

**APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS ANDROID DI WENDY *COFFEE AND FRIENDS***

SKRIPSI



ESTY JULITRIANI

1511500142

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2019

**APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS ANDROID DI WENDY *COFFEE AND FRIENDS***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**ESTY JULITRIANI
1511500142**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511500142

Nama : ESTY JULITRIANI

Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN
MINUMAN BERBASIS ANDROID DI WENDY
COFFEE AND FRIENDS

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

METERAI
TEMPEL
7BDAAAF68809233Z
6000
ENAM RIBU RUPIAH
ESTY JULITRIANI



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

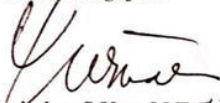
**APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS ANDROID DI WENDY COFFEE AND FRIENDS**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

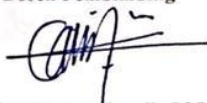
**ESTY JULITRIANI
1511500142**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 1 Juli 2019

Dosen Penguji II


**Yurindra, S.Kom, M.T
NIDN. 0429057402**

Dosen Pembimbing


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

Kaprodi Teknik Informatika


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

Dosen Penguji I


**Yohanes Setiawan, M.Kom
NIDN. 0219068501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penelitian yang berjudul **“Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Android di Wendy Coffee and Friends”**. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangannya. Tapi penulis berharap laporan ini dapat memberi manfaat dan pengetahuan khususnya bagi penulis maupun bagi pembaca pada umumnya. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari 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. Keluarga, Bapak dan Ibu serta Kakak dan Adik saya yang telah mendoakan dan memberikan dukungan kepada saya baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Rosman Burhan selaku Pemilik Cafe dan Resto *Wendy Coffee and Friends*.
8. Seluruh Staff dan Karyawan *Wendy Coffee and Friends*.
9. Sahabat terbaik saya selama 4 tahun ini yang telah bersama-sama dari pertama kuliah hingga saat ini, Fitriyanti, Rara Adelia, Rosydianti Istiqomah, Sheli Rahmadanty dan Yuliani.

10. Teman – teman seperjuangan yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung dalam mengerjakan laporan ini.

Saya 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

Wendy Coffee And Friends is one of the cafes and restaurants in southern Bangka that provides yellow lempah, typical of southern Bangka food, which prioritizes service for customer satisfaction. One of them is the service process in ordering. Currently Wendy Coffe And Friends is still less effective and efficient in ordering because it is done manually, so that mistakes often occur, such as multiple orders, the order making is not the result of the order notes, especially when visitors are crowded, blunt pencils, and pen or order paper that runs out. In the face of business competition Wendy Coffe And Friends is increasingly improving its strategy in order to attract consumer interest. One of them is to use an Android device in the order process, thus simplifying the order process and minimizing errors and is expected to be able to replace the ordering process manually. Where when a visitor places an order for food or a waiter / waitress drink will input on an Android smartphone. It aims to provide an alternative solution for ordering using an Android smartphone. Wendy Coffee And Friends is becoming more advanced in ordering services with the Android-based ordering application.

Keyword : Wendy Coffe And Friends, Android, reservation.



ABSTRAK

Wendy Coffee And Friends merupakan salah satu cafe dan resto yang ada di Bangka selatan yang menyediakan lempah kuning makanan khas bangka selatan, yang mengutamakan pelayanan demi kepuasan pelanggan. Salah satunya adalah proses pelayanan dalam melakukan pemesanan. Saat ini Wendy Coffe And Friends 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, pensil yang tumpul, dan pena atau kertas pemesanan yang habis. Dalam menghadapi persaingan bisnis Wendy Coffe And Friends 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 pengunjung melakukan pemesanan makanan atau minuman *waiter/waitress* akan *input* di *smartphone Android*. Hal ini bertujuan memberikan solusi alternatif untuk pemesanan dengan menggunakan *smartphone Android*. Wendy Coffee And Friends menjadi semakin maju dalam pelayanan pemesanan dengan adanya aplikasi pemesanan berbasis Android.

Kata kunci : Wendy Coffe And Friends, *Android*, *Pemesanan*



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar Model <i>Prototype</i>	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case</i> Diagram	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity</i> Diagram	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence</i> Diagram	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Class</i> Diagram	10
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Wendy Coffe And Friends	20
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram Proses Bisnis Saat Ini	23
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Diagram <i>Client</i>	25
Gambar 4.4 <i>Use Case</i> Diagram <i>Server</i>	29
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram <i>Login Client</i>	36
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram Makanan <i>Client</i>	37
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram Minuman <i>Client</i>	37
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram Info <i>Client</i>	38
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout Client</i>	38
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram <i>Login Server</i>	39
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Home <i>Server</i>	40
Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram Admin <i>Server</i>	40
Gambar 4.13 <i>Activity</i> Diagram Waitress <i>Server</i>	41
Gambar 4.14 <i>Activity</i> Diagram Makanan <i>Server</i>	42
Gambar 4.15 <i>Activity</i> Diagram Minuman <i>Server</i>	42
Gambar 4.16 <i>Activity</i> Diagram Pesanan <i>Server</i>	43
Gambar 4.17 <i>Activity</i> Diagram LogOut <i>Server</i>	43
Gambar 4.18 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Client</i>	44
Gambar 4.19 <i>Sequence</i> Diagram Makanan <i>Client</i>	45
Gambar 4.20 <i>Sequence</i> Diagram Minuman <i>Client</i>	45
Gambar 4.21 <i>Sequence</i> Diagram Info <i>Client</i>	46
Gambar 4.22 <i>Sequence</i> Diagram <i>Logout Client</i>	46
Gambar 4.23 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Server</i>	47

Gambar 4.24 Sequence Diagram <i>Home Server</i>	48
Gambar 4.25 Sequence Diagram <i>Admin Server</i>	48
Gambar 4.26 Sequence Diagram <i>Waitress Server</i>	49
Gambar 4.27 Sequence Diagram <i>Makanan Server</i>	49
Gambar 4.28 Sequence Diagram <i>Minuman Server</i>	50
Gambar 4.29 Sequence Diagram <i>Pesanan Server</i>	50
Gambar 4.30 Sequence Diagram <i>Logout Server</i>	51
Gambar 4.31 <i>Class Diagram</i>	51
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Splash Screen Client</i>	55
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>Login Client</i>	56
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>Layar Home Client</i>	56
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Makanan Client</i>	57
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Detail Makanan Client</i>	57
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Minuman Client</i>	58
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>Detail Minuman Client</i>	59
Gambar 4.39 Rancangan Layar <i>Info Client</i>	59
Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>Logout Client</i>	60
Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>Login Server</i>	60
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>Home Server</i>	61
Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>Admin Server</i>	62
Gambar 4.44 Rancangan Layar <i>Tambah Admin Server</i>	62
Gambar 4.45 Rancangan Layar <i>Waitress Server</i>	63
Gambar 4.46 Rancangan Layar <i>Tambah Waitress Server</i>	63
Gambar 4.47 Rancangan Layar <i>Makanan Server</i>	64
Gambar 4.48 Rancangan Layar <i>Tambah Makanan Server</i>	64
Gambar 4.49 Rancangan Layar <i>Minuman Server</i>	65
Gambar 4.50 Rancangan Layar <i>Tambah Minuman Server</i>	65
Gambar 4.51 Rancangan Layar <i>Pesanan Server</i>	66
Gambar 4.52 Rancangan Layar <i>Riwayat Pesanan Server</i>	66
Gambar 4.53 Rancangan Layar <i>Laporan Penjualan</i>	67
Gambar 4.54 Tampilan Layar <i>Splash Screen Client</i>	68

Gambar 4.55 Tampilan Layar Login <i>Client</i>	69
Gambar 4.56 Tampilan Layar Menu Utama <i>Client</i>	69
Gambar 4.57 Tampilan Layar Makanan <i>Client</i>	70
Gambar 4.58 Tampilan Layar Detail Makanan <i>Client</i>	71
Gambar 4.59 Tampilan Layar Minuman <i>Client</i>	71
Gambar 4.60 Tampilan Layar Detail Minuman <i>Client</i>	72
Gambar 4.61 Tampilan Layar Info <i>Client</i>	72
Gambar 4.62 Tampilan Layar Login <i>Server</i>	73
Gambar 4.63 Tampilan Layar Halaman Home <i>Server</i>	73
Gambar 4.64 Tampilan Layar Halaman Admin <i>Server</i>	74
Gambar 4.65 Tampilan Layar Halaman Tambah Admin <i>Server</i>	74
Gambar 4.66 Tampilan Layar Halaman <i>Waitress Server</i>	75
Gambar 4.67 Tampilan Layar Halaman Tambah <i>Waitress Server</i>	75
Gambar 4.68 Tampilan Layar Halaman Makanan <i>Server</i>	76
Gambar 4.69 Tampilan Layar Halaman Tambah Makanan <i>Server</i>	76
Gambar 4.70 Tampilan Layar Halaman Minuman <i>Server</i>	77
Gambar 4.71 Tampilan Layar Halaman Tambah Minuman <i>Server</i>	77
Gambar 4.72 Tampilan Layar Halaman Pemesanan <i>Server</i>	78
Gambar 4.73 Tampilan Layar Halaman Riwayat Pemesanan <i>Server</i>	78



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A Berkas Instansi

Lampiran A-1 Daftar Menu

Lampiran A-2 Nota Pesanan

Lampiran A-3 Cafe dan Resto Wendy Coffee And Friends

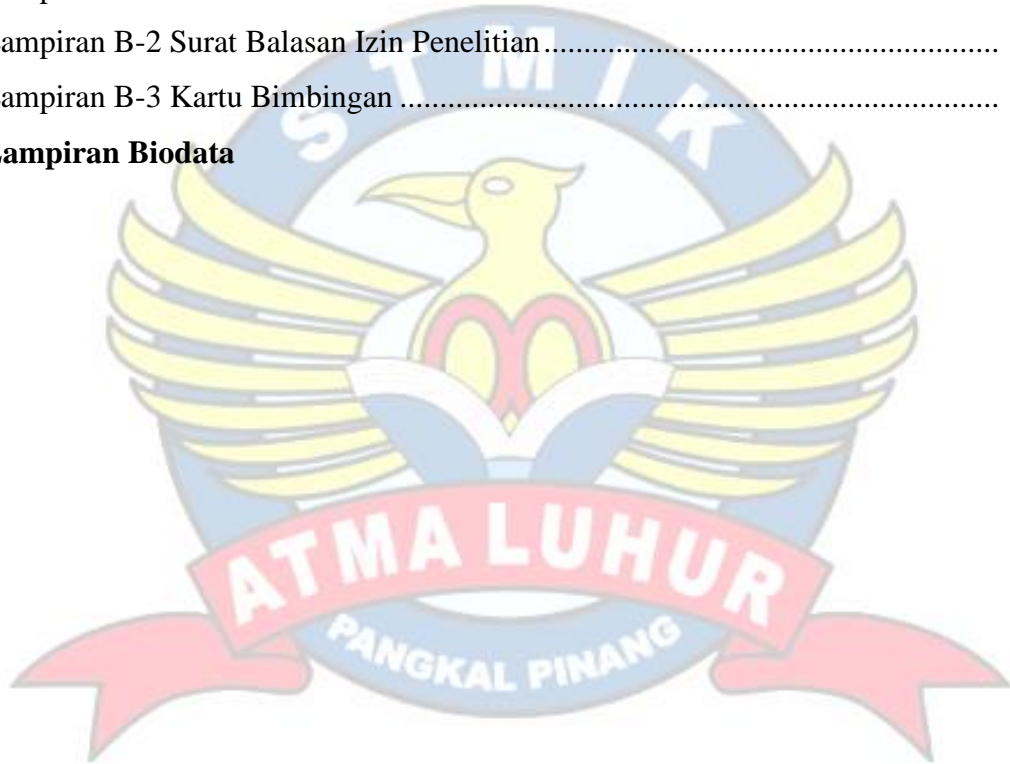
Lampiran B Pendukung

Lampiran B-1 Surat Permohonan Riset

Lampiran B-2 Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran B-3 Kartu Bimbingan

Lampiran Biodata





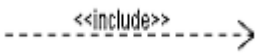

DAFTAR TABEL

Halaman





Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Usecase Login Client</i>	25
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Makanan Client</i>	26
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Usecase Minuman Client</i>	27
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Usecase Info Client</i>	28
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Usecase Logout Client</i>	28
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Login Server</i>	30
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Home Server</i>	31
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Admin Server</i>	31
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Waitress Server</i>	32
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Makanan Server</i>	33
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Minuman Server</i>	33
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Pesanan Server</i>	34
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Logout Server</i>	35
Tabel 4.14 Deskripsi Basis Data Admin	52
Tabel 4.15 Deskripsi Basis Data Tabel Makanan	53
Tabel 4.16 Deskripsi Basis Data Tabel Minuman	53
Tabel 4.18 Deskripsi Basis Data Tabel Pesanan	54
Tabel 4.19 Deskripsi Basis Data Tabel <i>Waitress</i>	55
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Aplikasi Dengan <i>Blackbox</i>	78

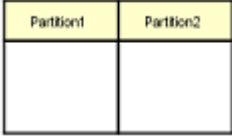

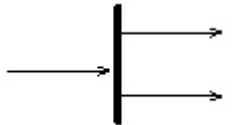
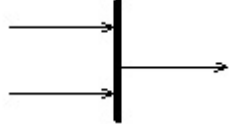
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

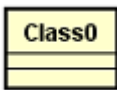

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menunjukkan <i>user</i> yang akan menggunakan sistem baru
2		<i>Association</i>	Menghubungkan <i>link</i> antar <i>element</i>
3		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
4		<i>Use case</i>	Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem baru

2. Simbol Activity Diagram


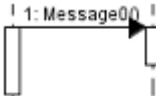

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas
2		<i>End Point</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan

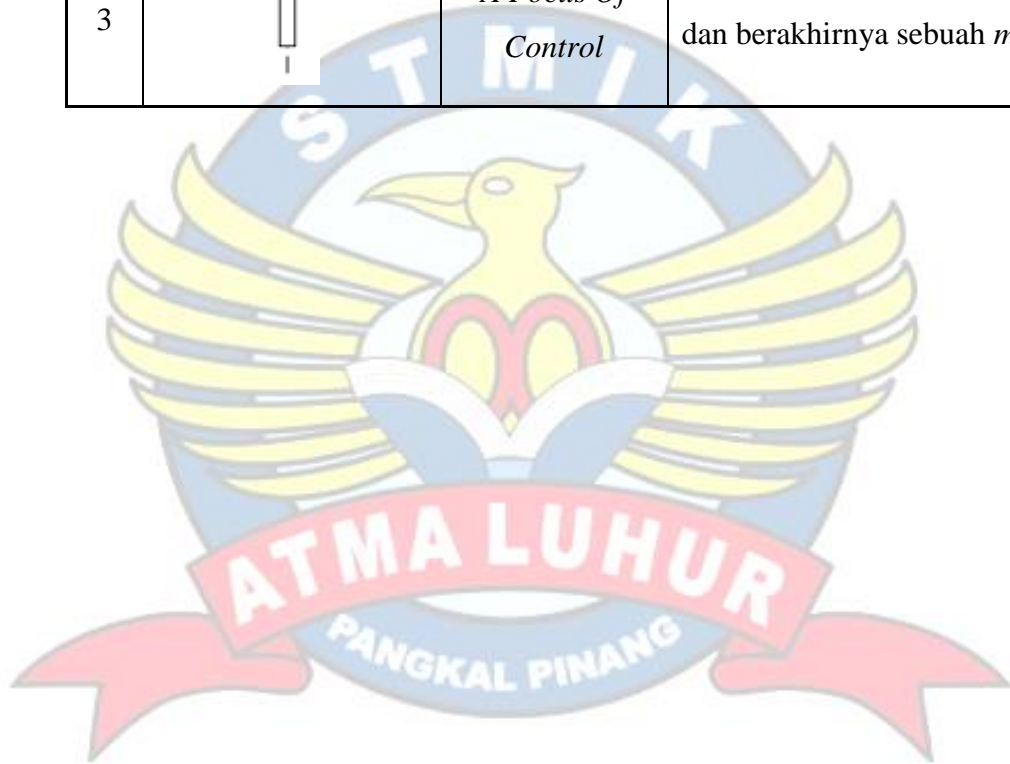
5		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas
6		<i>Transition</i>	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i>
7		<i>Fork</i> (Percabangan)	Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		<i>Join</i> (Penggabungan)	Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol *Class Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dengan <i>atribute</i> dan <i>operation</i> yang sama dan saling keterkaitan.
2		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>class</i> dengan <i>class</i> lainnya

4. Simbol *Sequence Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
2		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
3		<i>A Focus Of Control</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah <i>message</i>



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2. Manfaat penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.1.1 Model Prototype.....	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan perangkat lunak.....	6
2.2.1 Metodologi Berorientasi Objek.....	6
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.3.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	6
2.4 Teori Pendukung	10

2.4.1 Android SDK(<i>Software Development Kit</i>).....	10
2.4.2 Definisi MySQL.....	11
2.4.3 Definisi <i>Eclipse</i>	11
2.4.4 Definisi <i>Java</i>	11
2.4.5 XAMPP.....	12
2.4.6 PHP	12
2.4.7 Pemesanan.....	13
2.4.8 Smartphone	14
2.5 Penelitian Terdahulu	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem	17
3.2 Metode Pengembangan Sistem	17
3.3 Tools Pengembangan Sistem	18
3.3.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	18

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Profil Perusahaan	19
4.1.1 Struktur, Jabatan, Tugas, dan Wewenang Organisasi.....	20
4.1.2 Visi Dan Misi	21
4.2 Analisis Masalah	21
4.2.1 Analisis Kebutuhan	22
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
4.3.3 Rancangan Layar	55
4.4 Implementasi	68
4.4.1 Tampilan Layar	68
4.4.2 Pengujian.....	79

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran..... 81

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN..... 85

