

**APLIKASI PEMESANAN DI WARKOP CENTRAL 77 SUNGAILIAT
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

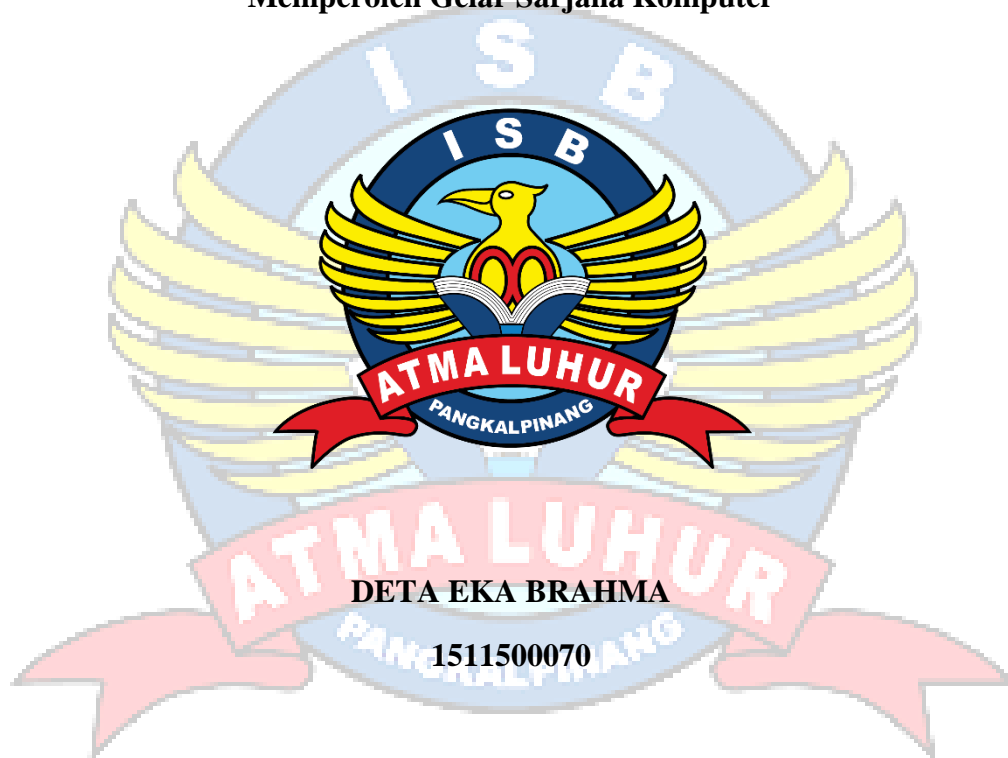
PANGKALPINANG

2020

**APLIKASI PEMESANAN DI WARKOP CENTRAL 77 SUNGAILIAT
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020

LEMBAR PERNYATAAN

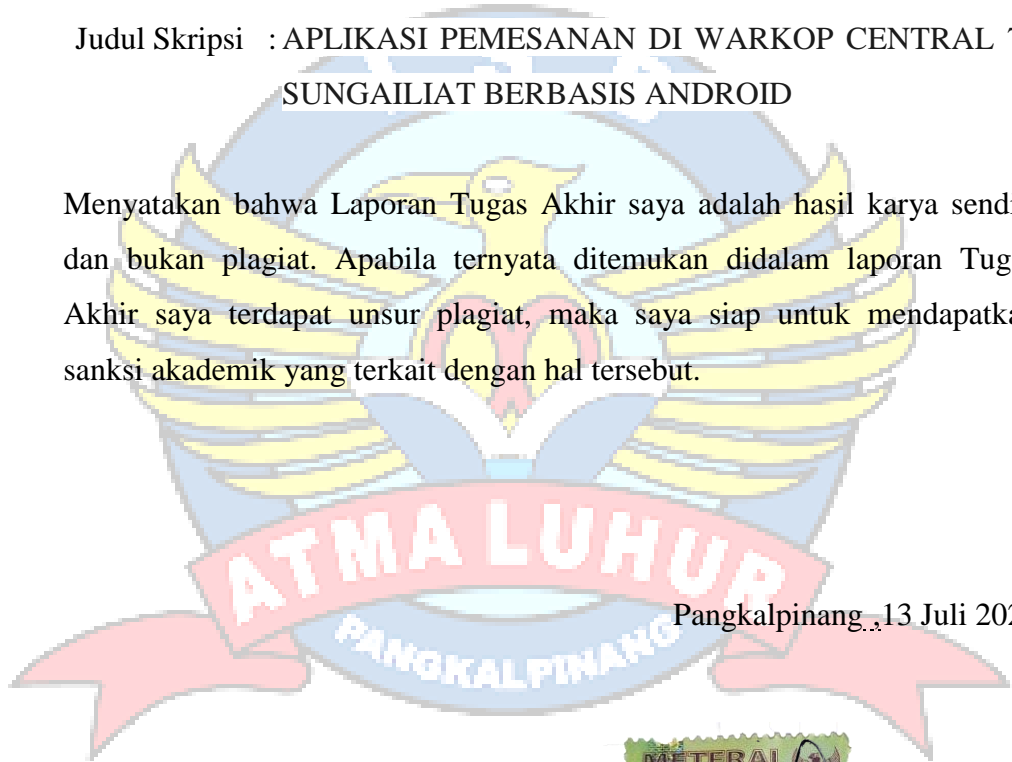
Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1511500070

Nama : DETA EKA BRAHMA

Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN DI WARKOP CENTRAL 77
SUNGAILIAT BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.



Pangkalpinang, 13 Juli 2020



(DETA EKA BRAHMA)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PEMESANAN DI WARKOP CENTRAL 77 SUNGAILIAT
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**DETA EKA BRAHMA
1511500070**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 22 Juli 2020

Anggota Penguji



**Tri Sugihartono, M.Kom.
NIDN. 0224129301**

Dosen Pembimbing



**Dwi Yuny Sylfania, M.Kom.
NIDN. 0207069301**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



**Dian Novianto, M.Kom.
NIDN. 0209119001**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



Ellva Helmud, M.Kom

KATA PENGANTAR


Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, serta doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Pemesanan Di Warkop Central 77 Sungailiat Berbasis Android” tepat pada waktunya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas semua doa dan bantuan yang penulis terima sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan Terima Kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah, Ibu, Adik, Atok, Nenek, dan keluarga besar yang telah mendukung penulis baik moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ibu Dwi Yuny Sylfania, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
7. Mas Ilham Saputra, selaku Owner Warkop Central 77 Sungailiat yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempatnya.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, 13 Juli 2020

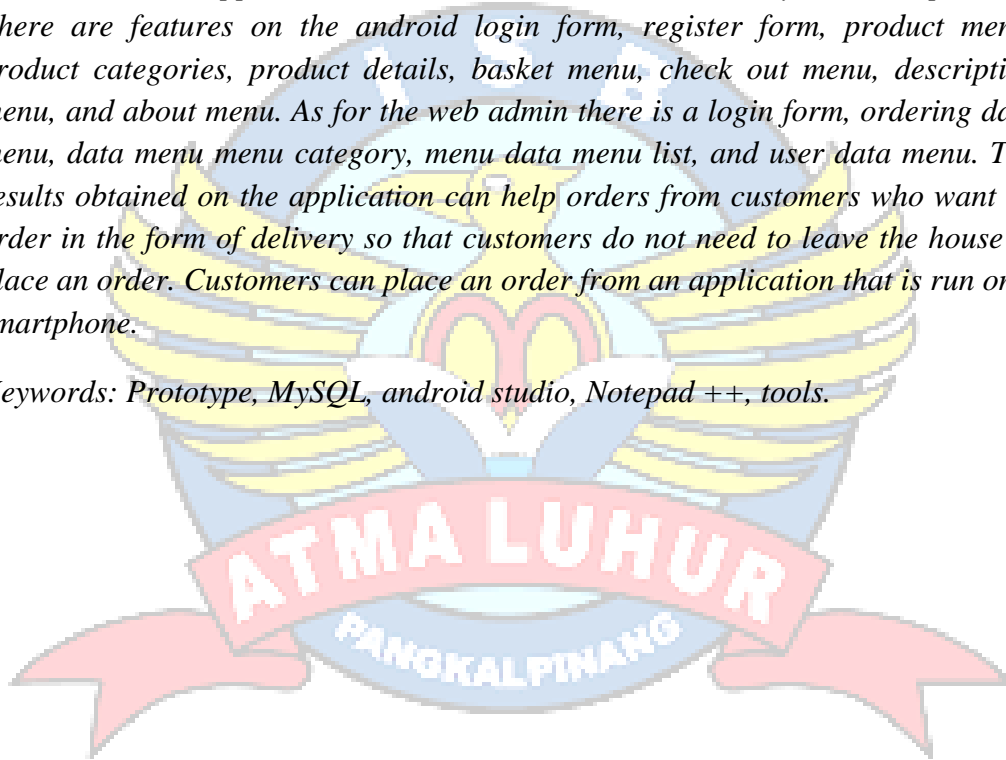


Deta Eka Brahma

ABSTRACT

The problem with recording all orders data is still using paper, which risks losing the data and the cost of purchasing paper which continues to increase every day. Not to mention the scarcity of brochure papers that are often damaged due to naughty customers. Add to this the international problems that are now compounded by the corona virus that is rife in the discussions resulting in the lack of customers in the Central 77 shop where customers are reluctant to leave the house. In research the researchers used the prototype method. This researcher also uses several application tools such as, Android Studio, MySQL, Notepad ++. There are features on the android login form, register form, product menu, product categories, product details, basket menu, check out menu, description menu, and about menu. As for the web admin there is a login form, ordering data menu, data menu menu category, menu data menu list, and user data menu. The results obtained on the application can help orders from customers who want an order in the form of delivery so that customers do not need to leave the house to place an order. Customers can place an order from an application that is run on a smartphone.

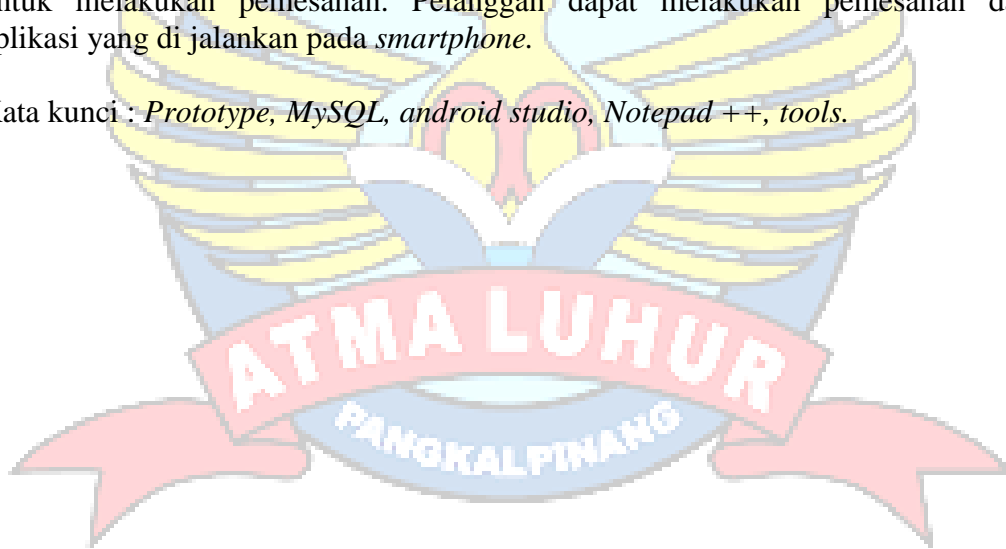
Keywords: Prototype, MySQL, android studio, Notepad ++, tools.



ABSTRAK

Permasalahan pencatatan semua data orderan masih menggunakan kertas yang beresiko data tersebut hilang dan biaya pembelian kertas yang setiap harinya terus meningkat. Belum lagi kelangkaan kertas brosur yang sering rusak di karenakan pelanggan yang nakal. Ditambah lagi permasalahan internasional yang sekarang diperparah oleh virus corona yang marak di perbincangkan mengakibatkan sepiunya pelanggan yang ada di Warkop Central 77 ini yang dimana para pelanggan enggan keluar rumah. Pada penitian peneliti menggunakan metode *prototype*. Peneliti ini juga menggunakan beberapa *tools* aplikasi seperti, *android studio*, *MySQL*, *Notepad ++*. Terdapat fitur pada *android form login*, *form register*, menu produk, kategori produk, *detail* produk, menu keranjang, menu *check out*, menu keterangan, dan menu tentang. Adapun pada *web* admin terdapat *form login*, menu data pemesanan, menu data kategori menu, menu data daftar menu, dan menu data *user*. Hasil yang didapat pada aplikasi tersebut dapat membantu pemesanan dari pelanggan-pelanggan yang menginginkan pesanan dalam bentuk pengantaran sehingga para pelanggan tidak perlu keluar rumah untuk melakukan pemesanan. Pelanggan dapat melakukan pemesanan dari aplikasi yang di jalankan pada *smartphone*.

Kata kunci : *Prototype*, *MySQL*, *android studio*, *Notepad ++*, *tools*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Warung Kopi.....	5
2.2 Teori Pendukung	5
2.2.1 <i>Android</i>	5
2.2.2 <i>Android Studio</i>	5
2.2.3 <i>MySQL</i>	6
2.2.4 <i>Xampp</i>	6
2.2.5 <i>Notepad ++</i>	6
2.2.6 <i>Java</i>	6
2.3 Model <i>Prototype</i>	7

2.4 Metode <i>Object Oriented Programming</i>	7
2.5 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	8
2.6 Pengujian <i>Black Box</i>	10
2.7 Penelitian Terdahulu	11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem.....	16
3.2 Metode <i>Object Oriented Programming</i>	17
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	17

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profile Central 77 Sungailiat.....	19
4.1.1 Sejarah Central 77 Sungailiat.....	19
4.1.2 Struktur Organisasi Central 77 Sungailiat	19
4.1.3 Visi dan Misi Central 77 Sungailiat.....	20
4.2 Analisis Masalah	20
4.3 Analisis Kebutuhan	20
4.3.1 Kebutuhan Fungsional	20
4.3.2 Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional.....	21
4.4 Analisis Sistem Berjalan	21
4.5 Perancangan Sistem	23
4.5.1 <i>Usecase Diagram</i>	23
4.5.2 <i>Activity Diagram</i>	25
4.5.3 <i>Sequence Diagram</i>	39
4.5.4 <i>Class Diagram</i>	54
4.6 Rancangan Layar.....	55
4.7 Implementasi	68
4.8 Pengujian.....	80

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran..... 82

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Model <i>Prototype</i>	7
Gambar 2. 2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	8
Gambar 2. 3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	9
Gambar 2. 4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	9
Gambar 2. 5 Contoh <i>Class Diagram</i>	10
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Central 77 Sungailiat.....	19
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	22
Gambar 4. 3 <i>Usecase Diagram</i> Sisi Pelanggan	23
Gambar 4. 4 <i>Usecase Diagram</i> Sisi Admin	24
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Register</i>	25
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i>	26
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Menu Produk	27
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Menu Keranjang	28
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Check Out</i>	29
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Menu Keterangan	30
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang	31
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Logout</i>	32
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i> Admin.....	33
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Menu Data Pesanan	34
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Menu Data Kategori Menu	35
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Menu Data Daftar Menu.....	36
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Menu Data <i>User</i>	37
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Menu Keluar Akun	38
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> <i>Register</i>	39
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i>	40
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Menu Produk	42
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Menu Keranjang	43
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Check Out</i>	44

Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Menu Keterangan.....	45
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang.....	46
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> Menu Logout.....	47
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> login	48
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Data Pemesanan.....	49
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Data Kategori Menu	50
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Data Daftar Menu	51
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Data User	52
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Keluar Akun.....	53
Gambar 4. 33 <i>Class Diagram</i>	54
Gambar 4. 34 Rancangan Layar <i>Register</i>	55
Gambar 4. 35 Rancangan Layar <i>Login</i>	56
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Menu Utama.....	57
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Kategori Produk.....	58
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Daftar Produk.....	59
Gambar 4. 39 Rancangan Layar <i>Detail</i> Produk	60
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Keranjang	61
Gambar 4. 41 Rancangan Layar <i>Check Out</i>	62
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Keterangan	63
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Tentang.....	64
Gambar 4. 44 Rancangan Layar <i>Login</i>	65
Gambar 4. 45 Rancangan Layar Menu Data Pemesanan.....	65
Gambar 4. 46 Rancangan Layar Menu Data Kategori Produk	66
Gambar 4. 47 Rancangan Layar Menu Data Daftar Produk	66
Gambar 4. 48 Rancangan Layar Menu Data <i>User</i>	67
Gambar 4. 49 Implementasi <i>Register</i>	68
Gambar 4. 50 Implementasi <i>Login</i>	69
Gambar 4. 51 Implementasi Menu Utama	70
Gambar 4. 52 Implementasi Kategori Produk.....	71
Gambar 4. 53 Implementasi Daftar Produk	72
Gambar 4. 54 Implementasi <i>Detail</i> Produk.....	73

Gambar 4. 55 Implementasi Keranjang	74
Gambar 4. 56 Implementasi <i>Check Out</i>	75
Gambar 4. 57 Implementasi Keterangan.....	76
Gambar 4. 58 Implementasi Tentang	77
Gambar 4. 59 Implementasi <i>Login</i>	78
Gambar 4. 60 Implementasi Menu Data Pemesanan	78
Gambar 4. 61 Implementasi Menu Data Kategori Produk.....	79
Gambar 4. 62 Implementasi Menu Data Daftar Produk	79
Gambar 4. 63 Implementasi Menu Data <i>User</i>	80



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 4.1 <i>Usecase</i> Sisi Pelanggan.....	23
Tabel 4.2 <i>Usecase</i> Sisi Admin	24
Tabel 4.3 Tabel Pengujian <i>Android</i>	80
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Admin	82



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



NewSwimlane

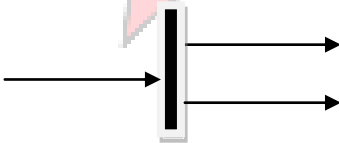
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



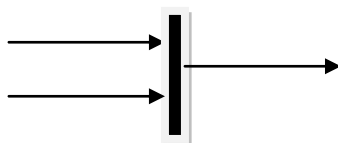
Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

[...]

Guards

s

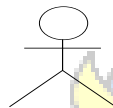
Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak *overlap*.

Transition



Menggambarkan aliran perpindahan *control* antara *state*.

2. Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari *use case*.



Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (*user*).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

<<include>>

----->

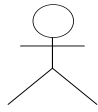
Asosiasi yang termasuk didalam *use case* lain, yang bersifat harus dilakukan bila *use case* lain tersebut dilakukan.

<<extend>>

----->

Perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



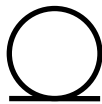
Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara *user* dengan sistem. Contohnya *window*, *dialogue box* atau *screen* (tampilan layar).



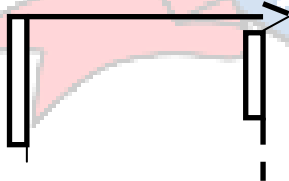
Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada *entitas*.



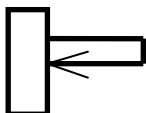
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu *database*.



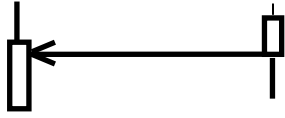
Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah *operation* kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambaran pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Lifeline

Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*.



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

