



**KERJA PRAKTIK - EF234603**

**FRONT END DEVELOPER DALAM PEMBUATAN LANDING  
PAGE GEPRUK GEPREK BERBASIS WEB di PT Gamelab  
Educa**

Gamelab Indonesia

Jl. Kalisombo No.18, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa  
Tengah 50711

Periode: 9 September 2024 - 29 November 2024

**Oleh:**

Ananda Hadi Saputra

5025201148

**Pembimbing Departemen**

Moch. Nafkhan Alzamzami, S.T., M.T.

**Pembimbing Lapangan**

Muhammad Najib Ramadhan Basri, S.Kom.

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2024



**KERJA PRAKTIK - EF234603**

**FRONT END DEVELOPER DALAM PEMBUATAN LANDING  
PAGE GEPRUK GEPREK BERBASIS WEB di PT Gamelab  
Educa**

Gamelab Indonesia

Jl. Kalisombo No.18, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa  
Tengah 50711

Periode: 9 September 2024 - 29 November 2024

Oleh:

Ananda Hadi Saputra

5025201148

**Pembimbing Departemen**

Moch. Nafkhan Alzamzami, S.T., M.T.

**Pembimbing Lapangan**

Muhammad Najib Ramadhan Basri, S.Kom.

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2024

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL</b>	x
<b>DAFTAR KODE</b>	xii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	xiv
<b>KATA PENGANTAR</b>	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
<b>1.1. Latar Belakang</b>	1
<b>1.2. Tujuan</b>	2
<b>1.3. Manfaat</b>	2
<b>1.4. Rumusan Masalah</b>	2
<b>1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik</b>	3
<b>1.6. Metodologi Kerja Praktik</b>	3
<b>1.6.1. Perumusan Masalah</b>	3
<b>1.6.2. Studi Literatur</b>	3
<b>1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem</b>	4
<b>1.6.4. Implementasi Sistem</b>	4
<b>1.6.5. Pengujian dan Evaluasi</b>	4
<b>1.6.6. Kesimpulan dan Saran</b>	4
<b>1.7. Sistematika Laporan</b>	4
<b>1.7.1. Bab I Pendahuluan</b>	4
<b>1.7.2. Bab II Profil Perusahaan</b>	5

1.7.3.	Bab III Tinjauan Pustaka	5
1.7.4.	Bab IV Analisis dan Perancangan Infrastruktur	5
1.7.5.	Bab V Implementasi Sistem	5
1.7.6.	Bab VI Pengujian dan Evaluasi	5
1.7.7.	Bab VII Kesimpulan dan Saran	5
<b>BAB II PROFIL PERUSAHAAN</b>		7
2.1.	Profil	7
2.2.	Identitas Instansi	7
2.3.	Lokasi Kegiatan Praktik Magang	8
2.1.	Visi Misi dan Tujuan	8
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>		10
3.1.	Pemrograman Web	10
3.2.	HTML	10
3.3.	CSS	11
3.4.	Javascript	11
3.5.	Figma	11
3.6.	Vercel	12
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN INFRASTRUKTUR SISTEM</b>		14
4.1.	Definisi Umum Website	14
4.2.	Analisa Proses Bisnis	15
4.2.1.	Task dan Role Aktor	15
4.3.	Prototype Website	16

<b>BAB V IMPLEMENTASI SISTEM</b>	21
<b>5.1. Implementasi HTML</b>	21
5.1.1. Halaman Navbar	21
5.1.2. Halaman Home	23
5.1.3. Halaman About Us	24
5.1.4. Halaman Explore Foods	26
5.1.5. Halaman Reviews	27
5.1.6. Halaman Faq	29
5.1.7. Halaman Maps	30
5.1.8. Halaman Contact Us	31
<b>BAB VI PENGUJIAN DAN EVALUASI</b>	34
6.1. Tujuan Pengujian	34
6.2. Kriteria Pengujian	34
6.3. Skenario Pengujian	35
6.4. Evaluasi Pengujian	35
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN</b>	38
7.1. Kesimpulan	38
7.2. Saran	38
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	40
<b>BIODATA PENULIS</b>	42

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Gamelab Indonesia.....	7
Gambar 4.1 Logo Website Gepruk Geprek.....	14
Gambar 4.2 Prototype Home .....	16
Gambar 4.3 Prototype About Us .....	17
Gambar 4.4 Prototype Explore Our Foods.....	17
Gambar 4.5 Prototype Reviews.....	18
Gambar 4.6 Prototype Faq .....	18
Gambar 4.7 Prototype Maps .....	19
Gambar 4.8 Prototype Contact Us .....	19



*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Tabel Task dan Role Aktor .....	15
Tabel 6.1 Hasil Evaluasi Pengujian.....	35

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR KODE

Kode Sumber 5.1 Navbar.....	23
Kode Sumber 5.2 Halaman Home .....	24
Kode Sumber 5.3 Halaman About us.....	26
Kode Sumber 5.4 Halaman Explore foods.....	27
Kode Sumber 5.5 Halaman Reviews .....	28
Kode Sumber 5.6 Halaman Faq .....	29
Kode Sumber 5.7 Halaman Maps.....	30
Kode Sumber 5.8 Halaman Contact Us.....	32

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

**LEMBAR PENGESAHAN  
KERJA PRAKTIK**

**FRONT END DEVELOPER DALAM PEMBUATAN  
LANDING PAGE GEPRUK GEPREK BERBASIS  
WEB di PT Gamelab Educa**

Oleh:

Ananda Hadi Saputra

5025201148

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Moch. Nafkhan Alzamzami,  
S.T., M.T.  
NIP. 1999202311033



(Pembimbing Departemen)

2. Muhammad Najib Ramadhan  
Basri, S.Kom.



(Pembimbing Lapangan)

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

# **FRONT END DEVELOPER DALAM PEMBUATAN LANDING PAGE GEPRUK GEPREK BERBASIS WEB di PT Gamelab Educa**

Nama Mahasiswa : Ananda Hadi Saputra  
NRP : 5025201148  
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS  
Pembimbing Departemen : Moch. Nafkhan Alzamzami, S.T.,  
M.T.  
Pembimbing Lapangan : Muhammad Najib Ramadhan Basri,  
S.Kom.

## **ABSTRAK**

*Gepruk Geprek, sebuah UMKM di Surabaya yang bergerak di bidang makanan dan minuman, menghadapi kendala pada sistem pemesanan manual yang kurang efisien dan minimnya akses informasi menu serta harga. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan sebuah website yang dirancang untuk mempermudah proses pemesanan dan penyampaian informasi kepada pelanggan.*

*Pengembangan website ini menggunakan metodologi yang mencakup perumusan masalah, studi literatur, analisis, perancangan, implementasi, serta pengujian. Desain sistem berbasis arsitektur diterapkan untuk memastikan fleksibilitas dan efisiensi. Pengujian menunjukkan bahwa website berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan UMKM Gepruk Geprek.*

*Website ini mampu meningkatkan efisiensi operasional dengan menyediakan platform pemesanan online yang mudah digunakan. Selain itu, sistem ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi UMKM dalam meningkatkan layanan kepada pelanggan sekaligus mendukung transformasi digital di sektor usaha kecil.*



**Kata Kunci:** Gepruk Geprek, UMKM, pemesanan online, website,.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Front End Developer Dalam Pembuatan Landing Page Gepruk Geprek Berbasis Web di PT Gamelab Educa Studio.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Melalui buku laporan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyusun laporan kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Bapak Moch. Nafkhan Alzamzami, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing kerja praktik sekaligus koordinator kerja praktik.
3. Bapak Muhammad Najib Ramadhan Basri, S.Kom. selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
4. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan KP.

Surabaya, 29 November 2024  
Ananda Hadi Saputra

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Praktik magang adalah bentuk pembelajaran yang memberikan mahasiswa, baik dari kependidikan maupun non-kependidikan, wawasan serta pengalaman berharga. Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja dan mengaplikasikan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri. Pada Program Studi S1 Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, magang merupakan bagian dari kurikulum. Setiap mahasiswa diwajibkan mengikuti praktik magang sebagai syarat kelulusan dan upaya untuk meningkatkan kompetensi profesional.

Gepruk Gepek adalah sebuah *brand* makanan dari Surabaya yang bergerak di sektor UMKM dalam bidang *food and beverages*. Saat ini, pelanggan di *outlet* Gepruk Gepek harus melakukan pemesanan langsung di tempat, yang menyebabkan kurangnya efisiensi dalam proses pemesanan dan minimnya informasi mengenai menu dan harga. Karena kurang efektifnya metode pemesanan dan penyampaian informasi yang digunakan saat ini, pengembangan sebuah *website* menjadi kebutuhan penting untuk mempermudah proses pemesanan. Tampilan baru yang dihadirkan bertujuan untuk mempercepat pemesanan. Dengan mengubah sistem pemesanan manual menjadi sistem terkomputerisasi, diharapkan efisiensi pekerjaan akan meningkat. Sebagai *front end developer*, penting untuk merancang tampilan *website* yang menarik dan mudah digunakan.

Berdasarkan informasi yang telah dikembangkan sebelumnya, saya merancang sebuah *website* untuk mendukung UMKM Gepruk Gepek sesuai dengan rencana yang telah disusun. Tampilan aplikasi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan Gepruk Gepek dengan mempermudah proses pemesanan dan

penyampaian informasi melalui platform *web*. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan dukungan yang signifikan bagi Gepruk Gepek dan pelanggannya, sehingga transaksi pemesanan menjadi lebih efisien. Melihat potensi ini, saya sebagai *front end developer* memutuskan untuk fokus pada pengembangan tampilan platform *web* yang menawarkan kemudahan dalam pengelolaan pesanan, menampilkan menu makanan dan harga, serta memungkinkan pelanggan untuk membuat jadwal pemesanan secara *online*.

## **1.2. Tujuan**

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban nilai kerja praktik sebesar 4 sks dan merancang dan membuat tampilan yang sederhana agar konsumen dapat dengan mudah melihat menu yang tersedia *website* Gepruk Gepek.

## **1.3. Manfaat**

1. Bagi Instansi : Mendapatkan *website* informasi dan pemesanan yang memudahkan pelanggan dalam memilih produk dan melakukan pemesanan dengan lebih efisien.
2. Bagi Penulis : Mendapatkan pengetahuan, wawasan, serta pengalaman dalam pengembangan *web*, sekaligus memperluas relasi di lingkungan profesional.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Setelah latar belakang dijelaskan, rumusan masalah yang dihasilkan adalah: Bagaimana merancang tampilan informasi dan *UI/UX* yang sederhana dan efektif pada *website* Gepruk Gepek?

## **1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik**

Sehubungan dengan diterapkannya sistem “*Work From Home*” (*WFH*), pelaksanaan kerja praktik ini dilakukan secara *remote*. Kerja praktik dimulai pada tanggal 9 September 2024 hingga 29 November 2024.

## **1.6. Metodologi Kerja Praktik**

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi :

### **1.6.1. Perumusan Masalah**

Untuk memahami kebutuhan pengembangan website, peneliti mengikuti rapat dengan tim developer. Sebelum rapat, Pak Najib telah meminta peneliti melakukan survei terhadap UMKM yang mungkin memerlukan bantuan pembuatan *website*. Setelah melakukan survei, dipilihlah UMKM di bidang makanan dan minuman, yaitu Gepruk Gepek, yang meminta pengembangan *website* untuk layanan pemesanan makanan. Dalam rapat, peneliti diberikan penjelasan tentang konsep bisnis dan alur pemesanan di Gepruk Gepek. Berdasarkan penjelasan ini, pemimpin tim developer menyusun fitur-fitur yang akan diterapkan di website. Selain itu, peneliti juga mendiskusikan perkiraan jumlah pengguna *website* untuk menentukan arsitektur yang paling sesuai.

### **1.6.2. Studi Literatur**

Setelah mendapat gambaran bagaimana sistem tersebut berjalan, kami diberitahu tinjauan apa saja yang akan diimplementasikan untuk membuat *website* beroperasi. Selain itu, kami dijelaskan aturan-aturan dalam menuliskan konfigurasi agar konfigurasi dapat mudah dipahami oleh pengembang yang lain.

### **1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem**

Setelah tinjauan yang digunakan telah disampaikan, penting untuk merancang sistem yang efektif dengan membuat desain arsitektur sistem. Dalam *website* ini, peneliti memutuskan untuk menerapkan arsitektur desain MVC (*Model - View - Controller*).

### **1.6.4. Implementasi Sistem**

Implementasi adalah tahap di mana perancangan direalisasikan. Pada fase ini, peneliti melakukan penyebaran *deployment* pada *website* yang telah dikembangkan.

### **1.6.5. Pengujian dan Evaluasi**

Setelah *website* yang direncanakan selesai, penting untuk melakukan evaluasi guna menguji apakah *website* tersebut memenuhi harapan. Jika masih ada yang kurang sesuai atau perlu penambahan fitur, akan dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk menentukan fitur-fitur mana yang perlu diperbaiki atau ditambahkan.

### **1.6.6. Kesimpulan dan Saran**

Pengujian yang dilakukan telah memenuhi kriteria yang diharapkan dan berjalan dengan baik serta lancar.

## **1.7. Sistematika Laporan**

### **1.7.1. Bab I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan konteks dan alasan penelitian, tujuan yang ingin dicapai, serta manfaat yang diharapkan. Rumusan masalah mengidentifikasi fokus utama, sementara lokasi dan waktu kerja praktik memberikan konteks pelaksanaan. Metodologi menguraikan metode dan teknik yang digunakan, dan sistematika laporan menjelaskan struktur keseluruhan. Dengan demikian, bab ini membantu pembaca memahami konteks dan tujuan laporan.



**1.7.2. Bab II Profil Perusahaan**

Bab ini berisi gambaran Gamelab Indonesia mulai dari profil, lokasi perusahaan, dan visi misi.

**1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi dasar teori apa saja yang akan digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

**1.7.4. Bab IV Analisis dan Perancangan Infrastruktur**

Bab ini berisi apa saja tahap analisis sistem *website* untuk menyelesaikan proyek kerja praktik.

**1.7.5. Bab V Implementasi Sistem**

Bab ini berisi uraian tahapan - tahapan yang dilakukan untuk proses implementasi aplikasi.

**1.7.6. Bab VI Pengujian dan Evaluasi**

Bab ini berisi hasil uji coba dan evaluasi dari *website* yang telah dikembangkan selama pelaksanaan kerja praktik.

**1.7.7. Bab VII Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pembuatan *website* dalam pelaksanaan kerja praktik.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB II**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil**

Educa Studio berdiri sejak 1 April 2011. Berawal dari dua produk game PC, yaitu *Marbel* dan *Shoot Empire* (sebagai pemenang pertama Game Competition 2008), kini Educa Studio memiliki banyak IP sukses seperti *Marbel* untuk Game Edukasi Anak, Riri untuk Buku Cerita Interaktif, Kabi untuk Anak Muslim, dan Kolak untuk Lagu Anak Interaktif. Pada tahun 2017, tahun yang luar biasa. Educa Studio memiliki banyak platform untuk membangun konten berkualitas dan memperluas perusahaannya ke dalam perdagangan, permainan papan, animasi interaktif, dan platform guru. Salah satunya yang kami bangun adalah GAMELAB.ID.



Gambar 2.1 Logo Gamelab Indonesia

#### **2.2. Identitas Instansi**

- 1 Nama Instansi : PT . Educa Gamelab Studio
- 2 Alamat : JL Gilingrejo No.10,  
Gendongan Tingkir, Salatiga  
Jawa Tengah 50743
- 3 Telepon : 0298 – 6031005

### **2.3. Lokasi Kegiatan Praktik Magang**

- 1 Lokasi Praktik : PT. Gamelab Educa Studio  
Magang
- 2 Alamat Praktik : Jl. Kalisombo No.18,  
Magang Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota  
Salatiga, Jawa Tengah, 50711
- 3 Kontak : Muhammad Najib  
Pembimbing Ramadhan Basri, S.Kom.  
0821-3855-8074

### **2.1. Visi Misi dan Tujuan**

#### **1. Visi**

Memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan produk Pendidikan yang bermanfaat bagi masyarakat melalui akses konten yang lebih mudah dan lebih murah, dimana perusahaan tetap bisa tumbuh terus menerus berinovasi tanpa henti.

#### **2. Misi**

- a. Menampung talenta berbakat dan memiliki passion di bidang Pendidikan.
- b. Menjadi yang terdepan dalam inovasi.
- c. Terus fokus dan produktif untuk menghasilkan produk terbaik.
- d. Memiliki budaya yang kuat dan kerjasama tim menjadi kunci pencapaian visi perusahaan

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Pemrograman Web**

*Web*, atau yang dikenal sebagai *World Wide Web*, adalah sebuah ruang informasi yang terdiri dari dokumen dan sumber daya web lainnya yang dapat diidentifikasi menggunakan *URL (Uniform Resource Locators*, seperti [www.google.com](http://www.google.com)) dan dapat diakses saat terhubung ke internet. Halaman yang menyediakan dokumen di dalam web disebut sebagai situs *web*, yang dapat saling terhubung satu sama lain melalui *hyperlink*.

Pemrograman web adalah proses pengembangan halaman agar dapat diakses oleh semua orang. Dalam pembuatan situs *web*, penting untuk mengikuti standar tertentu agar informasi dapat dibaca dalam berbagai kondisi. Standar yang digunakan adalah *HTML (Hypertext Markup Language)*. Dengan demikian, pemrograman web bertugas untuk menciptakan halaman yang sesuai dengan standar *HTML*, sehingga semua orang dapat mengakses informasi yang terdapat di dalamnya (Krisbiantoro & Abda'u, 2023).

#### **3.2. HTML**

Bahasa standar internasional yang digunakan untuk membuat halaman web adalah *HTML*. *HTML* menjelaskan struktur dan makna semantik dari sebuah dokumen. Umumnya, *HTML* digabungkan dengan *CSS* dan *JavaScript*, di mana *CSS* digunakan untuk mempercantik tampilan, sementara *JavaScript* berfungsi sebagai bahasa pemrograman untuk scripting di sisi klien (Sari, Qathrunada, et al., 2022).

### 3.3. CSS

CSS, atau *Cascading Style Sheets*, adalah bahasa yang digunakan untuk mendesain dan mengatur tampilan halaman *web*. Dengan CSS, pengembang dapat mengontrol berbagai aspek visual dari elemen *HTML*, seperti warna, *font*, *layout*, jarak, dan animasi. CSS memungkinkan pemisahan konten (yang ditulis dalam *HTML*) dari presentasi, sehingga memudahkan pengelolaan dan pemeliharaan desain situs *web*. Beberapa fitur utama CSS meliputi styling elemen, *layout*, responsivitas, animasi, dan penggunaan media *queries* untuk menerapkan gaya yang berbeda berdasarkan karakteristik perangkat. Dengan demikian, CSS berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan estetika yang menarik pada situs web (Sari, Jannah, et al., 2022).

### 3.4. Javascript

*JavaScript* adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang bersifat dinamis. Bahasa ini memiliki berbagai fungsionalitas, termasuk untuk aplikasi *web*, *backend*, aplikasi *desktop*, dan *Internet of Things (IoT)*, serta banyak lagi. Dalam buku kerja praktik ini, *JavaScript* digunakan sebagai bahasa *scripting* di sisi klien yang terintegrasi dengan *HTML* dalam sebuah situs *web*. Selain itu, *JavaScript* juga memiliki banyak pustaka (*library*) yang dapat digunakan, seperti *Node.js*, *Axios*, *Bluebird*, *Vue.js*, *AngularJS*, *React.js*, *Animate.js*, dan lainnya (Umar, 2011).

### 3.5. Figma

*Figma* adalah platform desain yang berfungsi berbasis *web*, dirancang untuk mendukung kolaborasi

dalam proyek *UI/UX*. Alat ini memungkinkan desainer untuk membuat *wireframe*, *prototipe*, dan desain visual baik untuk aplikasi *web* maupun *mobile*. Dengan fitur kolaborasi waktu nyata, beberapa pengguna dapat bekerja bersama dalam satu proyek secara simultan.

### **3.6. Vercel**

*Vercel* adalah sebuah *platform hosting* berbasis *cloud* yang dirancang untuk aplikasi *web front-end* modern. Ini memungkinkan pengembang untuk dengan mudah membuat, menyebarkan, dan mengelola aplikasi *web statis* atau *serverless*. *Vercel* sering digunakan bersama dengan *framework* seperti *Next.js*, *React*, atau *Vue.js* untuk membangun aplikasi *web* yang cepat dan responsif (Sofyan et al., 2022).



*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN INFRASTRUKTUR SISTEM

### 4.1. Definisi Umum Website

Gepruk Geprek adalah sebuah proyek *website* yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai menu dan harga. Karena kurang efektifnya metode pemesanan dan penyampaian informasi yang digunakan saat ini, pengembangan sebuah *website* menjadi kebutuhan penting untuk mempermudah proses pemesanan, logo dari umkm dapat dilihat pada Gambar 4.1.



The image shows the logo for 'Gepruk Geprek'. The text is written in a large, bold, red, cursive font. The word 'Gepruk' is positioned above 'Geprek', and both are slanted to the right. The font has a classic, slightly ornate feel with thick strokes and a consistent color of a deep red or maroon.

Gambar 4.1 Logo *Website* Gepruk Geprek

Website ini dimulai dengan menampilkan halaman homepage yang berisi *Home, About Us, Explore Food, Reviews,* dan *FAQ*. *User* dapat dengan mudah mengakses halaman *web* tersebut dan menggunakannya untuk mencari informasi mengenai

apapun yang berhubungan dengan bisnis Gepek Gepruk. Dalam halaman *website* juga terdapat *maps* yang dapat memberitahu lokasi terdekat toko pada posisi *user*.

## 4.2. Analisa Proses Bisnis

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai proses bisnis yang telah dirancang pada *web* aplikasi gepek gepek.

### 4.2.1. Task dan Role Aktor

Pada aplikasi *web* terdapat jenis aktor yaitu aktor *user*, *task* aktor *user* dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel *Task* dan *Role Aktor*

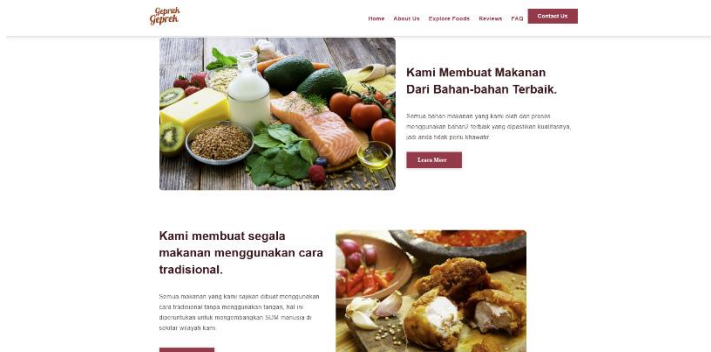
Role	Tugas	Deskripsi
<i>User</i> (Pengguna)	Menampilkan <i>Homepage</i>	Menampilkan seluruh halaman utama <i>homepage</i>
	Menjelajahi halaman <i>about us</i>	Menampilkan halaman <i>about us</i> yang berisi tentang gepek gepek
	Mencari macam – macam menu yang ada	Menampilkan menu apa saja yang terdapat pada warung gepek gepek
	Membaca <i>review</i>	Menampilkan <i>review</i> dari beberapa customer yang telah mencoba menu dari gepek gepek
	Membaca <i>FAQ</i>	Menampilkan apa saja pertanyaan

		yang biasanya ditanyakan, diharapkan dapat membantu <i>user</i> dalam memahami segala sesuatu tentang umkm gepruk geprek
	Membuka <i>maps</i> (peta)	Menampilkan peta yang menunjukkan lokasi dari <i>franchise</i> gepruk geprek
	Menjelajahi <i>form</i> pendaftaran mitra	Menampilkan <i>form</i> untuk user jikalau berminat untuk bergabung sebagai mitra umkm ini

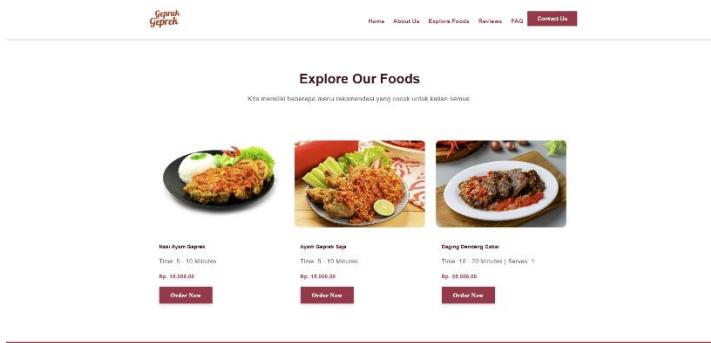
### 4.3. Prototype Website



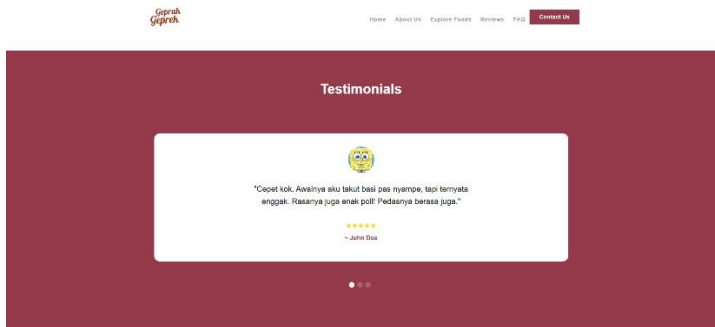
Gambar 4.2 *Prototype Home*



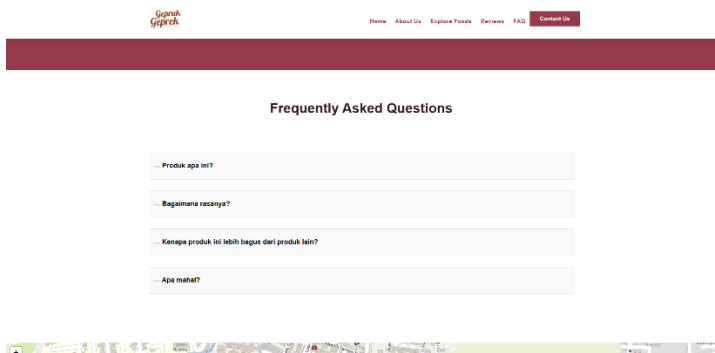
Gambar 4.3 *Prototype About Us*



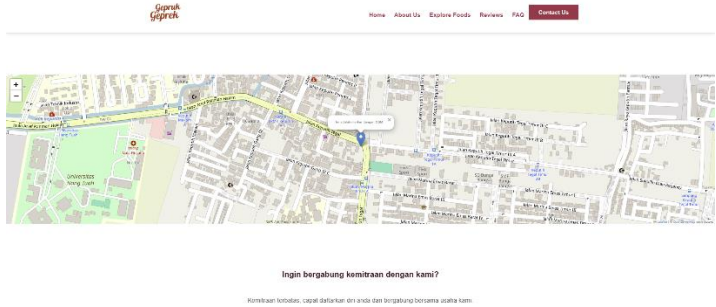
Gambar 4.4 *Prototype Explore Our Foods*



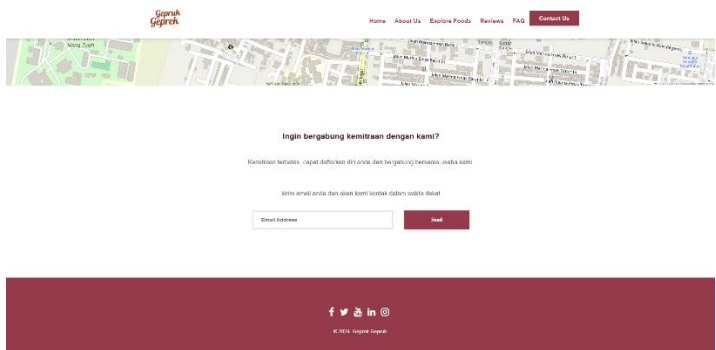
Gambar 4.5 *Prototype Reviews*



Gambar 4.6 *Prototype Faq*



Gambar 4.7 *Prototype Maps*



Gambar 4.8 *Prototype Contact Us*

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*



## BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem yang kami buat. Implementasi ini akan dibagi ke dalam beberapa bagian, yaitu bagian implementasi *html*.

### 5.1. Implementasi HTML

Implementasi *html* ini berfokus untuk bagaimana struktur yang digunakan dalam pembuatan *web* aplikasi yang telah dibuat, dan apa saja *task* yang terdapat dalam *web* aplikasi yang telah dirancang.

#### 5.1.1. Halaman Navbar

Pada implementasi *navbar* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman *navbar* ditampilkan pada Kode Sumber 5.1.

```
<header>
  <nav class="navbar-inverse navbar-lg
  navbar-fixed-top">
    <div class="container">
      <div class="navbar-header">
        <a href="#" class="navbar-brand
  brand"></a>
      </div>

      <input type="checkbox" id="navbar-
  toggle-checkbox" class="navbar-toggle-checkbox"
  aria-hidden="true">
      <label for="navbar-toggle-checkbox"
  class="navbar-toggle collapsed">
```

```

        <span class="sr-only">Toggle
navigation</span>
        <span class="icon-bar"></span>
        <span class="icon-bar"></span>
        <span class="icon-bar"></span>
    </label>

    <div class="navbar-collapse" id="bs-
example-navbar-collapse-1">
        <ul class="nav navbar-nav navbar-
right navbar-login">
            <li><a
href="tel:1800789123"><span class="icon-
call"></span> Contact Us</a></li>
        </ul>

        <ul class="nav navbar-nav navbar-
right">
            <li class="dropdown mm-
menu"><a class="page-scroll"
href="#home">Home</a></li>
            <li class="dropdown mm-
menu"><a class="page-scroll"
href="#about">About Us</a></li>
            <li class="dropdown mm-
menu"><a class="page-scroll"
href="#explore">Explore Foods</a></li>
            <li class="dropdown mm-
menu"><a class="page-scroll"
href="#reviews">Reviews</a></li>
            <li class="dropdown mm-
menu"><a class="page-scroll"
href="#faq">FAQ</a></li>
        </ul>
    </div>

```



```
        </div>
    </div>
</div>
</div>
```

Kode Sumber 5.2 Halaman *Home*

Pada halaman *home* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.2 bahwa hanya terdapat tulisan dan gambar untuk memperjelas brand dari umkm yang sedang peneliti kerjakan.

### 5.1.3. Halaman About Us

Pada implementasi halaman *about us* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman about us ditampilkan pada Kode Sumber 5.3.

```
<div id="about" class="container">
  <!-- About Section 1 -->
  <div class="intro intro-about2" data-aos="fade-
up">
    <div class="container">
      <div class="row center-content">
        <div class="col-md-7 " data-aos="fade-
right">
          
        </div>
        <div class="col-md-5" data-aos="fade-
left">
          <h3>Kami Membuat Makanan Dari
Bahan-bahan Terbaik.</h3>
          <p>Semua bahan makanan yang kami
olah dan proses menggunakan bahan2 terbaik yang
```

dipastikan kualitasnya, jadi anda tidak perlu khawatir.</p>

<a href="#" class="btn btn-lg btn-primary">Learn More <i class="icon-arrow-right"></i></a>

</div>

</div>

</div>

</div>

<!-- About Section 2 -->

<div class="intro intro-about2" data-aos="fade-up">

<div class="container">

<div class="row center-content">

<div class="col-md-5" data-aos="fade-right">

<h3>Kami membuat segala makanan menggunakan cara tradisional.</h3>

<p>Semua makanan yang kami sajikan dibuat menggunakan cara tradisional tanpa menggunakan tangan, hal ini diperuntukan untuk mengembangkan SDM manusia di sekitar wilayah kami.</p>

<div class="space30"></div>

<a href="#" class="btn btn-lg btn-primary">Learn More <i class="icon-arrow-right"></i></a>

</div>

<div class="col-md-7" data-aos="fade-left">



</div>

</div>

```
</div>
</div>
</div>
```

Kode Sumber 5.3 Halaman *About us*

Pada halaman *about us* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.3 bahwa pada halaman ini terdapat beberapa latar belakang mengenai umkm. Sebagai contoh adanya bahan-bahan yang digunakan, dan cara apa yang digunakan untuk membuat makanannya.

#### 5.1.4. Halaman Explore Foods

Pada implementasi halaman *explore foods* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman *explore foods* ditampilkan pada Kode Sumber 5.4.

```
<div id="explore" class="elements-
content"></div>
  <div class="container">
    <div class="about-inline text-center" data-
aos="fade-up">
      <h3>Explore Our Foods </h3>
      <p>Kita memiliki beberapa menu
rekomendasi yang cocok untuk kalian semua.</p>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col-md-4" data-aos="fade-
right">
        <div class="card card-product">
          <div class="img-wrap"></div>
          <div class="info-wrap">
            <h4 class="title">Nasi Ayam
Geprek</h4>
```

```

Minutes</p>
    <p class="desc"> Time: 5 - 10
    <div class="price-wrap h3">
        <span class="price-new">Rp.
15.000,00</span>
    </div>
    </div>
    <div class="bottom-wrap">
        <a href="" class="btn btn-sm
btn-primary float-right" data-toggle="modal" data-
target="#modalContactForm">Order Now</a>
    </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>

```

Kode Sumber 5.4 Halaman *Explore foods*

Pada halaman *explore foods* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.4 bahwa halaman ini berisi menu apa saja yang terdapat pada umkm tersebut, untuk potongan Kode Sumber 5.4 hanya contoh 1 dari banyak menu yang tersedia.

#### 5.1.5. Halaman Reviews

Pada implementasi halaman *reviews* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman *reviews* ditampilkan pada Kode Sumber 5.5.

```

<div id="reviews" class="testimonials-color">
    <div class="container" data-aos="fade-
up">
        <div class="about-inline text-center">

```

```

        <h3 data-aos="fade-up" data-aos-
delay="100">Testimonials </h3>
    </div>
    <div class="row">
        <div class="col-md-12 text-center">
            <div class="quote2">
                <div data-aos="fade-right" data-
aos-delay="200">
                    
                    <p>"Cepet kok. Awalnya aku
takut basi pas nyampe, tapi ternyata enggak.
Rasanya juga enak poll! Pedasnya berasa
juga."</p>
                    <div class="rating">
                        <i class="fa fa-star"></i>
                        <i class="fa fa-star"></i>
                        <i class="fa fa-star"></i>
                        <i class="fa fa-star"></i>
                        <i class="fa fa-star"></i>
                    </div>
                    <span class="author">~
Spongebob</span>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

```

Kode Sumber 5.5 Halaman *Reviews*

Pada halaman *reviews* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.5 bahwa halaman ini berisi *review* atau ulasan dari salah satu penikmat makanan umkm tersebut, untuk potongan Kode Sumber 5.5 hanya contoh 1 dari banyak menu yang tersedia.



### 5.1.6. Halaman Faq

Pada implementasi halaman *faq* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman *faq* ditampilkan pada Kode Sumber 5.6.

```
<div class="container" id="faq">
  <div class="about-inline text-center" data-aos="fade-up">
    <h3>Frequently Asked Questions</h3>
  </div>
</div>

<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="faq">
      <h4 class="faq-header" data-aos="fade-right">
        <span>~</span> Produk apa ini?
      </h4>
      <div class="faq-content">
        <p>Geprek Gepruk merupakan produsen olahan ayam, olahan sapi masakan Indonesia. Asli buatan anak bangsa Indonesia dengan bahan dasar rempah asli Indonesia.</p>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

Kode Sumber 5.6 Halaman *Faq*

Pada halaman *faq* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.6 bahwa halaman ini berisi pertanyaan dan jawaban yang umum atau yang biasanya ditanyakan oleh *user*. Pada web terdapat 4 pertanyaan, namun pada Kode

Sumber 5.6 hanya contoh 1 pertanyaan dan jawaban dari 4 yang ada.

### 5.1.7. Halaman Maps

Pada implementasi halaman *maps* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman *maps* ditampilkan pada Kode Sumber 5.7.

```
<div id="map"></div>

<script
src="https://unpkg.com/leaflet/dist/leaflet.js"></scri
pt>
<script>
    var map = L.map('map').setView([-
7.291291945782343, 112.80173936719261], 15);
// Ganti dengan koordinat yang diinginkan

    L.tileLayer('https://{s}.tile.openstreetmap.o
rg/{z}/{x}/{y}.png', {
        attribution: '&copy; <a
href="https://www.openstreetmap.org/copyright">
OpenStreetMap</a> contributors'
    }).addTo(map);

    // Menambahkan marker
    L.marker([-7.291291945782343,
112.80173936719261]).addTo(map)
        .bindPopup('Ini adalah marker dengan
OSM.')
```

Kode Sumber 5.7 Halaman Maps

Pada halaman *maps* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.7 bahwa halaman ini berisi peta untuk menentukan atau menunjukkan lokasi dari umkm geprek geprek ini.

#### 5.1.8. Halaman Contact Us

Pada implementasi halaman *contact us* ini, menggunakan kode *html* pada biasanya tanpa ada proses yang rumit. Kode untuk halaman *contact us* ditampilkan pada

```
<section class="text-center">
  <div class="cta-wrap subscribe-elt2"
  id="contact" data-aos="fade-up">
    <div class="container">
      <div class="col-md-12">
        <h1 data-aos="fade-up" data-aos-
        delay="100">Ingin bergabung kemitraan dengan
        kami?</h1>
        <p data-aos="fade-up" data-aos-
        delay="200">Kemitraan terbatas, capat daftarkan
        diri anda dan bergabung bersama usaha
        kami.</p>
        <p data-aos="fade-up" data-aos-
        delay="300">kirim email anda dan akan kami
        kontak dalam waktu dekat</p>

        <form class="intro-newsletter"
        action="#" id="invite" method="POST" data-
        aos="fade-up" data-aos-delay="400">
          <div class="row">
            <div class="col-md-8" data-
            aos="fade-right" data-aos-delay="500">
              <input class="e-mail"
              placeholder="Email Address" name="email"
```

```
id="eaddress" data-validate="validate(required,
email)" type="email">
    </div>
    <div class="col-md-4" data-
aos="fade-left" data-aos-delay="600">
        <button class="btn btn-
primary btn-block" type="submit">Send</button>
    </div>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
```

Kode Sumber 5.8 Halaman *Contact Us*

Pada halaman *contact us* dapat dilihat pada Kode Sumber 5.8 bahwa pada halaman ini berisi kolom form untuk mengisi alamat *email user* yang berminat untuk melakukan kerjasama mitra cabang umkm geprek gepruk ini.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB VI**

### **PENGUJIAN DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan tahap uji coba terhadap aplikasi *web* gepruk geprek. Pengujian dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan kesesuaian hasil implementasi dengan analisis dan perancangan.

#### **6.1. Tujuan Pengujian**

Pengujian dilakukan terhadap aplikasi *web* gepruk geprek guna menguji kemampuan arsitektur dalam melayani permintaan sistem aplikasi.

#### **6.2. Kriteria Pengujian**

Penilaian atas pencapaian tujuan pengujian didapatkan dengan memperhatikan beberapa hasil yang diharapkan sebagai berikut :

- a) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *home* pada *web* aplikasi.
- b) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *about us* pada *web* aplikasi.
- c) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *explore foods* pada *web* aplikasi.
- d) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *reviews* pada *web* aplikasi.
- e) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *faq* pada *web* aplikasi.
- f) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *maps* pada *web* aplikasi.
- g) Kemampuan arsitektur untuk melayani tampilan *contact us* pada *web* aplikasi.

### 6.3. Skenario Pengujian

Skenario pengujian dilakukan dengan melakukan peran sebagai user yang akan menjalankan fitur-fitur. Langkah-langkah untuk setiap kebutuhan fungsionalitas yaitu sebagai berikut :

1. *User* dapat membuka aplikasi *web* gepruk geprek.
2. *User* dapat melihat tampilan awal *web*.
3. *User* mulai melakukan interaksi dengan cara melakukan eksplora pada *web*, mulai dari menklik sub menu yang terdapat pada *navbar*.

### 6.4. Evaluasi Pengujian

Hasil pengujian dilakukan terhadap pengamatan mengenai perilaku sistem aplikasi web terhadap kasus skenario uji coba. Tabel 6.1 di bawah ini menjelaskan hasil uji coba terhadap aplikasi web yang telah dibuat.

Tabel 6.1 Hasil Evaluasi Pengujian

Kriteria Pengujian	Hasil Pengujian
Server dapat melayani tampilan aplikasi web	Terpenuhi
Server dapat melayani tampilan home	Terpenuhi
Server dapat melayani tampilan about us	Terpenuhi
Server dapat melayani tampilan explore foods	Terpenuhi

Server dapat melayani tampilan reviews	Terpenuhi
Server dapat melayani tampilan faq	Terpenuhi
Server dapat melayani tampilan maps	Terpenuhi
Server dapat melayani tampilan contact us	Terpenuhi



*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1. Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan sistem web aplikasi gepruk geprek pada kegiatan kerja praktek di Gamelab Educa Jawa Tengah sebagai berikut :

- a. Arsitektur sistem web aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan permintaan.
- b. Dengan adanya web aplikasi gepruk geprek, pengusaha dapat dengan mudah memiliki website untuk memaksimalkan potensi contohnya adalah iklan yang mudah diakses oleh pengguna.

#### **7.2. Saran**

Saran untuk perancangan arsitektur sistem web aplikasi gepruk geprek adalah sebagai berikut :

- a. Untuk lebih lanjut seperti pemesanan makanan yang dilakukan bisa diintegrasikan ke ojek online supaya dapat lebih mudah dalam mengantar makanan.
- b. Pada bagian ui bisa dilakukan penyesuaian lebih lanjut bila pemilik usaha mau mengembangkan web aplikasi ini lebih lanjut.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR PUSTAKA

- Krisbiantoro, D., & Abda' u, P. D. (2023). pengantar-pemrograman-web-dengan-php-dan-html. *DASAR PEMROGRAMAN WEB Dengan Bahasa HTML, PHP, Dan Database MySQL*.
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110.  
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>
- Sari, I. P., Qathrunada, F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). *Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Sistem Informasi Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS*.
- Sofyan, A. R., Dwi, S., & Kusuma, Y. (2022). *Implementasi Load Balancing Web Server menggunakan Haproxy pada Virtual Server Direktorat SMK Kemendikbudristek*.
- Umar, S. (2011). *Deteksi Malicious Code Javascript Pada Browser Internet*. <http://ebsoft.web.id/2009/04/21/avg-merilis-avg->

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Ananda Hadi Saputra  
Tempat, Tanggal Lahir : Brebes, 15 Februari 2002  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Telepon : +6282125592599  
Email : anandahadisaputra@gmail.com

### **AKADEMIS**

Kuliah : Departemen Teknik Informatika –  
FTEIC , ITS  
Angkatan : 2020  
Semester : 9 (Sembilan)