



PROPOSAL SKRIPSI

RANCANG BANGUN E-CANTEEN UPN “VETERAN” JAWA TIMUR BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE SCRUM

RIDO IZRIL QONATA

NPM 22082010206

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN E-CANTEEN UPN "VETERAN" JAWA TIMUR BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE SCRUM

Oleh:

RIDO IZRIL QONATA

NPM. 22082010206

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur pada tanggal 23 Juni 2026.

Menyetujui

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

NIP. 199205142022032007



(Pembimbing I)

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.

NIP. 199707042024062001



(Pembimbing II)

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199409292022031008



(Ketua Penguji)

Nambi Sembilu, S.Kom., M. Kom.

NIP. 199005162024061003



(Penguji II)

Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom

NIP. 198710152022032005



(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



(Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.)

NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN E-CANTEEN UPN "VETERAN" JAWA TIMUR BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE SCRUM

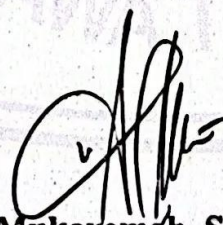
Oleh:

RIDO IZRIL QONATA

NPM. 22082010206

Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**



Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198107042021212011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rido Izril Qonata
NPM : 22082010206
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 08 Juli 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Rido Izril Qonata
NPM. 22082010206

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Rido Izril Qonata / 22082010206
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN E-CANTEEN UPN
“VETERAN” JAWA TIMUR BERBASIS
WEBSITE DENGAN METODE SCRUM
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari S.T, M.Kom.
2. Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM

Warung NKRI Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur masih menerapkan proses pemesanan dan transaksi secara konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, sebanyak 81,82% responden menyatakan antrean kantin mengurangi waktu istirahat, sedangkan 72,73% responden mengalami kesulitan menemukan menu yang diinginkan. Selain itu, jumlah pengunjung yang mencapai sekitar 1.024 orang per hari pada setiap kantin berpotensi menyebabkan kepadatan pada jam-jam tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sistem digital yang mampu mendukung proses pemesanan dan transaksi secara lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem E-Canteen berbasis website menggunakan metode Scrum. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan Product Backlog, Sprint Planning, Sprint, Daily Scrum, Sprint Review, dan Increment yang dilaksanakan dalam empat sprint. Sistem dirancang menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan dikembangkan menggunakan framework Laravel, Tailwind CSS, serta database MySQL. Hasil penelitian berupa sistem E-Canteen yang melibatkan aktor Customer, Penjual, dan Superadmin. Sistem menyediakan fitur pengelolaan menu, keranjang, checkout, pembayaran QRIS dan tunai, pengelolaan pesanan, live chat, notifikasi pesanan, laporan penjualan, serta ekspor laporan PDF. Dengan demikian, sistem E-Canteen yang dibangun mampu mendukung digitalisasi layanan kantin serta meningkatkan efektivitas proses pemesanan dan transaksi di lingkungan UPN “Veteran” Jawa Timur.

Kata Kunci: E-Canteen, Scrum, Laravel, Website, Pemesanan Online.

ABSTRACT

Student Name / NPM : Rido Izril Qonata / 22082010206
Thesis Tittle : RANCANG BANGUN E-CANTEEN UPN
“VETERAN” JAWA TIMUR BERBASIS
WEBSITE DENGAN METODE SCRUM
Advisors : 1. Reisa Permatasari S.T, M.Kom.
2. Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM

Warung NKRI at Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur still relies on conventional ordering and transaction processes. Based on observations and questionnaire results, 81.82% of respondents stated that canteen queues reduced their break time, while 72.73% experienced difficulties in finding their desired menu items. In addition, the number of visitors, which reaches approximately 1,024 people per day in each canteen, has the potential to cause congestion during peak hours. These conditions indicate the need for a digital system capable of supporting ordering and transaction processes more effectively. This study aims to design and develop a website-based E-Canteen system using the Scrum method. The system development process was carried out through the Product Backlog, Sprint Planning, Sprint, Daily Scrum, Sprint Review, and Increment stages, which were implemented across four sprints. The system was designed using Unified Modeling Language (UML) and developed using the Laravel framework, Tailwind CSS, and MySQL database. The result of this study is an E-Canteen system involving three main actors: Customer, Seller, and Superadmin. The system provides features such as menu management, shopping cart, checkout, QRIS and cash payments, order management, live chat, order notifications, sales reports, and PDF report export. Therefore, the developed E-Canteen system is capable of supporting the digitalization of canteen services and improving the effectiveness of ordering and transaction processes at Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Keywords: E-Canteen, Scrum, Laravel, Website, Online Ordering.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun E-Canteen UPN “Veteran” Jawa Timur Berbasis Website dengan Metode Scrum” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, kakak, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, dan kasih sayang selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Badan Pengelola Usaha (BPU) UPN “Veteran” Jawa Timur selaku mitra penelitian yang telah memberikan izin, informasi, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian.
4. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.
5. Nabila Ahlisya Fatir yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, semangat, serta menjadi tempat berbagi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Rayhan Kusuma Dewa selaku rekan tim yang telah memberikan bantuan, masukan, serta kerja sama selama proses pengembangan sistem dan penyusunan penelitian.
7. Abhi, Adi, Iyan, Tatam yang telah kebersamai, memberikan dukungan, motivasi, serta berbagai pengalaman selama masa perkuliahan.

8. Rekan-rekan seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2022, khususnya keluarga besar Galaksi'22, yang telah memberikan pengalaman, dukungan, serta kebersamaan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Surabaya, 08 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Badan Pengelola Usaha (BPU).....	12
2.2.2 Kantin UPN “Veteran” Jawa Timur	13
2.2.3 Metode Scrum	14
2.2.4 <i>E-Canteen</i>	16
2.2.5 UML	17
2.2.6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	23
2.2.7 <i>Database Management System (MySQL)</i>	24
2.2.8 Website	25
2.2.9 <i>Framework Laravel</i>	26

2.2.10	Tailwind CSS	27
2.2.11	<i>REST API</i>	27
2.2.12	Blackbox Testing	27
BAB III		29
METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Pengumpulan Data	29
3.1.1	Wawancara.....	30
3.1.2	Studi Literatur	30
3.1.3	Kuisisioner.....	30
3.2	Scrum.....	31
3.2.1	<i>User Story</i>	31
3.2.2	<i>Product Backlog</i>	32
3.2.3	<i>Sprint</i>	32
3.2.4	<i>Daily Scrum</i>	33
3.2.5	<i>Increment</i>	33
3.2.6	<i>Sprint Review</i>	33
3.2.7	<i>Sprint Retrospective</i>	34
BAB IV		35
HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Wawancara	35
4.2	Studi Literatur.....	39
4.3	Kuisisioner	39
4.4	<i>User Story</i>	41
4.5	Product Backlog	42
4.6	Sprint 1 (Iterasi 1).....	43
4.6.1	<i>Sprint Planning</i>	43
4.6.2	<i>Sprint Backlog</i>	44
4.6.3	Daily Scrum	102
4.6.4	Increment	103
4.6.5	Sprint Review	104
4.6.6	Sprint Retrospective.....	104
4.6.7	Iterasi 1	105

4.7 <i>Sprint</i> 2 (Iterasi 2)	105
4.7.1 <i>Sprint</i> Planning.....	105
4.7.2 <i>Sprint</i> Backlog.....	106
4.7.3 <i>Daily Scrum</i>	111
4.7.4 <i>Increment</i>	111
4.7.5 <i>Sprint</i> Review	113
4.7.6 <i>Sprint</i> Retrospective	113
4.7.7 Iterasi 2	114
4.8 <i>Sprint</i> 3 (Iterasi 3)	114
4.8.1 <i>Sprint</i> Planning	114
4.8.2 <i>Sprint</i> Backlog	115
4.8.3 <i>Daily Scrum</i>	122
4.8.4 <i>Increment</i>	123
4.8.5 <i>Sprint</i> Review	124
4.8.6 <i>Sprint</i> Retrospective	125
4.8.7 Iterasi 3	126
4.9 <i>Sprint</i> 4.....	126
4.9.1 <i>Sprint</i> Planning	126
4.9.2 <i>Sprint</i> Backlog.....	127
4.9.3 <i>Daily Scrum</i>	132
4.9.4 <i>Increment</i>	132
4.9.5 <i>Sprint</i> Review	134
4.9.6 <i>Sprint</i> Retrospective	134
BAB V	135
KESIMPULAN DAN SARAN.....	135
5.1 Kesimpulan	135
5.2 Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BPU UPNVJT	13
Gambar 2.2 Metode <i>Scrum</i> [6]	14
Gambar 2.3 Contoh <i>Use Case Diagram</i> [18]	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Activity Diagram</i> [19]	19
Gambar 2.5 Contoh <i>Sequence Diagram</i> [21]	21
Gambar 2.6 Contoh <i>Class Diagram</i> [22]	22
Gambar 2.7 Contoh <i>Entity Relationship Diagram</i> [24].....	24
Gambar 2.8 Contoh <i>Script</i> MYSQL [27]	25
Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian	29
Gambar 4.1 Kuisisioner Antrean Panjang.....	39
Gambar 4.2 Kuisisioner Waktu Istirahat Berkurang.....	40
Gambar 4.3 Kuisisioner Kesulitan Menemukan Menu.....	40
Gambar 4.4 Pemesanan Customer.....	45
Gambar 4.5 Kelola Pesanan Penjual	46
Gambar 4.6 Laporan Penjualan Penjual	47
Gambar 4.7 Laporan Penjualan Superadmin.....	47
Gambar 4.8 <i>UseCase</i> Diagram	49
Gambar 4.9 <i>Login Customer Activity</i> Diagram	51
Gambar 4.10 Kelola Profile <i>Customer Activity</i> Diagram	52
Gambar 4.11 <i>Add to Cart Customer Activity</i> Diagram.....	54
Gambar 4.12 <i>Checkout Customer Activity</i> Diagram	55
Gambar 4.13 Pembayaran <i>Customer Activity</i> Diagram.....	56
Gambar 4.14 <i>Profile</i> Penjual <i>Activity</i> Diagram	58
Gambar 4.15 Tambah Menu <i>Activity</i> Diagram.....	59
Gambar 4.16 Edit dan Hapus Menu <i>Activity</i> Diagram	60
Gambar 4.17 Kelola Pesanan <i>Activity</i> Diagram	61
Gambar 4.18 Laporan Penjualan <i>Activity</i> Diagram.....	62
Gambar 4.19 Tambah Penjual <i>Activity</i> Diagram	63
Gambar 4.20 Tambah Penjual <i>Activity</i> Diagram.....	65
Gambar 4.21 Kelola Kategori <i>Activity</i> Diagram	66
Gambar 4.21 Kelola Kategori <i>Activity</i> Diagram	68

Gambar 4.22 Lihat Keranjang <i>Sequence Diagram</i>	70
Gambar 4.23 Tambah Keranjang <i>Sequence Diagram</i>	71
Gambar 4.24 <i>Update</i> Keranjang <i>Sequence Diagram</i>	72
Gambar 4.25 Hapus Keranjang <i>Sequence Diagram</i>	72
Gambar 4.26 <i>Checkout Sequence Diagram</i>	73
Gambar 4.27 pembayaran <i>Cash Sequence Diagram</i>	74
Gambar 4.28 pembayaran Qris <i>Sequence Diagram</i>	75
Gambar 4.29 Status Qris <i>Sequence Diagram</i>	75
Gambar 4.30 Riwayat Pesanan <i>Sequence Diagram</i>	76
Gambar 4.31 Detail Riwayat Pesanan <i>Sequence Diagram</i>	77
Gambar 4.32 <i>Livechat Customer Sequence Diagram</i>	78
Gambar 4.33 <i>Dashboard Sequence Diagram</i>	79
Gambar 4.34 Lihat Menu <i>Sequence Diagram</i>	79
Gambar 4.35 Tambah Menu <i>Sequence Diagram</i>	80
Gambar 4.36 Edit Menu <i>Sequence Diagram</i>	81
Gambar 4.37 Hapus Menu <i>Sequence Diagram</i>	82
Gambar 4.38 Lihat Pesanan <i>Sequence Diagram</i>	82
Gambar 4.39 Lihat Detail Pesanan <i>Sequence Diagram</i>	83
Gambar 4.41 Update status Pesanan <i>Sequence Diagram</i>	83
Gambar 4.42 Update status <i>Delivery</i> Pesanan <i>Sequence Diagram</i>	84
Gambar 4.43 <i>Update profile Sequence Diagram</i>	85
Gambar 4.44 Laporan Penjualan <i>Sequence Diagram</i>	86
Gambar 4.45 Detail Laporan Penjualan <i>Sequence Diagram</i>	86
Gambar 4.46 PDF Laporan <i>Sequence Diagram</i>	87
Gambar 4.47 List Chat <i>Sequence Diagram</i>	87
Gambar 4.48 Room Chat <i>Sequence Diagram</i>	88
Gambar 4.49 <i>List Akun Penjual Sequence Diagram</i>	88
Gambar 4.50 Tambah Akun Penjual <i>Sequence Diagram</i>	89
Gambar 4.51 Edit Akun Penjual <i>Sequence Diagram</i>	89
Gambar 4.52 Hapus Akun Penjual <i>Sequence Diagram</i>	90
Gambar 4.53 Status Akun Penjual <i>Sequence Diagram</i>	91
Gambar 4.54 Daftar Kategori <i>Sequence Diagram</i>	91

Gambar 4.55 Tambah Kategori <i>Sequence Diagram</i>	91
Gambar 4.56 Hapus Kategori <i>Sequence Diagram</i>	92
Gambar 4.57 Laporan Superadmin <i>Sequence Diagram</i>	92
Gambar 4.58 PDF Laporan Superadmin <i>Sequence Diagram</i>	93
Gambar 4.59 Class Diagram.....	95
Gambar 4.60 ERD Diagram	97
Gambar 4.61 Halaman <i>Login</i>	98
Gambar 4.62 Halaman Registrasi.....	98
Gambar 4.63 Logout.....	99
Gambar 4.64 Dashboard Penjual	100
Gambar 4.65 Dashboard Superadmin.....	101
Gambar 4.66 Menu Kelola Akun Penjual	101
Gambar 4.67 Dashboard Superadmin.....	106
Gambar 4.68 Menu Kelola Akun Penjual	107
Gambar 4.69 Menu Kelola Akun Penjual	108
Gambar 4.70 Menu Kelola Daftar Menu.....	108
Gambar 4.71 Menu Kelola Keranjang.....	109
Gambar 4.72 Checkout.....	110
Gambar 4.73 Dashboard Customer	115
Gambar 4.74 Dashboard Penjual	116
Gambar 4.75 Menu Kelola Profile Penjual	117
Gambar 4.76 Menu Kelola Profile Customer.....	118
Gambar 4.77 Pembayaran Qris.....	119
Gambar 4.78 Pembayaran Cash	119
Gambar 4.79 Invoice Transaksi.....	120
Gambar 4.80 Fitur Mencari Produk.....	121
Gambar 4.81 Menu Kelola Pesanan	121
Gambar 4.82 Kelola Status Delivery.....	122
Gambar 4.83 Pembayaran	127
Gambar 4.84 Live Chat	128
Gambar 4.85 Notifikasi Pesanan	128
Gambar 4.87 Halaman Laporan Transaksi Penjual.....	129

Gambar 4.88 Halaman Laporan Transaksi Superadmin	130
Gambar 4.89 Menu Filter Laporan Transaksi Penjual	131
Gambar 4.90 Menu Filter Laporan Transaksi Superadmin.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 2.5 Simbol Class Diagram.....	23
Tabel 2.6 Simbol ERD	24
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Dengan BPU.....	35
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Penjual Kantin	36
Tabel 4.3 <i>User Story</i>	41
Tabel 4.4 <i>Product Backlog</i>	42
Tabel 4.5 <i>Sprint Planning</i> 1.....	44
Tabel 4.6 Daily Scrum 1.....	102
Tabel 4.7 <i>Black Box</i> 1	103
Tabel 4.8 Sprint Retrospective 1	104
Tabel 4.9 <i>Sprint Planning</i> 2.....	106
Tabel 4.10 <i>Daily Scrum</i> 2	111
Tabel 4.11 <i>Black Box</i> 2.....	112
Tabel 4.12 Sprint Retrospective 2	113
Tabel 4.13 <i>Sprint Planning</i> 3.....	114
Tabel 4.14 <i>Daily Scrum</i> 3	123
Tabel 4.15 <i>Black Box</i> 3.....	123
Tabel 4.16 <i>Sprint Retrospective</i> 3.....	125
Tabel 4.17 <i>Sprint Planning</i> 4.....	126
Tabel 4.18 <i>Daily Scrum</i> 4	132
Tabel 4.19 <i>Black Box</i> 4.....	133
Tabel 4.20 <i>Sprint Retrospective</i> 4.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi wawancara bersama manager operasional BPU	141
Lampiran 2. Dokumentasi wawancara bersama penjual kantin	142
Lampiran 3. Alur Proses Bisnis Saat ini Pemesanan	144
Lampiran 4. Surat Balasan Permohonan Kerjasama Penelitian Skripsi	145
Lampiran 5. Wireframe Aplikasi	146
Lampiran 6. Jadwal Penelitian	153
Lampiran 7. Potongan code login	154
Lampiran 8. Potongan code Registrasi	155
Lampiran 9. Potongan Code Dashboard Customer	156
Lampiran 10. Potongan Tambah Keranjang	157
Lampiran 11. Potongan Edit Keranjang	158
Lampiran 12. Potongan Hapus Keranjang	159
Lampiran 13. Potongan Code Cekout	159
Lampiran 14. Potongan Code Payment	160
Lampiran 15. Potongan Code Payment	160
Lampiran 16. Potongan Code List Riwayat Pesanan	161
Lampiran 17. Potongan Code Detail Riwayat Pesanan	161
Lampiran 18. Potongan Code Detail Riwayat Pesanan	162
Lampiran 19. Potongan Code Dashboard Penjual	163
Lampiran 20. Potongan Code Tambah Menu	163
Lampiran 21. Potongan Code Edit Menu	164
Lampiran 22. Potongan Code Hapus Menu	165
Lampiran 23. Potongan Code List Pesanan Penjual	165
Lampiran 24. Potongan Code Kelola Pesanan Penjual	166
Lampiran 25. Potongan Code Laporan Penjual	168
Lampiran 26. Potongan Code Export PDF Laporan Penjual	169
Lampiran 27. Potongan Code Live Chat	170
Lampiran 28. Potongan Code Edit Profile Penjual	170
Lampiran 29. Potongan Code Dashboard Superadmin	171
Lampiran 30. Potongan Code Kelola Kategori	171
Lampiran 31. Potongan Code Tambah Penjual	172

Lampiran 32. Potongan Code Edit Penjual	172
Lampiran 33. Potongan Code Hapus Penjual	173
Lampiran 34. Potongan Code Update Status Penjual	173
Lampiran 35. Dokumen UAT	174
Lampiran 36. Demonstrasi kepada BPU	179