

**APLIKASI M-COMMERCE AYAM GEPREK CHAKI BERBASIS MOBILE  
APPLICATION**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**2019**

**APLIKASI M-COMMERCE AYAM GEPREK CHAKI BERBASIS MOBILE  
APPLICATION**

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**2019**

## LEMBARAN PERYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1511500038

Nama : Fitriyanti

Judul Skripsi : *APLIKASI M-COMMERCE AYAM GEPREK CHAKI  
BERBASIS MOBILE APPLICATION*

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, 17 Juni 2019



Fitriyanti



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

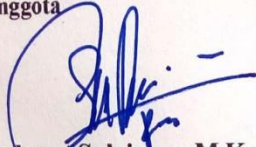
**APLIKASI M-COMMERCE AYAM GEPREK CHAKI BERBASIS MOBILE APPLICATION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**FITRIYANTI**  
**1511500038**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 1 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji**  
**Anggota**



**Rahmat Sulaiman, M.Kom**  
**NIDN. 0208019401**

**Dosen Pembimbing**



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom**  
**NIDN. 0008128901**

**Kaprodi Teknik Informatika**


**R. Burham Isyanto F, S.Si, M.Kom**  
**NIDN. 0224048003**

**Ketua**



**Laurentinus, M.Kom**  
**NIDN. 0201079201**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Juli 2019

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT serta salawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan skripsi ini program studi Strata (S1) jurusan Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan laporan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, pemimbing, dan dorongan berbagai pihak, Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayahanda Zaknani dan Ibunda Maryani tercinta, terima kasih untuk dukungannya baik itu berupa materi maupun doa.
3. Saudara Laki-lakiku dan saudara Perempuanku yang telah memberikan semangat kepadaku untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bang Juni Safriansyah yang selalu memberikan semangat kepadaku untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
6. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur.
7. Bapak R. Burham Isnanto, S.Si., M.kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
8. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom selaku pembimbing skripsi.
9. Bapak Chandra Kirana, M.Kom yang telah memberikan izin untuk melakukan riset skripsi.
10. Sahabat terbaik saya yang selalu memberikan dukungan hingga saat ini, Esty, Rara, Teteh, Yuli, Sheli.
11. Teman-teman seperjuangan STMIK Atma Luhur angkatan 2015.

Penulis mengharapkan sekali masukan yang sifatnya membangun, supaya penulis dapat lebih baik lagi dimasa mendatang demikianlah laporan skripsi ini saya buat, semoga bermanfaat bagi kita semua.

Pangkalpinang, 17 Juni 2019



Penulis

## **ABSTRACT**

*Geprek Chaki Chicken is one of the culinary stalls in Pangkalpinang that provides chicken geprek food that is popular among millennials, which prioritizes service for customer satisfaction. One of them is the service process in ordering. At present Chaki Geprek Chicken is still less effective and efficient in ordering because it is done manually, so that mistakes often occur, as well as multiple orders, not the order making order is a result of that so the order notes are in accordance with when visited. In the face of business competition, Geprek Chaki Chicken is increasingly improving its strategy to attract consumer interest. One of them is to use an Android device in the order process, thus facilitating the order process and minimizing problems and the reservation process must be done manually. Where customers will order food or drinks will be input on the Android smartphone.*

*Keywords: Geprek Chaki Chicken, online ordering, Android, M-Commerce, Mobile Application*

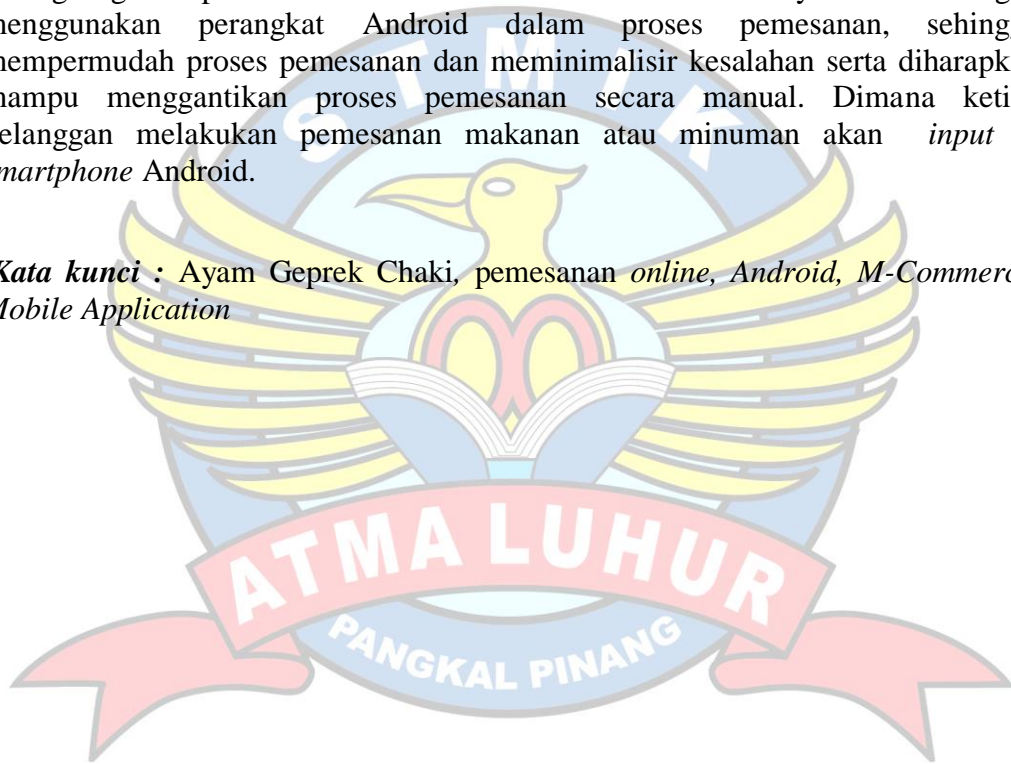




## ABSTRAK

Ayam Geprek Chaki merupakan salah satu warung kuliner yang ada di Pangkalpinang yang menyediakan ayam geprek makanan yang digemari di kalangan milenial, yang mengutamakan pelayanan demi kepuasan pelanggan. Salah satunya adalah proses pelayanan dalam melakukan pemesanan. Saat ini Ayam Geprek Chaki masih kurang efektif dan efisien dalam pemesanan karena dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan, seperti adanya pemesanan yang rangkap, tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat dari itu maka bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung. Dalam menghadapi persaingan bisnis Ayam Geprek Chaki semakin meningkatkan strategi agar dapat menarik minat konsumen. Salah satunya adalah dengan menggunakan perangkat Android dalam proses pemesanan, sehingga mempermudah proses pemesanan dan meminimalisir kesalahan serta diharapkan mampu menggantikan proses pemesanan secara manual. Dimana ketika pelanggan melakukan pemesanan makanan atau minuman akan *input* di *smartphone* Android.

**Kata kunci :** Ayam Geprek Chaki, pemesanan *online*, *Android*, *M-Commerce*, *Mobile Application*





## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Prototype.....	17
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Ayam Geprek Chaki.....	20
Gambar 4.2 <i>activity</i> diagram penjualan .....	23
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> pelanggan.....	25
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram Server</i> .....	29
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login Pelanggan</i> .....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Home</i> .....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Lihat Produk</i> .....	36
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Lihat Detail Produk</i> .....	36
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Beli Produk</i> .....	37
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Lihat Transaksi</i> .....	38
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Lihat Keranjang</i> .....	38
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Checkout</i> .....	39
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Lihat Akun</i> .....	40
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Login Admin</i> .....	40
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Lihat Home Admin</i> .....	41
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Lihat Pelanggan</i> .....	41
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Lihat Produk</i> .....	42
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Lihat Pesanan</i> .....	43
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	43
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Login Pelanggan</i> .....	44
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Home Pelanggan</i> .....	44
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Lihat Produk</i> .....	45
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Transaksi</i> .....	45
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Keranjang</i> .....	46
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Akun</i> .....	46
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Login Admin</i> .....	47
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Home Admin</i> .....	47

Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	48
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Produk.....	48
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan .....	49
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Logout .....	49
Gambar 4.32 <i>Class Diagram</i> .....	50
Gambar 4.33 Rancang Layar <i>Splash Scree</i> n.....	56
Gambar 4.34 Rancang Layar <i>Home Client</i> .....	56
Gambar 4.35 Rancang Layar Detail Menu .....	57
Gambar 4.36 Rancang Layar Beli Sekarang .....	57
Gambar 4.37 Rancang Layar <i>Login</i> .....	58
Gambar 4.38 Rancang Layar <i>Register</i> .....	58
Gambar 4.39 Rancang Layar Tambah Ke Keranjang .....	59
Gambar 4.40 Rancang Layar Keranjang.....	60
Gambar 4.41 Rancang Layar <i>Checkout</i> .....	60
Gambar 4.42 Rancang Layar <i>Invoice</i> .....	61
Gambar 4.43 Rancang Layar Transaksi.....	62
Gambar 4.44 Rancang Layar Akun.....	62
Gambar 4.45 Rancang Layar <i>Login</i> .....	63
Gambar 4.46 Rancang Layar <i>Home</i> .....	63
Gambar 4.47 Rancang Layar Pelanggan.....	64
Gambar 4.48 Rancang Layar Produk .....	64
Gambar 4.49 Rancang Layar Tambah Produk.....	65
Gambar 4.50 Rancang Layar Ubah Data Produk.....	65
Gambar 4.51 Rancang Layar Pesanan .....	66
Gambar 4.52 Tampilan Layar <i>Splash Screen</i> .....	67
Gambar 4.53 Tampilan Layar <i>Home Client</i> .....	68
Gambar 4.54 Tampilan Layar Detail Menu .....	68
Gambar 4.55 Tampilan Layar Beli Sekarang.....	69
Gambar 4.56 Tampilan Layar <i>Login</i> .....	70
Gambar 4.57 Tampilan Layar <i>Register</i> .....	70
Gambar 4.58 Tampilan Layar Tambah ke Keranjang.....	71

Gambar 4.59 Tampilan Layar Keranjang.....	72
Gambar 4.60 Tampilan Layar <i>Checkout</i> .....	73
Gambar 4.61 Tampilan Layar <i>Invoice</i> .....	74
Gambar 4.62 Tampilan Layar Transaksi.....	74
Gambar 4.63 Tampilan Layar Akun .....	75
Gambar 4.64 Tampilan Layar <i>Login</i> .....	76
Gambar 4.65 Tampilan Layar <i>Home</i> .....	76
Gambar 4.66 Tampilan Layar Pelanggan.....	77
Gambar 4.67 Tampilan Layar Produk.....	77
Gambar 4.68 Tampilan Layar Tambah Produk.....	78
Gambar 4.69 Tampilan Layar Edit Produk.....	78
Gambar 4.70 Tampilan Layar Pesanan.....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran A

### Halaman

A-1 Daftar Menu ..... 86

A-2 Nota Pesanan..... 87

### Lampiran B

B-1 Surat Balasan Izin Penelitian ..... 89

B-2 Pengujian Aplikasi dengan Kuesioner ..... 70

B-3 Kartu Konsultasi..... 72





## DAFTAR TABEL






	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi <i>Use case Login</i> .....	25
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Home</i> .....	26
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Produk</i> .....	27
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Transaksi</i> .....	27
Tabel 4.5 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Keranjang</i> .....	28
Tabel 4.6 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Akun</i> .....	29
Tabel 4.7 Tabel Deskripsi <i>Use case Login Server</i> .....	30
Tabel 4.8 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Home</i> .....	31
Tabel 4.9 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Pelanggan</i> .....	32
Tabel 4.10 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Produk</i> .....	32
Tabel 4.11 Tabel Deskripsi <i>Use case Melihat Pesanan</i> .....	33
Tabel 4.12 Tabel Deskripsi <i>Use case Logout</i> .....	34
Tabel 4.13 Deskripsi Basis data Admin.....	51
Tabel 4.14 Deskripsi Basis data Tabel Promo.....	52
Tabel 4.15 Deskripsi Basis data Tabel Produk.....	52
Tabel 4.16 Deskripsi Basis data Pesanan.....	53
Tabel 4.17 Deskripsi Basis data <i>User Pelanggan</i> .....	54
Tabel 4.18 Deskripsi Basis data Detail Pesanan.....	55
Tabel 4.19 Skenario Pengujian Aplikasi.....	80
Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Pengujian Aplikasi.....	81

## DAFTAR SIMBOL




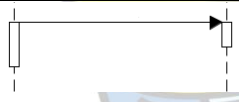
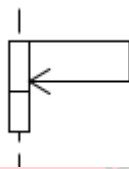


### 1. Use Case Diagram

No	simbol	Nama	Keterangan
1		Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2		Aktor	Orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3		Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada usecase atau usecase memiliki interaksi dengan aktor.
4		Ekstend	Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan itu
5		Include	Relasi usecase dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.

## 2. Activity Diagram

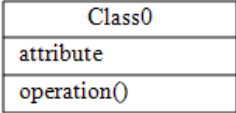

No	simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal/Start	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2		Aktifitas	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3		Pencabangan/Decition	Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada usecase atau usecase memiliki interaksi dengan aktor.
4		Penggabungan/Join	Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan itu
5		Status Akhir/End	Relasi usecase dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.

### 3. Squence Diagram

No	simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem
2		Boundary	Sebuah objek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem.
3		Control	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas
4		Entity	Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam database
5		Object Message	Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain
6		Recursive	Sebuah objek yang mempunyai sebuah operasi kepada dirinya sendiri
7		Lifeline	Garis titik yang terhubung dengan objek, sepasang lifeline terdapat activation
8		Activation	Sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi



#### 4. Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	5
2.2.1 Berpikir <i>Object Oriented</i> .....	6
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.3.1 Tujuan atau Fungsi Penggunaan UML .....	7
2.3.2 Jenis Diagram UML .....	8
2.4 Teori Pendukung .....	9

### **BAB III Metodologi Penelitian**

3.1 Model <i>Prototype</i> Pengembangan Sistem .....	17
3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	18
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	18

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

4.1 Profil Ayam Geprek Chaki.....	20
4.1.1 Struktur, Jabatan, Tugas, dan Wewenang Organisasi .....	20
4.1.2 Visi dan Misi .....	20
4.1.2.1 Visi dari Ayam Geprek Chaki.....	20
4.1.2.2 Misi dari Ayam Geprek Chaki .....	21
4.2 Analisis Masalah.....	21
4.2.1 Analisis Kebutuhan.....	21
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan.....	23
4.3 Perancangan Sistem.....	24
4.3.1 Identifikasi Sistem Usulan.....	24
4.3.2 Rancangan Sistem.....	24
4.3.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	24
4.3.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	34
4.3.2.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	44
4.3.2.4 <i>Class Diagram</i> .....	50
4.3.2.5 Perancangan Basis Data .....	51
4.3.3 Rancangan Layar .....	56
4.4 Implementasi .....	66
4.4.1 Tampilan Layar .....	67
4.4.2 Pengujian.....	79

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan ..... 82

5.2 Saran..... 82

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 83

**LAMPIRAN**..... 85

