

PEMBUATAN WEBSITE WARKOP LEGOWO

Elvin Kristian Putranto^{1*}, Yusni Nyura², M. Farman Andrijasa³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Samarinda; JL. Cipto Mangunkusumo No. 58, Sungai Keledang, Samarinda;
Telp 0541-260588

Keywords:

Website;
Warkop Legowo;
Waterfall;
Pemesanan Online;
Black Box Testing.

Correspondent Email:

xyvin315@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website Warkop Legowo sebagai media promosi dan sistem pemesanan online untuk meningkatkan efisiensi pelayanan serta mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Waterfall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Website dikembangkan menggunakan HTML, CSS, dan Bootstrap dengan database MySQL yang dikelola melalui PhpMyAdmin serta dijalankan pada web server XAMPP. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing terhadap fitur utama, meliputi halaman utama, daftar menu, detail menu, login admin, pembayaran, pengelolaan data menu, dan direct order melalui WhatsApp. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur utama dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem. Website yang dibangun dapat membantu pelanggan dalam memperoleh informasi menu dan melakukan pemesanan secara online serta membantu admin dalam mengelola data menu, pesanan, dan transaksi secara lebih terstruktur. Dengan demikian, website Warkop Legowo dapat digunakan sebagai media pelayanan dan promosi digital untuk mendukung proses bisnis Warkop Legowo.



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika dan
Teknik Elektro Terapan. This is an
open-access article distributed under
the terms of the Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License (CC BY-NC
4.0).

Abstract. *This study aims to design and develop the Warkop Legowo website as a promotional media and online ordering system to improve service efficiency and make it easier for customers to obtain information and place orders. The software development method used is the Waterfall method, which consists of the requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance stages. The website was developed using HTML, CSS, and Bootstrap, with a MySQL database managed through PhpMyAdmin and run on the XAMPP web server. System testing was conducted using the Black Box Testing method on the main features, including the homepage, menu list, menu details, admin login, payment, menu data management, and direct ordering through WhatsApp. The test results showed that all main features functioned according to the system requirements. The developed website can help customers obtain menu information and place orders online, while also assisting administrators in managing menu data, orders, and transactions in a more structured manner. Therefore, the Warkop Legowo website can be used as a digital service and promotional medium to support the business processes of Warkop Legowo.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang bisnis dan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Pemanfaatan teknologi berbasis website dapat digunakan sebagai media informasi mengenai website pelayanan [1].

Saat ini, masyarakat semakin terbiasa menggunakan internet untuk mencari informasi, melakukan transaksi, dan memesan produk secara online, hal tersebut di karenakan dapat mempermudah proses transaksi penjualan [2]. Kondisi ini mendorong pelaku usaha untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar mampu bersaing dan memenuhi kebutuhan pelanggan secara lebih cepat dan efektif.

Warkop Legowo merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan makanan dan minuman. Proses pelayanan dan pemesanan yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual sehingga sering menimbulkan berbagai kendala, seperti kesalahan pencatatan pesanan, keterlambatan pelayanan, kesulitan dalam pengelolaan data transaksi, serta kurang optimalnya media promosi yang digunakan.

Selain itu, pelanggan harus datang langsung ke lokasi untuk melihat daftar menu dan melakukan pemesanan. Kondisi tersebut dinilai kurang efektif di era digital saat ini, di mana masyarakat menginginkan kemudahan akses informasi dan layanan secara online. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem berbasis website yang dapat membantu pelanggan memperoleh informasi menu, melakukan pemesanan secara online, serta membantu pemilik usaha dalam mengelola data menu dan transaksi secara lebih terstruktur [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kerangka kerja yang mengendalikan bagaimana komputer dan sumber daya manusia digunakan untuk mengubah input menjadi output, untuk mencapai tujuan Perusahaan [4].

2.2. The Waterfall Model

Metode waterfall adalah “Linear Sequential Model” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modelling), konstruksi (contruction), serta penyerahan sistem ke para pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [5].

2.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Dengan kata lain, ERD menjadi suatu model untuk menjelaskan hubungan antardata dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antarrelasi [6].

2.4. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data [7]. Data flow diagram (DFD) adalah menggambarkan atau menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang ada di dalam sebuah sistem, aliran-aliran data dimana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan dan penyimpanannya dari data tersebut. Data flow diagram (DFD) adalah menggambarkan aliran data atau informasi di mana di dalamnya terlihat keterkaitan diantara data-data yang ada [8].

2.5. Pengujian Black Box Testing (Black Box Testing)

Black box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian black

box bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi [9]. Pengujian didasarkan kepada spesifikasi kebutuhan dan tidak perlu dilakukannya analisis kode. Pengujian black box testing pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna akhir [10].

2.6. Tujuan Penjualan

Tujuan penjualan Adalah untuk mendatangkan keuntungan dari produk-produk atau jasa yg di hasilkan melalui pengelolaan yang baik [11].

2.7. HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan bahasa dasar yang paling umum dan sering digunakan oleh para web programmer dalam membangun sebuah aplikasi web[12]. HTML Adalah Bahasa dasar yang digunakan untuk membuat website dan sangat mudah di pelajari, HTML juga dapat membantu meningkatkan kemampuan seseorang dalam mempresentasikan informasi secara jelas dan efektif [13].

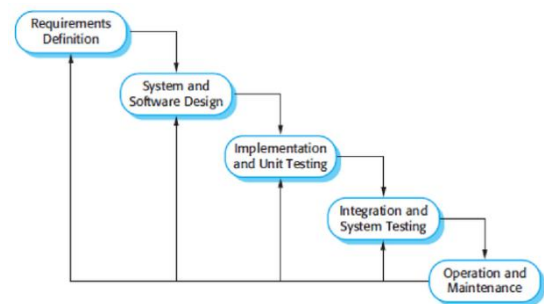
2.8. Visual Studio Code

Visual Studio Code Adalah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, teks editor ini juga mendukung Bahasa pemrograman Javascript, Typescript, dan Node Js serta Bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat di pasang via marketplace Visual Studio Code seperti : C++, C#, Python, Go, Java, PHP, dst [14]. Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan mac OS. Visual Code memudahkan dalam penulisan code yang mendukung beberapa jenis bahasa pemrograman yang digunakan dan memberi variasi warna sesuai dengan fungsi dalam rangkaian code tersebut. Selain itu, fitur lainnya adalah kemampuan untuk menambah ekstensi dimana para pengembang dapat menambah ekstensi untuk menambah fitur yang tidak ada di Visual Studio Code[15].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode waterfall yang mencakup enam tahapan utamanya meliputi Analisis Kebutuhan, Desain Sistem, Pengodean, Pengujian, dan Pemeliharaan.



Gambar 1. Metode Penelitian

3.2. Requirement

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

3.3. Design

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3.4. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

3.5. Verification

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang

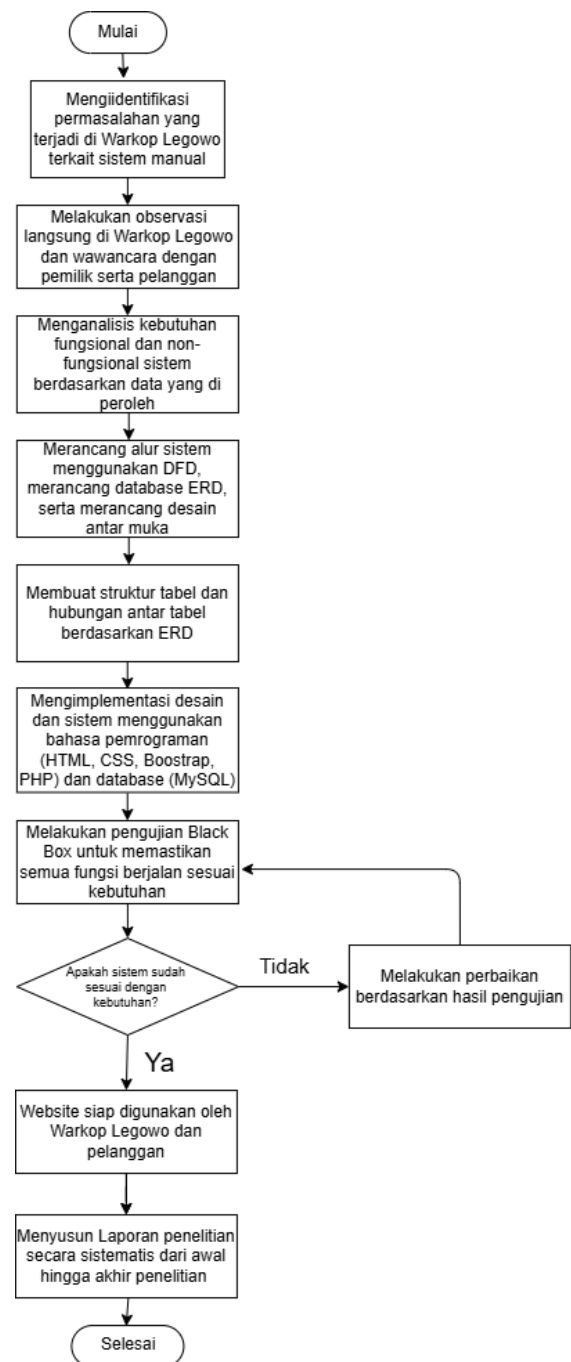
terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

3.6. Maintenance

Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.7. Diagram Alir

Tahap ini merupakan tahap yang menggambarkan urutan proses pembuatan Website Warkop Legowo. Hasil diagram alir yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alir

Pada Gambar 2 menunjukkan diagram alir penelitian dalam proses perancangan dan pembangunan website Warkop Legowo. Tahapan penelitian dimulai dari identifikasi permasalahan dan observasi, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selanjutnya dilakukan perancangan sistem, DFD, ERD, struktur tabel, dan desain antarmuka. Sistem kemudian diimplementasikan menggunakan HTML, CSS,

Bootstrap, PHP, dan MySQL, serta diuji menggunakan metode Black Box Testing. Apabila ditemukan ketidaksesuaian, dilakukan perbaikan berdasarkan hasil pengujian hingga sistem memenuhi kebutuhan. Setelah sistem dinyatakan sesuai, website digunakan oleh Warkop Legowo dan pelanggan sebagai hasil akhir dari proses penelitian.

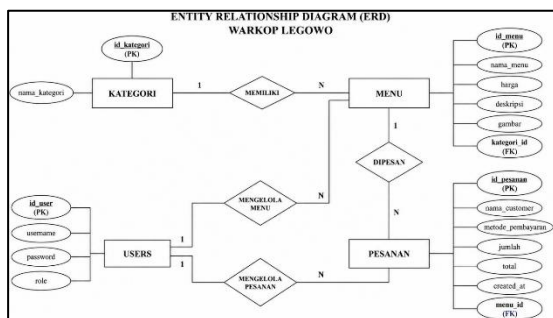
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat, berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan pemilik Warkop Legowo, ditentukan beberapa spesifikasi dan kebutuhan yang akan diimplementasikan dalam website sebagai berikut :

1. Pengelolaan data laporan penjualan
2. Pengelolaan data transaksi
3. Pengelolaan data produk.

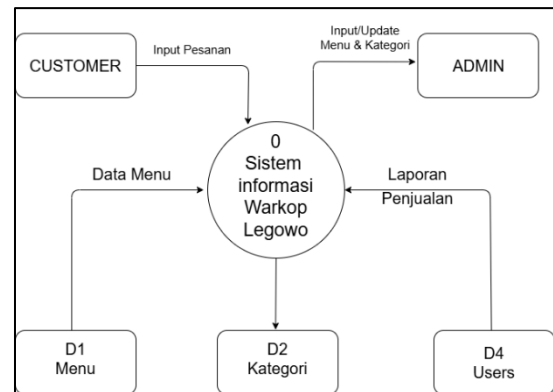
4.2. Perancangan (ERD)



. Gambar 3. ERD Warkop Legowo

Pada Gambar 3 menunjukkan perancangan Entity Relationship Diagram (ERD) yang digunakan untuk memodelkan perancangan basis data dilakukan untuk menggambarkan hubungan antar entitas yang digunakan dalam sistem. Perancangan ini divisualisasikan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD berfungsi untuk mempermudah pengembang dalam memahami struktur data yang akan digunakan pada sistem website Warkop Legowo.

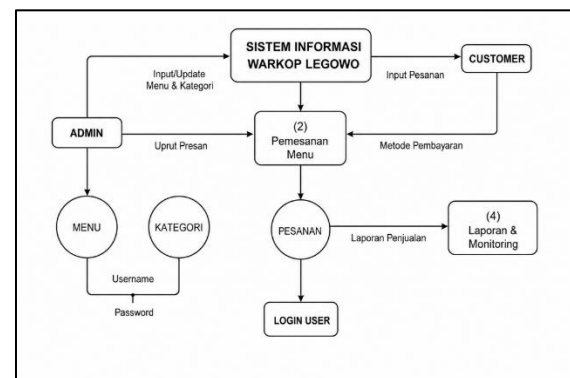
4.3. Aliran Data Sistem (DFD Level 0)



Gambar 4. DFD Level 0 Warkop Legowo

Pada Gambar 4 DFD Level 0 website Warkop Legowo, sistem digambarkan secara umum sebagai satu proses utama yaitu “Sistem Informasi Pemesanan Warkop Legowo”. Sistem melibatkan customer dan admin dalam proses pengelolaan data dan pemesanan. Customer dapat melakukan pemesanan berdasarkan data menu yang tersedia, sedangkan admin dapat mengelola data menu dan kategori serta memperoleh laporan penjualan.

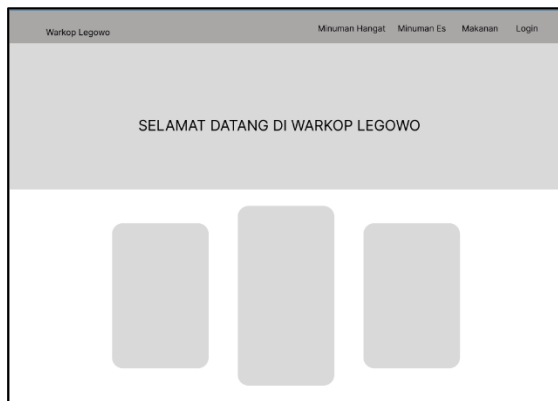
4.4. Aliran Data Sistem (DFD Level 1)



Gambar 5. DFD Level 1 Warkop Legowo

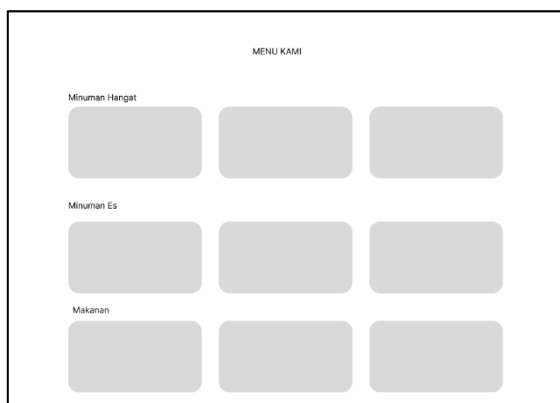
Pada Gambar 5 ditunjukkan DFD Level 1 website Warkop Legowo yang menggambarkan aliran data secara lebih rinci pada proses pemesanan. Admin dapat mengelola data menu dan kategori serta pesanan, sedangkan customer dapat melakukan pemesanan dan memilih metode pembayaran. Data yang telah diproses selanjutnya digunakan untuk menghasilkan laporan penjualan dan monitoring.

4.5. Wireframe



Gambar 6. Wireframe Halaman Utama

Pada Gambar 6 merupakan rancangan halaman utama website Warkop Legowo yang menjadi halaman awal ketika pengguna mengakses sistem. Halaman ini menampilkan identitas Warkop Legowo, navigasi utama yang terdiri dari Menu, Tentang Kami, dan Kontak, serta banner promosi.



Gambar 7. Wireframe Halaman Menu

Pada Gambar 7 menunjukkan rancangan halaman menu yang terdiri dari beberapa kategori, yaitu minuman hangat, minuman es, dan makanan. Setiap produk ditampilkan dalam bentuk kartu yang memuat informasi produk dan jika menekan bentuk kartu maka akan terlihat informasi produk secara lebih lengkap.

Gambar 8. Wireframe Halaman Detail Menu

Pada Gambar 8 menunjukkan rancangan halaman detail menu yang berisi informasi berupa gambar produk, nama menu,

harga, deskripsi, dan jumlah pesanan. Pada



halaman ini, pengguna juga dapat menentukan jumlah produk yang akan dipesan sebelum menambahkannya ke dalam pesanan.

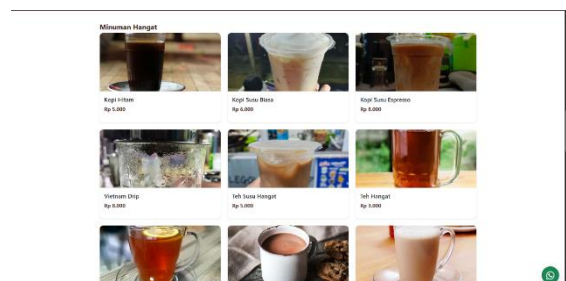
4.6. Implementasi Halaman Utama



Gambar 9. Halaman Utama

Pada Gambar 9 merupakan tampilan pertama yang dilihat oleh pengguna saat mengakses website Warkop Legowo. Tampilan ini menampilkan logo dan nama Warkop Legowo, serta navigasi utama yang berisi tautan menuju halaman *Menu*, *Tentang Kami*, dan *Kontak*. Selain itu, halaman ini juga menampilkan banner promosi serta informasi singkat tentang warkop, seperti deskripsi usaha, jam operasional, dan keunggulan pelayanan.

4.7. Implementasi Halaman Menu

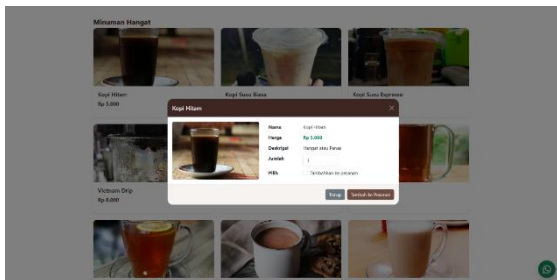


Gambar 10. Halaman Menu

Pada Gambar 10 menampilkan daftar menu makanan dan minuman yang tersedia di Warkop Legowo. Data menu diambil dari basis data yang telah diinput oleh admin, meliputi nama menu, kategori, harga, dan gambar. Setiap

item menu ditampilkan dalam bentuk kartu (card) yang responsif sehingga dapat menyesuaikan ukuran layar perangkat. Pengguna dapat melihat daftar menu berdasarkan kategori seperti “Kopi”, “Makanan Ringan”, atau “Minuman Dingin”. Halaman ini juga menyediakan tombol “Lihat Detail” untuk menampilkan informasi lebih lanjut mengenai menu yang dipilih.

4.8. Implementasi Halaman Detail Menu



Gambar 11. Halaman Detail Menu

Pada Gambar 11 menampilkan detail menu berfungsi untuk menampilkan informasi lengkap dari menu yang dipilih pengguna. Informasi yang ditampilkan antara lain gambar menu berukuran besar, deskripsi menu, harga, dan tombol untuk memesan. Pengguna dapat menentukan jumlah pesanan yang diinginkan sebelum melanjutkan ke proses pemesanan. Halaman ini juga dirancang agar pengguna dapat kembali ke daftar menu dengan mudah melalui tombol “Kembali” atau navigasi utama.

4.9. Pengujian Validasi Sistem (Black Box Testing)

Pengujian website Warkop Legowo dilakukan dengan cara blackbox testing. Dalam metode ini, tidak diperlukan pengetahuan mengenai struktur internal atau kode program yang digunakan. Tujuannya adalah agar setiap fitur yang ada pada website sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan menghasilkan keluaran (output) yang benar dari pengguna berdasarkan masukan atau input yang diberikan. Dalam proses pengujian, setiap fungsi utama pada sistem diuji berdasarkan skenario yang telah ditentukan.

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Halaman Utama	Pengguna Mengakses Halaman Utama melalui browser	Halaman Utama tampil Dengan informasi profil, navigasi menu dan benner	Berhasil	Valid
2	Halaman Menu	Pengguna Memilih Menu “Daftar Menu”	Daftar menu makanan dan minuman tampil lengkap dengan gambar dan harga		
3	Tampilan Detail Menu	Pengguna menekan tombol “Lihat Detail” pada salah satu menu	Detail menu muncul	Berhasil	Valid
4	Halaman Login Admin	Admin memasukkan username dan password yang benar	Sistem menerima data	Berhasil	Valid
5	Halaman Login Admin	Admin memasukkan username dan password yang salah	Sistem menampilkan pesan error “Username dan password salah”	Berhasil	Valid
6	Manajemen Data Menu	Admin Menambah Atau menghapus dan menu	Data tersimpan atau terhapus di database	Berhasil	Valid
7	Halaman Pembayaran	Pelanggan memilih metode	Data transaksi tersimpan	Berhasil	Valid

		pembayaran			
8	Fitur Direct WhatsA pp	Pelanggan menekan tombol pesan sekarang	Aplikasi WhatsA pp terbuka otomatis	Berhasil	Valid

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pembuatan website Warkop Legowo yang telah dilakukan mulai dari tahap analisis, perancangan, implementasi, hingga pengujian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Website Warkop Legowo berhasil dibangun menggunakan metode Waterfall.
2. Website mampu menampilkan informasi menu serta memfasilitasi pemesanan pelanggan secara online.
3. Fitur pengelolaan menu, pesanan, dan transaksi dapat membantu admin dalam mengelola data secara lebih efektif.
4. Hasil pengujian Black Box menunjukkan seluruh fitur utama berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Samarinda atas kesempatan, ruang untuk berkembang, serta ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama proses pendidikan. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan motivasi dengan penuh kesabaran selama setiap tahapan penyusunan penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak manajemen Warkop Legowo atas kepercayaan, kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang telah diberikan selama proses penelitian dan pengembangan system.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Andani, M. Asia, J. A. Jendral Yani No, O. KomeringUlu, and S. Selatan, "SISTEM

INFORMASI PELAYANAN KEPENDUDUKAN DESA LECAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," 2021.

- [2] A. G. Gani, P. Furtuna Dewi, and A. Sugiharto, "SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEB PADA DAPUR CARINGIN TILU BANDUNG." .
- [3] M. Jibril and M. Amin, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA WARKOP PAK DE BERBASIS WEB 1," 2023.
- [4] Y. Talumeha, P. Ledes, and H. Uly, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN LOKASI APOTEK DI KABUPATEN SUMBA TIMUR BERBASIS WEB," Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, vol. 13, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5869.
- [5] A. Abdul Wahid Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Sumedang, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- [6] I. Syafruddin Akbar and T. Haryanti, "PENGEMBANGAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DATABASE TOKO ONLINE IRA SURABAYA," 2021.
- [7] D. B. Paillin and Y. Widiatmoko, "Rancangan Aplikasi Monitoring Online Untuk Meningkatkan Pemeliharaan Prediktif Pada PLTD," JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS, vol. 11, no. 1, pp. 9–17, Jun. 2021, doi: 10.21456/vol11iss1pp9-17.
- [8] D. A. E. S. Sirait and D. T. S. Seabtian, "Dumaria Angelika E. Sirait".
- [9] Y. Dwi Wijaya and M. Wardah Astuti, "PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS BLACKBOX TESTING OF PT INKA (PERSERO) EMPLOYEE PERFORMANCE ASSESSMENT INFORMATION SYSTEM BASED ON EQUIVALENCE PARTITIONS," Jurnal Digital Teknologi Informasi, vol. 4, p. 2021.
- [10] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, and Q. A. Giansyah, "PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING OF WEB-BASED PARKING INFORMATION SYSTEM."

- [11] U. H. Makmuroh and M. Firlana, "ANALISA STRATEGI PENJUALAN PADA PT. LION SUPER INDO JAKARTA UTARA," JURNAL LENTERA BISNIS, vol. 14, no. 1, pp. 853–862, Mar. 2025, doi: 10.34127/jrlab.v14i1.1436.
- [12] X. B. N. N. Najohan and A. S. M. L. Lumenta, "JURNAL Gumolung S. G. Mulia".
- [13] G. B. Dirgantara, F. Budiman, J. ' Far, S. Mulana, and A. S. Adam, "Peran Penggunaan HTML dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMA," 2024.
- [14] K. Surya Ningsih, N. Jamilah Aruan, and A. Taufik Al Afkari Siahaan, "Yayasan Insan Cipta Medan APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN".
- [15] J. Firnando, B. Franko, S. Pratama Tanzil, N. Wilyanto, H. Christianto Tan, and E. M. Hartati Kom, "Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang."