

# SKRIPSI\_ASEP2

*by Student \_*

---

**Submission date:** 01-Jul-2022 08:51PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1865648176

**File name:** Join.docx (740.24K)

**Word count:** 4674

**Character count:** 32188

29  
**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Budaya minum kopi adalah sebuah trend baru yang muncul diberbagai kalangan masyarakat. Meningkatnya permintaan akan kopi, memancing munculnya berbagai *brand*, cafe dan *coffee shop* di kota-kota besar. Meskipun banyak brand yang bemunculan namun pangsa pasar yang dituju berbeda-beda. Dalam hal ini budaya konsumsi kopi ini biasanya dilakukan masyarakat di cafe dan *coffee shop* di kota-kota besar, dan di kedai atau warung kopi pada masyarakat desa ataupun kota-kota kecil. Budaya minum kopi awalnya itu minuman kopinya berwarna hitam pekat, rasanya pahit dan panas. Selain itu, karena tempatnya berupa sebuah warung yang suasana tempatnya juga panas dan penuh dengan orang-orang maka orang yang minum kopi merasakan panasnya. Namun bagi remaja saat ini mengunjungi warung kopi telah menjadi kebutuhan dan kebiasaan.

1

9  
*Point Of Sales* merupakan aktivitas yang berhubungan pada penjualan serta membantu proses transaksi penjualan dan stok barang. sistem aplikasi POS terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak dimana kedua komponen tersebut saling bekerja untuk setiap proses transaksi, karena perusahaan yang bergerak di bidang dagang maka sistem POS merupakan salah satu sistem yang harus diperhatikan untuk mendukung kegiatan operasional. Dalam prakteknya, permasalahan yang 9 sering dijumpai pada pelaku usaha seperti *Coffeshop*, dalam pengelolaan transaksi

masih ditulis di buku nota dan direkap di buku catatan penjualan ada juga yang tanpa ada catatan dalam setiap transaksinya, ada juga yang masih menggunakan web berbasis web yang tidak fleksibel dalam penggunaannya.<sup>2</sup>

Berdasarkan kebutuhan dari pihak Kopi Keluarga mengenai proses pembayaran konsumen kepada pimpinan melalui kasir, pihak kopi keluarga menyarankan untuk membuat sebuah sistem pemesanan kopi.<sup>3</sup>

Berhubung proses pemesanan di Coffeshop Kopi Keluarga sering terjadi permasalahan berupa ketidak cocokan data ini disebabkan akibat kesalahan pada bagian kasir (*human error*) dimana terjadi kelalaian yang dilakukan oleh petugas kasir, kelalaian yang dilakukan terjadi ketika kasir melakukan pelayanan saat banyak konsumen yang melakukan transaksi pembayaran, sehingga kasir sering melakukan kesalahan karena kurang teliti dalam pembuatan nota, perhitungan jumlah total dan pencatatan data ke buku arsip penjualan. Pihak pimpinan sudah membeli printer pembuatan nota penjualan untuk mempermudah dalam pembuatan nota penjualan yang dibuat secara konvensional namun hingga saat ini belum pernah dimanfaatkan karena belum tersedianya aplikasi atau *software* yang sesuai dengan apa yang diharapkan. seharusnya dengan kasir yang mampu mengoperasikan komputer juga didukung dengan adanya komputer dan printer nota penjualan tersebut permasalahan yang ada di Coffeshop Kopi Keluarga bisa diselesaikan dengan membuat sebuah rancangan sistem yang dapat mempermudah pengelolaan transaksi yang ada pada Coffeshop.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan masalah yang ada pada kopi keluarga adalah :

1. Sistem pemesanan yang ada saat ini masih bersifat manual dengan menggunakan kertas sehingga kurang efektif dalam pencatatan transaksi dan pencatatan menu yang terjual.
2. Sistem pembayaran yang saat ini mengalami beberapa kendala seperti harus mengambil kalkulator dan menghitung Kembali berdasarkan menu yang dipesan dan disini sering terjadi kesalahan seperti menu yang dihitung salah atau pun pesanan tambahan terkadang tidak masuk dalam hitungan.

## 1.3 Perumusan Masalah

Perlunya pengembangan pada sistem informasi pemesanan yang dapat mencakup pembayaran yang ada sehingga dapat mencatat pesanan dan jumlah pembayaran akan menjumlah total secara otomatis sehingga tidak menimbulkan masalah lagi pada Kopi Keluarga kedepannya.

## 1.4 Maksud dan Tujuan

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk :

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan dan juga untuk menyelesaikan tugas akhir program Sarjana di Universitas Nusa Mandiri.

2. Bagi Tempat Penelitian

- a. Sebagai Sistem Pemesanan pada Kopi Keluarga

- b. Sebagai fasilitas yang dapat mempermudah pekerjaan kasir.
- c. Sebagai solusi untuk mengurangi kesalahan dalam perhitungan kasir
- 3. Bagi Pembaca

Sebagai referensi dan informasi mengenai Pemesanan Kopi berbasis website.

## 49 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

#### A. Observasi

Penulis melakukan Observasi mengenai masalah yang diteliti pada Kopi Keluarga.

Mengenai proses pemesanan dengan cara melakukan pemesanan langsung dan mencatat Langkah-langkah yang ada pada saat pemesanan

#### B. Wawancara

61 Penulis melakukan wawancara kepada sdr Aldi Ikhlas Yusuf selaku pemilik yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang tidak penulis ketahui. Mengenai proses pemesanan makanan dan minuman yang ada pada Kopi Keluarga dan beberapa hal seperti sistem pencatatan transaksi dan pembuatan nota

#### C. Studi Pusaka

7 Teknik pengumpulan data dengan membaca buku atau literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

### 30 1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Model *Waterfall* adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan , dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian.<sup>4</sup>

#### A. Analisa

4

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

#### B. Desain

Dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail.

#### C. Implementasi

Pada tahapan ini dimana seluruh desain diubah menjadi kode-kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintregasikan menjadi sistem yang lengkap.

#### D. Integration & Testing

Pada tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak..

51

#### E. Maintenance

Tahap ini merupakan instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai yang disetujui.

40

### 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan Penelitian yang ada maka dapat disimpulkan ruang lingkup dari sistem yang akan dibuat meliputi Seluruh kegiatan yang ada disana seperti admin dapat menambahkan kopi dan mengubah harga yang ada pada menu, mencetak laporan laporan, menambahkan karyawan, menerima pesanan, mencetak struk dan mengubah jumlah stok yang ada sedangkan pada bagian pelanggan, pelanggan

dapat membuat pesanan dan melakukan pembayaran secara langsung di meja tanpa harus bertemu langsung dengan kasir.

1

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 21 2.1 Kerangka Teori

##### 2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara keseluruhan, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup software, hardware dan brainware. Ketiga Komponen tersebut berkaitan satu sama lain<sup>5</sup>.

##### 2.1.2 Pengertian Informasi

44  
Informasi adalah sebuah pesan yang memiliki berbagai pengertian yang berbeda tergantung pada konteksnya<sup>5</sup>.

##### 24 2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan data, mendukung operasi, bersifat manajerial dan strategi kegiatan dari suatu organisasi atau instansi dan menyediakan laporan-laporan bagi pihak tertentu. Instansi yang bergerak di berbagai bidang<sup>5</sup>.

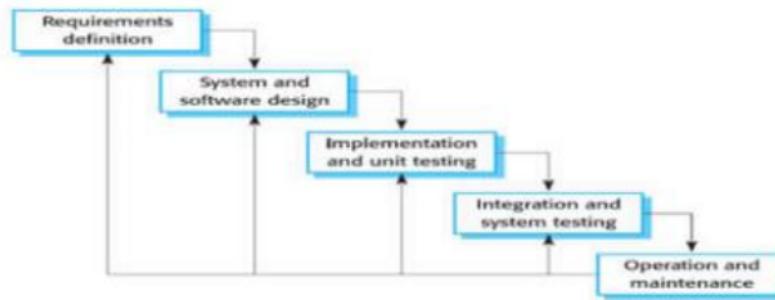
##### 17 2.1.4 Pengertian Sistem Kasir

Sistem kasir merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk memudahkan pemilik usaha dan kasir dalam mengolah data barang, pelanggan, penjualan, pembelian dan mengontrol keuangan perusahaan melalui laporan-laporan usaha yang dihasilkan dari sistem tersebut<sup>6</sup>.

##### 2.1.5 Metode Perancangan Perangkat Lunak

2

Metode yang digunakan dalam pengembangan system ujian online ini adalah metode waterfall. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode waterfall melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode waterfall yaitu pada pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu. Tahapan dari metode waterfall adalah<sup>4</sup>:



Sumber :<sup>4</sup>

Gambar II.1 Metode Pengumpulan Data

13

## 1. Analisis

Kebutuhan Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisa kebutuhan user, analisa perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan system serta kebutuhan lain dalam pembuatan basis data.

## 2. Desain

Sistem Tahap selanjutnya yaitu mendesain sistem. Tahap ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

2

### 3. Coding (Penulisan Kode Program)

Aktivitas pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat kedalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti computer.

2

### 4. Testing (Pengujian Program)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

### 5. Operation and Maintenance (Pemeliharaan Program)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode waterfall. Sistem dapat diimplementasikan. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi dan pengembangan unit sistem, serta pemeliharaan program.

34

#### 2.1.6 Use Case Diagram

Use case diagram adalah sebuah diagram yang mendeskripsikan interaksi antara sistem dengan bagian eksternal dari sistem serta dengan pengguna<sup>7</sup>.

1

#### 2.1.7 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan workflow atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak<sup>8</sup>.

15

#### 2.1.8 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah sebuah objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Gambaran sequence diagram dibuat minimal sebanyak pendefinisan use case yang memiliki proses

sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada sequence diagram sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan, maka sequence diagram yang harus dibuat juga semakin banyak<sup>8</sup>.

### <sup>22</sup> 2.1.9 Class Diagram

*Class diagram* adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Class diagram terdiri dari atribut dan operasi dengan tujuan pembuat membuat program dapat membuat hubungan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sesuai<sup>8</sup>.

### <sup>23</sup> 2.1.10 Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan kumpulan cara atau peralatan yang mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi<sup>9</sup>.

### 2.1.11 Logical Relational Structure

<sup>5</sup> *Logical Record Structure (LRS)* adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel dan *foreign key*. Model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram-ER akan mengikuti pola/ aturan pemodelan tertentu dalam kaitannya dengan konversi ke LRS, maka perubahan yang terjadi adalah mengikuti aturan - aturan berikut, Setiap entitas akan diubah kebentuk kotak, sebuah atribut relasi disatukan dalam sebuah kotak bersama *entitas* jika hubungan yang terjadi pada diagram-ER 1:M (relasi bersatu dengan *cardinality* M) atau tingkat hubungan 1:1 (relasi bersatu dengan *cardinality* yang paling membutuhkan referensi), sebuah relasi dipisah dalam sebuah kotak tersendiri (menjadi entitas baru) jika tingkat hubungannya M:M (*many to many*) dan memiliki

*foreign key* sebagai *primary key* yang diambil dari kedua entitas yang sebelumnya saling berhubungan<sup>9</sup>.

### 2.1.12 MySql

MySQL merupakan jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System). Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom<sup>10</sup>.

## 2.2 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin Astika, Dewi pada tahun 2018 yang berjudul Penerapan data mining untuk menganalisa penjualan barang pada supermarket sejahtera yang membahas mengenai sistem informasi penjualan yang diterapkan dinilai masih kurang efektif dan efisien, karena data transaksi yang tersimpan bertahun-tahun tidak dimanfaatkan sebaik mungkin. Semakin banyak data, maka supermarket tersebut semakin memerlukan usaha untuk mengolah data-data agar dapat dijadikan informasi yang berguna di masa depan yaitu salah satunya dengan menggunakan teknik data mining. Sistem ini menggunakan algoritma apriori untuk melakukan analisa asosiasi. Data yang diperlukan diambil dari data transaksi penjualan selama periode tertentu dan diolah sehingga menghasilkan association rules dari barang dan transaksi<sup>11</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Chandra Erichson Siahaan , Salman Alfarisi, & Puji Astuti tahun 2021 yang berjudul perancangan sistem informasi penjualan coffee shop pada urip urup berbasis java yang membahas mengenai peneliti yang mencari beberapa permasalahan yang kerap muncul di berbagai coffee shop dengan tujuan yang sama namun dilakukan dengan cara berselancar di Internet dan mengunjungi beberapa situs-situs coffee

shop. Hasilnya adalah pembuatan aplikasi ini dapat mempermudah kegiatan coffee shop seperti penginputan data dan manajemen bahan baku karena kegiatan yang selama ini dilakukan dengan cara manual dapat memperbesar kemungkinan kesalahan input data karena ketidak telitian<sup>12</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Deni Ahmad Jakaria , Khisti Nurningsih Hanafi tahun 2021 yang berjudul sistem informasi penjualan kedai kopi berbasis *web* dengan framework codeigniter membahas mengenai perkembangan usaha yang terbilang pesat menjadikan omset penjualannya cukup besar, namun pengelolaan laporan penjualannya belum terkomputerisasi. Meningkatnya omset dan jumlah pelanggan harus diimbangi dengan pengelolaan yang efektif berbasis komputer, maka dibuatlah sistem informasi penjualan berbasis *web* untuk untuk mencapai efisiensi. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling language*) dan diimplimentasikan menggunakan framework *CodeIgniter* dengan *database MySQL*. Aplikasi ini, diharapkan dapat membantu mempermudah pengelolaan manajemen kedai kopi terutama dari sisi pendapatan dan penjualan<sup>13</sup>.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

29

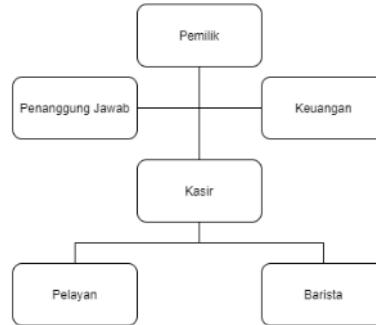
#### 3.1 Tinjauan Perusahaan

##### 3.1.1 Sejarah Perusahaan

Kopi Keluarga adalah sebuah *coffeshop* yang didirikan pada tahun 2019 berdasarkan hasil dari kerja sama antara 3 pihak. Namun Aldi Ikhlas Yusuf ditetapkan sebagai pemilik dari Kopi Keluarga berdasarkan hasil dari musyawarah antara 3 pihak tersebut, dengan itu Kopi Keluarga terbentuk dengan hanya memiliki 3 menu pada awalnya namun dengan berjalannya waktu Kopi Keluarga dapat mengembangkan bisnis *coffeshop*nya sehingga menjadi seperti sekarang. Dengan mengandalkan beberapa menu andalan seperti kopi aren keluarga, beberapa makanan seperti kentang goreng dan beberapa menu lainnya sebagai andalan dari tempat tersebut.

1

##### 3.1.2 Struktur Organisasi



Sumber : Kopi Keluarga

Gambar III.1 Struktur Organisasi

A. Pemimpin

Pemimpin dalam Kopi Keluarga merupakan orang yang berpengaruh kepada seluruh kinerja karyawannya. Pemimpin bertugas untuk bertanggung jawab atas seluruh perijinan yang diperlukan.

B. Penanggung Jawab

Penanggung Jawab dalam Kopi Keluarga merupakan orang yang mengatur dan melakukan pengawas pada seluruh kinerja pada bawahannya.

C. Keuangan

Keuangan dalam Kopi Keluarga merupakan orang yang mencatat pengeluaran dan pemasukan yang ada secara keseluruhan.

D. Kasir

Kasir dalam Kopi Keluarga merupakan orang yang mencatat seluruh pesanan pelanggan dan mencatat stok dari persediaan.

E. Barista

Barista dalam Kopi Keluarga merupakan orang yang menyediakan dan membuat kopi untuk para pelanggan.

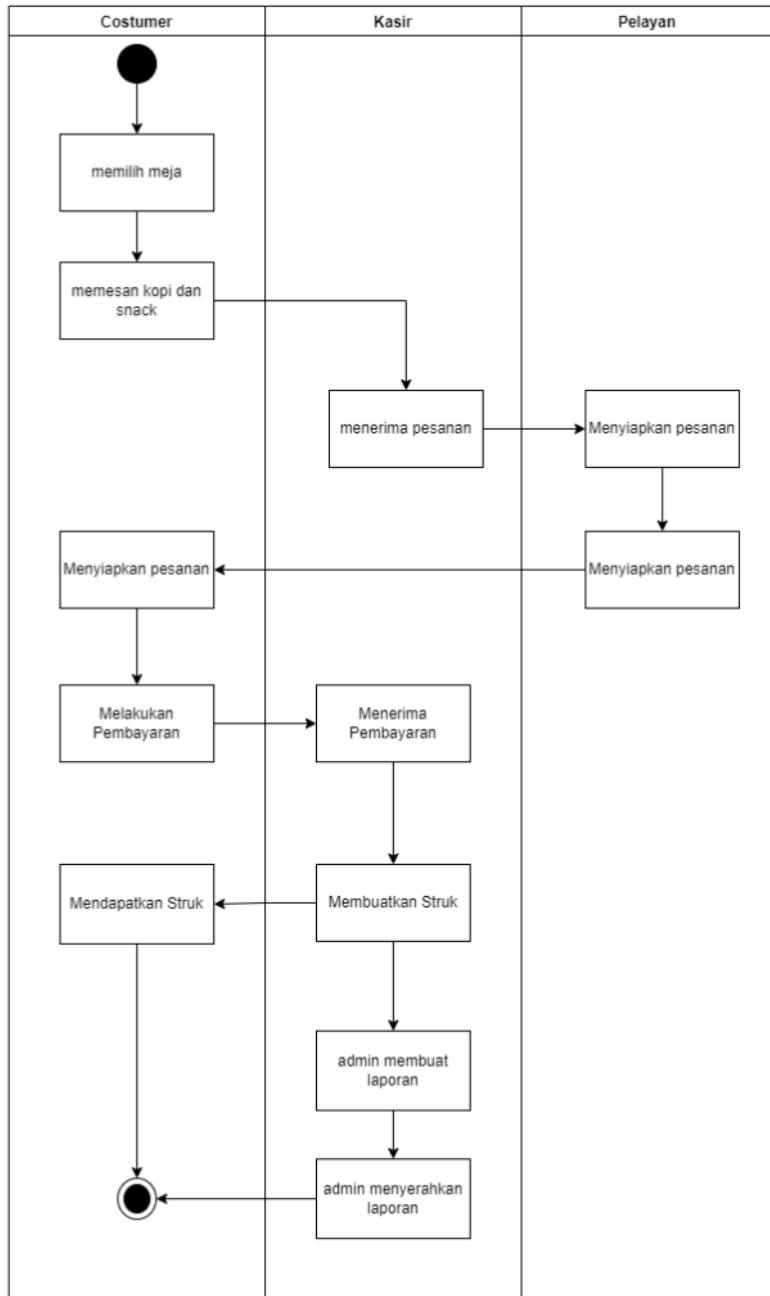
F. Pelayan

Pelayan dalam Kopi Keluarga merupakan orang yang mencatat dan menyajikan menu kopi untuk para pelanggan.

### **3.2 Proses Bisnis Sistem Berjalan**

Pelanggan datang dan memilih tempat duduk lalu pelayan akan mendatanginya dan menanyakan pesanan dari pelanggan. Lalu setelah mencatatnya pelayan akan memberitahu pesanan pada barista untuk di siapkan. Pembayaran dilakukan setelah pelanggan selesai. Jadi setelah pelanggan ingin meninggalkan tempat maka pelanggan diharuskan melewati bagian kasir terlebih dahulu untuk melakukan pembayaran. Dan kasir akan menghitung total yang perlu dibayarkan oleh pelanggan dengan menu yang pelanggan pesan. Lalu pada saat akhir hari kasir melakukan tutup buku dan melakukan cross-check untuk mengetahui jumlah penjualan hari itu dan membuat laporan penjualan yang digunakan untuk laporan harian guna untuk mengetahui pendapatan dan banyak produk yang terjual pada hari itu

1  
3.2.1 Activity Diagram



Gambar III.2 Activity Diagram

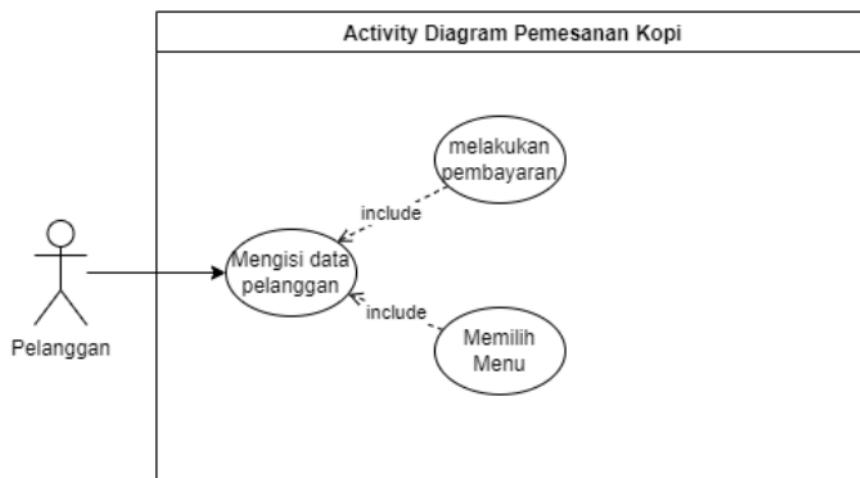
## 1 BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN

### 4.1 Analisa Kebutuhan Software

#### 4.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kebutuhan yang dibutuhkan adalah Admin dapat menerima pesanan yang dibuat oleh pelanggan.<sup>67</sup> Admin dapat mengubah informasi yang ada di dalam pada sistem seperti harga menu dan metode pembayaran. Admin juga dapat mencetak laporan harian. Sedangkan pelanggan pelanggan dapat melakukan penambahan pesanan, pelanggan dapat melihat halaman Menu dan harga ,pelanggan dapat menginput data customer yang meliputi tanggal pemesanan dan data diri lain nya.<sup>66</sup>

#### 1 4.1.2 Rancangan Diagram Use Case



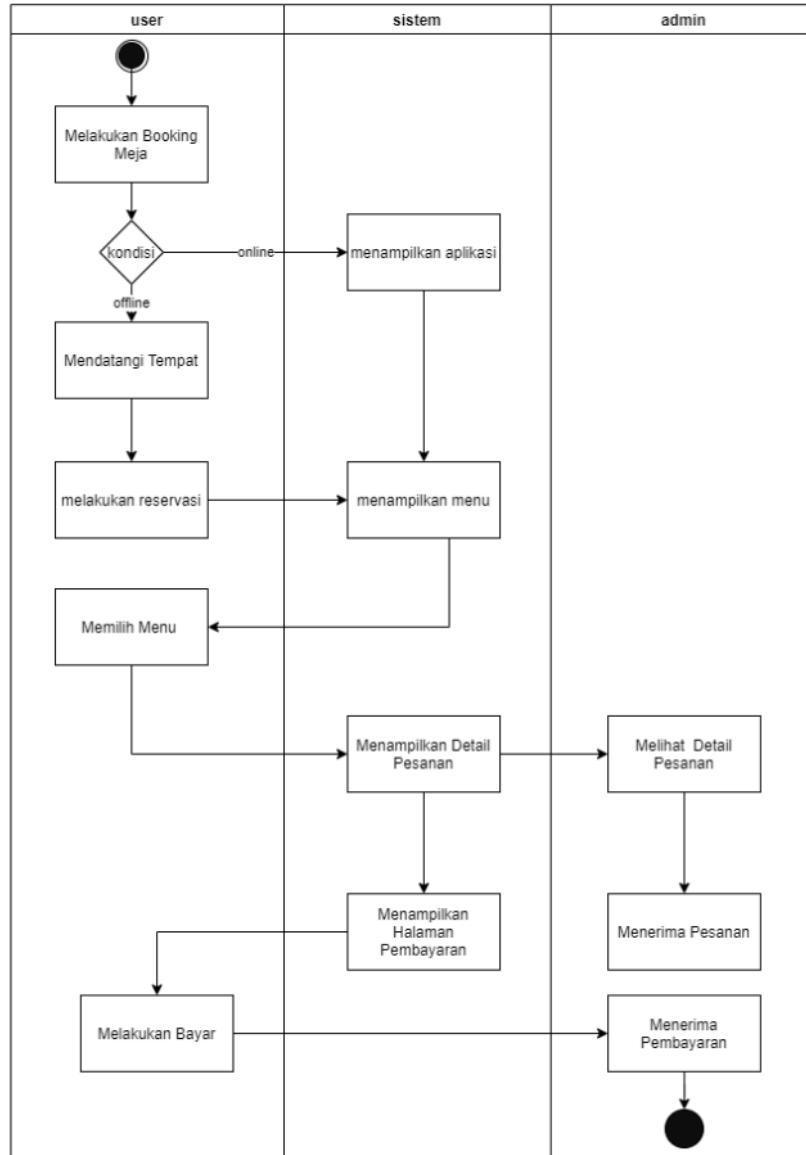
Gambar IV.1 Rancangan Diagram Use Case

**Tabel IV.1**  
**Deskripsi Use Case Diagram Costumer**

<i>Use Case Name</i>	Pemesanan
<i>Requirements</i>	<i>Memilih tenda, mengisi data pemesanan, mengupload bukti transfer</i>
<i>Goal</i>	Berhasil memesan
<i>Pre-Conditions</i>	Membuka web lalu memilih tenda
<i>Post-Conditions</i>	Costumer meakukan pemesanan
<i>Failed End Condition</i>	Kembali ke halaman Utama
<i>Actors</i> ③	Costumer
<i>Main Flow/Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Costumer login ke dalam sistem</li> <li>2. Sistem menampilkan halaman utama</li> <li>3. Costumer memilih paket tenda</li> <li>4. System menampilkan pilihan paket</li> <li>5. Costumer memesan tenda</li> </ol>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Costumer menambahkan pesanan</li> <li>2. Mengisi data</li> <li>3. Upload bukti pembayaran</li> </ol>

4

### 4.1.3 Rancangan Diagram Aktivitas



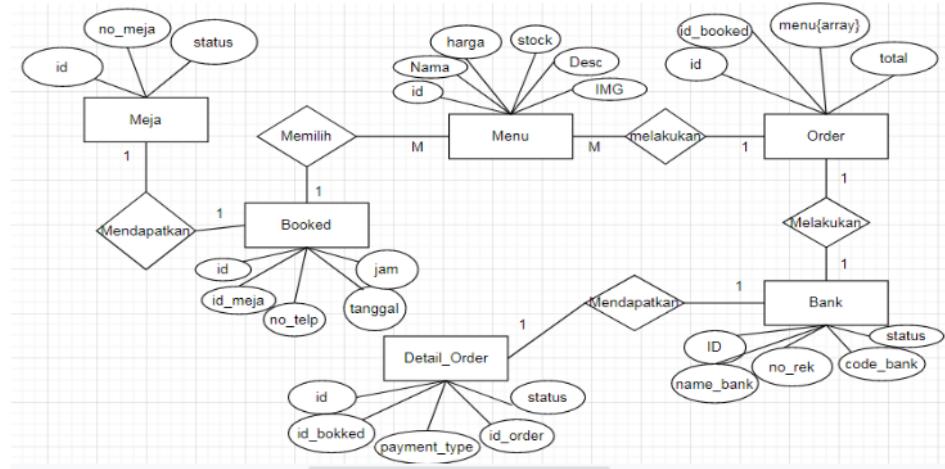
## Gambar IV.2

### Rancangan Diagram Aktivitas

## 4.2. Desain

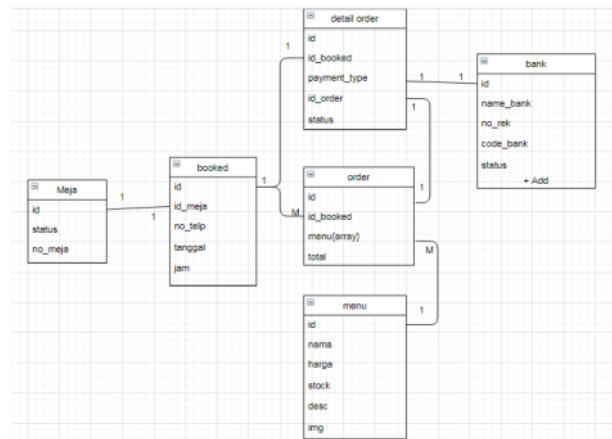
### 4.2.1. Database

#### 1. Entity Relationship Diagram ( ERD )



**Gambar IV.3**  
**Entity Relationship Diagram ( ERD )**

#### 2. Logical Record Structural ( LRS )



**Gambar IV.4**  
*Logical Record Structural ( LRS )*

### 3. Spesifikasi File

#### a. Spesifikasi File tabel Meja

36	Nama File	: Meja
3	Akronim	: meja
3	Fungsi	: untuk melihat memboking meja
3	Tipe File	: <i>File Master Access</i>
3	Media	: <i>Hard Disk</i>
	File	: <i>Random</i>
	Panjang Record	: 250 <i>Byte</i>
	Kunci Fields	: id_meja
	Software	: <i>MySQL</i>

**Tabel IV.3**  
*Spesifikasi File tabel meja*

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id meja	<u>Id_meja</u>	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	status	status	<i>varchar</i>	250	
3	No meja	No_meja	<i>Int</i>	2	

4  
b. Spesifikasi File tabel booked

Nama File : Booked

Akronim : Booked

Fungsi : untuk mengetahui pesanan

Tipe File : *File Transaksi*

Media : *Hard Disk*

File : *Random*

Panjang Record : 250 *Byte*

Kunci Fields : id\_booked

Software : *MySQL*

**Tabel IV.4**  
**Spesifikasi File Tabel booked**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id booked	<u>Id_booked</u>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	Id meja	<u>Id_meja</u>	<i>Int</i>	10	<i>Foreign key</i>
3	No telp	<u>No_telp</u>	<i>int</i>	13	
4	Tanggal	tanggal	<i>date</i>		
5	Jam	Time	<i>Time</i>		

1  
c. Spesifikasi File tabel order

Nama File : Order  
Akrоним : Order  
Fungsi : untuk melakukan pemesanan  
Tipe File : *File Transaksi*  
3  
Media : *Hard disk*  
File : *Random*  
Panjang Record : 250 *Byte*  
Kunci Fields : id\_order  
Software :  *MySql*

**Tabel IV.5**  
**Spesifikasi File Tabel order**

No.	Elemen Data	Akrоним	Tipe	Panjang	Ket
1	Id order	Id_order	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	Id booked	Id_booked	Int	10	
3	Menu{array}	Menu{array}	Varchar	250	
4	total	total	BigInt	10	

36  
d. Spesifikasi File tabel menu

Nama File : menu  
Akrоним : menu  
Fungsi : menyediakan segala hidangan  
Tipe File : *File Master*  
Media : *Hard disk*

File : *Random*  
<sup>18</sup>  
 Panjang Record : 250 *Byte*  
 Kunci Fields : *id\_menu*  
 Software : *MySQL*

**Tabel IV.6**  
**Table Spesifikasi File tabel menu**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	<i>Id menu</i>	<u><i>Id_menu</i></u>	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	<i>Nama</i>	<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	250	
3	<i>harga</i>	<i>harga</i>	<i>BigInt</i>	10	
4	<i>stock</i>	<i>Stock</i>	<i>Varchar</i>	250	
5	<i>desc</i>	<i>Desc</i>	<i>Varchar</i>	250	
6	<i>Gambar produk</i>	<i>Img</i>	<i>Varchar</i>	250	

- <sup>18</sup>  
 e. Spesifikasi File tabel bank
- Nama File : *bank*  
 Akronim : *bank*  
 Fungsi : untuk melakukan pembayaran  
 Tipe File : *File Master Access*  
 Media : *Hard Disk*  
<sup>18</sup>  
 File : *Random*  
 Panjang Record : 250 *Byte*  
 Kunci Fields : *id\_bank*

*Software* : MySql

**Tabel IV.7**  
**Tabel Spesifikasi file table bank**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id bank	Id_bank	Int	2	Primary key
2	Nama bank	Nama_bank	varchar	250	
3	No rek	No_rek	Int	2	
4	Code bank	Code_bank	Varchar	250	
5	status	status	varchar	250	

f. Spesifikasi File tabel detail order

*Nama File* : Detail order

*Akronim* : Detail\_order

*Fungsi* : untuk melihat segala bukti transaksi

*Tipe File* : *File Transaksi*

<sup>3</sup>  
*Media* : Hard Disk

*File* : Random

*Panjang Record* : 250 Byte

*Kunci Fields* : id\_detailorder

*Software* : MySql

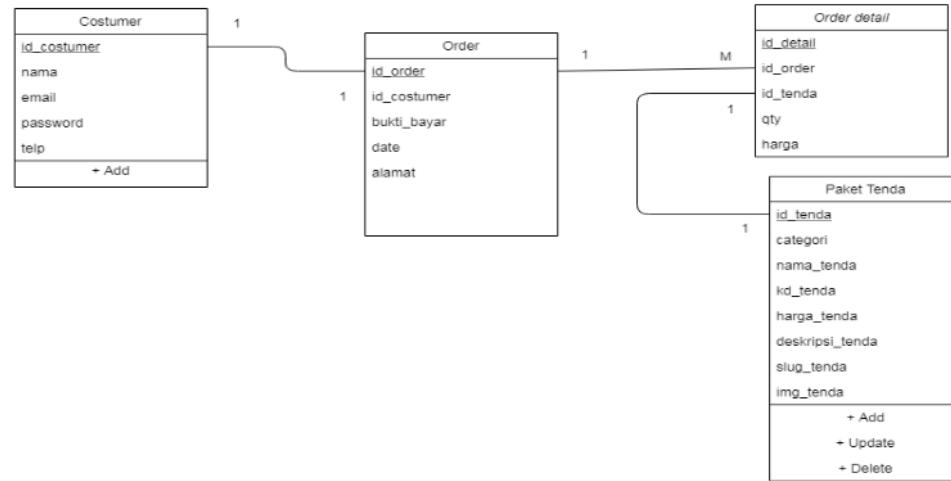
**Tabel IV.8**  
**Tabel Spesifikasi file tabel Detail order**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id order	Id_detailorder	Int	10	Primary key
2	Id_booked	Id_booked	Int	10	

3	Payment type	Payment_type	Int	2	
4	Id order	Id_order	Varchar	250	
5	status	status	varchar	250	

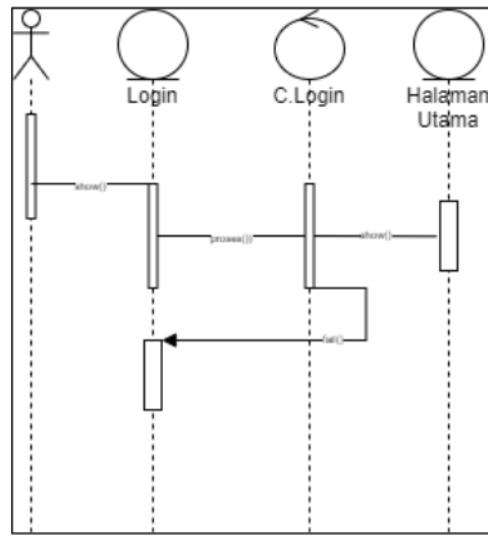
#### 4.2.2 Software Architecture

##### 1. Class Model / Class Diagram



Gambar IV. 5 Class Diagram

##### 2. Sequence Diagram



Gambar IV. 6 *Sequence Diagram* Pemesanan tenda

1

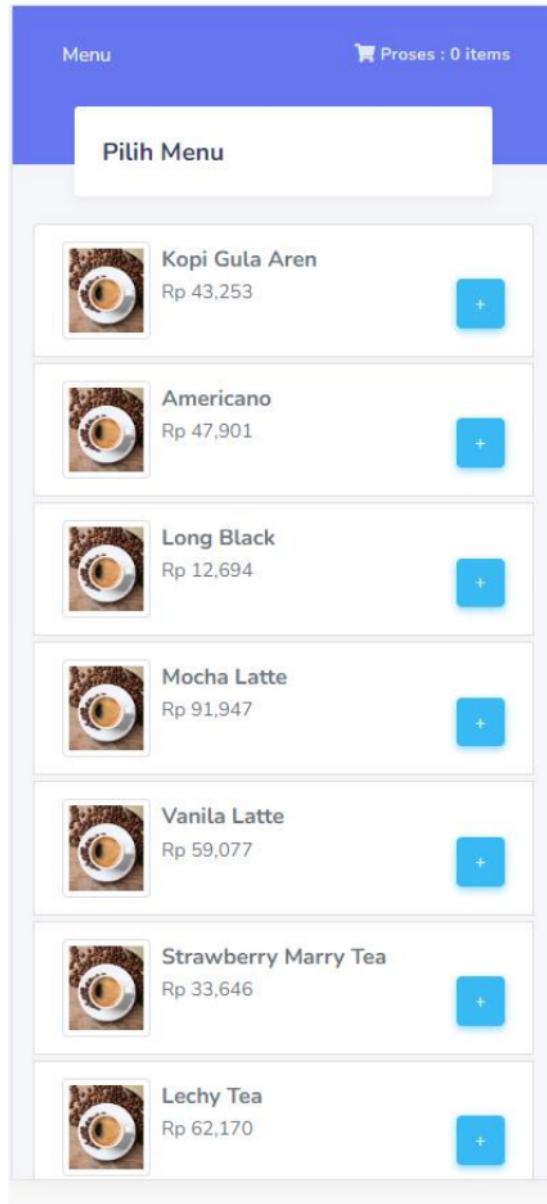
#### 4.2.3 User Interface

### **1. Halaman Login**

The screenshot shows a mobile application's login screen. At the top, the title "Masukan Data Pelanggan" is displayed in blue text. Below the title are two input fields: "Nama" (Name) and "No. Handphone" (Phone number). Both input fields have a placeholder text " | ". A large blue button labeled "Masuk" (Enter) is positioned below the input fields.

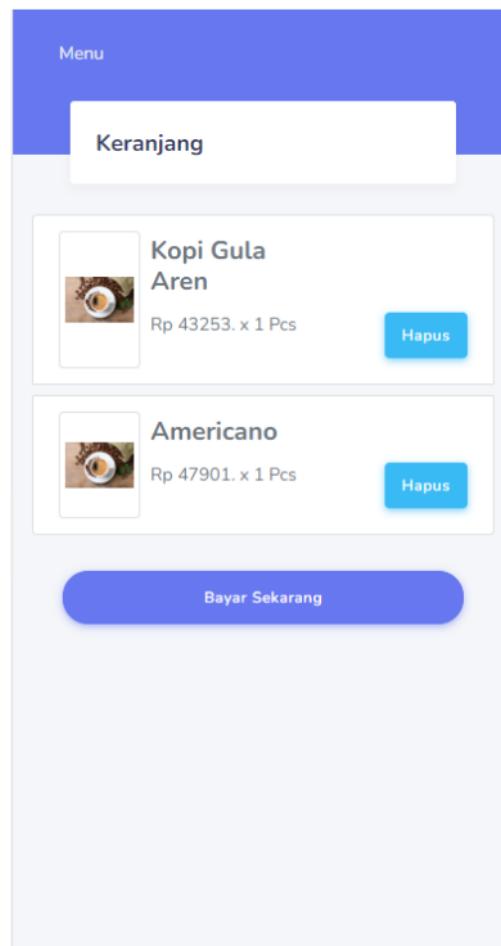
**Gambar IV.7**  
**Halaman Login**

## 2. Halaman Menu



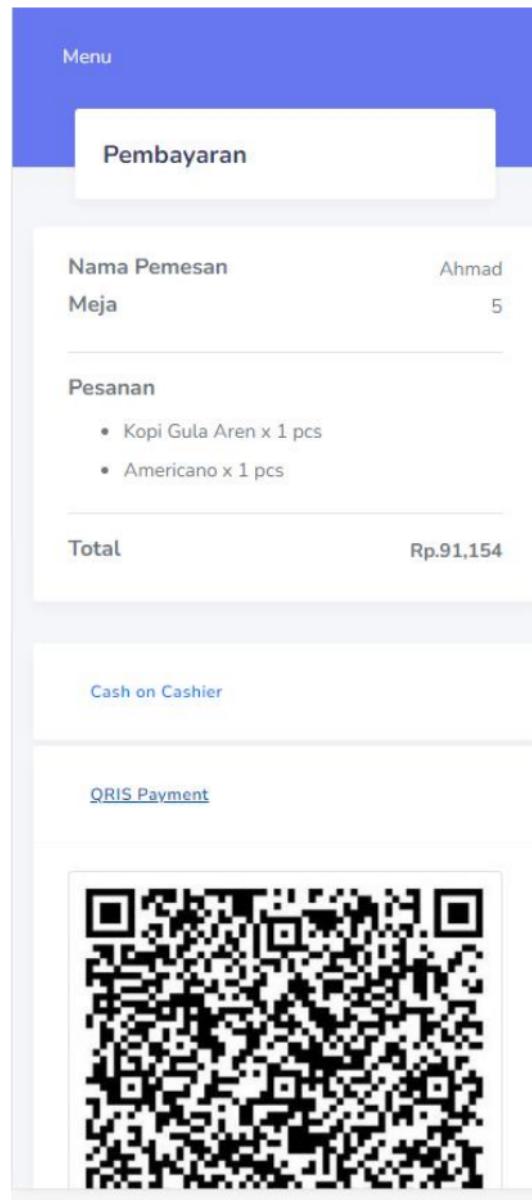
Gambar IV.8  
Halaman Menu

## 3. Halaman Keranjang



**Gambar IV.9**  
**Halaman Keranjang**

#### **4. Halaman Pembayaran**



**Gambar IV.10**  
**Halaman Pembayaran**

### 4.3. Code Generation

#### 1. Controller Main

```
<?php

namespace App\Http\Controllers;

use Illuminate\Http\Request;
use App\Models\Products as produk;
use App\Models\Category as categori;
use App\Models\Order as order;
use Faker\Factory as Faker;
use DB;
use Auth;
use App\Models\User;
use Illuminate\Support\Str;

class MarketController extends Controller
{
    public function index()
    {
        $produk = produk::where('status', 1)->get();

        return view('home.index', compact('produk'));
    }

    public function product($slug, Request $request)
    {
        $produk = produk::where(['slug' => $slug, 'status' => 1])->with('cat')->first();
        $terkait1 = produk::where(['status' => 1, 'categori' => $produk->categori ])->with('cat')->inRandomOrder()->limit(3)->get();
        $terkait2 = produk::where(['status' => 1, 'categori' => $produk->categori ])->with('cat')->inRandomOrder()->limit(3)->get();
        $categori = categori::where('status',1)->get();

        // dd($produk);
        return view('home.produk',compact('produk','terkait1','categori','terkait2'));
    }

    public function order($slug, Request $request)
    {
        $auth = Auth::check();
        if($auth)
        {
```

```

        $produk = produk::where(['slug' => $slug, 'status' => 1])->first();
        // dd($produk);
        return view('home.order',compact('produk'));
    }else{
        return redirect()->route('loginpage');
    }
}

public function post_order($slug, Request $request)
{

    $produk = produk::where(['slug' => $slug, 'status' => 1])->first();
    $data = [
        'produk_id'      => $produk->id,
        'user_id'        => 1,
        'kode_bayar'     => Str::random(8),
        'tanggal'        => $request->tanggal,
        'nama'           => $request->nama,
        'no_hp'          => $request->no_hp,
        'notes'          => $request->notes,
        'alamat'         => $request->alamat,
        'status'          => 0
    ];

    $order = order::create($data);
    return redirect()->route('order.sukses', [$data['kode_bayar']]);
}

public function orderSukses($id, Request $request)
{
    $order = order::where(['status' => 0, 'kode_bayar' => $id ])->with('items')->first();
    return view('home.sukses',compact('order'));
}

public function categori($slug, Request $request)
{
    $cate = categori::where('slug', $slug)->first();
    $produk = produk::where(['status' => 1, 'categori' => $cate->id])->get();
}

```

```

        return view('home.categori', compact('produk'));
    }

[4]
public function loginpage()
{
    return view('home.login');
}

public function registerpage()
{
    return view('home.register');
}

public function dump1($id)
{
    [53]
    $faker = Faker::create('id_ID');
    for($i =1; $i < $id; $i++){
        DB::table('products')->insert([
            'nama' => $faker->name,
            'kategori' => $faker->numberBetween(1,2),
            'gambar' => 'http://lorempixel.com/g/400/200/',
            'slug' => base64_encode($faker->name),
            'diskon' => 0,
            'stok' => $faker->numberBetween(30,40),
            'harga' => $faker->numberBetween(100000,1000000),
            'deskripsi' => $faker->paragraph,
            'status' => 1
        ]);
    }

    return response()->json(['status' => true]);
}

[58]
public function index()
{
    return view('home');
}

public function users()
{
    $user = Auth::user();
    return view('user.index',compact('user'));
}

public function changedata(Request $request)

```

```

    {
        $user = Auth::user();
        User::where('id', $user->id)->update([
            'name' => $request->name,
            'email' => $request->email,
            'password' => hash::make($request->password)
        ]);

        return redirect()->back();
    }

14 public function transaksi()
{
    $user = Auth::user();
    $order = Order::where('user_id', $user->id)->with('items')->get();
    return view('user.transaksi',compact('order'));
}

public function details($id)
{
57    $user = Auth::user();
    $order = Order::where(['user_id' => $user-
>id, 'kode_bayar' => $id])->with('items')->first();
    return view('user.detail',compact('order'));
}

```

## 2. View Index User

```

1. @extends('layouts.content')
2. @section('isi')
3. <form action="{{ route('register') }}" id="pesenan" method="post">
4.     @csrf
5.     <section class="main-content" style="padding-top: 1rem;">
6.         <div class="row">
7.             <div class="span12">
8.                 <div class="accordion-group">
9.                     <div class="accordion-heading">55
10.                        <a class="accordion-toggle" data-
toggle="collapse" data-parent="#accordion1" href="#collapseduo">
11.                            Data Pengguna
12.                        </a>
13.                    </div>

```

```

14.          <div id="collapseduo" class="accordion-
    body in collapse">
15.              <div class="10 accordion-inner">
16.                  <div class="row-fluid">
17.                      <div class="control-group">
18.                          <label for="textarea" class="con
    trol-label">Nama</label>
19.                          <div class="controls">
20.                              <textarea rows="1" required
    id="textarea" name="name" class="span12" readonly>{{$user-
    >name }}</textarea>
21.                      </div>
22.                  </div>54
23.                  <div class="control-group">
24.                      <label for="textarea" class="con
    trol-label">Email</label>
25.                      <div class="controls">
26.                          <textarea rows="1" required
    id="textarea" name="email" class="span12" readonly>{{$user-
    >email }}</textarea>
27.                      </div>
28.                  </div>10
29.                  <div class="control-group">
30.                      <label for="textarea" class="con
    trol-label">Handphone</label>
31.                      <div class="controls">
32.                          <textarea rows="1" required
    id="textarea" name="no_hp" class="span12"></textarea>
33.                      </div>
34.                  </div> --}
35.                  <div class="control-group">
36.                      <label for="textarea" class="con
    trol-label">Password</label>
37.                      <div class="controls">
38.                          <input rows="1" required typ
    e="password" id="textarea" name="password" class="span12 tanggal">
39.                          </div>
40.                      </div>
41.                      <div class="control-group">
42.                          <label for="textarea" class="con
    trol-label">Ulangi Password</label>
43.                          <div class="controls">
44.                              <input rows="1" required typ
    e="password" id="textarea" name="password_confirmation" class="span1
    2 tanggal">

```

```

45.                                     </div>
46.                                     </div>
47.                                     <button class="btn btn-inverse pull-
33   right" id="bsb" type="submit">Simpan Perubahan</button> -->
48.                                     </div>
49.                                     </div>
50.                                     </div>
51.                                     </div>
52.                                     </div>
53.                                     <div class="span12">
54.                                         <div class="accordion-group">
55.                                             <div class="accordion-heading"> 55
56.                                                 <a class="accordion-toggle" data-
        toggle="collapse" data-parent="#accordion2" href="#collapseThree">
57.                                                     Ubah Data Pengguna
58.                                                 </a>
59.                                         </div> 68
60.                                         <form action="{{ route('setting') }}" method="post">
61.                                             @csrf
62.                                             <div id="collapseThree" class="accordion-
        body collapse"> 10
63.                                                 <div class="accordion-inner">
64.                                                     <div class="row-fluid">
65.                                                         <div class="control-group">
66.                                                             <label for="textarea" class="control-
        -label">Nama</label>
67.                                                             <div class="controls">
68.                                                               <textarea rows="1" required id=" 10
        textarea" name="name" class="span12" value="">{{ $user-
        >name }}</textarea>
69.                                                               </div>
70.                                                 </div> 10
71.                                                 <div class="control-group">
72.                                                     <label for="textarea" class="control-
        -label">Email</label>
73.                                                     <div class="controls">
74.                                                       <textarea rows="1" required id=" 10
        textarea" name="email" class="span12">{{ $user->email }}</textarea>
75.                                                       </div>
76.                                                 </div> 10
77.                                                 {{-- <div class="control-group">
78.                                                     <label for="textarea" class="control-
        -label">Handphone</label>
79.                                                     <div class="controls">

```

```

80.                                     <textarea rows="1" required id=""
  textarea" name="no_hp" class="span12"></textarea>
81.                                         </div>
82.                                         </div> -->})
83.                                         <div class="control-group">
84.                                             <label for="textarea" class="control
  -label">Password</label>
85.                                         <div class="controls">
86.                                             <input rows="1" required type="p
  assword" id="textarea" name="password" class="span12 tanggal">
87.                                         </div>
88.                                         </div>
89.                                         <div class="control-group">
90.                                             <label for="textarea" class="control
  -label">Ulangi Password</label>
91.                                         <div class="controls">
92.                                             <input rows="1" required type="p
  assword" id="textarea" name="password_confirmation" class="span12 ta
  nggal">
93.                                         </div>
94.                                         </div>
95.                                         <button class="btn btn-inverse pull-
  right" id="bsb" type="submit">Simpan Perubahan</button>
96.                                         </div>
97.                                         </form>
98.                                         </div>
99.                                         </div>
100.                                         </div>
101.                                         </div>
102.                                         </div>
103.                                         </section>
104.                                         <script>
105.
106.                                         </script>
107.                                         @endsection

```

### 3. Routes Web

```

16
1. <?php
2.
3. use Illuminate\Support\Facades\Route;
4.
5. /*
6. | -----
-----
```

```

7. | Web Routes
8. | -----
9. |
10. | Here is where you can register web routes for your application. The
   |
11. | routes are loaded by the RouteServiceProvider within a group which
12. | contains the "web" middleware group. Now create something great!
13. |
14. */
15.
16. // Route::get('/', function () {
17.     return view('welcome');
18. });
19.
20. Auth::routes();
21. 38
22. Route::get('/home', [App\Http\Controllers\HomeController::class, 'index'])
   |->name('home');
23. Route::get('/', [App\Http\Controllers\MarketController::class, 'index'])
   |->name('index');
24. Route::prefix('produk')->group(function () {
25.     Route::get('{any}', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'product'])->name('product');
26.     Route::get('order/{any}', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'order'])->name('order');
27.     Route::post('post_order/{any}', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'post_order'])->name('post.order');
28. });
29.
30. Route::prefix('orders')->group(function () {
31.     Route::get('sukses/{any}', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'orderSukses'])->name('order.sukses');
32. });
33. Route::get('/categori/{id}', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'categori'])->name('categoriz');
34.
35. Route::prefix('user')->group(function () {
36.     Route::get('login', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'loginpage'])->name('loginpage');
37.     Route::get('register', [App\Http\Controllers\MarketController::class,
   |   , 'registerpage'])->name('registerpage');
38.     Route::get('', [App\Http\Controllers\HomeController::class, 'users'])
   |->name('user');

```

```

39.     Route::get('transaksi',[App\Http\Controllers\HomeController::class,'transaksi'])->name('transaksi');
40.     Route::get('orders',[App\Http\Controllers\HomeController::class,'orders'])->name('orders');
41.     Route::get('detail/{id}',[App\Http\Controllers\HomeController::class,'details'])->name('detail');
42.
43.     Route::prefix('setting')->group(function () {
44.         Route::get('',[App\Http\Controllers\HomeController::class,'changedata'])->name('setting');
45.     });
46. });
47.
48. Route::prefix('faker')->group(function () {
49.     Route::get('produk/{id}',[App\Http\Controllers\MarketController::class,'dump1']);
50.     Route::get('categori',[App\Http\Controllers\MarketController::class,'dump2']);
51. });

```

#### 4.4 Testing

**Tabel IV.7  
Hasil Pengujian Blackbox Testing**

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Pelanggan Pesan tidak login	Nama : (kosong) No Hanphone: (kosong)	Sistem akan menolak	Sesuai harapan	Valid
2.	Pelanggan Melakukan Pemesanan dengan jumlah tidak menambahkan produk	Produk 0	Sistem Menolak tidak dapat melanjutkan pembayaran	Sesuai Harapan	Valid
3.	Melakukan Pemesanan namun tidak	Melakukan pemesanan namun tidak	Sistem Menolak dan kasir tidak	Sesuai Harapan	Valid

	melakukan Pembayaran	melakukan pembayaran	akan memproses		
4.	Pelanggan Melakukan Order Ulang	Pelanggan melakukan order ulang pada saat login	Sistem Menerima	20 Sesuai Harapan	Valid

## 4.5 Support

### 4.5.1 Spesifikasi Hardware & Software

#### 1. Hardware

##### a. Server

1. CPU : Prosesor Intel Core i3
2. Laptop Aspire 4750Z
3. RAM : 2 GB
4. Hard disk : 50 GB

##### 5. Koneksi Internet

#### 2. Software

##### a. Server

1. Windows 7 32 Bit
- b. Sistem operasi yang umum di gunakan seperti
  1. Aplikasi Web Server :
    - a) Aplikasi Xampp
    - b) Aplikasi PhpMyadmin
  - c. Aplikasi membuat tampilan Website : Sublime Text
  - d. Framework : Laravel

- e. Aplikasi untuk membuat desain Diagram : Enterpraise Architect
- f. Aplikasi untuk membuat daftar pusaka : Mendeley Desktop
- g. Web browser : Google chrome

#### **4.6 Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan**

##### **1. Dokumen Masukan (*Input*)**

- 1. Nama Dokumen : Form Data Pelanggan
  - Fungsi : Untuk mengisi data pelanggan
  - Sumber : Sistem
  - Tujuan : Pelanggan
  - Media : Web
  - Frekuensi : Seluruh costumer yang memesan
  - Format : Lampiran B-1

##### **2. Dokumen Keluaran (*Output*)**

- 1. Nama Dokumen : Nota Online
  - Fungsi : Sebagai bukti pembayaran
  - Sumber : Sistem
  - Tujuan : Pelanggan
  - Media : Web
  - Frekuensi : Bukti Pembayaran / bukti telah melakukan pembayaran
  - Bentuk : Lampiran B-2

43  
**BAB V**  
**PENUTUP**

### **5.1    Kesimpulan**

Berdasarkan perancangan sistem pemesanan kopi keluarga berbasis web, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

- a. Bisnis Kopi Keluarga menggunakan beberapa sistem yang masih bersifat manual. Maka dari itu pengembangan yang dilakukan untuk pemesanan kopi berbasis website dapat mempermudah dalam kinerja karyawan.
- b. Dengan sistem baru yang diusulkan penulis, dapat membantu karyawan untuk mempermudah menerima pesanan kopi sehingga konsumen tidak perlu antri dan menunggu terlalu lama didepan kasir untuk mengambil pesanan kopi.

50  
**5.2    Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Sistem pemesanan Kopi Keluarga yang telah dibuat ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, disarankan dalam pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik dengan penambahan fitur perekapan laporan penjualan. Sehingga dapat mempermudah bidang pengelolaan data untuk merekap penjualan. 37
- b. Sistem ini memerlukan SDM yang sudah paham mengenai komputerisasi dan kompeten dalam *Maintenace website* agar tidak terlihat sederhana dan mampu meningkatkan daya tarik yang tinggi bagi setiap pengunjungnya.

## DAFTAR PUSAKA

1. Kurniawan A, Ridho MR. PERILAKU KONSUMTIF REMAJA PENIKMAT WARUNG KOPI Arditya. *Foreign Aff.* 2017;32(1):ISSN: 0215-9635.
2. Febriani Y. Jurnal sistem informasi dan teknologi. *Sitech.* 2018;Vol 1, No:1-6.
3. Supriyono S. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dengan Menerapkan Metode Akuntansi Persediaan Rata-rata. *Matics.* 2016;7(2):77. doi:10.18860/mat.v7i2.3282
4. Bahri S, Dalis S. Rancang Bangun E-Enrollment Berbasis Web Menggunakan Customer Relationship Management (CRM) Pada Sekolah Dasar Islam Terpadu. *J Tek Komput.* 2018;4(1):205-211. doi:10.31294/jtk.v4i1.3046
5. Sukmaindrayana A, Sidik R. Aplikasi Grosir Pada Toko RSIDIK Bungursari Tasimalaya. *J Manaj Inform.* 2017;4(2):31-40.
6. Rosmitalia R. Sistem Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Palapa Indah Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android. *Technology.* Published online 2016:1-77. <http://eprints.radenfatah.ac.id/1325/>
7. Hartiwi Y. Analisis Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik. *Anal Dan Implementasi Sist Inf Penjualan Berbas Web Pada Scarlet Butik.* 2017;11(1):752-766.
8. Wira D, Putra T, Andriani R. Unified Modelling Language ( UML ) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. 2019;7(1).
9. Septiani M, Afni N, Andharsaputri RL. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat. *JUSIM (Jurnal Sist Inf Musirawas).* 2019;4(02):127-135. doi:10.32767/jusim.v4i02.639
10. Maulana AI, Fitriani L. Pengolahan Data Ternak Di Perusahaan Dagang Perusahaan Pengembangan Usaha Ternak Indonesia. *J Algoritm Sekol Tinggi Teknol Garut.* 2016;13 No. 1:315-319. <http://sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algoritma/article/view/365>
11. Nurdin, Astika D. Penerapan Data Mining Untuk Menganalisis

Penjualan Barang Dengan Pada Supermarket Sejahtera  
Lhokseumawe. 2015;6(1):134-155. doi:10.29103/TECHSI.V7I1.184

- 40
12. Amin S, Siahaan K. Arsip Berbasis Web Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah. *J Manaj Sist Inf.* 2016;1(1):1-10.
  13. Grosir A, Toko P, Bungursari R. Jurnal manajemen informatika. 2017;4(2).

---

## **LAMPIRAN**

# SKRIPSI\_ASEP2

## ORIGINALITY REPORT

**54%**

SIMILARITY INDEX

**52%**

INTERNET SOURCES

**25%**

PUBLICATIONS

**33%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<b>repository.bsi.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
2	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
3	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
4	<b>www.coursehero.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
5	<b>jurnal.univbinainsan.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
6	<b>jurnal.uns.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
7	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>2%</b>
8	<b>proceeding.unindra.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
9	<b>jurnal.umk.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>

10	Submitted to National Tertiary Education Consortium Student Paper	2%
11	jurnal.stmik-dci.ac.id Internet Source	2%
12	ojs.unimal.ac.id Internet Source	2%
13	eprints.uty.ac.id Internet Source	1%
14	Submitted to University of Northampton Student Paper	1%
15	jurnal.unprimdn.ac.id Internet Source	1%
16	develop.finki.ukim.mk Internet Source	1%
17	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
18	belajarbersamatik.files.wordpress.com Internet Source	1%
19	repository.uma.ac.id Internet Source	1%
20	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	1%
21	yayugartika.blogspot.com	

Internet Source

1 %

22 eprints.umbjm.ac.id

Internet Source

1 %

23 Herpendi Herpendi. "Sistem Informasi Desa di Kecamatan Takisung", Jurnal Sains dan Informatika, 2017

Publication

1 %

24 repository.wicida.ac.id

Internet Source

1 %

25 Submitted to Harare Institute of Technology

Student Paper

1 %

26 Submitted to Aristotle University of Thessaloniki

Student Paper

1 %

27 ejournal.upbatam.ac.id

Internet Source

1 %

28 repository.dinamika.ac.id

Internet Source

1 %

29 docplayer.info

Internet Source

1 %

30 text-id.123dok.com

Internet Source

1 %

31 Submitted to Universitas Mercu Buana

Student Paper

<1 %

32	doaj.org Internet Source	<1 %
33	Submitted to NCC Education Student Paper	<1 %
34	jurnal.nusaputra.ac.id Internet Source	<1 %
35	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
36	Dewi Yuliandari, Oryza Gilang, Feri Prasetyo. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Kecamatan Muaragembong Berbasis Web", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2017 Publication	<1 %
37	www.scribd.com Internet Source	<1 %
38	Submitted to Arab Open University Student Paper	<1 %
39	git.kpi.fei.tuke.sk Internet Source	<1 %
40	widuri.raharja.info Internet Source	<1 %
41	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	<1 %

42	Submitted to University of Missouri, Kansas City Student Paper	<1 %
43	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
44	eprints.poltekegal.ac.id Internet Source	<1 %
45	projects.ecoinformatics.org Internet Source	<1 %
46	Ricki Sastra, Gugum Gumelar. "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Peminjaman Unit Multimedia Menggunakan Metode Waterfall", INSANtek, 2021 Publication	<1 %
47	dspace.cas.upm.edu.ph Internet Source	<1 %
48	Submitted to Middlesex University Student Paper	<1 %
49	adoc.pub Internet Source	<1 %
50	repository.amikom.ac.id Internet Source	<1 %
51	comdev.pubmedia.id Internet Source	<1 %

- 52 Hendri .. "PENERAPAN MODEL WATERFALL PADA PERANCANGAN PROGRAM PEMESANAN BERBASIS DESKTOP", Jurnal Infortech, 2020 <1 %  
Publication
- 
- 53 [www.malasngoding.com](http://www.malasngoding.com) <1 %  
Internet Source
- 
- 54 [madcoder.org](http://madcoder.org) <1 %  
Internet Source
- 
- 55 [www.sthik.com](http://www.sthik.com) <1 %  
Internet Source
- 
- 56 [xcontohmakalah.blogspot.com](http://xcontohmakalah.blogspot.com) <1 %  
Internet Source
- 
- 57 Submitted to Republic of the Maldives <1 %  
Student Paper
- 
- 58 [collaborating.tuhh.de](http://collaborating.tuhh.de) <1 %  
Internet Source
- 
- 59 [repository.atmaluhur.ac.id](http://repository.atmaluhur.ac.id) <1 %  
Internet Source
- 
- 60 Submitted to Center of Pedagogical Measurements of Nazarbayev Intellectual Schools JSC <1 %  
Student Paper
- 
- 61 Yulia Yulia, Nanda Diaz Arizona, Tasya Anisa. "Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Jasa" <1 %

Dan Penjualan Suku Cadang Pada Bengkel  
Podomoro Motor Pontianak Berbasis Web",  
Jurnal Sistem Informasi Akuntansi, 2021

Publication

62	akamigas.esdm.go.id	<1 %
Internet Source		
63	blog.nubecollectiva.com	<1 %
Internet Source		
64	ejurnal.Ippmsttpagaralam.ac.id	<1 %
Internet Source		
65	ejurnal.stmik-budidarma.ac.id	<1 %
Internet Source		
66	Muhammad Dedi Irawan, Selli Aprilla Simargolang. "Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika", JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI, 2018	<1 %
Publication		
67	repo.unand.ac.id	<1 %
Internet Source		
68	www/ayongoding.com	<1 %
Internet Source		

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off