

**APLIKASI E-MENU DI RESTORAN BERBASIS ANDROID  
(KEDAI MAKAN AYAM JIMBRONK)**



**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Oleh:**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1711500001	HERI ANGGARA
1711500010	MARCELINUS INDRA YUDIANTO

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020/2021**



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Fakultas** : Teknologi Informasi  
**Program Studi** : Teknik Informatika  
**Jenjang Studi** : Strata 1  
**Judul** : **APLIKASI E-MENU DI RESTORAN BERBASIS  
ANDROID (KEDAI MAKAN AYAM JIMBRONK)**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1711500001	HERI ANGGARA
2. 1711500010	MARCELINUS INDRA YUDIANTO

Pangkalpinang, 04 Januari 2021

**Pembimbing KP**

**Menyetujui,**

**Pembimbing Lapangan,**

Eza Budi Perkasa, M.Kom  
NIDN 0201089201

Monica

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Teknik Informatika**

Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN 0228108501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Heri Anggara (1711500001)
2. Marcelinus Indra Yudianto (1711500010)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 01 Oktober 2020 sampai dengan 04 Januari 2021 dengan baik.

Nama Instansi : Kedai Makan Ayam Jimbronk

Alamat : Jl. KH. Abdul Hamid No. 270, Gedung Nasional,  
Kec. Taman Sari, Kota Pangkal Pinang

Pembimbing Praktek  
Pangkalpinang, 04 Januari 2021



Monicha

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1711500001  
Nama : Heri Anggara
2. NIM : 1711500010  
Nama : Marcelinus Indra Yudianto

Judul KP : Aplikasi E-Menu Di Restoran Berbasis Android (Kedai Makan Ayam Jimbronk)

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 04 Januari 2021

Nama

1. Heri Anggara
2. Marcelinus Indra Yudianto

Tanda Tangan



## ABSTRAK

Hal utama yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam suatu restoran dan kafe adalah bagian proses pemesanan. Banyak proses pemesanan yang masih menggunakan cara yang manual. Kedai Makan Ayam Jimbronk merupakan salah satu kedai makan di kota Pangkalpinang yang proses pemesanannya masih dengan cara yang manual untuk memesan minuman dan menu masakannya. Proses pemesanan yang masih manual ini menimbulkan beberapa permasalahan diantaranya, penumpukan pesanan, dan keterlambatan pesanan, pendataan pesanan yang berantakan dan kesalahan-kesalahan dalam menerima pesanan dari *waiters*, hal-hal tersebut terjadi dikalah kondisi kedai yang ramai pelanggan. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi dari permasalahan didalam proses pemesanan yaitu berupa aplikasi Aplikasi E-Menu Di Restoran Berbasis Android yang berjalan di perangkat *smartphone*. Tujuannya adalah agar proses pemesanan menjadi lebih cepat dan praktis karena berjalan di perangkat mobile, dan pendataan transaksi yang tidak perlu manual lagi karena tersimpan langsung ke *database*. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan model pengembangan *prototype* dan pemodelan UML, dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, JAVA dan software Android Studio. Pembuatan *database* menggunakan Apache dan MySQL dari Software Xampp. Metode pengujian aplikasi menggunakan *blackbox*. Hasil yang diharapkan dari penerapan aplikasi ini adalah dapat mempermudah tata kelola Kedai Makan Ayam Jimbronk serta memberikan kepuasan pelayanan pemesanan lebih kepada para pelanggan.

Kata Kunci: Aplikasi E-Menu, Android, Mobile, MySQL, JAVA



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME atas anugrah yang telah dilimpahkan serta segala rahmat karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan KP (Kerja Praktek) yang berjudul “Aplikasi Sistem Penggunaan Laboratorium diluar Jam Perkuliahan berbasis Android di Laboratorium ISB Atma Luhur” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Teknik Informatika ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan.

Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan KP (Kerja Praktek) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan YME yang telah memberikan kekuatan, kesabaran dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan KP (Kerja Praktek) ini.
2. Bapak dan Ibu penulis yang tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa, semangat dan kasih sanyangnya.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs Selaku Pendiri ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
7. Bapak Chandra Kirana, S.Kom, M.Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.

8. Bapak Eza Budi Perkasa, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan kepada penulis sehingga laporan kerja praktek ini dapat terselesaikan.
9. Kawan-kawan seperjuangan dalam mengerjakan laporan kerja praktek ini.
10. Karyawan & Staff Kedai Makan Ayam Jimbronk yang bersedia memberikan bantuan data dan informasi yang dibutuhkan pada penulisan dalam melakukan riset.

Diharapkan sekiranya laporan kerja praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi Mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis laporan kerja praktek (KP) dengan topik yang sama.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan YME. Akhir kata penyusun berharap penelitian sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, Januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Kedai Makan Ayam Jimbronk.....	3
1.5.2 Bagi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkal Pinang...	4
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sitematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Aplikasi .....	8
2.2 Pengertian E-Menu.....	8
2.3 Pengertian Restoran .....	8
2.4 Pengertian Android .....	8
2.5 Android Studio .....	9
2.6 JAVA .....	10



2.7	PHP .....	11
2.8	MySQL.....	11
2.9	Xampp.....	12
2.10	Model Prototype.....	12
2.11	Unified Modeling Language ( <i>UML</i> ) .....	15
2.12	Tinjauan Pustaka .....	20
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>		<b>23</b>
3.1	Sejarah.....	23
3.2	Visi dan Misi .....	23
3.3	Struktur.....	24
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>30</b>
4.1	Definisi Masalah .....	30
4.2	Proses Bisnis Kedai Makan Ayam Jimbronk.....	30
4.3	Analisa Usulan .....	31
4.4	Rancangan Basis Data.....	63
4.5	Rancangan Layar.....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>86</b>
5.1	Kesimpulan .....	86
5.2	Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i> .....	15
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	16
Gambar 2.3 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	19
Gambar 2.5 Contoh <i>Diagram Sequence</i> .....	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	24
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	30
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	31
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Kasir .....	37
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Waiters.....	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Login Admin.....	43
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Login Kasir .....	44
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Login Waiters .....	45
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Tambah Admin.....	46
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Tambah Menu Masakan .....	47
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Tambah Kasir .....	48
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Tambah Waiters.....	49
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Logout Admin.....	50
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Logout Kasir .....	51
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Logout Waiters .....	51
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Waiters dengan Sistem .....	52
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	53
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Transaksi.....	54
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	54
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Login Waiters.....	55
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Login Kasir .....	56
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	56
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Data Waiters .....	57

Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Data Kasir .....	57
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Data Menu Masakan .....	58
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Data Pemesanan.....	58
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Data Transaksi .....	59
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	59
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan .....	60
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Logout Admin.....	60
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Logout Waiters.....	61
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Logout Kasir .....	61
Gambar 4.32 <i>Class Diagram</i> .....	62
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin .....	67
Gambar 4.34 Rancangan Layar Dashboard Admin .....	68
Gambar 4.35 Rancangan Layar Data Admin .....	69
Gambar 4.36 Rancangan Layar Tambah Admin.....	70
Gambar 4.37 Rancangan Layar Data Menu Masakan .....	71
Gambar 4.38 Rancangan Layar Tambah Menu Masakan.....	72
Gambar 4.39 Rancangan Layar Data <i>Waiters</i> .....	73
Gambar 4.40 Rancangan Layar Tambah <i>Waiters</i> .....	74
Gambar 4.41 Rancangan Layar Data Kasir.....	75
Gambar 4.42 Rancangan Layar Tambah Kasir .....	76
Gambar 4.43 Rancangan Layar Data Transaksi.....	77
Gambar 4.44 Rancangan Layar Login Kasir.....	78
Gambar 4.45 Rancangan Layar Dashboard Kasir.....	79
Gambar 4.46 Rancangan Layar Pembayaran .....	80
Gambar 4.47 Rancangan Layar <i>Login Waiters</i> .....	81
Gambar 4.48 Rancangan Layar Input Nomor Meja dan Nama Pemesan .....	82
Gambar 4.49 Rancangan Layar Menu Pemesanan .....	83
Gambar 4.50 Rancangan Layar Menu Makanan dan Minuman .....	84
Gambar 4.51 Rancangan Layar Detail Menu Makanan.....	85

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use case</i> Login .....	30
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use case</i> Data admin .....	32
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use case</i> Menu Masakan .....	33
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use case</i> Waiters .....	33
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use case</i> Kasir .....	34
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use case</i> Transaksi .....	35
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use case</i> Pemesanan .....	35
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use case</i> Logout .....	36
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use case</i> Login .....	37
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use case</i> Pembayaran .....	38
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use case</i> Logout .....	39
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use case</i> Login .....	40
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use case</i> Input Order .....	41
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use case</i> Logout .....	42
Tabel 4.15 Deskripsi Basis Data Admin .....	64
Tabel 4.16 Deskripsi Basis Data Waiters .....	64
Tabel 4.17 Deskripsi Basis Data Kasir .....	65
Tabel 4.18 Deskripsi Basis Daftar Menu Masakan .....	65
Tabel 4.19 Deskripsi Basis Daftar Pemesanan .....	66
Tabel 4.20 Deskripsi Basis Daftar Transaksi .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengajuan Kuliah Praktek

Lampiran 2 Surat Pembalasan Dari Instansi


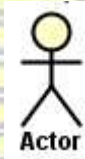
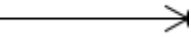

Lampiran 3 Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP ISB Atma Luhur



Lampiran 4 Berita Acara Kunjungan Kerja Praktek



## DAFTAR SIMBOL


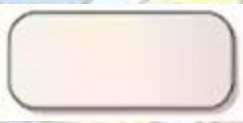
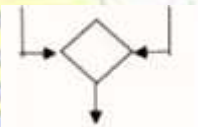
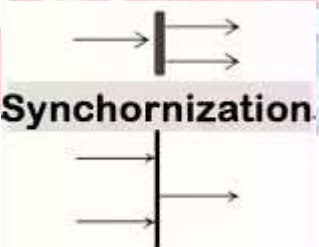


### 1. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i>.</p>
<p><i>Actor</i></p> 	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dalam <i>actor</i> adalah gambar, tetapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor.</p>
 <p>Asosiasi (<i>Association</i>)</p>	<p>Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ekstensi (<i>Extend</i>)</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu, mirip</p>

	<p>dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan nama use case yang ditambahkan.</p>
<p>Generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p><i>Include</i></p> 	<p>Relasi use case tambahan ke use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalkannya use case ini. Ada 2 sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di use case:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Include</i> berarti use case yang ditambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan.</li> <li>2. <i>Include</i> berarti use case yang tambahan apakah use case yang ditambahkan telah dijalankan.</li> </ol>


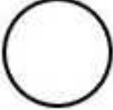





	Kedua interpretasi di atas dapat di anut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan interpretasi yang dibutuhkan.
--	--

## 2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal ( <i>Initial State</i> ) 	Status awal aktifitas sebuah sistem.
Aktifitas 	Aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Decision 	Asosiasi jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
Synchronization ( <i>Fork, Join</i> ) 	Asosiasi untuk menggambarkan gabungan (join) maupun percabangan (fork) aktifitas.
Status akhir ( <i>Final state</i> ) 	Status akhir yang dilakukan sebuah sistem.
Swimlane 	Memisahkan aktifitas yang satu dengan aktifitas yang lainnya.



### 3. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="587 474 753 506">Kelas (<i>class</i>)</p> 	<p data-bbox="954 551 1295 582">Kelas pada struktur sistem</p>
 <p data-bbox="523 833 813 864">Antarmuka (<i>Interface</i>)</p>	<p data-bbox="954 703 1353 846">Sama dengan prinsip <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
 <p data-bbox="523 1008 813 1039">Asosiasi (<i>Association</i>)</p>	<p data-bbox="954 891 1353 1084">Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
 <p data-bbox="501 1254 842 1339">Asosiasi berarah (<i>Directed Association</i>)</p>	<p data-bbox="954 1115 1353 1420">Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi berarah biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
 <p data-bbox="478 1554 861 1585">Generalisasi (<i>Generalization</i>)</p>	<p data-bbox="954 1447 1353 1585">Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-khusus).</p>
 <p data-bbox="469 1688 868 1720">Kebergantungan (<i>Dependency</i>)</p>	<p data-bbox="954 1617 1353 1756">Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>
 <p data-bbox="517 1863 823 1895">Agregasi (<i>Aggregation</i>)</p>	<p data-bbox="954 1787 1353 1921">Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).</p>

#### 4. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Actor</i></p> 	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
<p><i>Entity Class</i></p> 	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
<p><i>Boundary Class</i></p> 	Menggambarkan sebuah penggambaran dari sebuah <i>form</i> .
<p><i>Control Class</i></p> 	Menggambarkan hubungan antar <i>boundary</i> dengan tabel.
<p><i>Lifeline</i></p> 	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.
<p><i>Line Message</i></p> 	Menggambarkan pengiriman pesan.