



**WEBSITE PROMOSI KULINER DAN KERAJINAN KHAS  
PANDEGLANG**

**SKRIPSI**

**KINTAN MITHARDIYANA PRATIWI**

**1610512003**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA  
2020**

**WEBSITE PROMOSI KULINER DAN KERAJINAN KHAS  
PANDEGLANG**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer**

**KINTAN MITHARDIYANA PRATIWI**

**1610512003**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA**

**2020**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Kintan Mithardiyana Pratiwi  
NIM : 1610512003  
Tanggal : 15 Agustus 2020

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 15 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



(Kintan Mithardiyana Pratiwi)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kintan Mithardiyana Pratiwi  
NIM : 1610512003  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : S1 - Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**WEBSITE PROMOSI KULINER DAN KERAJINAN KHAS  
PANDEGLANG**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada Tanggal : 15 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



Kintan Mithardiyana Pratiwi

## PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Kintan Mithardiyana Pratiwi  
NRP : 1610512003  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Website Promosi Kuliner dan Kerajinan Khas Pandeglang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



**Anita Muliawati, S.Kom., MTI**

Penguji I



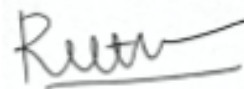
**Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM.**

Penguji II



**Ati Zaidiah, S.Kom., MTI**

Pembimbing I



**Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSI**

Pembimbing II



**Ati Zaidiah, S.Kom., MTI**

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 10 Juli 2020



# WEBSITE PROMOSI KULINER DAN KERAJINAN KHAS PANDEGLANG

**Kintan Mithardiyana Pratiwi**

## ABSTRAK

Kuliner dan kerajinan dari Kabupaten Pandeglang beragam macamnya. Akan tetapi, informasi dari kuliner dan kerajinan ini tidak memiliki wadah berupa sistem informasi. Hal inilah yang menyebabkan masyarakat sulit mengetahui kuliner dan kerajinan khas Pandeglang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu wadah berupa *file* direktori khusus mencakup keseluruhan informasi kuliner dan kerajinan khas Kabupaten Pandeglang. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *website* Kabupaten Pandeglang dengan menambahkan fitur yang nantinya akan masuk ke halaman khusus promosi kuliner dan kerajinan khas Kabupaten Pandeglang. Selain menampilkan informasi kuliner dan kerajinan, terdapat sistem informasi penjualan yang akan memberi keuntungan bagi para pengusaha – pengusaha kerajinan. Metode penelitian menggunakan SDLC model *waterfall* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *communication, planning, modelling, construction, dan deployment*. Dengan adanya *website* ini dapat bertujuan untuk mempromosikan kuliner dan kerajinan khas Pandeglang serta dapat mendukung program Pemerintah di Pandeglang Satu Data. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis *website* promosi kuliner dan kerajinan khas Pandeglang.

**Kata kunci:** Promosi, Kuliner, Kerajinan, *Website, Waterfall*

**CULINARY AND CRAFT PROMOTION WEBSITE TYPICAL OF  
PANDEGLANG**

**Kintan Mithardiyana Pratiwi**

**ABSTRACT**

*Culinary and craft from Pandeglang Regency are various kinds. However, information from culinary and craft doesn't have a container in the form of information systems. This is what makes it difficult for people to know about the culinary and craft of Pandeglang. Therefore, we need a container in the form of a special file directory that includes all culinary and craft information in Pandeglang Regency. The purpose of this research is to develop the Pandeglang Regency website by adding features that will later go to the Pandeglang Regency culinary and craft promotion page. In addition to displaying culinary and craft information, there is a sales information system that will benefit culinary and craft entrepreneurs. The research method uses the SDLC waterfall model which consists of 5 stages, namely communication, planning, modeling, construction, and deployment. With this website, this site can promote culinary and craft in Pandeglang and also can support the government program in Pandeglang Satu Data. The results of this research are web-based applications for the promotion of Pandeglang culinary and craft.*

**Keywords:** *Promotion, Culinary, Craft, Website, Waterfall*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Seminar Teknologi Informasi ini. Maksud dan tujuan dari penulisan Proposal ini guna memenuhi syarat mata kuliah Seminar Teknologi Informasi yang nantinya akan dilanjutkan untuk penyusunan laporan Tugas Akhir yang dimana menjadi persyaratan kelulusan program studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Adapun judul Proposal Seminar Teknologi Informasi ini adalah “WEBSITE PROMOSI KULINER DAN KERAJINAN KHAS PANDEGLANG”.

Penulis merasa bahwa dalam penyusunan laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, penulisan laporan ini pun masih jauh dari sempurna dan masih memiliki kekurangan – kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan, serta bantuannya kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM. Selaku Kepala Jurusan Program Studi Informasi.
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. Selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSI. Selaku Dosen Pembimbing II.
5. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung dan memberikan doa kepada penulis.
6. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat penulis ungkapkan satu persatu.

Demikian, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal perbuatan kebaikan pihak – pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan ini. Penulis berharap semoga penulisan laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih.

Jakarta, 15 Agustus 2020



Penulis



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	ii
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR SIMBOL .....	xiv
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Pengguna .....	3
1.5.2 Bagi Instansi .....	3
1.6 Luaran yang diharapkan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 .....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Kuliner .....	5
2.2 Kerajinan .....	5
2.3 Sistem Informasi .....	6
2.4 <i>Website</i> .....	6
2.4.1 HTML .....	6
2.4.2 PHP .....	7

2.4.3	<i>Apache</i> .....	7
2.4.4	CSS.....	7
2.4.5	<i>JavaScript</i> .....	8
2.4.6	XAMPP .....	8
2.5	Analisa Sistem (PIECES) .....	8
2.6	Perancangan Sistem (SDLC model <i>Waterfall</i> ) .....	9
2.7	UML.....	11
2.7.1	<i>Flowchart</i> Diagram.....	11
2.7.2	Use Case Diagram.....	11
2.7.3	Activity Diagram.....	11
2.7.4	Sequence Diagram .....	12
2.7.5	Class Diagram .....	12
2.8	<i>Database</i> .....	12
2.9	Penelitian Terkait.....	13
BAB 3 .....		15
METODOLOGI PENELITIAN.....		15
3.1	Tahapan Penelitian.....	15
3.2	Kegiatan Penelitian .....	16
3.2.1	Tahap Studi Literatur .....	16
3.2.2	Tahap Identifikasi Masalah.....	16
3.2.3	Tahap Perancangan dengan Metode <i>Waterfall</i> .....	16
1.	Tahap <i>Communication</i> .....	16
2.	Tahap <i>Planning</i> .....	17
3.	Tahap <i>Modelling</i> .....	17
4.	Tahap <i>Construction</i> .....	17
5.	Tahap <i>Deployment</i> .....	18
3.2.4	Dokumentasi .....	18
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian.....	18
3.4	Alat dan Bahan Penelitian.....	18
3.5	Jadwal Kegiatan Penelitian .....	19
BAB 4 .....		20
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1	Analisis Perusahaan .....	20
4.1.1	Tentang Ruang Pintar Kabupaten Pandeglang.....	20

4.1.2	Peran Ruang Pintar.....	20
4.1.3	Visi dan Misi.....	21
4.1.4	Struktur Organisasi .....	21
4.2	Analisis Sistem .....	22
4.3	UML Diagram.....	22
A.	<i>Use Case Diagram</i> Berjalan.....	23
B.	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan .....	23
C.	<i>Activity Diagram</i> .....	24
D.	Sequence Diagram.....	26
E.	Class Diagram .....	28
4.4	Struktur Tabel .....	28
4.5	Rancangan Kode .....	31
4.6	Rancangan <i>Layout</i> dan Tampilan <i>Interface</i> .....	32
4.7	Hasil Pengujian .....	54
BAB 5	.....	67
PENUTUP	.....	67
5.1	Kesimpulan .....	67
5.2	Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA	.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	.....	69
LAMPIRAN	.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terkait .....	13
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Penelitian .....	19
Tabel 3. Struktur Tabel Admin .....	29
Tabel 4. Struktur Tabel Kuliner .....	29
Tabel 5. Struktur Tabel Kerajinan.....	30
Tabel 6. Struktur Tabel Pembelian .....	31
Tabel 7. Pengujian Halaman <i>Login Customer</i> .....	54
Tabel 8. Pengujian Halaman <i>Login Admin</i> .....	54
Tabel 9. Pengujian Beranda <i>Customer</i> Sebelum <i>Login</i> .....	55
Tabel 10. Pengujian Halaman Beranda <i>Customer</i> Sesudah <i>Login</i> .....	55
Tabel 11. Pengujian Halaman Kuliner Sebelum <i>Login</i> .....	56
Tabel 12. Pengujian Halaman Kuliner Sesudah <i>Login</i> .....	56
Tabel 13. Pengujian Halaman Informasi Kuliner Sebelum <i>Login</i> .....	57
Tabel 14. Pengujian Halaman Informasi Kuliner Sesudah <i>Login</i> .....	58
Tabel 15. Pengujian Halaman Detail Pembelian.....	59
Tabel 16. Pengujian Halaman Pembelian .....	59
Tabel 17. Pengujian Halaman Beranda Admin.....	61
Tabel 18. Pengujian Halaman Data Master Kuliner .....	61
Tabel 19. Pengujian Halaman Data Master Kerajinan.....	62
Tabel 20. Pengujian Halaman Lihat Data Kuliner.....	63
Tabel 21. Pengujian Halaman Lihat Data Kerajinan .....	64
Tabel 22. Pengujian Halaman Data Transaksi .....	66

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Tahapan Penelitian.....	15
Bagan 2. Struktur Organisasi .....	21
Bagan 3. <i>Use Case Diagram</i> Berjalan .....	23
Bagan 4. <i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	23
Bagan 5. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Data.....	24
Bagan 6. <i>Acitivity Diagram</i> Admin Cek Laporan.....	24
Bagan 7. <i>Activity Diagram Customer</i> .....	25
Bagan 8. <i>Activity Diagram User</i> .....	25
Bagan 9. <i>Sequence Diagram</i> Admin Kelola Data.....	26
Bagan 10. <i>Sequence Diagram</i> Admin Cek Laporan .....	26
Bagan 11. <i>Sequence Diagram Customer</i> .....	27
Bagan 12. <i>Sequence Diagram User</i> .....	27
Bagan 13. <i>Class Diagram</i> .....	28

## DAFTAR GAMBAR






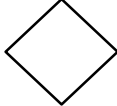


Gambar 1. Metode Waterfall (Pressman, 2015).....	9
Gambar 2. Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	32
Gambar 3. Halaman <i>Home</i> .....	32
Gambar 4. Rancangan Halaman Daftar Kuliner .....	33
Gambar 5. Halaman Daftar Kuliner .....	33
Gambar 6. Rancangan Halaman Daftar Kerajinan.....	34
Gambar 7. Halaman Daftar Kerajinan .....	34
Gambar 8. Rancangan Halaman Informasi Kuliner .....	35
Gambar 9. Halaman Informasi Kuliner.....	35
Gambar 10. Rancangan Halaman Informasi Kerajinan .....	36
Gambar 11. Halaman Informasi Kerajinan .....	36
Gambar 12. Rancangan Halaman Opsi <i>Login</i> .....	37
Gambar 13. Halaman Opsi <i>Login</i> .....	37
Gambar 14. Rancangan Halaman <i>Login Customer</i> .....	38
Gambar 15. Halaman <i>Login Customer</i> .....	38
Gambar 16. Rancangan Halaman <i>Home Customer</i> .....	39
Gambar 17. Halaman <i>Home Customer</i> .....	39
Gambar 18. Rancangan Halaman Daftar Kuliner Customer.....	40
Gambar 19. Halaman Daftar Kuliner <i>Customer</i> .....	40
Gambar 20. Rancangan Halaman Daftar Kerajinan <i>Customer</i> .....	41
Gambar 21 Halaman Daftar Kerajinan <i>Customer</i> .....	41
Gambar 22. Rancangan Halaman Informasi Kuliner <i>Customer</i> .....	42
Gambar 23. Halaman Informasi Kuliner <i>Customer</i> .....	42
Gambar 24. Rancangan Halaman Informasi Kerajinan <i>Customer</i> .....	43
Gambar 25. Halaman Informasi Kerajinan <i>Customer</i> .....	43
Gambar 26. Rancangan Halaman Detail Pemesanan Kuliner.....	44
Gambar 27. Halaman Detail Pemesanan Kuliner .....	44
Gambar 28. Rancangan Halaman Detail Pemesanan Kerajinan .....	45
Gambar 29. Halaman Detail Pemesanan Kerajinan .....	45
Gambar 30. Rancangan Halaman <i>Form Pemesanan</i> .....	46
Gambar 31. Halaman <i>Form Pemesanan</i> .....	46
Gambar 32. Rancangan Halaman Pembelian Berhasil .....	47
Gambar 33. Halaman Pembelian Berhasil .....	47
Gambar 34. Rancangan Halaman Opsi <i>Login</i> .....	48
Gambar 35. Halaman Opsi <i>Login</i> .....	48
Gambar 36. Rancangan Halaman <i>Login Admin</i> .....	49
Gambar 37. Halaman <i>Login Admin</i> .....	49
Gambar 38. Rancangan Halaman <i>Home Admin</i> .....	50
Gambar 39. Halaman <i>Home Admin</i> .....	50
Gambar 40. Rancangan Halaman Input Data.....	51
Gambar 41. Halaman Input Data .....	51
Gambar 42. Rancangan Halaman Lihat Data.....	52

Gambar 43. Halaman Lihat Data .....	52
Gambar 44. Rancangan Halaman Data Transaksi.....	53
Gambar 45. Halaman Data Transaksi .....	53


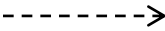
## DAFTAR SIMBOL

### Unified Modeling Language (UML)


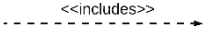
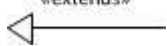



#### 1. Flowchart Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Terminator		Menyatakan permulaan atau akhir dari program
2	Garis Alir (Flowline)		Menyatakan arah atau aliran dari program
3	Preparation		Menyatakan proses inialisasi atau pemberian <i>value</i> (nilai) awal
4	Proses		Menyatakan proses perhitungan atau proses pengolahan data pada program
5	Input / Output		Menyatakan proses <i>input/output</i> data, parameter atau informasi
6	Decision		Menyatakan perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk proses selanjutnya
7	On Page Connector		Menyatakan penghubung bagian – bagian <i>flowchart</i> yang berbeda pada satu halaman
8	Off Page Connector		Menyatakan penghubung bagian – bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman yang berbeda

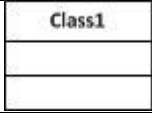
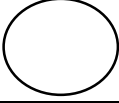

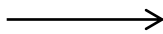



#### 2. Use Case Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Aktor		Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2	Dependency		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> )

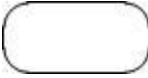






3	<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
4	<i>Include</i>		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit
5	<i>Extend</i>		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
6	<i>Association</i>		Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
7	<i>Use Case</i>		Bagian dari fungsionalitas sistem secara keseluruhan. Diwakili oleh bentuk elips, dengan nama <i>use case</i> di atas atau di dalam elips
8	<i>System</i>		Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas

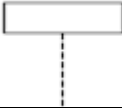


### 3. Class Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	<i>Class</i>		Kelas pada stuktur sistem
2	<i>Interface</i>		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3	<i>Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4	<i>Directed Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain
5	<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
6	<i>Dependency</i>		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7	<i>Nary Association</i>		Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek

#### 4. Activity Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	<i>Activity</i>		Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2	<i>Decision</i>		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3	<i>Initial Node</i>		Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4	<i>Activity Final Node</i>		Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5	<i>Fork Node</i>		Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

#### 5. Sequence Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	<i>Lifeline</i>		Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
2	<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi – informasi tentang aktifitas yang terjadi
3	<i>Return</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi – informasi tentang aktifitas yang terjadi