

**WEBSITE PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI KANTIN
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Ant. Ari Prasetyadi	(21.01.4615)
Dewa Indra Syahputra	(21.01.4634)
Saiful Riki Yulianto	(21.01.4598)
Zandy Kuncoro	(21.01.4627)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**WEBSITE PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI KANTIN
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Ant. Ari Prasetyadi	(21.01.4615)
Dewa Indra Syahputra	(21.01.4634)
Saiful Riki Yulianto	(21.01.4598)
Zandy Kuncoro	(21.01.4627)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

WEBSITE PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI KANTIN

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ant. Ari Prasetyadi

21.01.4615

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

B. m.

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
WEBSITE PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI KANTIN
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Ant. Ari Prasetyadi

21.01.4615

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

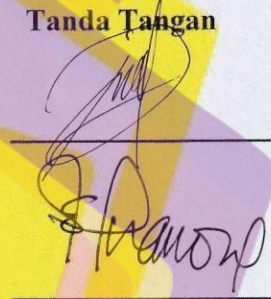
Tanda Tangan

Ainul Yaqin, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302255

Eko Pramono, S.Si, M.T

NIK. 190302580



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 30 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ant. Ari Prasetyadi
NIM : 21.01.4615

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

WEBSITE PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI KANTIN UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing : Barka Satya, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 30 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Ant. Ari Prasetyadi

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Tuhan Yang Maha Esa, puji syukur saya panjatkan atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul "Website pemesanan makanan dan minuman di kantin Universitas Amikom Yogyakarta". Tugas akhir ini membahas tentang sistem kantin online sebagai solusi yang inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan pelayanan di lingkungan kampus.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Saya sangat mengharapkan saran yang baik dari semua pihak. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua kelompok saya yang sudah kompak untuk menyelesaikan tugas akhir ini, terutama kepada Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dalam sebuah sistem kantin online di masa sekarang dan mendatang.

Yogyakarta, 1 Januari 2025



Ant. Ari Prasetyadi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR ISTILAH	viii
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Literatur Riview.....	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Website	5
2.2.2 DBMS (Database Management System).....	6
2.2.3 HTML (HyperText Markup Language)	7
2.2.4 Cascading Style Sheets (CSS).....	7
2.2.5 Payment Gateway.....	8
2.2.6 Javascript	8
2.2.7 Application Programming Interface (API).....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Langkah Penelitian.....	10
3.1.1 Potensi Masalah	11
3.1.2 Analisis kebutuhan.....	12
3.1.3 Desain produk	13
3. Implementasi.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Implementasi.....	33

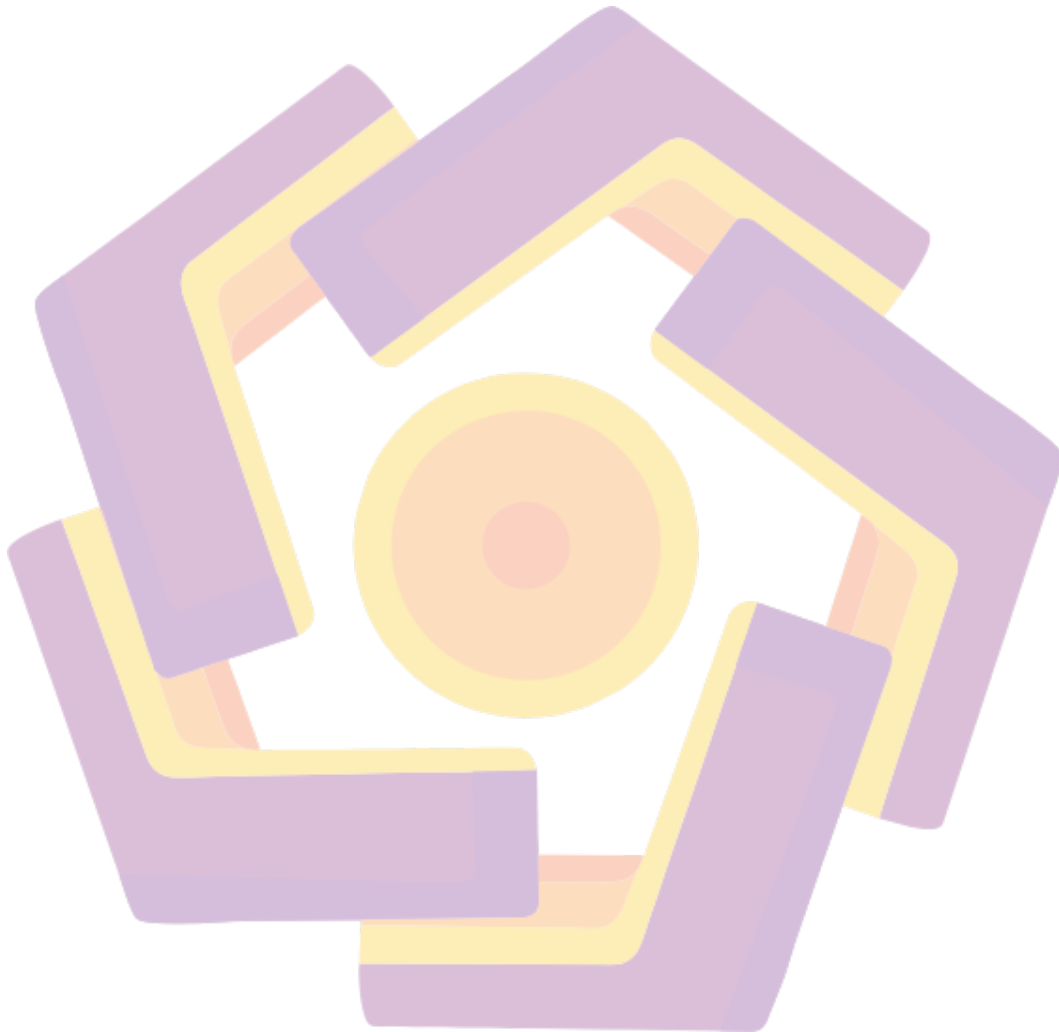
4.1.1	Halaman <i>Login</i>	33
4.1.2	Halaman <i>Dashboard</i>	33
4.1.3	Halaman Warung	34
4.1.4	Halaman pembayaran	35
4.1.5	Halaman <i>History</i> Pesanan.....	36
4.1.6	Halaman <i>Login</i> Admin	36
4.1.7	Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	37
4.1.8	Halaman Edit Profil Admin.....	37
4.1.9	Halaman <i>Dashboard</i> Penjual.....	38
4.1.10	Halaman Edit Profil Penjual.....	38
4.1.11	Halaman Daftar Warung Penjual.....	39
4.1.12	Halaman Daftar Produk Penjual	39
4.1.13	Halaman Daftar Produk Kategori	40
4.1.14	Halaman Edit Kategori Penjual	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....		46

DAFTAR GAMBAR

gambar 3. 1 metode waterfall	10
gambar 3. 2 implementasi sistem yang berjalan.....	12
gambar 3. 3 Use case diagram	14
gambar 3. 4 halaman beranda.....	15
gambar 3. 5 halaman menu warung.....	15
gambar 3. 6 halaman keranjang.....	16
gambar 3. 7 halaman profil pembeli.....	17
gambar 3. 8 halaman pembayaran	17
gambar 3. 9 halaman pemberitahuan	18
gambar 3. 10 halaman beranda penjual	18
gambar 3. 11 halaman daftar transaksi	19
gambar 3. 12 halaman daftar warung	19
gambar 3. 13 halaman daftar produk.....	20
gambar 3. 14 halaman kategori.....	21
gambar 3. 15 halaman lihat kategori produk	21
gambar 3. 16 halaman edit profile.....	22
gambar 3. 17 Activity Diagram	23
gambar 3. 18 Entity Relationship Diagram	24
gambar 4. 1 halaman login.....	32
gambar 4. 2 halaman dhasboard	32
gambar 4. 3 halaman warung.....	33
gambar 4. 4 halaman warung.....	33
gambar 4. 5 halaman pembayaran	34
gambar 4. 6 halaman pembayaran	34
gambar 4. 7 halaman pembayaran	35
gambar 4. 8 Halaman history pesanan.....	36
gambar 4. 9 Halaman login admin.....	36
gambar 4. 10 Halaman dashoard admin	37
gambar 4. 11 Halaman edit profil admin	37
gambar 4. 12 Halaman dashboard penjual.....	38
gambar 4. 13 Halaman edit profil penjual	38
gambar 4. 14 halaman daftar warung	39
gambar 4. 15 halaman daftar produk penjual	39
gambar 4. 16 halaman daftar produk penjual	40
gambar 4. 17 halaman daftar kategori penjual.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

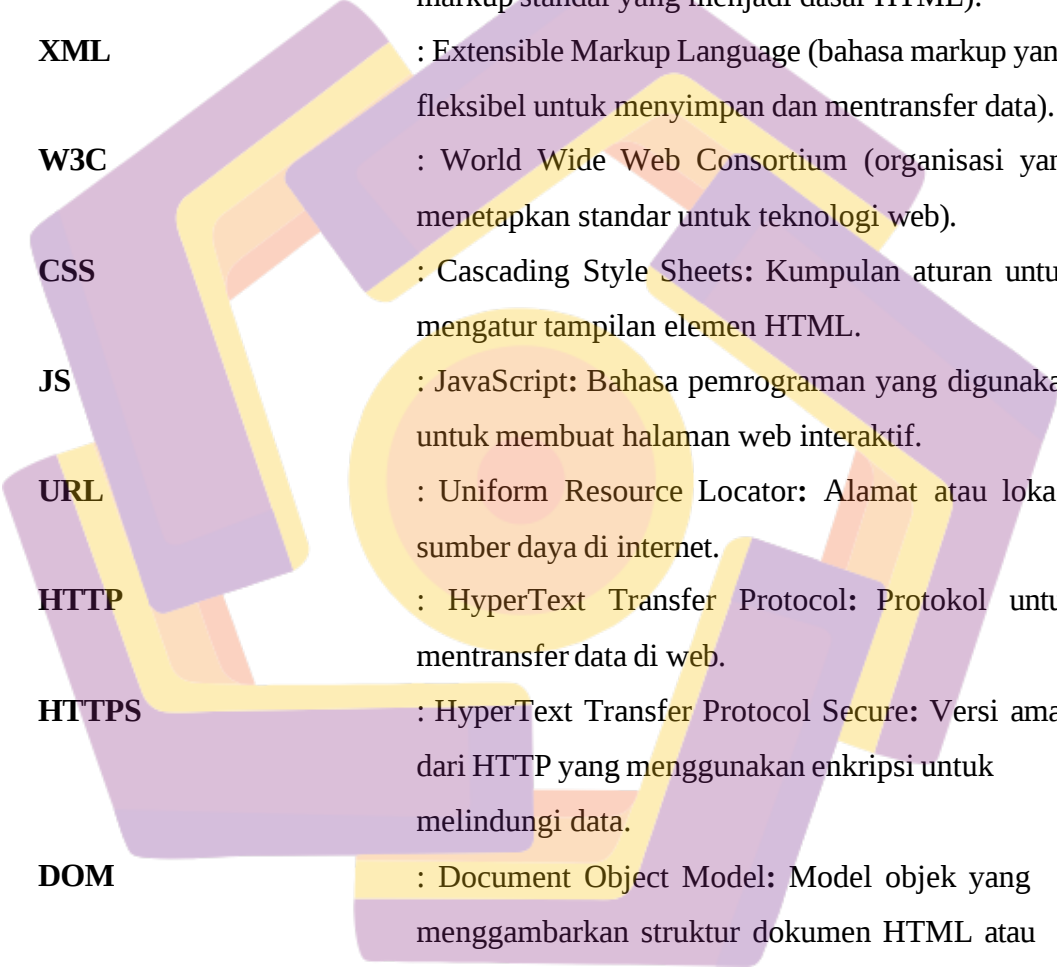
Lampiran 1. Profil obyek Penelitian.....	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	11



DAFTAR ISTILAH



E-Kantin	: Elektronik Kantin.
PC	: Personal Computer.
PHP	: Hypertext Preprocessor (bahasa pemrograman).
Ooad	: Object Oriented Analysis dan Design.
Appsgeyser.com	: Sebuah platform untuk membuat aplikasi Android.
Scrum	: Pengembangan perangkat lunak yang tangkas.
GrabFood	: Platform pemesanan makanan online.
Mycanteen	: Nama aplikasi kantin elektronik.
WWW	: World Wide Web.
LAN	: Local Area Network.
URL	: Uniform Resource Locator.
e-mail	: Electronic Mail.
DBMS	: Database Management System.
Hierarchical	: Model database yang diatur secara hierarki.
Network Model	: Merepresentasikan data dengan hubungan seperti jaringan
Relational Model	: menggunakan tabel untuk merepresentasikan data.
MySQL	: Sistem manajemen basis data relasional
PostgreSQL	: Sistem manajemen basis data relasional open-source.
SQL	: Structured Query Language (bahasa standar untuk pengelolaan database relasional).
NoSQL	: Not Only SQL (jenis database non-relasional).
JSON	: JavaScript Object Notation (format untuk pertukaran data).
Cassandra	: Apache Cassandra, sistem basis data terdistribusi open-source.
Microsoft SQL Server	: Sistem manajemen basis data relasional buatan Microsoft.



Oracle Database	: DBMS canggih yang sering digunakan di perusahaan besar.
Microsoft Access	: Sistem manajemen basis data desktop buatan Microsoft.
IBM DB2	: DBMS dari IBM untuk perusahaan besar.
HTML	: HyperText Markup Language (bahasa markup dasar untuk membangun halaman web).
SGML	: Standard Generalized Markup Language (bahasa markup standar yang menjadi dasar HTML).
XML	: Extensible Markup Language (bahasa markup yang fleksibel untuk menyimpan dan mentransfer data).
W3C	: World Wide Web Consortium (organisasi yang menetapkan standar untuk teknologi web).
CSS	: Cascading Style Sheets: Kumpulan aturan untuk mengatur tampilan elemen HTML.
JS	: JavaScript: Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman web interaktif.
URL	: Uniform Resource Locator: Alamat atau lokasi sumber daya di internet.
HTTP	: HyperText Transfer Protocol: Protokol untuk mentransfer data di web.
HTTPS	: HyperText Transfer Protocol Secure: Versi aman dari HTTP yang menggunakan enkripsi untuk melindungi data.
DOM	: Document Object Model: Model objek yang menggambarkan struktur dokumen HTML atau XML.
API	: Application Programming Interface: Sekumpulan fungsi yang memungkinkan aplikasi berkomunikasi satu sama lain.
UI	: User Interface: Antarmuka pengguna, yaitu bagian dari aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna.

UX	: User Experience: Pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web.
SDLC	: Software Development Life Cycle (Siklus hidup pengembangan perangkat lunak).
Waterfall	: Model pengembangan perangkat lunak berurutan seperti air terjun.
Analysis	: Tahap analisis kebutuhan sistem.
Design	: Tahap desain arsitektur system.
Implementation	: Tahap implementasi atau pengkodean sistem.
Maintenance	: Tahap pemeliharaan untuk memperbaiki atau meningkatkan sistem.
Testing	: Tahap pengujian untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan
QA	: Quality Assurance, proses memastikan kualitas sistem.
OS	: Operating System (Sistem Operasi).
XAMPP	: Software untuk pengembangan web local.
DBMS	: Database Management System (Sistem Manajemen Basis Data).
PHP	: Hypertext Preprocessor.
VSC	: Visual Studio Code: Code editor untuk menulis dan mengedit kode program.
Framework	:Kerangka kerja yang digunakan untuk mempercepat pengembangan aplikasi.
Web Server	: Server yang melayani permintaan HTTP/HTTPS dari klien.
Web Browser	: Peramban web untuk mengakses aplikasi
Vektor	: Besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	: Akar-akar persamaan

INTISARI

Pelayanan manual di kantin kampus sering menghadapi berbagai masalah, seperti antrian panjang, kesalahan pesanan, dan ketidaksesuaian layanan, yang mengakibatkan ketidakmampuan untuk memenuhi standar kualitas di era pendidikan 4.0. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mengevaluasi sejauh mana layanan kantin digital (*e-canteen*) dapat berkontribusi dalam meningkatkan *digital quotient* mahasiswa, serta memberikan solusi berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Aplikasi kantin *online*, sebagai salah satu bentuk sistem layanan digital, memfasilitasi integrasi dengan sistem pembayaran digital yang mempercepat transaksi, mengurangi kemungkinan kesalahan, dan meningkatkan keamanan pembayaran.

Di tingkat yang lebih luas, penerapan sistem kantin *online* berpotensi mengubah cara penyediaan layanan makan di kampus atau perusahaan, menjadikannya lebih efisien, terorganisir, dan responsif terhadap kebutuhan konsumen. Hal ini juga berperan dalam memperkuat ekosistem teknologi di kampus, di mana mahasiswa tidak hanya belajar untuk menggunakan teknologi, tetapi juga mengoptimalkan penggunaannya dalam konteks praktis. Aplikasi kantin *online* tidak hanya menyederhanakan pemesanan dan pembayaran, tetapi juga menjadi alat untuk meningkatkan kecerdasan digital mahasiswa (*digital quotient*), yang sejalan dengan upaya membangun keterampilan digital di era industri 4.0.

Dengan demikian, penerapan *e-canteen* sebagai platform digital dapat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas layanan kantin, mengoptimalkan pengelolaan operasional, serta memperkuat pendidikan digital bagi mahasiswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan berkelanjutan dan peningkatan kualitas kampus serta lulusannya.

Kata kunci : *E-Canteen*, Digital, Teknologi

ABSTRACT

The manual system of several campus canteens tends to be problematic because it causes queues, errors, and order discrepancies so that it does not meet the quality standards of special campus services in the era of education 4.0. This study aims to analyze problems related to the effectiveness of special digital canteen services (e-canteen) in improving students' digital quotient. This article was written using a literature review method that includes the steps of identification, evaluation, and synthesis of previous findings. Meanwhile, content analysis in this study was used to analyze in depth research data, both written and printed information in the mass media. The steps of content analysis begin with researching research problems, determining research methods and designs, searching for basic data from previous findings, and the relationship between contextual knowledge and other factors. Based on the literature review, it was concluded that e-canteen is a digital-based canteen application that not only instills healthy lifestyle habits but also stimulates students to develop digital quotient by using e-canteen digital technology. students not only function but also utilize it properly and correctly supported by adequate infrastructure can realize student habits in healthy canteen services and increase student digital intelligence so as to bring sustainable development and improve the quality of the campus and its graduates. Therefore, the use of e-canteen applications in special campus services is quite effective in improving student digital.

Keywords : E-Canteen, Digital, Tehlnologi