

**PERANCANGAN APLIKASI DELIVERY ORDER  
MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA RUMAH MAKAN  
PAGI SORE**



**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Oleh:**

**NIM**

1. 1811500111
2. 1811500011
3. 1811500108

**NAMA**

TEKAT TRI WIYONO  
MUHAMMAD ILHAM F  
AZIZI SAMWA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021/2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

NAMA	NIM
AZIZI SAMWA	1811500106
MUHAMMAD ILHAM F	1811500011
TEKAT TRI WIYONO	1811500111

Judul laporan KP : **PERANCANGAN APLIKASI DELIVERY ORDER MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA RUMAH MAKAN PAGI SORE**

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

Pangkalpinang, 19 Januari 2022

Nama

AZIZI SAMWA  
MUHAMMAD ILHAM FEBRIAN  
TEKAT TRI WIYONO

Tanda Tangan





# INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

## PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI DELIVERY ORDER  
MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA RUMAH  
MAKAN PAGI SORE**

NIM	NAMA
1. 1811500111	TEKAT TRI WIYONO
2. 1811500011	MUHAMMAD ILHAM FEBRIAN
3. 1811500108	AZIZI SAMWA

Pangkalpinang, 19 Januari 2022

Menyetujui,  
Pembimbing KP Pembimbing Lapangan,

R. Burham Isnanto, M.Kom  
NIDN: 0224048003

RUMAH MAKAN  
**pagi sore**  
KHAS BUNJANG  
Jl. Petau Pelepas, Air Bumi  
Korut, Perkantoran Gubernur

M. Safri

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN 0228108501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

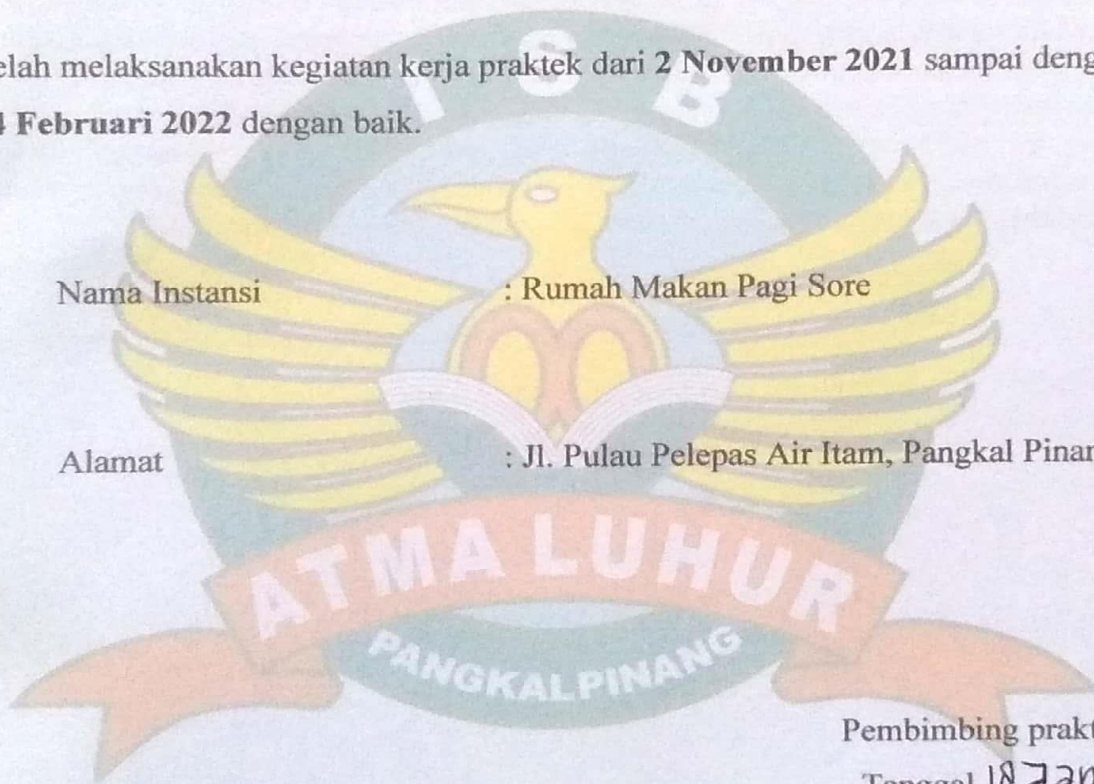
Dinyatakan bahwa :

1. Azizi Samwa(1811500108)
2. Muhammad Ilham Febrian(1811500011)
3. Tekat Tri Wiyono(1811500111)

Telah melaksanakan kegiatan kerja praktek dari **2 November 2021** sampai dengan **14 Februari 2022** dengan baik.


Nama Instansi : Rumah Makan Pagi Sore

Alamat : Jl. Pulau Pelepas Air Itam, Pangkal Pinang



Pembimbing praktek

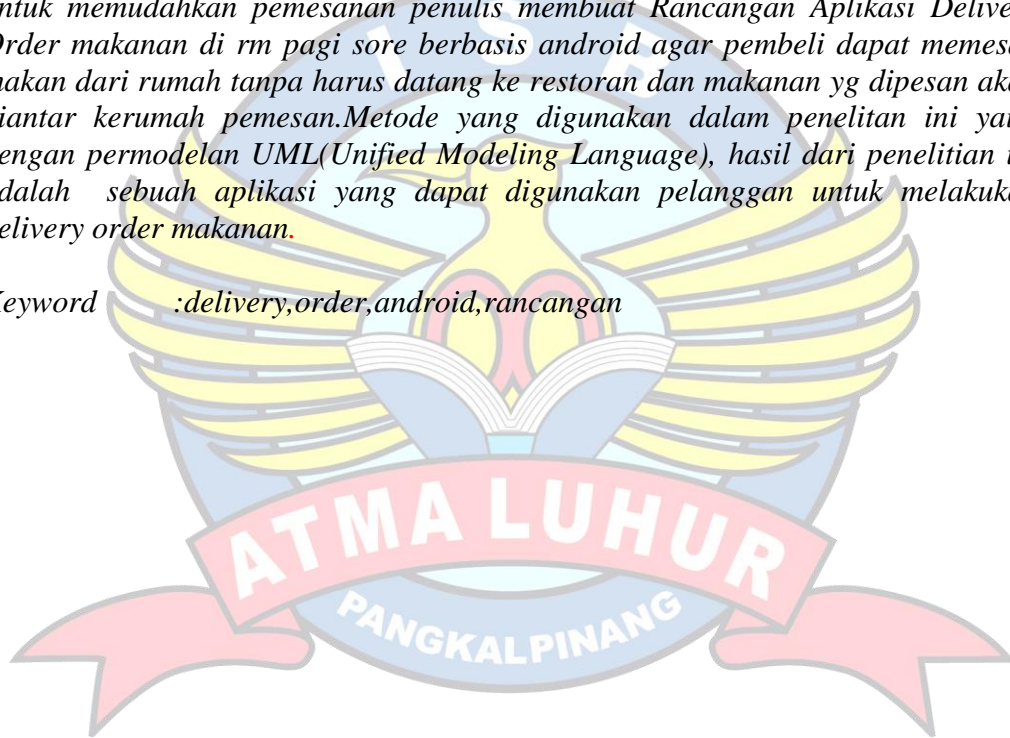
Tanggal, 18 Januari 2022

  
RUMAH MAKAN  
pagi sore  
KHAS BINANG  
Jl. Pulau Pelepas, Air Itam  
Kabupaten Pangkalpinang  
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

## ABSTRAK

*Rumah Makan Pagi Sore Air Itam yang bertempat di Jl. Pulau Pelepas Kompleks Perkantoran Gubernur Kep. Babel. Merupakan cabang usaha rumah makan yang didirikan oleh Usmar dan H. Sabirin yang sudah berdiri sejak tahun 1973 sebagai pimpinan dari usaha tersebut. Pada tahun 2014, H. Irwan dan Hj. Denila selaku anak dari pendiri dan pimpinan Rumah Makan Pagi Sore melebarkan sayap dengan membuka cabang di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang bertempat di Air Itam. Pelayanan pada Rumah Makan Pagi Sore Air Itam yaitu dalam Makanan, Minuman, Dine in, Take Away, Delivery, Prasmanan, Pesanan Box, dll. Perkembangan teknologi ini sangat membantu dalam aktivitas, terutama di rumah makan pagi sore. Namun dalam pemesanan makanan masih dilakukan secara manual atau harus datang ke rm pagi sore, oleh karena itu untuk memudahkan pemesanan penulis membuat Rancangan Aplikasi Delivery Order makanan di rm pagi sore berbasis android agar pembeli dapat memesan makan dari rumah tanpa harus datang ke restoran dan makanan yg dipesan akan diantar kerumah pemesan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan permodelan UML (Unified Modeling Language), hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan pelanggan untuk melakukan delivery order makanan.*

*Keyword :delivery,order,android,rancangan*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktek ini.

Kuliah Kerja Praktek ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di Institut Sains Dan Bisnis AtmaLuhur .Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai pelengkap Kuliah kerja praktek yang telah dilaksanakan lebih kurang 4 bulan di Rumah makan PagiSore

Adapun maksud dan tujuan penyusunan KKP (kuliah Kerja Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyusun skripsi jurusan Teknik Informatika Institut Sains Dan Bisnis Atma Luhur.

Dengan selesainya laporan kerja praktek ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah yang maha kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunianya
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
3. Bapak Candra Kirana M.kom selaku Kaprodi Teknik Informatika
4. Bapak R.Burham Isnanto Farid S.Si, M.Kom selaku pembimbing kp
5. Bapak M.Safri selaku manager rm Pagi Sore sekaligus pembimbing lapangan

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Pangkalpinang, ...

penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>LEMBAR PENYATAAN PLAGIASI</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK</b> .....	<b>III</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XI</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>XIV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penulisan .....	2
1.3.1 Tujuan .....	2
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodeologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Rumah Makan .....	5
2.2 Pemasaran online .....	5
2.2.1 E-Commerce .....	6
2.2.2 Delivery Order .....	6
2.3 Android .....	7
2.3.1 Java .....	7
2.4 UML( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	7
2.4.1 Use Case Diagram .....	8

2.4.2 Squance Diagram .....	8
2.4.3 Class Diagram .....	8
2.4.4 Aktivty Diagram.....	9
2.5 Aplikasi.....	9
2.6 Global Positioning System.....	10
2.7 Tinjauan Studi .....	11
2.7.1 Penelitian Aditiya(2020) .....	11
2.7.2 Penelitian Sudewi, Khodijah(2015) .....	12
2.7.3 Penelitian Frediyatma(2014) .....	12
2.7.4 Penelitian Jos Forman Tompoh(2016) .....	13
2.7.5 Penelitian Maimunah(2017) .....	13
2.7.6 Penelitian Liliany Candra, Amir Alkodri(2014).....	13
2.7.7 Penelitian Yunita Sari(2013) .....	14
2.7.8 Penelitian Galih Dian Tegar(2012) .....	14
2.7.9 Penelitian Muhammad Akbar(2014) .....	15
2.7.10 Penelitian M.D.S Waruwu(2020) .....	15
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>	<b>16</b>
3.1 Rumah Makan Pagi Sore .....	16
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	16
3.1.2 Visi Dan Misi Rumah Makan Pagi Sore .....	17
1. Visi .....	17
2. Misi.....	17
3.1.3 Struktur Rumah Makan .....	18
3.1.4 Tugas Dan Wewenang .....	18
1. Direksi Utama.....	18
2. Manager.....	18
3. Manager Cabang.....	19
4. Administrasi/Kasir .....	19
5. Kabag Marketing .....	19
6. Kabag produksi .....	19
3.2 Spesifikasi Komputer Dan Perangkat Lainnya.....	20



3.2.1 Spesifikasi Komputer .....	20
3.2.2 Printer .....	21
3.3 Ruang Kerja .....	21
3.4 Software.....	22
3.5 Foto-foto .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Analisa Masalah .....	23
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan .....	24
4.1.2 Tampilan Layar Yang Ada Sekarang .....	24
4.1.3 Rancangan Yang Diusulkan .....	25
4.1.4 Keuntungan Dan Kerugian Sistem Yang Diusulkan.....	25
4.2 Rancangan Basis Data .....	26
4.2.1 Entity Relationship Diagram( <i>ERD</i> ) .....	26
4.2.2 Transformasi ERD Ke LRS( <i>Logical Record Structure</i> ).....	27
4.2.3 Logical Record Structure( <i>LRS</i> ) .....	28
4.3 Flowchart Aplikasi.....	28
4.3.1 Flowchart Login.....	29
4.3.2 Flowchart Registrasi .....	30
4.3.3 Flowcart Order .....	31
4.4 Algoritma.....	32
4.4.1 Algoritma Proses Login.....	32
4.4.2 Algoritma Proses Logout .....	33
4.4.3 Algoritma Menu Utama.....	33
4.5 Rancangan Layar .....	34
4.5.1 Login.....	34
4.5.2 Menu Utama .....	35
4.5.3 Detail Makanan.....	36
4.6 Use Case Diagram .....	37
4.6.1 Admin.....	37
4.6.2 User .....	38
4.6.3 Deskripsi Use Case .....	39

1. Deskripsi Use Case Login .....	39
2. Deskripsi Use Case Register .....	39
3. Deskripsi Use Case Lihat Detai Menu .....	40
4.7 Aktiviti Diagram .....	40
4.7.1 Aktiviti Diagram Order .....	40
4.7.2 Aktiviti Diagram Pembayaran .....	41
4.7.3 Aktiviti Diagram Register .....	42
4.8 Squance Diagram .....	43
4.8.1 Squance Diagram Proses Login .....	44
4.8.2 Squance Diagram Proses Akses Detail Makanan .....	45
4.8.3 Squance Diagram Proses Akses Akun .....	46
4.8.4 Squance Diagram Proses Akses Status Pesanan .....	47
4.9 Implementasi Interface Aplikasi .....	48
4.9.1 Tampilan Layar Login .....	48
4.9.2 Tampilan Layar Register .....	49
4.9.3 Tampilan Layar Menu Utama .....	50
4.9.4 Tampilan Layar Navigasi Menu .....	51
4.9.5 Tampilan Layar Status Pesanan .....	52
4.9.6 Tampilan Layar Detail Makanan .....	53
4.9.7 Tampilan Layar Keranjang .....	54
4.9.8 Tampilan Layar Pembayaran .....	55
4.9.9 Tampilan Layar Detail Pembayaran .....	56
4.9.10 Tampilan Layar Menu Utama Driver .....	56
4.9.11 Tampilan Layar Detail Pengiriman Driver .....	58
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampak Depan PagiSore.....	16
Gambar 3.2 Tampak Samping PagiSore.....	16
Gambar 3.3 Struktire Organisasi Rumah Makan PagiSore .....	18
Gambar 3.4 Spesifikasi Komputer .....	20
Gambar 3.5 Printer.....	21
Gambar 3.6 Denah .....	21
Gambar 3.7 Ruang kerja Kasir.....	22
Gambar 3.8 Ruang Kerja Pelayan .....	22
Gambar 3.9 Ruang Kerja Manager.....	22
Gambar 4.1 Tampilan Layar Menu Utama.....	25
Gambar 4.2 Tampilan Layar Navigasi Menu .....	25
Gambar 4.3 Diagram ERD .....	26
Gambar 4.4 Transformasi ERD ke LRS( <i>Logical Record Structure</i> ).....	27
Gambar 4.5 LRS( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	28
Gambar 4.6 Flowchart Login.....	29
Gambar 4.7 Flowchart Registrasi.....	30
Gambar 4.8 Flowchart Order.....	31
Gambar 4.9 Rancangan Layar Login.....	34
Gambar 4.10 Rancangan Layar Menu Utama .....	35
Gambar 4.11 Rancangan Layar Detail Makanan .....	36
Gambar 4.12 Use Case Diagram Admin .....	37
Gambar 4.13 Use Case Diagram User .....	38
Gambar 4.14 Activity Diagram Order .....	40
Gambar 4.15 Activity Diagram Pembayaran .....	41
Gambar 4.16 Activity Diagram Register .....	42
Gambar 4.17 Squance Diagram.....	43
Gambar 4.18 Squance Diagram Proses Login .....	44
Gambar 4.19 Squance Diagram Proses Akses Detail Makanan.....	45
Gambar 4.20 Squance Diagram Proses Akses Akun .....	46
Gambar 4.21 Squance Diagram Proses Akses Status Pesanan .....	47

Gambar 4.22 Tampilan Layar Login .....	48
Gambar 4.23 Tampilan Layar Register .....	49
Gambar 4.1 Tampilan Layar Menu Utama.....	50
Gambar 4.2 Tampilan Layar Navigasi Menu .....	51
Gambar 4.24 Tampilan Layar Status Pesanan .....	52
Gambar 4.25 Tampilan layar Detail Makanan .....	53
Gambar 2.26 Tampilan Layar Keranjang .....	54
Gambar 2.27 Tampilan Layar Pembayaran .....	55
Gambar 2.28 Tampilan Layar Detail Pembayaran .....	56
Gambar 2.29 Tampilan Menu Utama Driver .....	57
Gambar 2.30 Tampilan Layar Detail Pengiriman Driver .....	58






## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Login .....	39
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Register .....	39
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Lihat Detail Makanan.....	40









## DAFTAR SIMBOL


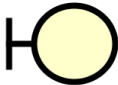


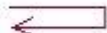

### Simbol Use Case

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1		Aktor	Orang, proses, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor gambar orang tapi aktor belum tentu merupakan orang
2		Usecase	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan kata kerja di awal frase nama use case
3		Garis asosiasi/association	Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada use case dan memiliki interaksi dengan aktor

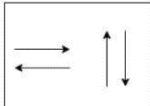




### Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1		Status awal/Initial Node	Merupakan simbol Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal
2		Decision Node/Percabangan	Merupakan simbol Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu
3		Join Node	Merupakan simbol Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
4		Fork Node	Merupakan simbol Asosiasi pembagian dimana satu aktivitas dibagi menjadi lebih dari satu
5		Activity Final Node	Merupakan simbol status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6		Action	Simbol yang memperlihatkan state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi

### Simbol Squance Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1		Lifeline	menghubungkan objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan aktifasinya).
2		Boundary	berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
3		Control	element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis
4		Message Entry	berfungsi untuk menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
5		Message Return	menggambarkan hasil dari pengiriman message dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.
6		Aktivation	suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah sequence yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.

### Flowchart Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1		Flow	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain.
2		Input/output	Simbol yang menyatakan proses input/output tanpa tergantung peralatan.
3		Procces	Merupakan simbol suatu proses yang dilakukan sistem
4		Decision	Merupakan simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua jawaban ya atau tidak
5		Terminator	Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program

