

# MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* DIET SEHAT MENGGUNAKAN METODE SCRUM

## BUILD *E-COMMERCE* APPLICATION HEALTHY DIET USING SCRUM METHODOLOGY

Rika Rihana Ilmar<sup>1</sup>, Soni Fajar Surya Gumilang<sup>2</sup>, Taufik Nur Adi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[Rihanarika@gmail.com](mailto:Rihanarika@gmail.com), <sup>2</sup>[mustonie@telkomuniversity.ac.id](mailto:mustonie@telkomuniversity.ac.id), <sup>3</sup>[taufikna@telkomuniversity.ac.id](mailto:taufikna@telkomuniversity.ac.id)

### Abstrak

Diet merupakan pengaturan pola makanan dengan tujuan untuk memberikan makanan ke dalam tubuh sesuai dengan kebutuhan gizi, sedangkan kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya menjaga pola makan sehat masih sangat rendah. Namun hal tersebut disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai makanan sehat dan penyedia jasa makanan sehat sebagai penunjang diet. Ketersediaan penyedia jasa makanan sehat saat ini belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia. Membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web* ini menggunakan pemrograman PHP terstruktur, *database* MySQL, dan metode pengembangan aplikasi *scrum*. Pengembangan aplikasi dengan metode *scrum* menggunakan *sprint* dalam pengembangan fiturnya. Tujuan dari *sprint* adalah untuk membangun fitur-fitur yang dibutuhkan pada aplikasi *e-commerce* diet sehat. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi *e-commerce* diet sehat dapat berjalan melalui situs *website*, dapat membantu penyedia jasa makanan melakukan transaksi penjualan, dan penyedia jasa makanan mampu memperluas jangkauan pasar.

**Kata Kunci :** Diet Sehat, *E-Commerce*, Penyedia Jasa Makanan, *Scrum*

### Abstract

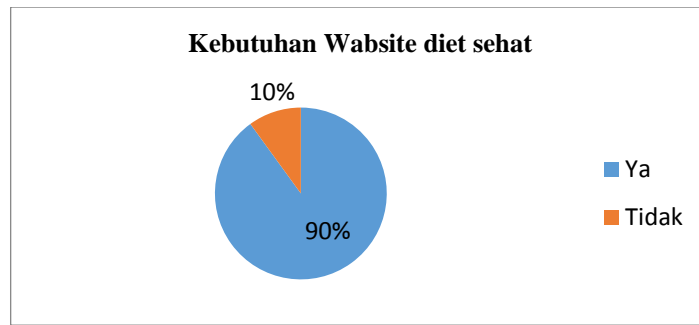
Diet is the pattern of food in order to give food to the body according to nutritional needs, while the Indonesian community awareness of the importance of maintaining a healthy diet is still very low. However, it is caused by a lack of information about healthy food and healthy food service providers as supporting diet. Availability of healthy food services provider has not been widely known by the people of Indonesia. Build *e-commerce* applications using a web-based structured programming PHP, MySQL database, and application development method Scrum. Application development with Scrum method using the sprint in its development. The purpose of the sprint is to build features that are required in the application of *e-commerce* healthy diet. The end result of this research is the application of *e-commerce* healthy diet can walk through the web site, can help service providers to close the sale of food and food service provider is able to expand its market reach.

**Keywords :** *healthy diet, E-Commerce, Food Service Provider, Scrum*

### 1. Pendahuluan

Diet merupakan pengaturan pola makanan dengan tujuan untuk memberikan makanan ke dalam tubuh sesuai dengan kebutuhan gizi untuk mencegah dan mengurangi kerusakan jaringan di dalam tubuh. Dengan melakukan diet, kita juga dapat mengurangi atau menambah berat badan yang kita inginkan, sehingga mencapai berat badan yang ideal. Adapun cara yang dilakukan yaitu dengan mengurangi atau menambah, membatasi atau memilih makanan yang tepat dengan jumlah kalori tertentu. Oleh karena itu, kita harus mengetahui bagaimana melakukan diet yang benar.

Namun, untuk menjalankan diet yang benar masih sulit dirasakan oleh masyarakat Indonesia khususnya dalam mengatur pola makan yang baik. Hal tersebut dipicu oleh kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya tubuh ideal. Kurangnya informasi mengenai makanan sehat dan penyedia jasa makanan sehat sebagai penunjang diet menjadi salah satu alasan masyarakat Indonesia sulit mengatur pola makan yang baik.



Gambar 1.1 Kebutuhan *Website* diet Sehat

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada responden pada Gambar 1.1, menjelaskan bahwa 90% responden menjawab membutuhkan informasi mengenai makanan yang sehat dan penyedia jasa makanan sehat melalui *website*, sedangkan ketersediaan penyedia jasa makanan sehat saat ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia. Melihat permasalahan tersebut, maka perlu dibangun aplikasi *e-Commerce* berbasis *web* untuk penyedia jasa makanan melakukan promosi dan penjualan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Diet

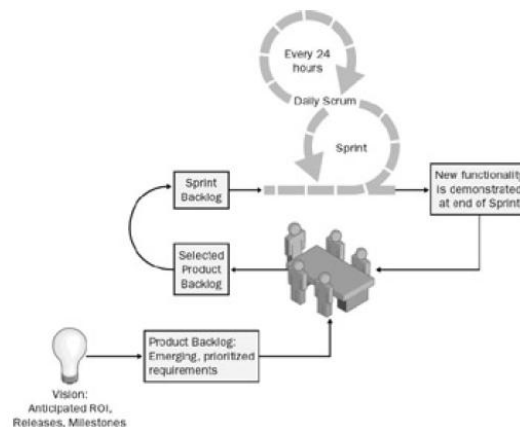
Diet merupakan pengaturan pola makanan dengan tujuan untuk memberikan makanan ke dalam tubuh sesuai dengan kebutuhan gizi untuk mencegah dan mengurangi kerusakan jaringan di dalam tubuh. Untuk menentukan kebutuhan gizi seseorang dapat dilakukan berdasarkan umur, gender, aktivitas fisik, serta kondisi fisik baik dalam keadaan sehat maupun tidak. Selain itu untuk menunjang gizi seseorang harus membutuhkan kandungan makanan yang seimbang seperti energi, Protein, Lemak, dan Karbohidrat, Vitamin dan Mineral. [1]

### 2.2 *E-Commerce*

*E-Commerce* mulai muncul di tahun 1990-an, berdasarkan adanya inisiatif yang mengubah paradigma transaksi jual beli dan pembayaran dari transaksi secara konvensional ke dalam bentuk digital elektronik berbasis komputer dan jaringan intranet. Manfaat *E-Commerce* dapat membantu pengguna komputer, baik pedagang, distributor, produsen, maupun kostumer akhir, di dalam melakukan jual beli barang dan jasa. *E-commerce* juga dapat membantu pengguna komputer melakukan transaksi secara cepat dan mudah berbasis internet. [2]

### 2.3 *Scrum*

Menurut Schwaber *scrum* adalah kerangka kerja proses yang telah digunakan untuk mengelola pengembangan produk kompleks semenjak awal tahun 1990-an. Kerangka kerja di mana orang-orang dapat menyelesaikan permasalahan kompleks yang senantiasa berubah, di mana pada saat bersamaan menghasilkan produk dengan nilai setinggi mungkin secara kreatif dan produktif. [3]



Gambar 2.1 Tahapan Proses Scrum

Pada saat *scrum* dimulai, *Sprint* memuat dan terdiri dari *Sprint Planning*, Daily Scrum, pengembangan, Sprint Review dan Sprint Retrospective. *Scrum* memiliki *scrum role*, yaitu orang-orang yang terlibat dalam seluruh proses *scrum*, yaitu *Product Owner*, Tim Pengembang, dan *Scrum Master*. *Scrum* memiliki Artefak *Scrum* yang didefinisikan oleh *Scrum* secara khusus dirancang untuk meningkatkan transparansi dari informasi kunci, dengan begitu semua pihak dapat memiliki pemahaman yang sama terhadap artefak. Pertama adalah *Product Backlog* yaitu daftar-daftar yang kemungkinan dibutuhkan di dalam produk, dan juga merupakan sumber utama, dari daftar kebutuhan mengenai semua hal yang perlu dilakukan terhadap produk.

Artefak kedua adalah *Sprint Backlog* yaitu, sekumpulan *item product backlog* yang telah dipilih untuk dikerjakan di *Sprint*, juga di dalamnya rencana untuk mengembangkan potongan tambahan produk dan merealisasikan *Sprint Goal*. *Sprint Backlog* adalah perkiraan mengenai fungsionalitas apa yang akan tersedia pekerjaan yang perlu dikerjakan untuk menghantarkan fungsionalitas tersebut menjadi potongan tambahan produk yang selesai.

## 2.4 Bahasa Pemrograman PHP

Menurut Gilmore PHP merupakan bahasa pemrograman *script* yang sangat populer dan termasuk Bahasa pemrograman yang *open source*. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 pada waktu itu mengembangkan Perl/CGI *script* untuk mengetahui berapa banyak pengunjung yang membaca resume online-nya. Pada tahun 1997, Lerdorf merilis PHP 2.0 atau *Personal Home Page/Form Interpreter* bersamaan dengan sejumlah perangkat tambahan dan perbaikan dengan menggabungkan secara langsung kode HTML. Pada tahun 1998 dirilis versi terbaru PHP 3.0 dengan total pengguna lebih dari 50.000 pengguna dan terus meningkat sehingga PHP menjadi salah satu Bahasa *scripting* yang paling populer di dunia. [4]

## 3. Metodologi penelitian

### 3.1. Model Konseptual

Model Konseptual menurut Jan Jonker adalah model kerangka kerja yang menggambarkan (scara logis) hubungan kausal antara faktor-faktor yang berkaitan. Model konseptual dapat mempromosikan hal yang masuk akal atau bermakna, dalam situasi tertentu. Pada aplikasi *crowdsourcing* diet sehat sisi penyedia jasa makanan diawali dengan melakukan registrasi dengan melakukan *input* data profile penyedia jasa makanan. Pada proses registrasi memiliki *outputan* berupa akun penyedia jasa makanan. Setelah mendapatkan akun, maka penyedia jasa makanan dapat melakukan *input* lokasi penyedia jasa makanan.

Setelah memiliki akun, penyedia jasa makanan juga dapat *Input* informasi berupa informasi produk makanan, paket makanan dan artikel makanan. Berdasarkan *input* tersebut dapat diproses dengan cara tambah, hapus, dan lihat paket makanan, produk makanan, dan artikel makanan. Dari proses tersebut dapat diperoleh *output* berupa informasi produk makanan, paket makanan, dan artikel makanan.

*Input* pemesanan yang dilakukan oleh *customer* baik berupa produk makanan atau paket makanan akan diproses terlebih dahulu oleh super admin. Pada proses konfirmasi pemesanan secara otomatis terdapat proses *update* stok produk makanan atau paket makanan. Berdasarkan dari proses tersebut akan menghasilkan informasi stok yang tersedia, detail pemesanan *customer* kepada penyedia jasa makanan, dan status pemesanan.

Pada *input* laporan transaksi berdasarkan pemesanan produk makanan atau paket makanan yang dilakukan oleh *customer*. Selanjutnya dari hasil *input* tersebut penyedia jasa makanan mendapatkan proses berupa catatan transaksi. Berdasarkan proses catatan transaksi akan secara langsung dapat melakukan cetak laporan. Hasil dari proses tersebut adalah dokumen laporan yang dapat disimpan oleh penyedia jasa makanan. *Input* konfirmasi pembayaran dilakukan oleh super admin kepada penyedia jasa makanan berdasarkan proses pemesanan. Dari proses konfirmasi pembayaran akan menghasilkan proses berupa *update* status yang dilakukan oleh penyedia jasa makanan. Selanjutnya berdasarkan proses tersebut akan menghasilkan *output* berupa detail pembayaran dan status pembayaran dari super admin kepada penyedia jasa makanan.

### 3.2. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian terdiri dari yang menjelaskan tahapan yang harus dilakukan untuk menyelesaikan penelitian. Yang terdiri dari langkah-langkah yang dimasukkan kedalam *flowchart*. Setiap tahapan dibagi menjadi tiga, yaitu Tahap *Planning* Pada tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada dengan menggunakan data-data yang dibutuhkan dan berupa kuisisioner kepada responden yang pernah melakukan. Kemudian, memecahkan solusi dari masalah tersebut berdasarkan hasil kuisisioner dan studi *literature*.

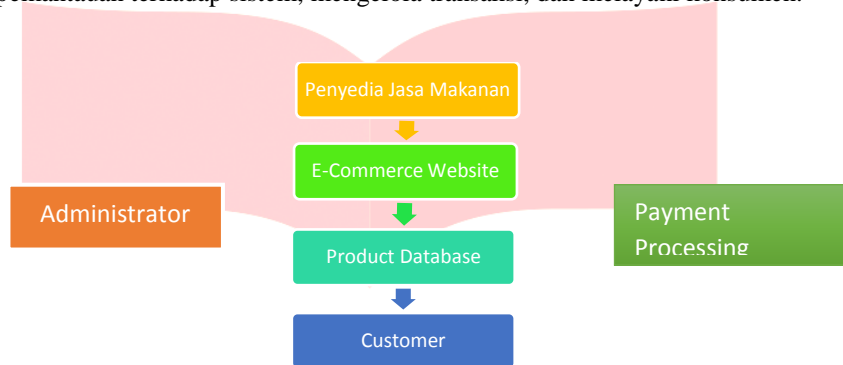
Tahap Pengembangan Perangkat Lunak Pada tahapan pengembangan menggunakan metode *scrum*, sebelum membangun aplikasi peneliti menentukan terlebih dahulu *product backlog*. *Product backlog* berupa makanan sehat dan penyedia jasa makanan sehat untuk diet. Tahapan selanjutnya adalah merancang pekerjaan setiap *sprint*. Pada penelitian ini, peneliti melakukan 5 *sprint* dimana untuk setiap *sprint* dibatasi sebanyak 2 minggu. dan Tahap Kesimpulan dan Saran yaitu Tahapan yang terakhir adalah mengambil kesimpulan dari hasil

penelitian yang dibangun, dan mendapatkan saran-saran yang bermanfaat agar penelitian dapat berkembang lebih baik.

#### 4. Analisa dan Perancangan

##### 4.1. Penerapan Konsep E-commerce

Aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan konsep *E-commerce*. Pada Gambar IV.1 menggambarkan penerapan *e-Commerce* diet sehat yang dimulai dari Penyedia jasa yang mengakses *website e-Commerce* melalui web browser. Penyedia jasa melakukan penyajian informasi mengenai produk dan paket makanan yang dapat dilihat oleh konsumen atau pengguna. Informasi produk dan paket makanan penyedia jasa makanan akan masuk ke dalam *database website E-Commerce*. *Website E-Commerce* menyiapkan fungsionalitas menu pemesanan, pembayaran, dan pengiriman barang apabila konsumen membeli produk yang berasal dari penyedia jasa makanan. Di sisi lain, terdapat administrator yang bertugas untuk mengelola *website E-Commerce* berupa pemantauan terhadap sistem, mengelola transaksi, dan melayani konsumen.



Gambar 4.1 *E-Commerce* Diet Sehat Sisi Penyedia Jasa Makanan

##### 4.2. Kebutuhan Bisnis

Kebutuhan bisnis pada aplikasi *E-Commerce* diet sehat dapat digambarkan dengan *Business Model Canvas* pada Gambar 4.2

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationship	Customer Segments
Penyedia Jasa Makanan	Menjual Produk dan Paket Makanan sehat untuk diet.  Memberikan Informasi mengenai Makanan sehat untuk diet.  Melakukan Promosi.  <b>Key Resources</b>  Membutuhkan <i>developer</i> , <i>web design</i> . Membutuhkan <i>web online</i> , <i>hosting</i> , dan <i>server</i>	Memberikan informasi mengenai makanan untuk kesehatan.  Terdapat paket makanan khusus untuk diet dengan perhitungan kalori yang sesuai dengan kebutuhan tubuh	Disediakannya pengelolaan komplain penyedia jasa terhadap sistem.  Memberikan laporan keuangan dan hasil transaksi penjualan.  Memberikan informasi produk dan paket makanan yang paling diminati <i>user</i> .  <b>Channels</b>  Internet (situs web)	Rumah makan yang menjual makanan sehat untuk diet di wilayah Bandung.
<b>Cost Structures</b>  Biaya meliputi pembelian <i>hosting domain</i> , dan biaya pembelian <i>template website</i>			<b>Revenue Streams</b>  Pendapatan berasal bagi hasil terhadap penjualan antar penyedia jasa dan <i>owner</i> setiap transaksi yang dilakukan	

Gambar 4.2 *Business Model Canvas*

Pada Gambar 4.2 menjelaskan mengenai bisnis model sehingga aplikasi yang dibangun mendapat *revenue* dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan *user*. Pada bagian pertama bisnis model aplikasi ini yaitu *key partners*. *Key partners* aplikasi diet sehat dari sisi penyedia jasa makanan ialah penyedia jasa makanan. Penyedia jasa makanan akan bekerja sama untuk menyediakan makanan sehat untuk diet.

*Key activities* pada aplikasi ini dengan melakukan pengisian informasi penjualan produk, paket makanan, dan artikel terkait dengan makanan dan kesehatan. Selain itu ada kegiatan promosi penjualan produk makanan dan

paket makanan. *Key resource* yang berpengaruh dalam aplikasi ini adalah *web design* dan *developer*. *Web design* berpengaruh besar terhadap tampilan aplikasi dengan *user*.

*Value proposition* yang diberikan oleh aplikasi ini yaitu, memberikan informasi kepada *user* terkait dengan makanan yang sehat dan memberikan saran paket makanan sesuai dengan perhitungan diet yang dimasukkan oleh *member*. *Customer relationship* yang disediakan oleh aplikasi ini adalah dengan pemberian informasi mengenai *review* keuangan dari hasil transaksi produk dan paket makanan kepada penyedia jasa makanan. Sehingga perusahaan tidak perlu melakukan perhitungan manual. *Channel* yang digunakan yaitu internet yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi karena aplikasi ini berbasis *web*. *Customer segments* yaitu penyedia jasa makanan. Penyedia jasa makanan merupakan perusahaan-perusahaan yang menyediakan jasa makanan di wilayah Bandung.

*Cost structure* merupakan biaya yang dikeluarkan untuk menjalankan bisnis dari aplikasi ini. Biaya tersebut terdiri dari *hosting*, *domain*, *server* dan *template*. Biaya tersebut merupakan biaya operasional untuk mendukung pengembangan aplikasi. *Resume streams* pada aplikasi ini yaitu berasal dari bagi hasil antar penyedia jasa dan pemilik dari hasil penjualan, yaitu sebesar 10%. Pendapatan ini nantinya akan digunakan untuk membiayai pengembangan aplikasi.

#### 4.3. *Sprint Review*

*Sprint Review* merupakan peninjauan kebutuhan dan merubah *Product Backlog* yang diadakan di akhir *Sprint*. Pada tahap perencanaan *Sprint review* akan dilakukan setiap 3 *sprint*. Berikut merupakan penjelasan *sprint review* yang dijelaskan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 *Sprint Review*

No.	Sprint Review	Sprint Backlog	Aksi	Keterangan
1.	<i>Sprint Review 1</i>	<i>Sprint 1</i>	<i>Manage Akun</i>	Fitur-fitur yang dikerjakan pada <i>Manage Akun</i> adalah <i>Sign up</i> , <i>Login</i> , Lihat profil, Ubah profil, Ubah foto profil, <i>logout</i>
		<i>Sprint 2</i>	<i>Manage Informasi</i>	Fitur-fitur yang dikerjakan pada <i>Manage informasi</i> adalah <i>Post</i> artikel makanan, Lihat artikel makanan, Hapus artikel makanan, Ubah artikel makanan, <i>Post</i> produk makanan, Lihat produk makanan, Hapus produk makanan, Ubah produk makanan, <i>Post</i> paket makanan, Lihat paket makanan, Hapus paket makanan, Ubah paket makanan
		<i>Sprint 3</i>	<i>Manage Pesanan produk dan paket makanan</i>	Fitur-fitur yang dikerjakan pada <i>Manage Pesanan produk dan paket makanan</i> adalah Lihat daftar seluruh laporan transaksi, Cetak seluruh laporan transaksi, Lihat daftar laporan transaksi per periode, Cetak laporan transaksi per periode Lihat daftar laporan transaksi berdasarkan produk paling diminati, Cetak laporan transaksi berdasarkan produk paling diminati, Lihat daftar laporan transaksi berdasarkan produk tidak diminati, Cetak laporan transaksi berdasarkan produk tidak diminati
2.	<i>Sprint Review 2</i>	<i>Sprint 4</i>	<i>Manage transaksi laporan keuangan dan Manage konfirmasi pembayaran customer</i>	Fitur-fitur yang dikerjakan pada <i>Manage transaksi laporan keuangan dan Manage konfirmasi pembayaran customer</i> adalah Lihat daftar seluruh laporan transaksi, Cetak seluruh laporan transaksi, Lihat daftar laporan transaksi per periode, Cetak laporan transaksi per periode, Lihat daftar laporan transaksi berdasarkan produk paling diminati, Cetak laporan transaksi berdasarkan produk paling diminati, Lihat daftar laporan transaksi berdasarkan produk tidak diminati, Cetak laporan transaksi berdasarkan produk tidak diminati, Lihat konfirmasi pembayaram, Lihat detail konfirmasi

No.	Sprint Review	Sprint Backlog	Aksi	Keterangan
				pembayaran, Ubah status pembayaran oleh super admin kepada penyedia jasa makanan
		<i>Sprint 5</i>	<i>Manage Akun Penyedia jasa dan user, Manage Artikel Penyedia Jasa, dan Manage Kategori Produk Makanan</i>	Fitur-fitur yang dikerjakan pada <i>Manage Akun Penyedia jasa dan user, Manage Artikel Penyedia Jasa, dan Manage Kategori Produk Makanan</i> adalah Lihat profil <i>user</i> , Hapus profil <i>user</i> , Lihat profil penyedia jasa makanan, Hapus profil penyedia jasa makanan, Lihat profil penyedia jasa <i>exercise</i> , Hapus profil penyedia jasa <i>exercise</i> , Lihat artikel penyedia jasa makanan, Hapus artikel jasa makanan, Lihat detail artikel makanan, Lihat artikel penyedia jasa <i>exercise</i> , Hapus artikel jasa <i>exercise</i> , Lihat detail artikel <i>exercise</i> , Tambah kategori makanan, Lihat Kategori makanan, Hapus Kategori Makanan
		<i>Sprint 6</i>	<i>Input question, Manage FAQ (Frequently Asked Questions), dan Melihat peta lokasi perusahaan</i>	Fitur-fitur yang dikerjakan pada <i>Input question, Manage FAQ (Frequently Asked Questions), dan Melihat peta lokasi perusahaan</i> adalah, Lihat daftar FAQ, Ubah status FAQ, Lihat daftar pertanyaan, <i>Input jawaban, Lihat daftar jawaban, Lihat detail jawaban, Menampilkan daftar FAQ (Frequently Asked Questions), Lihat detail konfirmasi pembayaran, Ubah status pembayaran oleh super admin kepada penyedia jasa makanan, dan Proses menampilkan lokasi penyedia jasa makanan</i>

## 5. Implementasi dan Pengujian

### 5.1. Implementasi

Pada tahap implementasi aplikasi yang dikembangkan, peneliti membutuhkan template desain *web*, internet untuk mengakses data dari *server database* dan *web server*. Adapun *template* desain *web* yang digunakan berasal dari *themeforest.com*. *Domain* yang digunakan untuk aplikasi diet sehat adalah *pengendiet.com* yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database* MySQL, dan *Apache* untuk *web server*.

### 5.2. Hasil Aplikasi

Berikut merupakan tampilan utama aplikasi website diet sehat berdasarkan hasil analisis dan perancangan pada Gambar 5.1 Halaman Home penyedia jasa makanan, Gambar 5.2 Halaman Profile Penyedia jasa makanan, Gambar 5.3 Halaman Order List Penyedia jasa makanan, Gambar 5.4 Halaman Transaction List Penyedia jasa makanan, Gambar 5.5 Halaman Confirmation Penyedia jasa makanan, Gambar 5.6 Manage Akun Admin, Gambar 5.7 Manage FAQ Admin, Gambar 5.8 Manage kategori makanan Admin, dan Gambar 5.9 Manage artikel makanan Admin



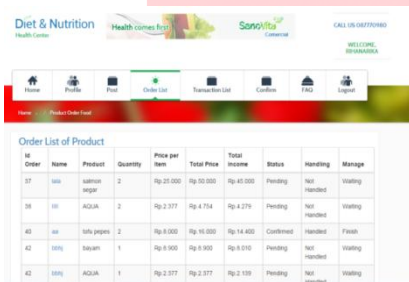
Gambar 5.1 Halaman *Home* Penyedia jasa makanan



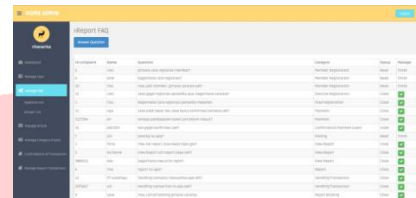
Gambar 5. 2 Halaman *Profile* Penyedia jasa makanan



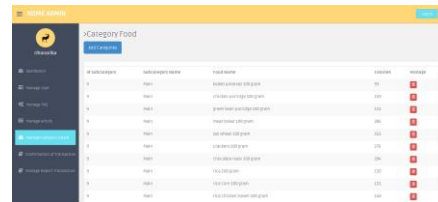
Gambar 5. 6 *Manage Akun Admin*



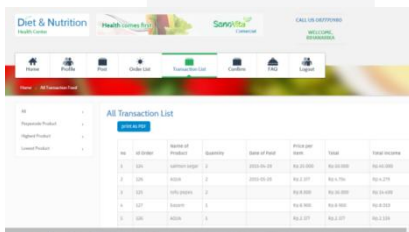
Gambar 5. 3 Halaman *Order List* Penyedia jasa makanan



Gambar 5. 7 *Manage FAQ Admin*



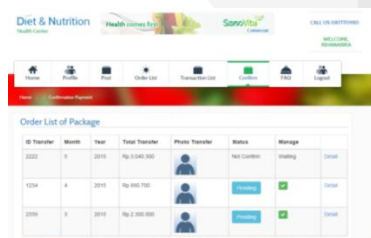
Gambar V. 8 *Manage kategori makanan Admin*



Gambar 5. 4 Halaman *Transaction List* Penyedia jasa makanan



Gambar 5. 9 *Manage artikel makanan Admin*



Gambar 5. 5 Halaman *Confirmation* Penyedia jasa makanan

### 5.3. Pengujian

Berikut adalah hasil *unit testing* yang dilakukan berdasarkan fitur-fitur aplikasi diet sehat (pengendiet.com).

No.	Fitur yang diuji	Hasil Yang diharapkan	Hasil
1.	<i>Sign up</i> sebagai penyedia jasa makanan	Terdapat notifikasi apabila terdapat pengisian data yang salah atau tidak sesuai.	Berhasil
2.	<i>Login</i> sebagai penyedia jasa makanan	Terdapat notifikasi apabila pengisian data <i>password</i> dan <i>username</i> tidak sesuai	Berhasil
3.	Lihat profil, ubah profil, ubah foto profil, dan hapus profil	Terdapat notifikasi pada edit profile, menampilkan profil penyedia jasa	Berhasil
4.	Posting, edit, view dan delete informasi	Terdapat notifikasi apabila <i>posting</i> , <i>edit</i> , <i>delete</i> tidak sesuai	Berhasil
5.	<i>Manage</i> konfirmasi pembayaran <i>customer</i>	Dapat menampilkan daftar pemesanan produk dan paket	Berhasil
6.	<i>Input question</i>	Terdapat notifikasi apabila data yang di masukkan tidak sesuai	Berhasil
7.	<i>Manage</i> Akun Penyedia jasa dan <i>user</i>	Dapat menampilkan akun penyedia jasa dan <i>user</i>	Berhasil
8.	<i>Manage</i> FAQ ( <i>Frequently Asked Questions</i> )	Dapat menampilkan daftar pertanyaan	Berhasil
9.	<i>Manage</i> Artikel Penyedia Jasa	Dapat menampilkan daftar artikel yang masuk sebagai spam	Berhasil
10.	<i>Manage</i> Kategori Produk Makanan	Dapat menampilkan daftar subkategori produk makanan	Berhasil
11.	Melihat peta lokasi perusahaan	Dapat melihat peta lokasi perusahaan	Berhasil

## 6. Kesimpulan dan Saran

### 6.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian membangun aplikasi *E-Commerce* dari sisi penyedia jasa makanan adalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan aplikasi *e-Commerce* diet sehat berbasis *website* dapat membantu penyedia dalam berbagi informasi mengenai produk makanan, paket makanan, dan artikel mengenai kesehatan sebagai penunjang diet.
2. Pada hasil akhir yaitu pengujian kepada penyedia jasa makanan, penyedia jasa makanan dapat mengelola transaksi produk makanan ataupun paket makanan melalui aplikasi *e-Commerce* diet sehat (*pengendiet.com*). Dengan adanya aplikasi *e-Commerce*, penyedia dapat melakukan pelaporan transaksi serta dapat memperluas pemasaran dengan menggunakan *website* dan internet sebagai penyedia.

### 6.2. Saran

Adapun saran yang diberikan untuk aplikasi diet sehat (*pengendiet.com*) untuk kedepannya adalah aplikasi yang dibangun adanya fitur *sharing* sosial media sehingga tujuan dalam pemasaran lebih luas, dapat diperbaiki dari segi tampilan agar lebih menarik dan responsif apabila diakses melalui *smartphone*, adanya alamat atau identitas dari super admin sehingga adanya tingkat kepercayaan terhadap aplikasi, meningkatkan keamanan dari sisi transaksi dari *customer* ke admin ataupun dari admin ke penyedia jasa, dan adanya fitur laporan yang dapat dikirim melalui *email*.

## 7. Daftar Pustaka

- [1] Almtsier, S. (2010). *Penuntun Diet*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Pratama, I. P. (2015). *E-Commerce, E-Business, dan Mobile Commerce*. Bandung: Informatika.
- [3] Schwaber, K. (2004). *Agile Project Management With Scrum*. Redmond, Washington: Microsoft Press.
- [4] Gilmore, W. J. (2010). Introducing PHP. In *Beginning PHP and MySQL From Novice to Professional* (p. 1). New York: Springer Science + Business Media.