan pesanan secara real-time memastikan proses transaksi berjalan dengan aman dan lancar.

Aplikasi penyewaan baju nikahan dan wisuda berbasis website adalah platform digital yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencari, memilih, dan menyewa pakaian untuk acara spesial mereka secara online. Dengan katalog pakaian yang lengkap, pengguna dapat melihat deskripsi, harga sewa, serta ketersediaan stok secara transparan, serta melakukan pemesanan dan pembayaran dengan mudah. Sistem ini juga memungkinkan pelacakan status penyewaan secara real-time, memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam proses penyewaan. Selain memberikan kemudahan bagi pelanggan, aplikasi ini juga bermanfaat bagi pemilik bisnis penyewaan pakaian dengan memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi operasional. Fitur tambahan seperti ulasan pelanggan semakin memperkaya pengalaman pengguna, menciptakan solusi modern, cepat, dan terpercaya dalam industri penyewaan pakaian.

B. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional

1. Kebutuhan Fungsional

Berikut merupakan tabel dari kebutuhan fungsional yang digunakan dalam membangun website ini.

| No. | Kebutuhan Fungsional |
|-----|---|
| F01 | Customer melakukan register dan login |
| F02 | Customer melakukan autentikasi |
| F03 | Customer melakukan fitur hubungi kami |
| F04 | Customer dapat memperbarui password |
| F05 | Customer dapat melihat tata cara penyewaan |
| F06 | Customer mencari baju adat dan nikahan berdasarkan kategori |
| F07 | Customer melihat detail baju adat dan nikahan, termasuk deskripsi dan harga |
| F08 | Customer melakukan pemesanan dan mengatur waktu penyewaan |
| F09 | Customer melakukan pembayaran dengan berbagai metode seperti E-wallet dan secara offline menggunakan metode COD |
| F10 | Customer mengelola pemesanan mereka |
| F11 | Customer dapat menghubungi penjual |
| F12 | Customer dapat melihat riwayat penyewaan |
| F13 | Customer dapat mengelola profile sendiri |
| F14 | Customer melakukan logout |
| F15 | Admin melakukan login |
| F16 | Admin dapat mengubah password |
| F17 | Admin dapat melihat notifikasi dari hubungi kami |
| F18 | Admin dapat melihat notifikasi transaksi pembayaran |
| F19 | Admin dapat melihat pesan yang dikirim oleh siapapun |
| F20 | Admin dapat mengelola daftar baju adat dan nikahan, termasuk menambah, mengedit, dan menghapus produk |
| F21 | Admin dapat melihat transaksi penyewaan |
| F22 | Admin dapat melihat laporan penyewaan |
| F23 | Admin dapat melihat data penyewa |
| F24 | Admin melakukan logout |

Table 3. Kebutuhan Fungsional

2. Kebutuhan Non-Fungsional

Berikut merupakan kebutuhan non-fungsional yang digunakan untuk membangun website ini.

| No. | Kebutuhan Non-Fungsional |
|------|---|
| NF01 | Web aplikasi memiliki tampilan responsif |
| NF02 | Web aplikasi menggunakan bahasa yang konsisten (Indonesia, Inggris) |
| NF03 | Web aplikasi memiliki fitur yang mudah di pahami oleh pengguna |
| NF04 | Web aplikasi menggunakan clean code |

Table 4. Kebutuhan Non-Fungsional

C. Pemodelan Sistem

1. Peta Pengguna dan Kebutuhan Fungsional Sistem.

- a. Peta pengguna dalam website yang akan kami kembangkan adalah sebagai berikut.

| No. | Aktor | Hak Akses |
|-----|----------|---|
| 1. | Non-User | 1. Melihat daftar produk 2. Melakukan registrasi |
| 2. | User | 1. Melihat cara sewa 2. Mencari barang sewa 3. Melihat produk 4. Melihat detail produk 5. Memfilter produk 6. Memasukkan produk ke keranjang 7. Melakukan pemesanan 8. Memilih metode pembayaran (tunai/transfer) 9. Melakukan pembayaran 10. Melihat riwayat pemesanan 11. Mengembalikan barang 12. Membayar denda 13. Log out |

| | | |
|----|-------|--|
| 3. | Admin | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat data penyewa 2. Mengelola barang sewa (Tambah, Update, Hapus produk) 3. Mengelola transaksi pembayaran (Konfirmasi pembayaran) 4. Melihat transaksi pembayaran 5. Membuat laporan penyewaan 6. Melihat dan mengonfirmasi pengembalian barang |
|----|-------|--|

Table 5. Peta Pengguna

- b. Kebutuhan fungsional sistem yang kami buat untuk mengembangkan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

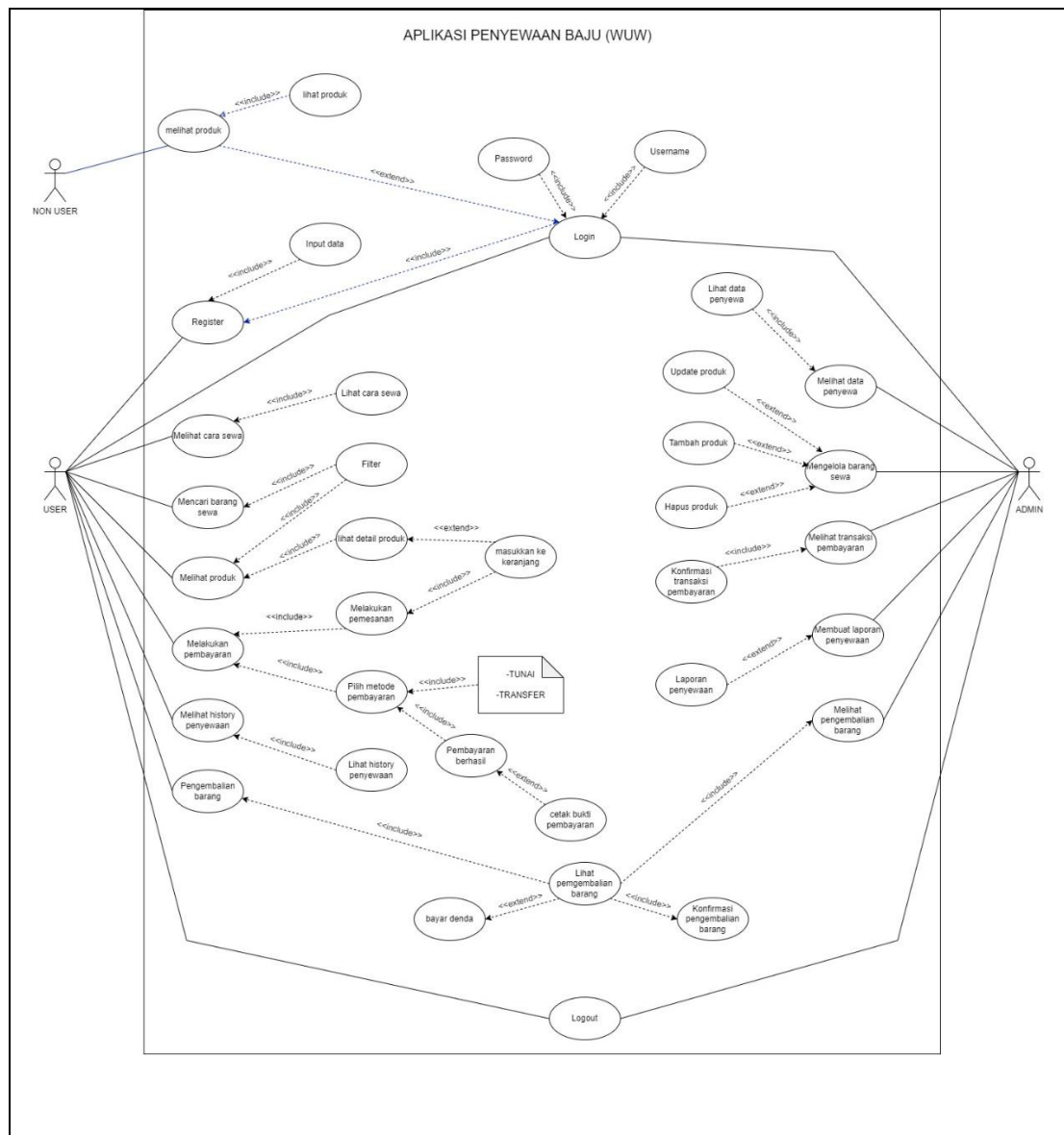
| No. | Kebutuhan Fungsional Sistem | Deskripsi |
|-----|-----------------------------|--|
| 1. | Manajemen Pengguna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem harus memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar 2. Sistem harus menyediakan fitur login dengan validasi username dan password 3. Sistem harus memungkinkan pengguna logout setelah selesai menggunakan aplikasi |
| 2. | Penyewaan Produk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem harus memungkinkan pengguna melihat daftar produk yang tersedia 2. Sistem harus mendukung fitur pencarian dan penyaringan produk berdasarkan kategori 3. Sistem harus menyediakan informasi detail mengenai setiap produk yang disewakan. 4. Sistem harus memungkinkan pengguna memasukkan produk ke dalam keranjang sebelum menyewa. |

| | | |
|----|-----------------------------------|--|
| 3. | Proses Pemesanan dan Pembayaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem harus memungkinkan pengguna melakukan pemesanan barang sewa. 2. Sistem harus menyediakan pilihan metode pembayaran (Tunai atau Transfer). 3. Sistem harus dapat mengelola transaksi pembayaran dan memberikan notifikasi ketika pembayaran berhasil. 4. Sistem harus memungkinkan admin untuk mengonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan. |
| 4. | Riwayat dan Pengelolaan Penyewaan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem harus menyimpan riwayat penyewaan yang dapat diakses oleh pengguna. 2. Sistem harus memungkinkan pengguna mengajukan pengembalian barang setelah masa sewa selesai. 3. Sistem harus mengelola denda jika pengguna mengembalikan barang setelah batas waktu yang ditentukan. 4. Sistem harus memungkinkan admin melihat dan mengonfirmasi pengembalian barang. |
| 5. | Manajemen Produk oleh Admin | Sistem harus memungkinkan admin menambahkan, memperbaharui, dan menghapus produk dari daftar penyewaan. |
| 6. | Laporan dan Monitoring | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem harus menyediakan fitur bagi admin untuk melihat laporan penyewaan. 2. Sistem harus menyediakan fitur bagi admin untuk melihat transaksi pembayaran yang telah dilakukan. |

Table 6. Kebutuhan Fungsional Sistem

2. Use Case Diagram

Use case diagram yang kami gunakan untuk aplikasi yang akan kami kembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Use Case Diagram

3. Skenario Use Case

Skenario use case yang kami gunakan yaitu sebagai berikut.

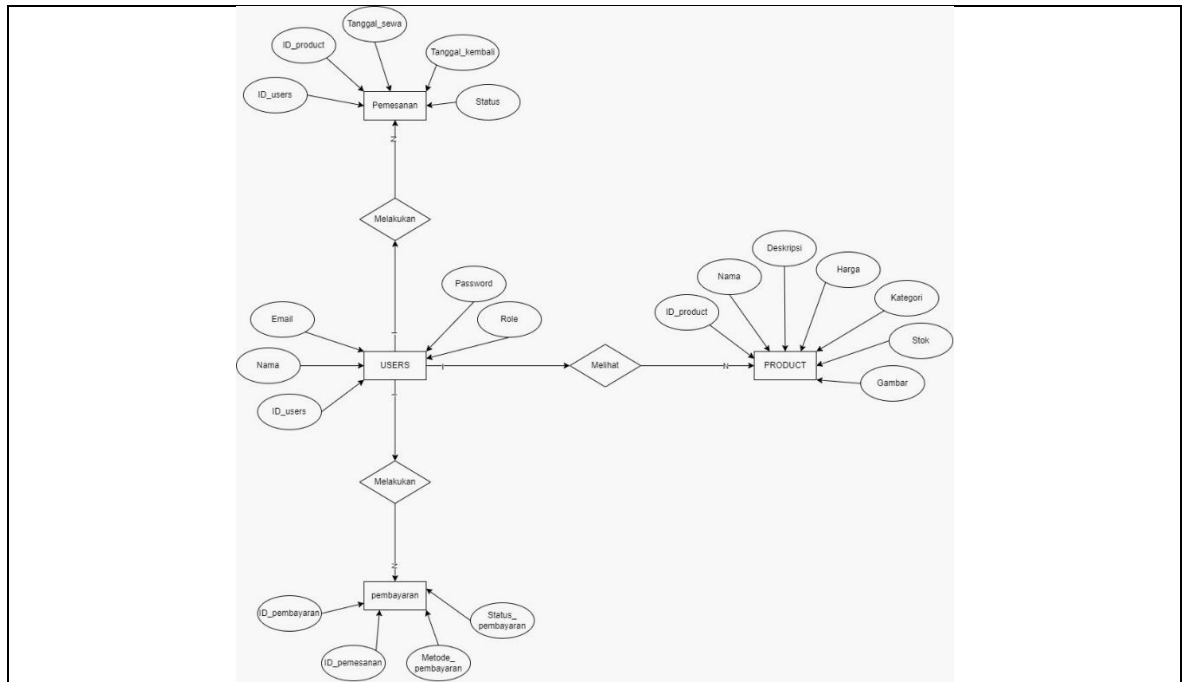
| No. | Format | Keterangan |
|-----|---------------|---|
| 1. | Nama Use Case | Aplikasi Penyewaan Baju Nikahan dan Wisuda Berbasis Website |
| 2. | Primary Actor | User |

| | | |
|----|-----------------------|---|
| 3. | Precondition | <ol style="list-style-type: none"> 1. User sudah terdaftar dan masuk ke dalam sistem. 2. Barang yang ingin disewa tersedia. |
| 4. | Postcondition | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemesanan berhasil disimpan dalam sistem. 2. User menerima konfirmasi pemesanan. |
| 5. | Main Success Scenario | <ol style="list-style-type: none"> 1. User memilih produk yang ingin disewa. 2. Sistem menampilkan detail produk yang dipilih. 3. User memasukkan produk ke dalam keranjang. 4. User melanjutkan ke proses pemesanan. 5. Sistem meminta user memilih metode pembayaran (<i>tunai</i> atau <i>transfer</i>). 6. User memilih metode pembayaran. 7. Sistem memproses pembayaran dan menyimpannya dalam database. 8. Sistem menampilkan konfirmasi pemesanan dan memberikan <i>bukti pembayaran</i>. |
| 6. | Alternative Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jika produk yang dipilih sudah tidak tersedia: <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Sistem menampilkan pesan bahwa produk habis 1.2. User dapat memilih produk lain atau membatalkan pemesanan 8. Jika pembayaran gagal: <ol style="list-style-type: none"> 8.1 Sistem menampilkan pesan error 8.2 User dapat mencoba metode pembayaran lain atau membatalkan pemesanan |

Table 7. Skenario Use Case

D. Desain Basisdata

Berikut merupakan ER Diagram dari web aplikasi yang kami buat.




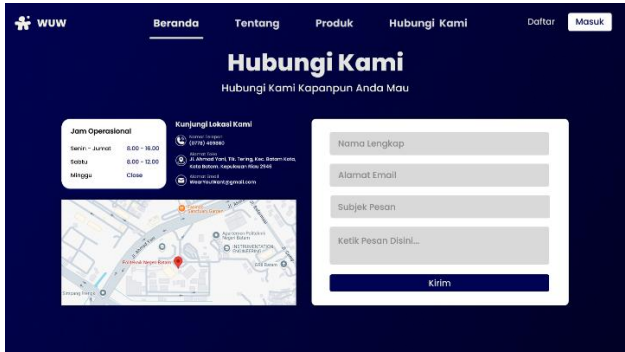
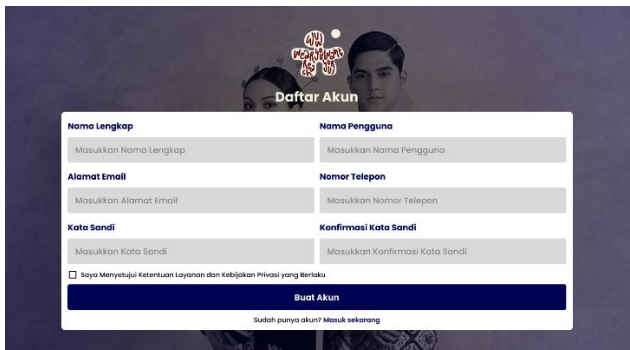
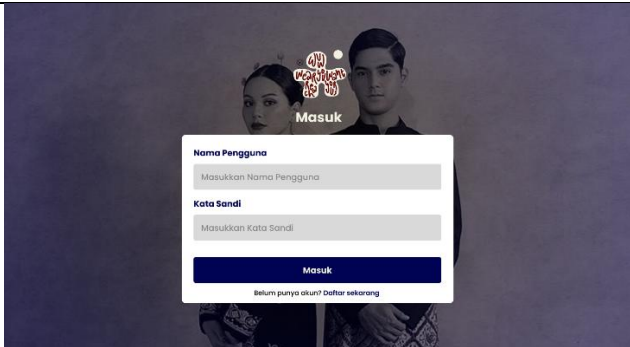
Gambar 2. Basis Data

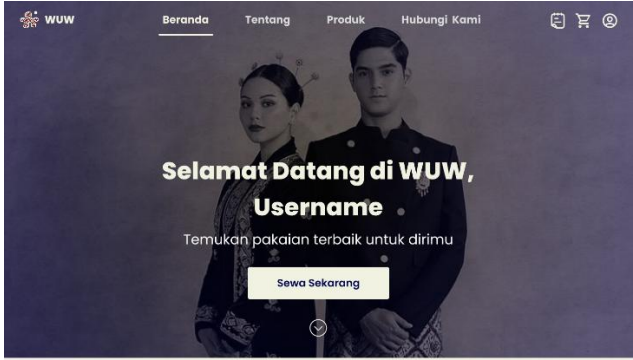
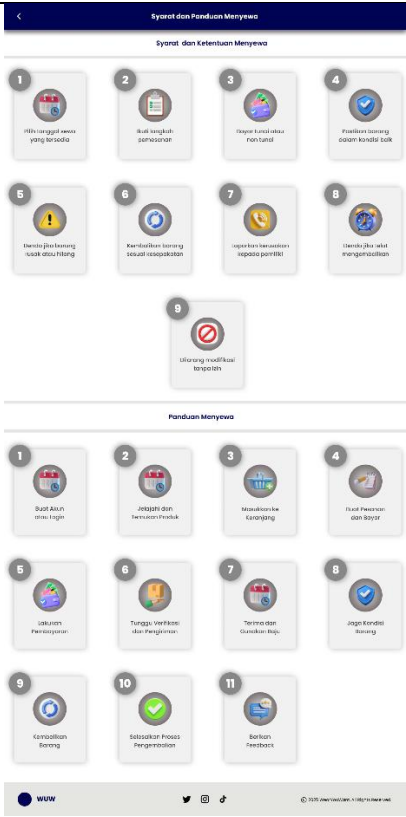
E. Desain Antarmuka


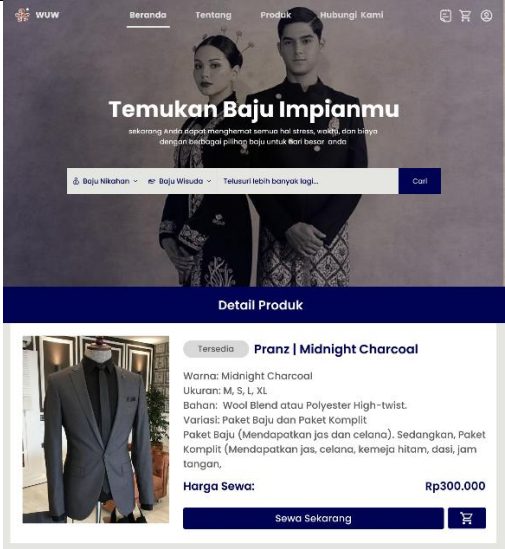
1. Desain Customer (Penyewa)

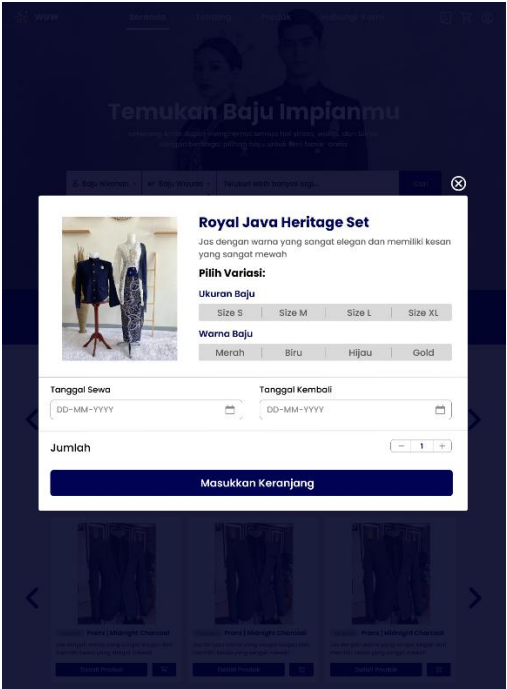

Berikut merupakan desain web aplikasi untuk customer.

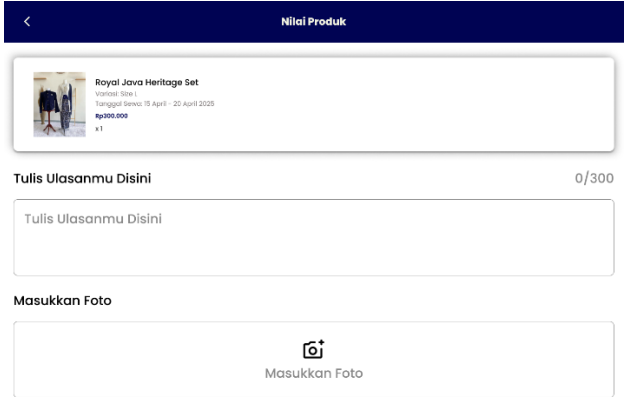

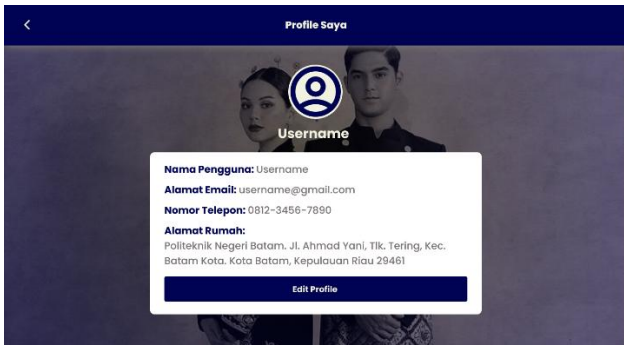
| No. | Halaman | Design | Keterangan |
|-----|--------------|--------|---|
| 1. | Landing Page | | Tampilan awal saat pengguna membuka web aplikasi tersebut. |
| 2. | Tentang Kami | | Halaman ini berisi hal hal terkait web aplikasi yang kami buat. |

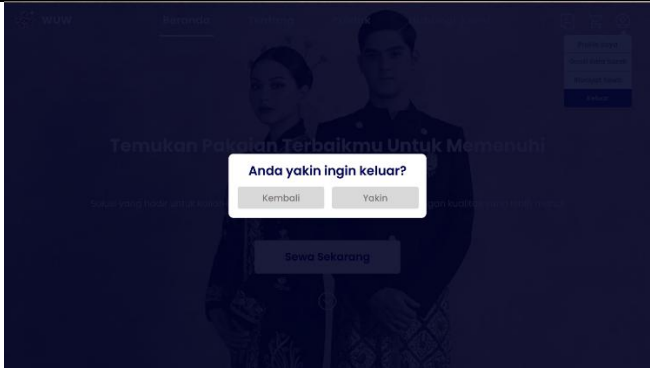
| | | | |
|----|--------------|--|---|
| 3. | Layanan Kami |  | Disini pengguna akan diberikan informasi mengenai apa aja sih yang kami sewakan di web ini. |
| 4. | Hubungi Kami |  | Dihalaman ini pengguna web kami dapat menghubungi web kami langsung di halaman tersebut atau menghubungi kami melalui media sosial lainnya. |
| 5. | Registrasi |  | Dihalaman ini pengguna dapat membuat akun dan login ke dalam web aplikasi yang kami buat. |
| 6. | Login |  | Dihalaman ini pengguna dapat login menggunakan akun yang sudah didaftarkan tadi. |

| | | | |
|----|-------------------------|---|--|
| 7. | Beranda |  | Halaman ini merupakan beranda yang akan muncul setelah pengguna berhasil melakukan login. |
| 8. | Syarat dan Panduan Sewa |  | Pada halaman ini akan ditampilkan apa saja ketentuan dan bagaimana alur menyewa diwebsite. |

| | | | |
|----|--------------------------|---|---|
| 8. | Produk dan Filter Produk |  | <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat pakaian yang kami sewakan, juga pengguna dapat mencari pakaian yang diinginkan menggunakan fitur search dan juga dapat mencari pakaian berdasarkan kategori.</p> |
| 9. | Detail Produk |  | <p>Halaman ini berisi mengenai pakaian yang kami sewakan dari segi warna, ukuran, bahan dan yang lainnya.</p> |

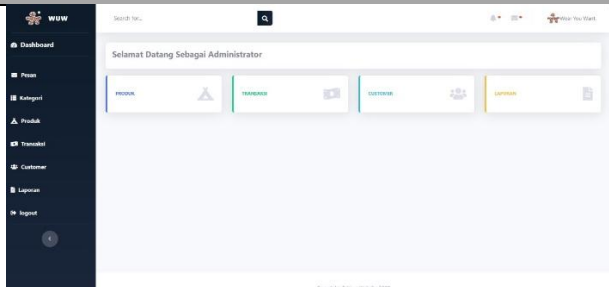
| | | | |
|-----|------------------------------|--|---|
| 10. | Pop Up Masuk Keranjang |  | Tampilan ini merupakan tampilan setelah pengguna menekan button keranjang. Dan disini pengguna diminta untuk memilih ketentuan seperti tipe size ataupun warna dari baju yang akan mereka sewa. |
| 11. | Keranjang |  | Setelah memilih tipe ukuran dan warna dan memasukkannya kedalam keranjang, berikut merupakan tampilan dari produk-produk yang pengguna masukkan kedalam keranjang. |

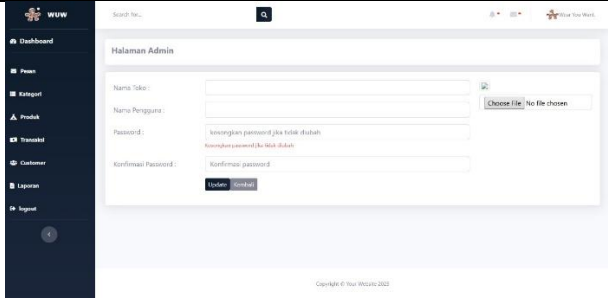
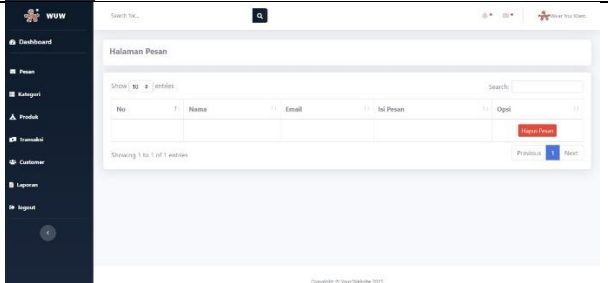
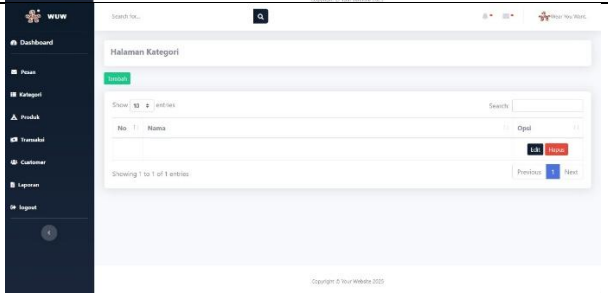
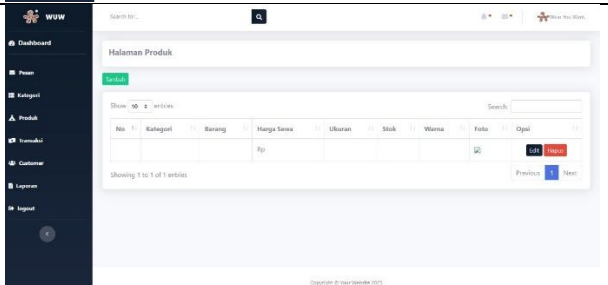
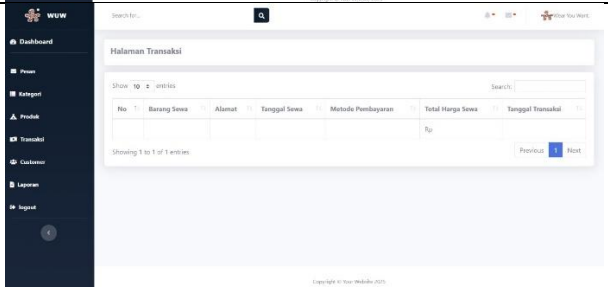
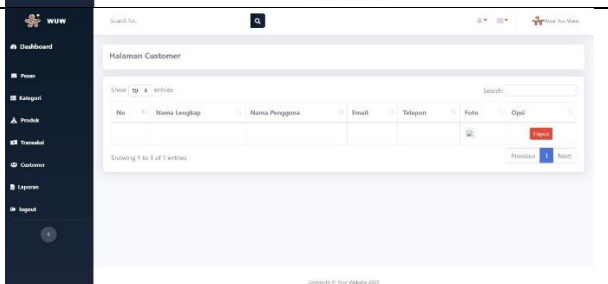
| | | | |
|-----|--------------------------|--|--|
| | | | menyewa lagi dan button penilaian. |
| 14. | Feedback |  | Pada halaman ini, pengguna diminta untuk melakukan penilaian terhadap produk ataupun penilaian terhadap toko kami seperti misalnya pelayanan yang kami berikan. Hal tersebut untuk mendapatkan feedback mengenai kualitas toko kami. |
| 15. | Pop Up Pada Icon Profile |  | Disini terdapat beberapa fitur yang disediakan seperti profil saya, ganti kata sandi, keranjang, dan keluar (logout). |
| 16. | Profile Saya |  | Disini pengguna dapat melihat data diri atau informasi yang sudah di masukkan saat mendaftarkan |

| | | | |
|-----|------------------|---|--|
| | | | akun. |
| 17. | Edit Profile |  | Disini pengguna dapat mengubah dari username, nama, no. telepon dan yang lainnya |
| 18. | Ganti Kata Sandi |  | Disini pengguna dapat mengganti kata sandi dengan memasukkan kata sandi lama dan yang baru. |
| 19. | Logout |  | Disini pengguna harus memastikan kembali apakah benar benar akan keluar (logout) atau tidak. |

2. Desain Admin

Berikut merupakan design web aplikasi untuk admin.

| No. | Halaman | Design | Keterangan |
|-----|-----------|--|--|
| 1. | Dashboard |  | Disini Admin dapat melihat data dari web aplikasi yang dibuat berisi data Produk, Transaksi, Customer dan Laporan. |

| | | | |
|----|-----------------|--|---|
| 2. | Profile Admin |  | Berisi data dari Admin itu sendiri. |
| 3. | Hubungi Kami |  | Berisi pesan yang dikirimkan oleh Customer kepada penyewa. |
| 4. | Kategori Produk |  | Berisi kategori produk seperti Baju Adat Jawa, Baju Adat Medan dan yang lainnya. |
| 5. | Produk |  | Berisi benda yang akan disewakan seperti Tuxedo, Gaun, dan yang lainnya. |
| 6. | Pembayaran |  | Berisi data atau informasi pembayaran dari barang yang disewakan. |
| 7. | Data Customer |  | Berisi data dan juga informasi pengguna yang mendaftarkan akun di web aplikasi ini. |

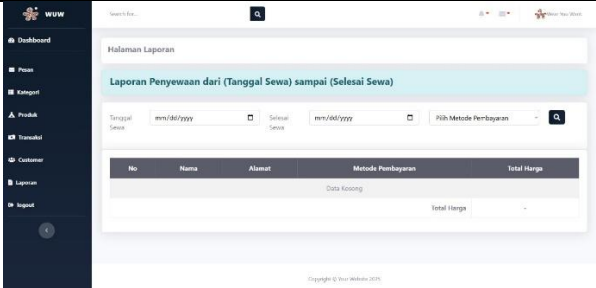
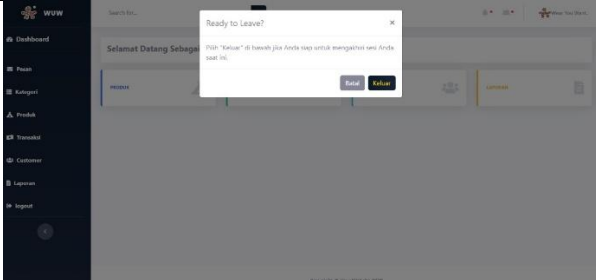
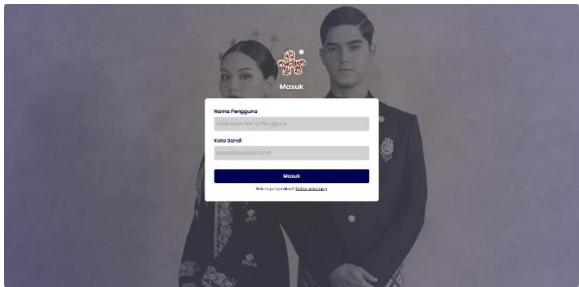
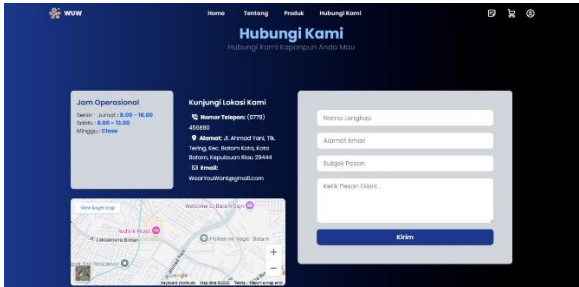


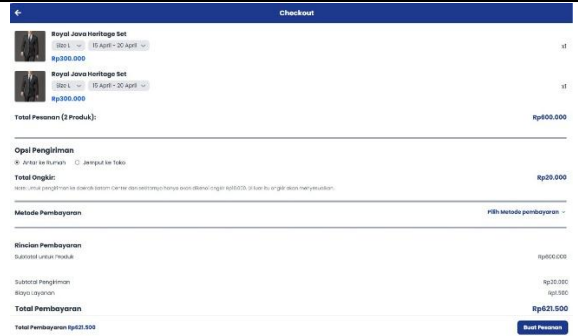
| | | | |
|----|-------------------|--|--|
| 8. | Laporan Penyewaan |  | Disini Admin dapat mencetak laporan penyewaan oleh customer. |
| 9. | Logout |  | Fitur Logout Admin dapat keluar dari web aplikasi sebagai Admin. |


Table 8. Desain Admin

HASIL IMPLEMENTASI

A. Implementasi Antarmuka

| No. | Halaman | Hasil Implementasi Front-End | Cara Kerja |
|-----|----------------------------|--|---|
| 1. | Registrasi dan Login/Masuk |  | Pada halaman register penyewa melakukan daftar akun terlebih dahulu sebelum melakukan login/masuk. Di halaman register, akan diminta mengisi beberapa data. Setelah memiliki akun, baru penyewa dapat melakukan login dan masuk ke halaman beranda dan melakukan penyewaan baju. |
| 2. | Hubungi Kami |  | Pada halaman ini, penyewa dapat mengirim pesan seperti pertanyaan atau saran dan juga kritik kepada penjual. Namun, sebelum itu penyewa harus mengisi identitas seperti nama dan juga alamat email terlebih dahulu. Setelah itu, baru bisa mengisi pesan yang ingin dikirim ke penjual. |

| | | | |
|----|--------------------------------|--|---|
| 3. | Produk dan Fitur Filter Produk |  | <p>Pada halaman ini , penyewa bisa mencari-cari bbarang yang mereka ingin. Dan, untuk lebbih mempermudah pencaharian mereka bisa menggunakan fitur filter produk yang telah kami sediakan, sehingga produk yang dihasilkan lebih spesifik sesuai dengan yang mereka inginkan tanpa perlu scrollll terlalu jauh dan memakan waktu.</p> |
| 4. | Keranjang |  | <p>Pada halaman ini, penyewa dapat memasukkan produk yang belum segera ingin mereka sewa atau mengumpulkan produk yang akan mereka sewa untuk melakukan pembayaraa secara bersamaan.</p> |
| 5. | Pembayaran |  | <p>Pada halaman ini, penyewa melakukan pembayaran dan penyewa akan diminta untuk memilih jenis pengiriman dan juga metode pembayaran</p> |

| | | | |
|----|--------------|--|--|
| | | | <p>yang ingin dipakai. Pada halaman pembayaran ini juga, akan diperlihatkan kembali detail produk apa saja yang akan kalian sewa serta rincian total pembayaran yang akan mereka bayar</p> |
| 6. | Edit Profile |  | <p>Pada halaman ini, penyewa dapat melakukan edit profile seperti mengubah nama pengguna, nomor telepon, alamat rumah, dan juga alamat email, serta penyewa juga dapat mengubah photo profile untuk akun mereka dengan menekan tombol “Update Foto”. Setelah itu, tekan tombol “Ubah Profile” dan data akun kalian sudah berhasil berubah.</p> |

B. Implementasi Basis Data

Jelaskan implementasi basis data, DBMS yang digunakan, tabel yang dibuat, data yang diisikan, contoh query, sertakan screenshot dengan penjelasan.

C. Pengujian Aplikasi dan Deployment

Jabarkan secara detail proses pengujian aplikasi yang dibuat. Jenis pengujian yang wajib

dilakukan ditetapkan pada mata kuliah Dasar Rekayasa Perangkat Lunak.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tuliskan kesimpulan dari proses pengerjaan PBL, meliputi:

- Apakah proyek berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan?
- Fitur yang berhasil dikembangkan.
- Evaluasi terhadap hasil proyek (misalnya, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau masih perlu penyempurnaan).

B. Lesson Learned

Pembelajaran yang didapat dari keseluruhan proses pelaksanaan PBL selama satu semester untuk semua anggota kelompok, apa yang kurang dan apa yang perlu diperbaiki kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Tuliskan daftar referensi yang digunakan dalam mengerjakan PBL, dari jurnal, buku maupun sumber lainnya dengan format sitasi IEEE.

LAMPIRAN

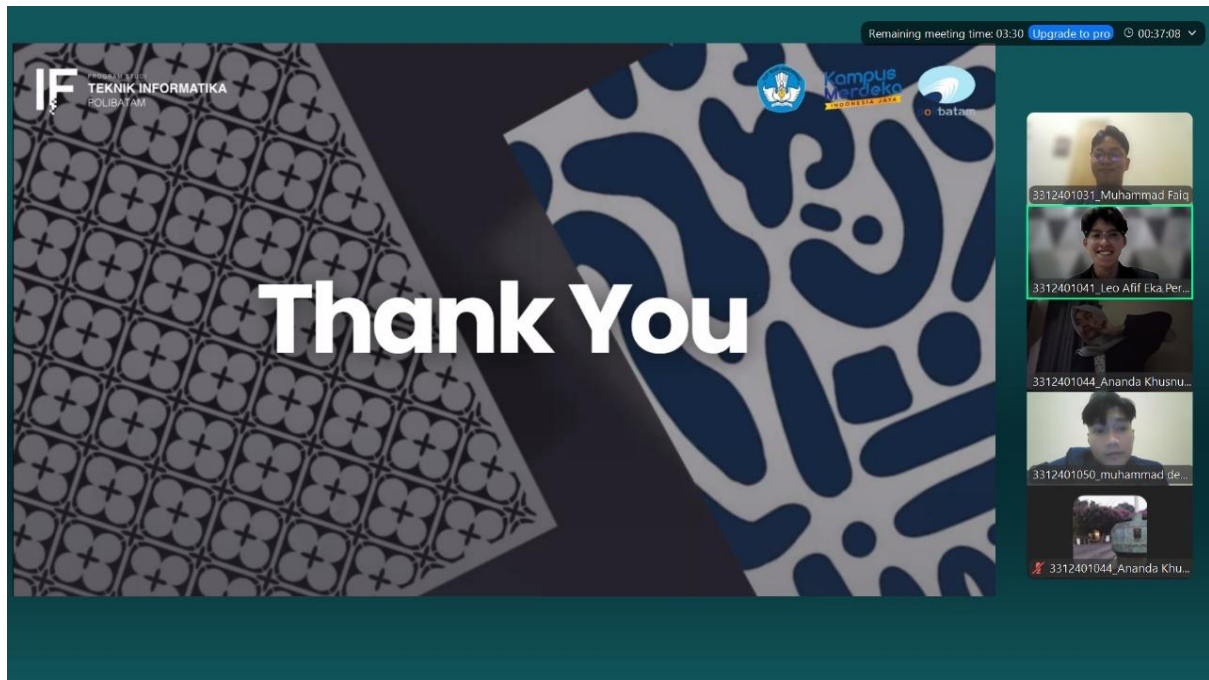


Figure 1.Dokumentasi Kelompok

Link Youtube Presentasi

<https://youtu.be/VqBooRHlx0A>