

**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN
BERBASIS ANDROID DI CAFE BAAY.CO**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1711500065	DELVIN REYNALDI
2. 1711500066	M BAIQ KHUNI HAQI
3. 1711500037	ANGGITA PUTRI R

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. NIM : 1711500065
NAMA : DELVIN REYNALDI
2. NIM : 1711500037
NAMA : ANGGITA PUTRI RAHMADANI
3. NIM : 1711500066
NAMA : MUHAMMAD BAIQ KHUNI HAQI

JUDUL KP : PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN
BERBASIS ANDROID DI CAFE BAAY.CO

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

Pangkalpinang,.....2020

Nama

1. DELVIN REYNALDI
2. ANGGITA PUTRI RAHMADANI
3. MUHAMMAD BAIQ KHUNI HAQI

Tanda Tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Starta 1
Judul : PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN
BERBASIS ANDROID DI CAFE BAAY.CO

NIM

1. 1711500037
2. 1711500065
3. 1711500066

NAMA

ANGGITA PUTRI RAHMADANI
DELVIN REYNALDI
MUHAMMAD BAIQ KHUNI HAQI

Pangkalpinang,.....

Menyetujui

Pembimbing KP

Tri Sugihartono, M.kom

NIDN 02.24.129301

Pembimbing Lapangan,

Akbar



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.kom

NIDN 0228108501

ABSTRAK

Berbagai macam produk makanan dan minuman saat ini sangat banyak bermunculan, Dalam perkembangan bisnisnya, Café Baay.co mempunyai visi Menjadikan Usaha tersebut sebagai penyedia makanan dan minuman dalam memberikan pelayanan yang berkualitas dengan harga sangat murah serta terjangkau untuk area Pangkal Pinang, Layanan pemesanan berbasis android ini merupakan suatu pelayanan tambahan yang disediakan oleh suatu usaha yang bertujuan untuk mempermudah konsumen agar tetap setia pada jasa suatu usaha yang dikelola. Untuk mewujudkan visi tersebut maka diperlukan suatu sarana informasi yang berbasis android. Fasilitas ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman. Pada proses pembuatan rancangan aplikasi Android, langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis sistem di dalam Tempat Usaha, membuat desain sistem, desain struktur menu dan desain interface dari aplikasi tersebut, setelah itu ditentukan pemakaian *software*. Pada aplikasi ini, software yang dipakai adalah Adobe XD untuk pembuatan desain rancangan layar. Hasil yang didapatkan didalam aplikasi ini adalah rancangan aplikasi sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android pada Café Baay.co. Pada aplikasi Café Baay.co dilengkapi fasilitas menu makanan dan minuman yang ditawarkan, halaman order, list harga serta deskripsi yang dapat membantu konsumen dalam melakukan transaksi.

Kata kunci : (Android, Café Baay.co, Pemesanan).



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul “Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Android di Café Baay.co” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika ISB Atma Luhur.

Kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami untuk menyelesaikan pembuatan laporan kuliah praktek ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas laporan praktek ini.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Tri Sugihartono, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing kami sehingga kuliah praktek ini dapat terselesaikan.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata kami berharap semoga laporan kuliah praktek ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 06 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Manfaat dan Tujuan	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Perancangan Sistem	5
1.5.2 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	7
2.2 Pengertian Informasi	7
2.3 Pengertian Sistem Informasi	8
2.4 Pengertian Pemesanan Jasa	8
2.5 Pengertian Android	8
2.6 Pengertian Sistem Informasi Pemesanan berbasis Android	9
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	9
2.8 Metode Waterfall	13
2.9 definisi tools pengembangan perangkat lunak.....	15

2.10 Penelitian Terdahulu	16
BAB III ORGANISASI	
3.1 Café Baay.co	19
3.1.1 Sejarah Café Baay.co	19
3.1.2 Visi Misi Café Baay.co	19
3.1.3 Struktur Organisasi	20
3.1.4 Tugas dan Wewenang	20
3.1.4.1 <i>owner</i>	20
3.1.4.2 kasir	20
3.1.4.3 barista	20
3.1.4.4 pelayan	22
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Analisis Masalah.....	23
4.1.1 Analisi kebutuhan.....	23
4.2.2 Kebutuhan fungsional.....	23
4.2.3 Kebutuhan non fungsional.....	23
4.2.4 Analisis Sistem berjalan.....	25
4.2 Perancangan sistem.....	26
4.2.1 Indentifikasi sistem usulan.....	26
4.2.2 Rancangan sistem	28
4.2.3 Rancangan layar	33
4.3 Implementasi	44
4.3.1 Tampilan layar	44
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	10
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	11
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>waterfall</i>	13
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	20
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	25
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram client server</i>	27
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram Server</i>	28
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i>	30
Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram</i>	31
Gambar 4.6 <i>Class Diagram</i>	32
Gambar 4.7 Rancangan Layar Menu Dashboard	33
Gambar 4.8 Rancangan Layar menu pembelian	35
Gambar 4.9 Rancangan Layar list makanan	37
Gambar 4.10 Rancangan Layar list minuman	39
Gambar 4.11 Rancangan Layar menu keranjang	41
Gambar 4.12 dashboard.....	45
Gambar 4.13 menu pembelian	46
Gambar 4.14 menu list makanan.....	47
Gambar 4.15 menu list minuman	48
Gambar 4.16 keranjang	49
Gambar 4.17 menu check out.....	50
Gambar 4.18 tambah menu kategori detail	51
Gambar 4.19 menu tambah produk	52
Gambar 4.20 menu tambah pegawai	53
Gambar 4.21 laporan penjualan.....	54

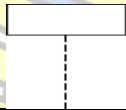

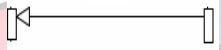
DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram





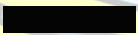
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi



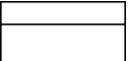

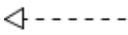
Simbol Sequence Diagram

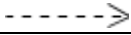

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

