

## Perancangan Website Pada La Terra Café Jambi Sebagai Media Promosi Dan Informasi

Syifa Munawarah<sup>1</sup>, Rezaldy Yuliagsa Darma<sup>2</sup>, Teguh Anugrah<sup>3</sup>, Dr. Dodo Zenal Abidin, S.Kom, M.Kom<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email: [1syifamunawarah8@gmail.com](mailto:1syifamunawarah8@gmail.com) [2rezaldy2@gmail.com](mailto:2rezaldy2@gmail.com) [3Teguhanugrahanugrah@gmail.com](mailto:3Teguhanugrahanugrah@gmail.com)

Email Penulis Korespondensi: [dodozaenalabidin@gmail.com](mailto:dodozaenalabidin@gmail.com)

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 24-08-2023

Accepted : 08-09-2023

Published : 30-09-2023

**Kata Kunci:**

Perancangan, Website, Informasi, Promosi, Café

**Abstrak**– Pemanfaatan teknologi sebagai sarana promosi dan informasi, terutama melalui *website* telah menjadi media penting dalam penyampaian informasi. Demikian halnya promosi yang dilakukan oleh La Terra *café*, meskipun telah berhasil memanfaatkan media sosial sebagai alat promosi, namun La Terra *café* belum memiliki *website* resmi yang menyediakan informasi lengkap tentang *café* tersebut. Tujuan perancangan *website* untuk mempermudah melakukan promosi dan penyampaian informasi serta meningkatkan pemasaran melalui media promosi yang lebih efektif dan efisien. *Website* ini dirancang menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Adapun metode yang digunakan adalah model *waterfall*, serta pendekatan model sistem UML diantaranya *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Melalui penelitian ini, diharapkan La Terra *café* dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam mempromosikan usaha mereka.

**Abstract**– The use of technology as a means of promotion and information, especially through websites, has become an important medium for conveying information. Likewise the promotion carried out by La Terra Café, although it has succeeded in utilizing social media as a promotional tool, La Terra Café does not yet have an official website that provides complete information about the Café. The purpose of website design is to make it easier to carry out promotions and convey information and improve marketing through more effective and efficient promotional media. This website is designed using the PHP programming language and MySQL database. The method used is the waterfall model, as well as the UML system model approach including use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. Through this research, it is hoped that La Terra Café can optimize the use of information technology in promoting their business.

**Keywords:**

Design, Website, Information, Promotion, Café

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

La Terra *café* adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang kuliner dan terletak di Jl. Kol Abunjani, Tugu Juang, Kota Jambi (*Rooftop Christine Bakery*). Berdiri pada pertengahan tahun 2022 tepatnya tanggal 25 Juni 2022, menyuguhkan pemandangan kota Jambi dengan ikon utama tugu juang. *Café* yang menyediakan makanan dan minuman serta beberapa jenis kopi, menjadi populer dikalangan anak muda Jambi dan menjadi tujuan favorit sebagai tempat untuk berkumpul atau mengerjakan tugas.

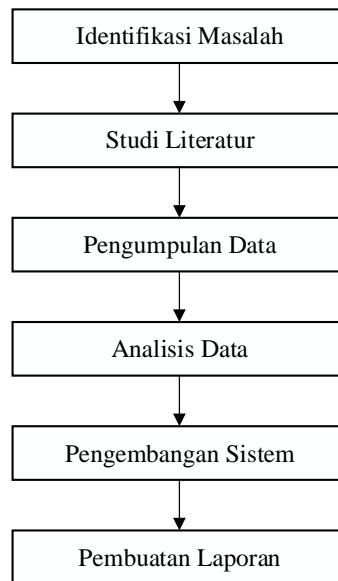
Saat ini suatu bidang usaha seperti *café* tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran maupun promosi secara *online* seperti *website* [1]. Dengan adanya *website* sebagai media promosi dan informasi dapat membantu dalam memperkanalkan suatu tempat menjadi lebih efisien dari segi biaya, tenaga dan waktu, sehingga efektif dalam mencapai tujuan untuk mengembangkan suatu usaha terutama *café* [2].

Dari hasil pengamatan dan wawancara langsung dengan penanggung jawab *café*, La Terra belum memiliki *website* yang menyediakan informasi mengenai La Terra *café* dan hanya melakukan promosi lewat media sosial sehingga kurangnya informasi mengenai *café* tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis ingin mengangkat judul penelitian “Perancangan *Website* Pada La Terra *café* Jambi Sebagai Media Promosi dan Informasi”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka penelitian (*framework*) sangat diperlukan untuk membantu penyusunan penelitian. Kerangka penelitian ini berisi langkah-langkah yang akan dilakukan untuk penyelesaian masalah. Langkah-langkah kerangka penelitian ini seperti gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

## 2.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang digambarkan diatas, maka dapat dijelaskan masing-masing tahap dalam penemilition adalah sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi masalah pada penelitian yang dilakukan sehingga dapat memberikann solusi atas permasalahan yang ada, berupa pengamatan pada sistem promosi yang sedang berjalan di La Terra *café* Jambi, dimana *café* hanya melakukan promosi lewat media sosial Instagram dan tidak memiliki *website* untuk mempromosikan *café* tersebut.

### 2. Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian terhadap landasan teori dan literatur-literatur yang akurat dengan masalah yang ada pada tahap sebelumnya, yaitu mencari dan mempelajari dari berbagai sumber buku, jurnal, artikel dari *internet*, perpustakaan Universitas Dinamika Bangsa, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

### 3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian data dengan tahap sebagai berikut:

#### a. Pengamatan langsung (*Observasi*)

Peneliti melakukan pengamatan dengan datang langsung ke La Terra *café* untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, seperti mencatat menu-menu yang terdapat di *café* baik minuman maupun makanan, mengambil foto-foto suasana *café*, mencatat fasilitas yang disediakan *café*, dan kegiatan apasaja serta acara atau *ivent* apa yang biasa diadakan *café*.

#### b. Wawancara (*Interview*)

Pada tahap ini peneliti melakukan tanya jawab atau wawancara langsung dengan penanggung jawab La Terra *café* untuk memperoleh informasi serta keakuratan data yang diperoleh secara lisan. Informasi yang didapat dari hasil wawancara yang dilakukan berupa, mengenai latar belakang *café*, kapan *café* ini didirikan, media promosi apa yang dilakukan, menu-menu apa yang paling disukai pengunjung dan apakah ada media lain yang digunakan untuk promosi selain media sosial.

#### c. Penelitian Pustaka

Peneliti mempelajari teori dan konsep yang berhubungan dengan masalah yang diteliti melalui buku ataupun *internet*, mengenai strategi promosi yang efektif untuk *café*.

### 4. Analisis Data

Setelah tahap pengumpulan data, penulis melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, baik itu hasil wawancara dengan pemilik La Terra *café* maupun dari berbagai sumber literatur. Hal ini bertujuan untuk mengelompokkan data apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan sistem nantinya.

### 5. Pengembangan Sistem

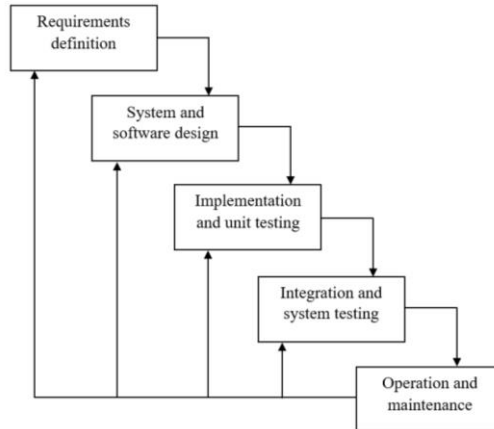
Pada tahap pengembangan sistem, dilakukan pengembangan sistem *website* promosi dan informasi dengan menggunakan model *waterfall* (air terjun).

### 6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan laporan penelitian yang berguna untuk memperjelas serta merangkum seluruh kegiatan perancangan *website* pada La Terra *café* Jambi untuk bahan evaluasi terhadapp penelitian yang telah dilakukan.

## 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model *waterfall* (air terjun) sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sistematis dan juga berurutan. Adapun tahap model *waterfall* dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Tahapan Model Waterfall [3]

## 2.4 Alat Bantu Pemodelan Program

Alat bantu pemodelan adalah alat yang digunakan untuk merancang model atau desain sistem baru yang digunakan saat membangun program. Pada penelitian ini menggunakan alat bantu pemodelan premodelan program antara lain UML terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

### 1. UML (*Unified Modeling Language*)

Rosa et al. [4] menyatakan UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

### 2. *Use Case Diagram*

Ahmad et al. [5] Use case diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara system, external system dan user. Dengan kata lain, digram ini menjelaskan siapa yang akan menggunakan sistem tersebut dan bagaimana cara user tersebut berinteraksi dengan sistem.

### 3. *Activity Diagram*

Murad [6] menyatakan *activity diagram* merupakan diagram yang bersifat dinamis. *Activity diagram* adalah tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses.

### 4. *Class Diagram*

Sri Mulyani [7] menyatakan class diagram adalah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas.

## 2.5 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka direkomendasikan sebuah sistem pada *website* yang dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada La Terra *café* Jambi.

### 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional sistem merupakan deskripsi mengenai apa yang akan dikerjakan oleh sistem pada *website* agar sesuai dengan kebutuhan *user*. Adapun fungsi utama yang dilakukan oleh sistem *website* pada La Terra *café* sebagai media promosi dan informasi, sebagai berikut:

- Admin dapat melakukan *login* dan *logout*, admin dapat mengelola data makanan, data minuman, data *ivent*, data *gallery* dan data tentang kami.
- Pengunjung dapat melihat beranda, daftar menu, *ivent*, *gallery* dan tentang kami.

### 2. Analisis Kebutuhan *Non-fungsional*

Selain kebutuhan fungsional yang akan terpenuhi, sistem pada *website* yang dirancang juga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan *non-fungsional*, sebagai berikut:

#### a. Kegunaan

Dalam segi kegunaan, *webiste* dapat menampilkan tampilan *interface* yang mudah dan dapat digunakan oleh konsumen dan *admin*.

#### b. Fungsi

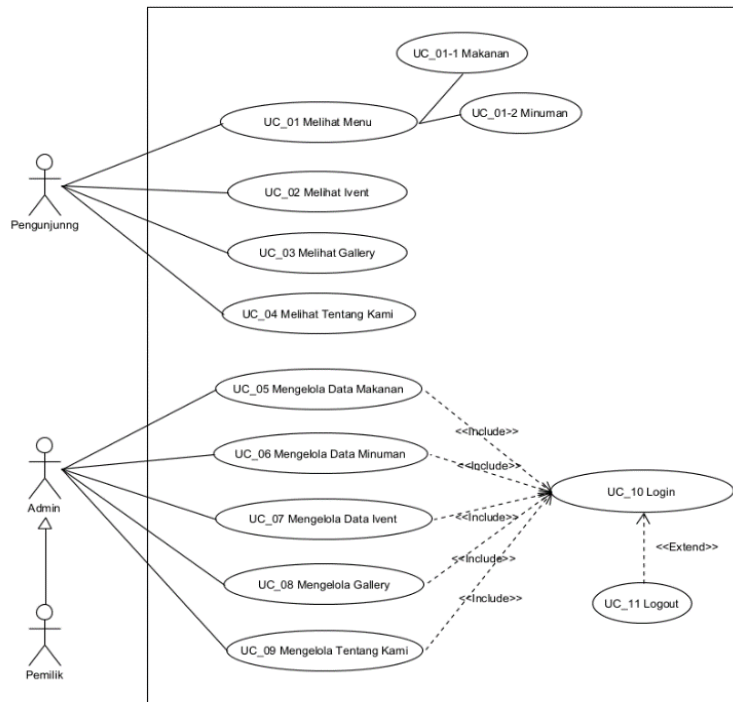
Kemudahan dalam mencari lokasi La Terra *café* Jambi, serta kemudahan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

c. Keamanan

Sistem *website* dilengkapi dengan sistem keamanan fitur *login* dan *logout*, dimana *admin* harus memasukan *email addres* dan *password* dengan benar untuk mendapatkan hak aksesnya agar dapat masuk kedalam sistem *website*.

3. Use Case Diagram

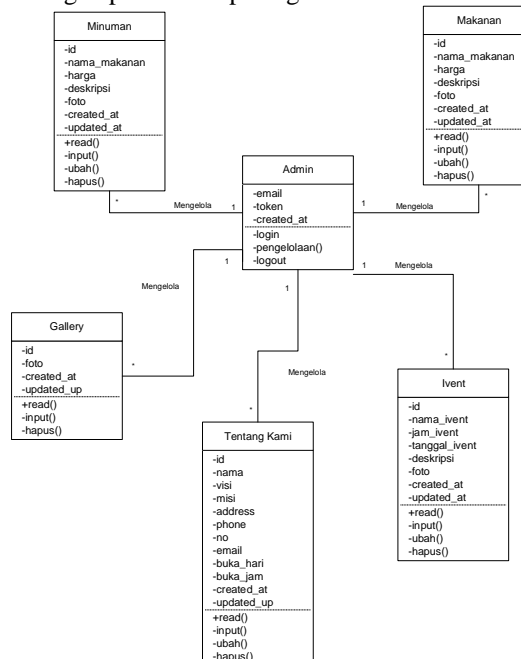
*Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut *use case* yang dirancang dapat di lihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Use Case Diagram

4. Class Diagram

*Class diagram* menggambarkan kelas berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkan antara kelas-kelas. Berikut *class diagram* yang dirancang dapat di lihat pada gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Class Diagram

## 2.6 Rancangan Algoritma Program

Untuk menggambarkan algoritma program, penulis menggunakan alat bantu berupa *flowchart*. *Flowchart* adalah suatu bagian yang menggambarkan arus logika dari data yang akan diproses ke dalam suatu program dari awal sampai akhir. Berikut ini *flowchart-flowchart* program yang dibuat:

1. *Flowchart login admin*  
*Flowchart login admin* berisikan langkah-langkah aktor mengisi *username* dan *password* untuk dapat masuk ke halaman admin, kemudian sistem akan melakukan pengecekan *username* dan *password* pada *database*, jika benar maka sistem akan menampilkan halaman menu utama admin, namun jika salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan aktor harus melakukan pengisian *username* dan *password* ulang.
2. *Flowchat mengelola tentang kami*  
*Flowchart* mengelola tentang kami berisikan langkah-langkah aktor dapat mengelola data tentang kami dari dalam sistem seperti mengisi data dan mengedit data tentang kami.
3. *Flowchart mengelola data makanan*  
*Flowchar* mengelola data makanan berisikan langkah-langkah aktor dapat mengelola data makanan dari dalam sistem seperti menambah, mengedit, dan menghapus data makanan.
4. *Flowchart mengelola data minuman*  
*Flowchar* mengelola data minuman berisikan langkah-langkah aktor dapat mengelola data minuman dari dalam sistem seperti menambah, mengedit, dan menghapus data minuman.
5. *Flowchart mengelola data ivent*  
*Flowchar* mengelola data ivent berisikan langkah-langkah aktor dapat mengelola data *iven* dari dalam sistem seperti menambah, mengedit, dan menghapus data *ivent*.
6. *Flowchart mengelola data gallery*  
*Flowchar* mengelola data *gallery* berisikan langkah-langkah aktor dapat mengelola data *gallery* dari dalam sistem seperti menambah dan menghapus data *gallery*.

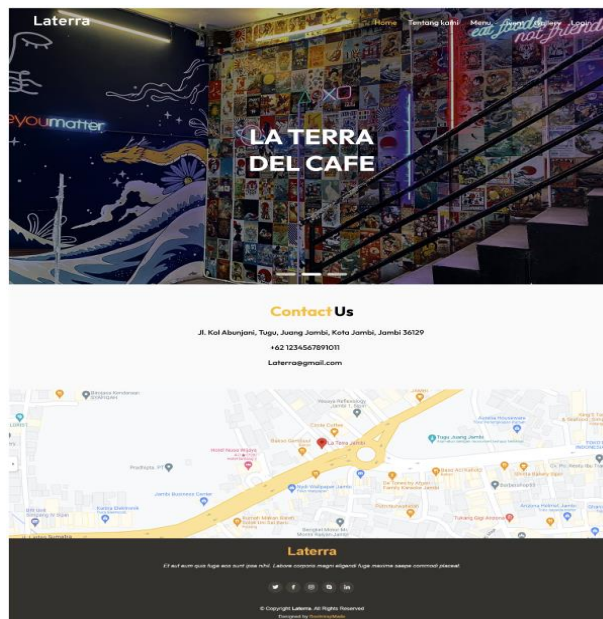
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program digunakan untuk menerapkan perancangan yang telah di desain berdasarkan halaman-halaman, menu, dan *form* yang telah dirancang sebelumnya.

### 3.1 Halaman Tampilan Output

#### 1. Tampilan beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama pada sistem. Pengujung dapat langsung mengklik menu-menu yang ada dalam sistem.

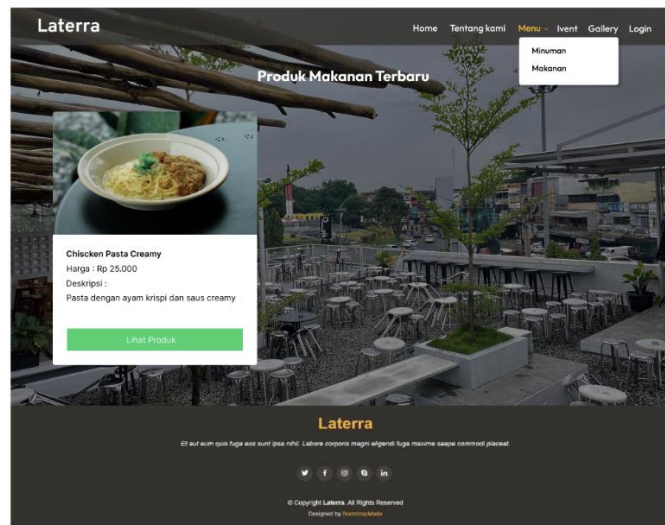


Gambar 5. Tampilan Beranda

#### 2. Tampilan menu makanan



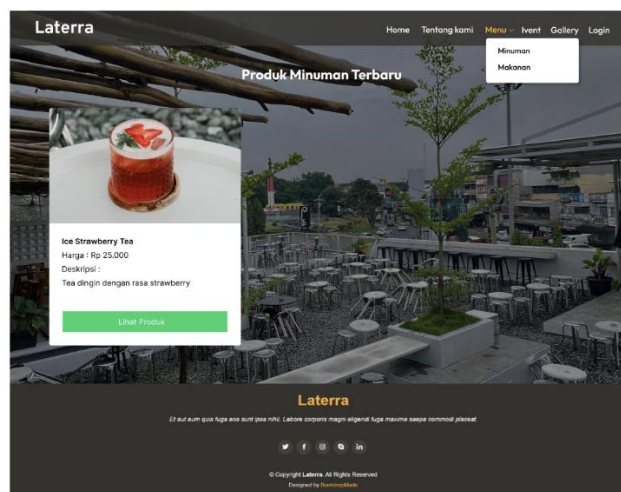
Halaman menu makanan merupakan halaman yang akan tampil apabila pengunjung mengklik menu makanan.



**Gambar 6. Tampilan Menu Makanan**

3. Tampilan menu minuman

Halaman menu minuman merupakan halaman yang akan tampil apabila pengunjung mengklik menu minuman.



**Gambar 7. Tampilan Menu Minuman**

4. Tampilan *ivent*

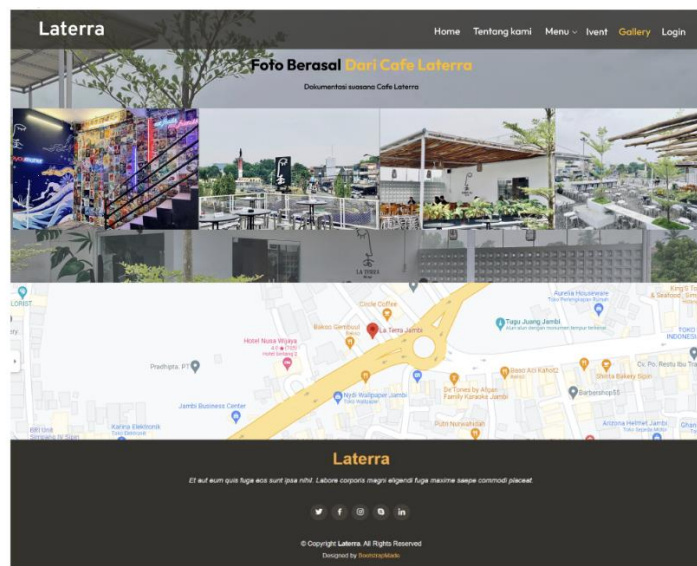
Halaman *ivent* merupakan halaman yang akan tampil apabila pengunjung mengklik menu *ivent*.



Gambar 8. Tampilan *Ivent*

5. Tampilan *gallery*

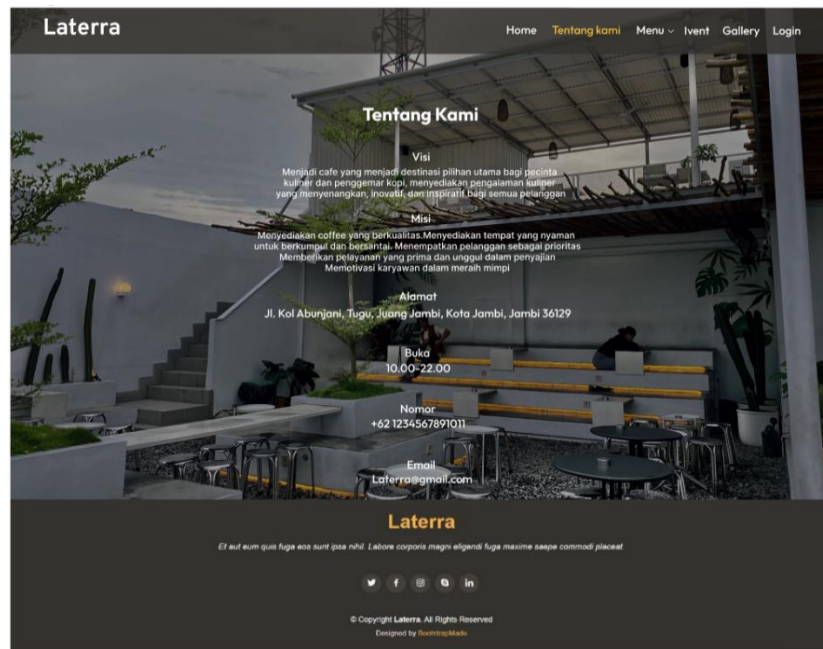
Halaman *gallery* merupakan halaman yang akan tampil apabila pengunjung mengklik menu *gallery*.



Gambar 9. Tampilan *Gallery*

6. Tampilan *tentang kami*

Halaman *tentang kami* merupakan halaman yang akan tampil apabila pengunjung mengklik menu *tentang kami*.

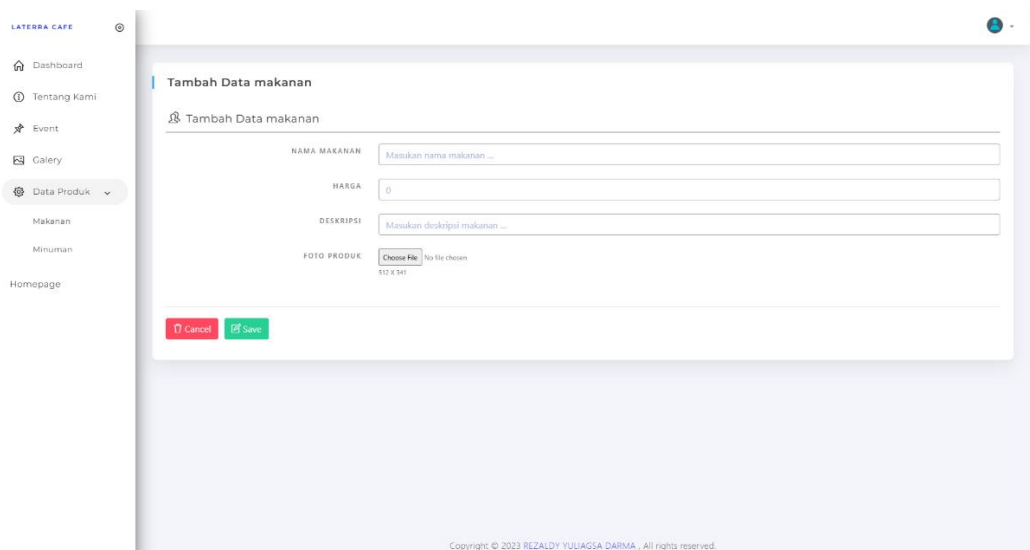


Gambar 10. Tampilan Tentang Kami

### 3.2 Halaman Tampilan Input

#### 1. Tampilan *input* makanan

Halaman *input* data makanan merupakan halaman yang ditampilkan apabila admin mengklik menu data makanan.

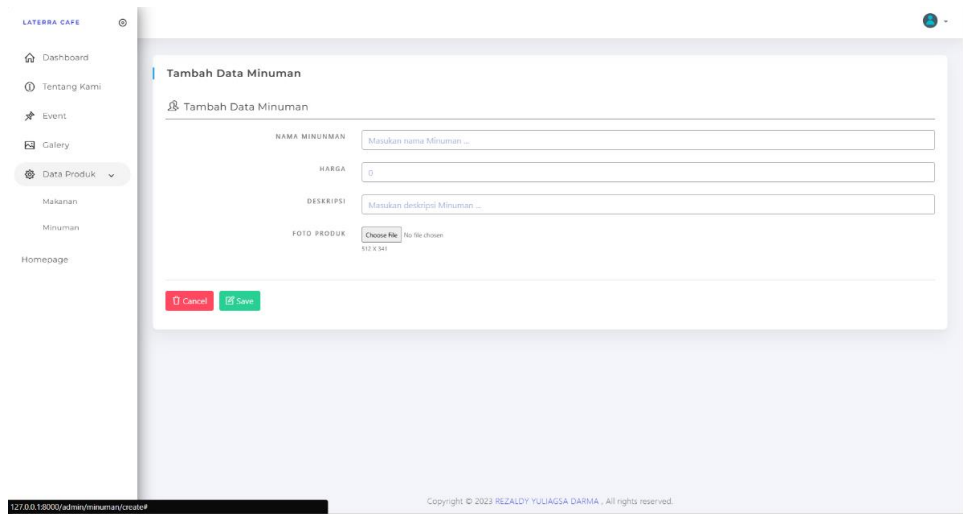


Gambar 11. Tampilan *Input* Makanan

#### 2. Tampilan *input* minuman

Halaman *input* data minuman merupakan halaman yang ditampilkan apabila admin mengklik menu data minuman.

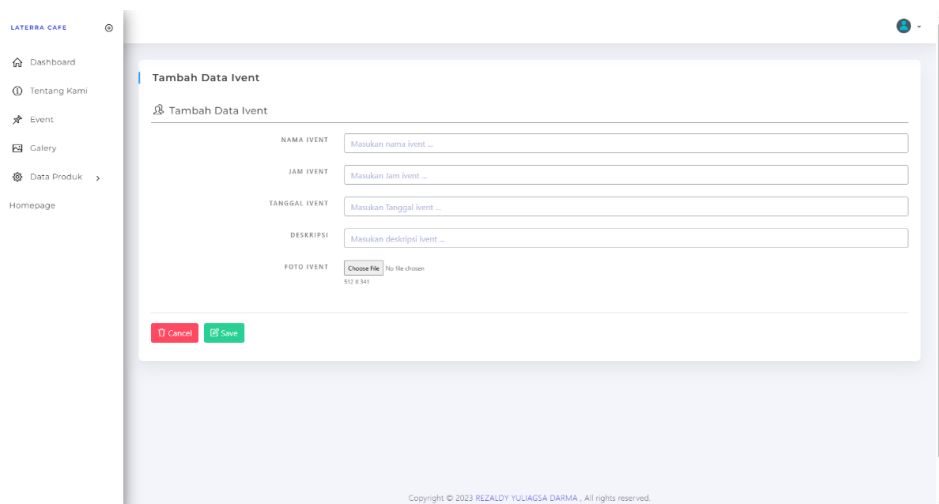




Gambar 12. Tampilan *Input Minuman*

### 3. Tampilan *input event*

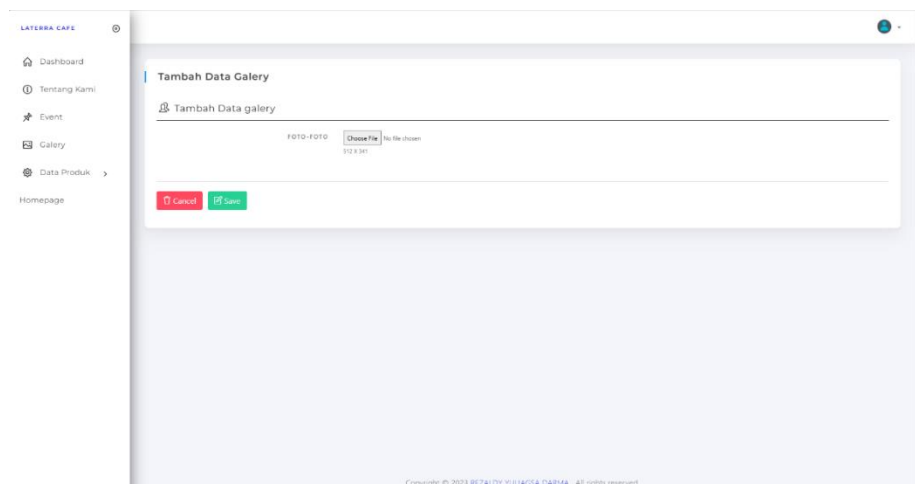
Halaman *input data event* merupakan halaman yang ditampilkan apabila admin mengklik menu data *event*.



Gambar 13. Tampilan *Input Event*

### 4. Tampilan *input gallery*

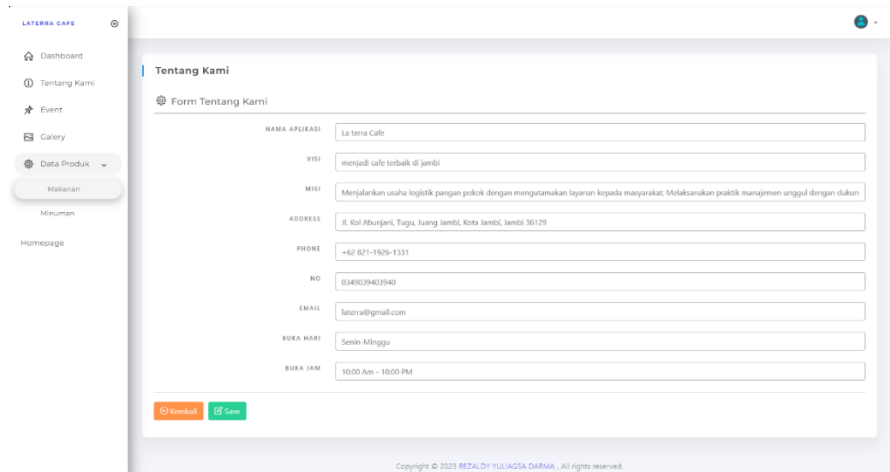
Halaman *input data gallery* merupakan halaman yang ditampilkan apabila admin mengklik menu data *gallery*.



Gambar 14. Tampilan *Input Gallery*

## 5. Tampilan *input* tentang kami

Halaman *input* data tentang kami merupakan halaman yang ditampilkan apabila admin mengklik menu data tentang kami.



The screenshot shows a web application interface for 'La Terra Cafe'. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Tentang Kami, Event, Gallery, Data Produk (expanded to show Makanan and Minuman), and Homepage. The main content area is titled 'Tentang Kami' and contains a 'Form Tentang Kami'. The form fields are as follows:

Field	Value
NAMA APLIKASI	La terra Cafe
VISI	menjadi cafe terbaik di jambi
MISI	Menjalankan usaha logistik pangan pokok dengan menggunakan layanan kepada masyarakat. Melaksanakan praktik manajemen unggul dengan dukungan
ADDRESS	R. Koi Abunjeri, Tugu, Juang Jambi, Kota Jambi, Jambi 36120
PHONE	+62 821-15026-4331
NO	0349039403940
EMAIL	laterra@gmail.com
BUKA HARI	Senin-Minggu
BUKA JAM	10:00 Am - 10:00 PM

At the bottom of the form are two buttons: 'Kembali' (orange) and 'Simpan' (green). A small copyright notice is visible at the bottom: 'Copyright © 2023 REZALDIY YULLAGSA DARMA, All rights reserved.'

Gambar 15. Tampilan *Input* Tentang Kami

## 4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis berhasil merancang sebuah program *website* sebagai media promosi dan informasi untuk La Terra *café* yang sebelumnya tidak memiliki *website* untuk mempromosikan *café* mereka secara lebih luas. *Website* ini dilengkapi dengan fasilitas yang memudahkan admin dalam mengelola berbagai data seperti makanan, minuman, *ivent*, *gallery*, dan profil *café*. Dengan tampilan menarik dan responsif, *website* ini memiliki peran penting dalam meningkatkan citra *café*, karena tampilan yang menarik akan menarik perhatian pengunjung.

Konten-konten informatif seperti menu, lokasi, jam operasional, serta acara khusus turut disajikan dalam *website* ini, membantu calon pelanggan untuk dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan. Galeri foto yang menarik mengenai suasana *café*, hidangan makanan, dan minuman yang ditawarkan juga turut membantu menarik minat para pengunjung. Agar *website* dapat berjalan dengan baik, diharapkan admin dapat memperbarui konten secara berkala, seperti rutin memperbarui menu, informasi, *gallery*, *ivent*, dan menjaga agar informasi yang disajikan tetap akurat dan terkini.

## REFERENCES

- [1] Romi Wijaya, Masriadi, and Muhammad Iklas, "Perancangan Website Penjualan Dan Promosi Pada Sentra Kerajinan Rotan Asmidar Padang," *Informations System Development*, vol. 5, no. 2, pp. 52–58, 2020.
- [2] Hasugian and Penda Sudarto, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 82–86, 2018.
- [3] Y. Dwi Wijaya and M. Wardah Astuti, "Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," pp. 273–276, 2019.
- [4] R. A. S. and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung, 2014.
- [5] A. Yani<sup>1</sup> and B. Saputra<sup>2</sup>, "Rancang Bangun Sistem Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web (Studi Kasus di SMK Nusa Putra Kota Tangerang)," vol. 11, no. 2, 2018.
- [6] D. Fitria Murad, N. Kusniawati, and A. Asyanto, "Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpaudi Kota Semarang," *Jurnal CCIT*, vol. 7, no. 1, pp. 44–58, Aug. 2013.
- [7] A. C. Prof. Dr. Sri Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: SisteMatika, 2016.