

PEMBANGUNAN *WEBSITE* PENJUALAN KUE DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat oleh:

AGUSTINUS EVANRE OLIVER

210711193

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PEMBANGUNAN WEBSITE PENJUALAN KUE DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI

yang disusun oleh

Agustinus Evanre Oliver

210711193

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 05 Agustus 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Stephanie Pamela Adithama, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eduard Rusdianto, ST., MT.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Stephanie Pamela Adithama, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Th. Devi Indriasari, S.T., M.Sc., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Kusworo Anindito, S.T, M.T.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 05 Agustus 2025

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustinus Evanre Oliver
NPM : 210711193
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pembangunan *Website* Penjualan Kue Dengan Pendekatan Gamifikasi

Menyatakan dengan ini:

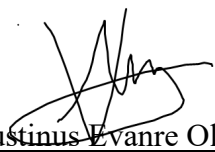
1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 July 2025

Yang Menyatakan,

Penulis


Agustinus Evanre Oliver
210711193

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk dirinya sendiri—seseorang yang dulu dikenal sebagai pribadi ceria, murah senyum, dan penuh semangat. Namun, sebuah peristiwa yang begitu menghancurkan datang dan mengubah segalanya. Senyum yang dulu begitu mudah muncul, perlahan menghilang. Semangat yang dulu menyala, mulai padam, menjadi pribadi yang diam, menutup diri, takut melangkah, bahkan takut berharap. Ada masa di mana memutuskan untuk berhenti dari segalanya—dari mimpi, dari perjuangan, dari hidup yang dulu di yakini. Tapi dalam titik paling gelap itu, Tuhan menunjukkan kasih-Nya dengan cara yang paling lembut: memberi satu kesempatan lagi. Kesempatan untuk bangkit, untuk melanjutkan visi dan misi yang pernah di tinggalkan. Dan dari kesempatan itu, lahirlah karya ini—sebagai bukti bahwa seseorang yang pernah hampir hilang, masih bisa kembali.

Penulis juga mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua yang luar biasa. Mereka tidak hanya menjadi saksi dari kejatuhan penulis, tapi juga ikut merasakan luka dan kesulitannya. Dengan penuh cinta, mereka menekan kebutuhan mereka sendiri, mengabaikan kenyamanan pribadi, dan memilih untuk tetap mendahulukan penulis. Meskipun tak pernah banyak bicara, penulis tahu ada begitu banyak beban yang mereka pikul dalam diam. Rasa sakit mereka tak selalu terlihat, tapi sangat terasa. Untuk semua pengorbanan yang tak pernah diminta kembali, penulis hanya bisa menjawab dengan rasa terima kasih yang tak akan pernah cukup.

Dan untuk kakak-kakak tercinta, yang tak hanya hadir sebagai saudara, tapi juga sebagai tiang penguat dalam perjalanan panjang pendidikan ini—terima kasih telah menjadi bagian besar dari cerita ini. Tanpa kalian, mungkin langkah ini sudah terhenti sejak lama. Terima kasih telah membiayai, mendukung, dan mempercayai bahwa penulis mampu, bahkan saat penulis sendiri pun ragu. Kebaikan kalian adalah bagian dari alasan mengapa penulis masih berdiri hari ini.

“My story could have ended here, but it didn’t;”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Pembangunan *Website* Penjualan Kue Dengan Pendekatan Gamifikasi” dengan baik dan lancar.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

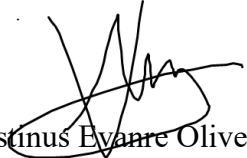
Penulis menyadari bahwa pada pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini Penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa, karena atas Rahmat kasih-Nya yang selalu mengayomi Penulis.
2. Bapak Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T. IPU, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Paulus Mudjihartono, S.T., M.T., Ph.D. selaku Ketua Departemen Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
4. Bapak Thomas Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
5. Stephanie Pamela Adithama, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada Penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Eduart Rusdianto, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Orang Tua yang telah memberikan semangat , dukungan serta doa yang tiada habisnya.
8. Hilaria Amanda Clarisa, S.S. selaku kakak yang telah membiayai perkuliahan penulis selama ini
9. Georgius Evando Alister, S.E. selaku abang yang telah membiayai akomodasi serta tempat tinggal penulis selama menempuh jenjang perkuliahan.

10. Gregorius Fuchen Taran Boro yang telah rela memberikan banyak waktu serta tenaga pada saat penulis berada di posisi terendah selama jenjang perkuliahan.
11. Rinto Y.B. Gorang Mau selaku psikolog pribadi penulis, yang membantu memberikan nasihat serta dukungan emosional selama menyelesaikan tugas akhir
12. Untuk pribadi yang senantiasa hadir memberi semangat, kesabaran, serta doa yang tak henti mengiringi penulis. Kehadiran dan perhatianmu menjadi kekuatan berarti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 30 Juli 2025


Agustinus Eyanre Oliver
210711193

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Latar Belakang	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Rumusan Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Batasan Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Tujuan Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
E. Metode Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
F. Sistematika Penulisan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	1
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
1. <i>Website</i>	11
2. <i>Framework</i>	11
3. <i>Database MySQL</i>	12
4. Digitalisasi UMKM dalam Industri Kuliner.....	13
5. Gamifikasi	14
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	14
A. Analisis Sistem	14
B. Lingkup Masalah	16
C. Perspektif Produk	17
D. Fungsi Produk.....	18
E. Kebutuhan Antarmuka.....	43
1. Kebutuhan Antarmuka Pengguna.....	43
2. Kebutuhan Antarmuka <i>Hardware</i>	47
3. Kebutuhan Antarmuka <i>Software</i>	47
4. Kebutuhan Antarmuka Komunikasi	48
5. Kebutuhan Antarmuka Sistem.....	48
F. Perancangan	49
1. Perancangan Data	49
2. Perancangan Arsitektur	51
3. Perancangan Antarmuka.....	53
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	75
A. Gamifikasi	75
B. Implementasi Fitur Jarak Pengiriman.....	77
C. Implementasi Sistem Antarmuka.....	78
D. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak.....	158
E. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna.....	164
BAB VI PENUTUP	170
DAFTAR PUSTAKA	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Sistem Komponen– <i>Framework</i> pada Laravel	12
Gambar 3.2 Ilustrasi Arsitektur MySQL dan DBMS	13
Gambar 3.3 Hirarki <i>Software Development Life Cycle</i>	14
Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
Gambar 3.4 7 Elemen Dasar Gamifikasi	15
Gambar 4.1 <i>Use Case Website</i> HestiaCake	18
Gambar 4.2 <i>Entity Relationship Diagram Website</i> Penjualan Kue HestiaCake ..	49
Gambar 4.3 Arsitektur Sistem Informasi <i>website</i> HestiaCake	51
Gambar 4.4 <i>Package Diagram Website</i> Penjualan Kue HestiaCake.....	52
Gambar 4.5 <i>Class Diagram Website</i> Penjualan Kue HestiaCake	53
Gambar 4.6 <i>Mockup Halaman Landing Page</i>	53
Gambar 4.7 <i>Mockup Halaman Login</i>	54
Gambar 4.8 <i>Mockup Halaman Register</i>	54
Gambar 4.9 <i>Mockup Halaman Forgot Password</i>	55
Gambar 4.10 <i>Mockup Halaman Dashboard User</i>	55
Gambar 4.11 <i>Mockup Halaman Katalog Produk User</i>	56
Gambar 4.12 <i>Mockup Halaman Keranjang</i>	57
Gambar 4.13 <i>Mockup Modal Checkout</i>	57
Gambar 4.14 <i>Mockup Halaman Rewards</i>	58
Gambar 4.15 <i>Mockup Halaman Reward History</i>	58
Gambar 4.16 <i>Mockup Halaman Vouchers</i>	59
Gambar 4.17 <i>Mockup Halaman Profile User</i>	60
Gambar 4.18 <i>Mockup Halaman Edit User</i>	60
Gambar 4.19 <i>Mockup Halaman Tambah Alamat User</i>	61
Gambar 4.20 <i>Mockup Halaman Transaksi User</i>	61
Gambar 4.21 <i>Mockup Halaman History Transaksi User</i>	62
Gambar 4.22 <i>Mockup Halaman Dashboard Admin</i>	62
Gambar 4.23 <i>Mockup Halaman Produk Admin</i>	63
Gambar 4.24 <i>Mockup Halaman Tambah Produk Admin</i>	63
Gambar 4.25 <i>Mockup Halaman Edit Produk Admin</i>	64
Gambar 4.26 <i>Mockup Modal Delete Produk Admin</i>	64

Gambar 4.27 <i>Mockup</i> Halaman Transaksi Admin	65
Gambar 4.28 <i>Mockup</i> Halaman <i>History</i> Transaksi Admin.....	66
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> Modal Masukkan Jarak Admin	66
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> Modal Konfirmasi Pembayaran Admin	67
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> Halaman Manajemen <i>Rewards</i> Admin	67
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Halaman Tambah <i>Reward</i> Admin.....	68
Gambar 4.33 <i>Mockup</i> Halaman <i>Edit Reward</i> Admin	69
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Modal <i>Delete Reward</i> Admin	69
Gambar 4.35 <i>Mockup</i> Halaman Manajemen <i>Customer</i> Admin.....	70
Gambar 4.36 <i>Mockup</i> Halaman Tambah <i>Customer</i> Admin.....	70
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Halaman Detail <i>Customer</i> Admin.....	71
Gambar 4.38 <i>Mockup</i> Halaman <i>Edit Customer</i> Admin	72
Gambar 4.39 <i>Mockup</i> Modal <i>Delete Customer</i> Admin.....	72
Gambar 4.40 <i>Mockup</i> Halaman Laporan Pendapatan.....	73
Gambar 4.41 <i>Mockup</i> Halaman Laporan Penjualan Produk	73
Gambar 4.42 <i>Mockup</i> Halaman Harga Pengiriman	74
Gambar 5.1 Tampilan <i>Landing Page</i>	79
Gambar 5.2 Potongan Kode Halaman <i>Landing Page</i>	80
Gambar 5.3 Tampilan Halaman <i>Login</i>	82
Gambar 5.4 Potongan Kode Halaman <i>Login</i>	82
Gambar 5.5 Potongan Kode Halaman <i>Login</i> (2).....	83
Gambar 5.6 Tampilan Halaman <i>Register</i>	85
Gambar 5.7 Potongan Kode Halaman <i>Register</i>	85
Gambar 5.8 Potongan Kode Halaman <i>Register</i> (2)	86
Gambar 5.9 Halaman <i>Forgot Password</i>	87
Gambar 5.10 Potongan Kode Halaman <i>Forgot Password</i>	88
Gambar 5.11 Potongan Kode Halaman <i>Forgot Password</i> (2)	88
Gambar 5.12 Halaman <i>Dashboard User</i>	90
Gambar 5.13 Halaman <i>Dashboard User</i> (2)	90
Gambar 5.14 Potongan Kode Halaman <i>Dashboard User</i>	91
Gambar 5.15 Potongan Kode Halaman <i>Dashboard User</i> (2)	92
Gambar 5.16 Halaman Katalog Produk <i>User</i>	93

Gambar 5.17 Potongan Kode Halaman Katalog Produk <i>User</i>	93
Gambar 5.18 Potongan Kode Halaman Katalog Produk <i>User</i> (2)	94
Gambar 5.19 Halaman Keranjang <i>User</i>	95
Gambar 5.20 Potongan Kode Halaman Keranjang <i>User</i>	96
Gambar 5.21 Potongan Kode Halaman Keranjang <i>User</i> (2).....	96
Gambar 5.22 Potongan Kode Halaman Keranjang <i>User</i> (3).....	96
Gambar 5.23 Potongan Kode Implementasi Modal <i>Checkout</i>	98
Gambar 5.24 Potongan Kode Modal <i>Checkout</i> (2)	99
Gambar 5.25 Halaman <i>Rewards User</i>	100
Gambar 5.26 Potongan Kode Halaman <i>Rewards User</i>	101
Gambar 5.27 Potongan Kode Halaman <i>Rewards User</i> (2)	102
Gambar 5.28 Halaman <i>Rewards History User</i>	103
Gambar 5.29 Potongan Kode Halaman <i>Rewards History User</i>	103
Gambar 5.30 Potongan Kode Halaman <i>Rewards History User</i> (2)	103
Gambar 5.31 Halaman <i>Voucher User</i>	104
Gambar 5.32 Potongan Kode Halaman <i>Voucher User</i>	104
Gambar 5.33 Halaman <i>Profile User</i>	105
Gambar 5.34 Potongan Kode Halaman <i>Profile User</i>	105
Gambar 5.35 Potongan Kode Halaman <i>Profile User</i> (2).....	106
Gambar 5.36 Halaman <i>Edit User</i>	107
Gambar 5.37 Potongan Kode Halaman <i>Edit User</i>	108
Gambar 5.38 Potongan Kode Halaman <i>Edit User</i> (2).....	109
Gambar 5.39 Halaman Tambah Alamat <i>User</i>	110
Gambar 5.40 Potongan Kode Halaman Tambah Alamat <i>User</i>	110
Gambar 5.41 Potongan Kode Halaman Tambah Alamat <i>User</i> (2)	111
Gambar 5.42 Halaman Transaksi <i>User</i>	112
Gambar 5.43 Potongan Kode Halaman Transaksi <i>User</i>	112
Gambar 5.44 Potongan Kode Halaman Transaksi <i>User</i> (2).....	113
Gambar 5.45 Halaman <i>History Transaksi User</i>	114
Gambar 5.46 Potongan Kode Halaman <i>History Transaksi User</i>	114
Gambar 5.47 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	115
Gambar 5.48 Potongan Kode Halaman <i>Dashboard Admin</i>	116

Gambar 5.49 Halaman Produk Admin	117
Gambar 5.50 Potongan Kode Halaman Produk Admin	118
Gambar 5.51 Potongan Kode Halaman Produk Admin (2)	118
Gambar 5.52 Halaman Tambah Produk Admin.....	119
Gambar 5.53 Potongan Kode Halaman Tambah Produk Admin.....	120
Gambar 5.54 Potongan Kode Halaman Tambah Produk Admin (2).....	120
Gambar 5.55 Halaman <i>Edit</i> Produk Admin	121
Gambar 5.56 Potongan Kode Halaman <i>Edit</i> Produk Admin	122
Gambar 5.57 Potongan Kode Halaman <i>Edit</i> Produk Admin (2)	122
Gambar 5.58 Potongan Kode Modal <i>Delete</i> Produk Admin.....	123
Gambar 5.59 Potongan Kode Modal <i>Delete</i> Produk Admin.....	123
Gambar 5.60 Halaman Transaksi Admin.....	124
Gambar 5.61 Potongan Kode Halaman Transaksi Admin.....	124
Gambar 5.62 Potongan Kode Halaman Transaksi Admin.....	125
Gambar 5.63 Halaman <i>History</i> Transaksi Admin	126
Gambar 5.64 Potongan Kode Halaman <i>History</i> Transaksi Admin	127
Gambar 5.65 Modal Masukkan Jarak Admin.....	128
Gambar 5.66 Potongan Kode Modal Masukkan Jarak Admin.....	128
Gambar 5. 67 Potongan Kode Modal Masukkan Jarak Admin (2).....	129
Gambar 5.68 Halaman Konfirmasi Pembayaran Admin.....	130
Gambar 5.69 Potongan Kode Halaman Konfirmasi Pembayaran Admin.....	131
Gambar 5.70 Potongan Kode Halaman Konfirmasi Pembayaran Admin.....	131
Gambar 5.71 Halaman Manajemen <i>Rewards</i> Admin	132
Gambar 5.72 Potongan Kode Halaman Manajemen <i>Rewards</i> Admin	133
Gambar 5.73 Potongan Kode Halaman Manajemen <i>Rewards</i> Admin (2)	134
Gambar 5.74 Halaman Tambah <i>Reward</i> Admin	136
Gambar 5.75 Potongan Kode Halaman Tambah <i>Rewards</i> Admin.....	136
Gambar 5.76 Potongan Kode Halaman Tambah <i>Rewards</i> Admin (2)	137
Gambar 5.77 Halaman <i>Edit Rewards</i> Admin	138
Gambar 5.78 Potongan Kode Halaman <i>Edit Rewards</i> Admin	139
Gambar 5.79 Potongan Kode Halaman <i>Edit Rewards</i> Admin (2)	139
Gambar 5.80 Potongan Kode Modal <i>Delete Rewards</i> Admin	140

Gambar 5.81 Potongan Kode Modal <i>Delete Rewards</i> Admin (2)	140
Gambar 5.82 Halaman Manajemen <i>Customer</i> Admin	141
Gambar 5.83 Potongan Kode Halaman Manajemen <i>Customer</i> Admin	142
Gambar 5.84 Potongan Kode Halaman Manajemen <i>Customer</i> Admin (2)	142
Gambar 5.85 Halaman Tambah <i>Customer</i> Admin	143
Gambar 5.86 Potongan Kode Halaman Tambah <i>Customer</i> Admin	143
Gambar 5.87 Potongan Kode Halaman Tambah <i>Customer</i> Admin (2)	144
Gambar 5.88 Halaman <i>Detail Customer</i> Admin	145
Gambar 5.89 Potongan Kode Halaman <i>Detail Customer</i> Admin	146
Gambar 5.90 Halaman <i>Edit Customer</i> Admin	147
Gambar 5.91 Potongan Kode Halaman <i>Edit Customer</i> Admin	147
Gambar 5.92 Potongan Kode Halaman <i>Edit Customer</i> Admin (2)	148
Gambar 5.93 Potongan Kode Modal <i>Delete Customer</i> Admin	149
Gambar 5.94 Potongan Kode Modal <i>Delete Customer</i> Admin (2)	149
Gambar 5.95 Halaman Laporan Pendapatan Admin	150
Gambar 5.96 Potongan Kode Halaman Laporan Pendapatan Admin	150
Gambar 5.97 Potongan Kode Halaman Laporan Pendapatan Admin (2)	151
Gambar 5.98 Halaman Laporan Penjualan Produk Admin.....	152
Gambar 5.99 Potongan Kode Halaman Laporan Penjualan Produk Admin.....	153
Gambar 5.100 Potongan Kode Halaman Laporan Penjualan Produk Admin (2).....	154
Gambar 5.101 Halaman Harga Pengiriman Admin.....	155
Gambar 5.102 Potongan Kode Halaman Harga Pengiriman Admin.....	155
Gambar 5.103 Potongan Kode Halaman Harga Pengiriman Admin (2).....	156
Gambar 5.104 Halaman <i>Export PDF</i>	157
Gambar 5.105 Potongan Kode Halaman <i>Export PDF</i>	158
Gambar 5.106 Potongan Kode Halaman <i>Export PDF</i> (2)	158
Gambar 5.107 Diagram Pertanyaan Pertama.....	165
Gambar 5.108 Diagram Pertanyaan Kedua	166
Gambar 5.109 Diagram Pertanyaan Ketiga.....	166
Gambar 5.110 Diagram Pertanyaan Keempat	167
Gambar 5.111 Diagram Pertanyaan Kelima.....	167
Gambar 5.112 Diagram Pertanyaan Keenam	168

Gambar 5.113 Diagram Pertanyaan Ketujuh.....	168
--	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penjelasan <i>Use Case</i> Melakukan Autentikasi	19
Tabel 4.2 Penjelasan <i>Use Case</i> Registrasi <i>Customer</i>	19
Tabel 4.3 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Keranjang	20
Tabel 4.4 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat Produk	22
Tabel 4.5 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Data Hampers	22
Tabel 4.6 Penjelasan <i>Use Case</i> Melakukan <i>Checkout</i> Pesanan.....	24
Tabel 4.7 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Alamat	25
Tabel 4.8 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Data <i>Rewards</i>	26
Tabel 4. 9 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Data <i>Customer</i>	27
Tabel 4.10 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Data Produk	29
Tabel 4.11 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat Riwayat Transaksi	32
Tabel 4.12 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola <i>Profile</i>	32
Tabel 4.13 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat <i>Leaderboard</i>	34
Tabel 4.14 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat <i>Detail</i> Transaksi	35
Tabel 4.15 Penjelasan <i>Use Case</i> Melakukan Konfirmasi Pembayaran	35
Tabel 4.16 Penjelasan <i>Use Case</i> Menukarkan Poin	36
Tabel 4.17 Penjelasan <i>Use Case</i> Memasukkan Jarak Pengiriman	37
Tabel 4.18 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat Laporan Pendapatan.....	38
Tabel 4.19 Penjelasan <i>Use Case</i> Mengelola Data Jarak.....	39
Tabel 4.20 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat Riwayat Penukaran	41
Tabel 4.21 Penjelasan <i>Use Case</i> Melihat <i>Voucher</i>	42
Tabel 4.22 Kebutuhan Antarmuka	43
Tabel 5. 1 Hasil Pengujian Fungsionalitas	158
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Terhadap Pengguna	164

INTISARI

PEMBANGUNAN *WEBSITE* PENJUALAN KUE DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI

Intisari

Agustinus Evanre Oliver

210711193

HestiaCake merupakan salah satu UMKM yang bergerak di bidang penjualan kue premium dan telah melayani berbagai hotel ternama. Namun, proses pemesanan produk masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp tanpa adanya katalog produk terstruktur, sehingga menyulitkan pelanggan dalam memperoleh informasi dan dapat menurunkan minat beli serta kepuasan pelanggan. Selain itu, belum diterapkannya elemen gamifikasi membuat interaksi pengguna kurang menarik dan kurang mendorong keterlibatan pelanggan secara aktif

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibangun sebuah *website* penjualan kue dengan pendekatan gamifikasi guna meningkatkan efisiensi pemesanan serta keterlibatan pengguna. *Website* ini dilengkapi fitur katalog daring, pemesanan otomatis, sistem poin, *badge*, *leaderboard*, dan penukaran hadiah. Proses pembangunan dilakukan menggunakan metode Waterfall. Implementasi menggunakan Laravel sebagai *back-end*, Bootstrap sebagai *front-end*, serta MySQL sebagai basis data. Fitur-fitur interaktif dirancang secara dinamis, dengan pengelolaan data terintegrasi melalui sistem autentikasi dan manajemen pengguna.

Berdasarkan hasil pengujian, *website* yang dikembangkan terbukti efektif dalam memudahkan proses pemesanan dan memberikan tampilan informasi produk yang lebih rapi dan mudah diakses. Penerapan fitur gamifikasi turut memberikan dampak positif dalam meningkatkan antusiasme pengguna untuk bertransaksi kembali serta mendorong terciptanya loyalitas pelanggan terhadap HestiaCake.

Kata kunci : Penjualan, UMKM, Gamifikasi, Sistem Pemesanan, *Waterfall*

Dosen Pembimbing 1 : Stephanie Pamela Adithama, ST., MT.

Dosen Pembimbing 2 : Eduard Rusdianto, ST., MT.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : Rabu, 30 July 2025