

**RANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU BERBASIS
ANDROID DI WARUNG BOLAK BALIK
(STUDI KASUS : WARUNG BOLAK BALIK
PANGKALPINANG)**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1. 1611500081
2. 1611500121
3. 1711500036

ANGGI JULIAN WAHYUDA
NUR FAJAR ALASYARI
M.SAINUDIN SYAHROBI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : RANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU
BERBASIS ANDROID DI WARUNG BOLAK
BALIK(STUDI KASUS : WARUNG BOLAK
BALIK PANGKALPINANG)

NIM	NAMA
1. 1611500081	ANGGI JULIAN WAHYUDA
2. 1611500121	NUR FAJAR ALASYARI
3. 1711500036	M.SAINUDIN SYAHROBI

Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Menyutujui,

Pembimbing KP

Yurindra, S.Kom, M.T
NIDN 0429057402

Pembimbing Lapangan

Vinda Yulianti

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom
NIDN-0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Anggi Julian Wahyuda (1611500081)
2. Nurfajar Alasyari (1611500121)
3. M.Sainudin Syahrobi (1711500036)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 17 Oktober 2019 sampai dengan 29 Desember 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Cafe Warung Bolak - Balik

Alamat : Semabung Baru, Bukit Intan, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684

Pembimbing Praktek

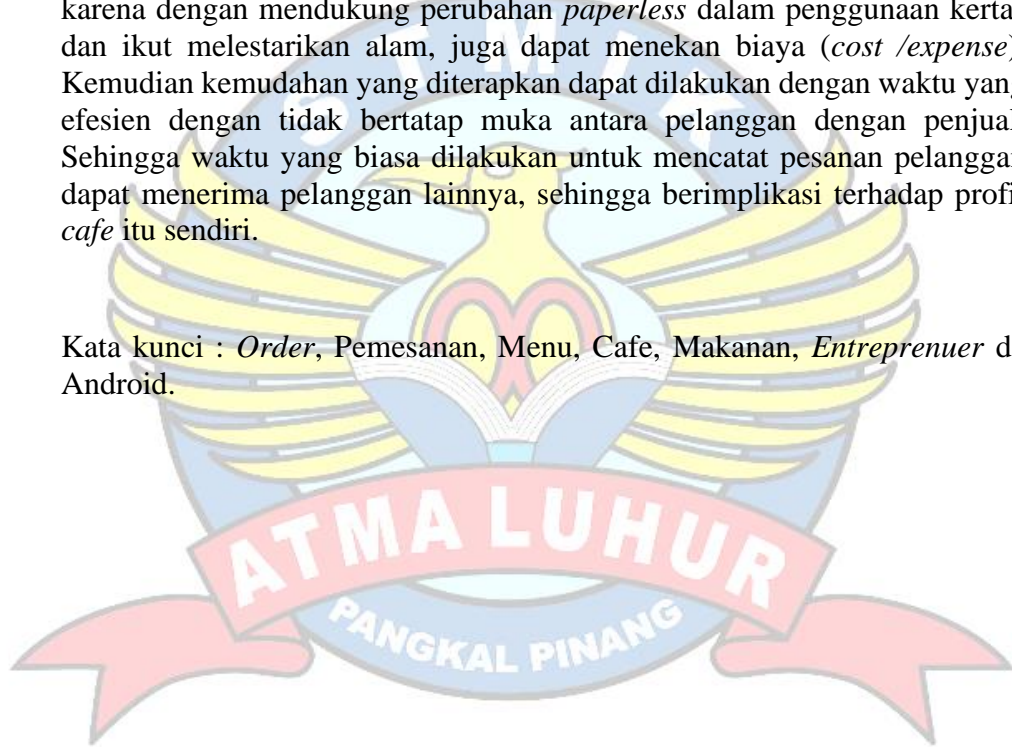
Pangkalpinang, 3 Januari 2020


Vinda Yulianti

ABSTRAK

Era industri 4.0 mengubah cara orang dalam melakukan aktivitas yang berulang dengan menggunakan teknologi. Maraknya anak muda dan *entreprenuer* membuka usaha makanan yang kekinian yakni *cafe*. Sektor kuliner sebagai produksi yang menjanjikan bahkan menggiurkan untuk menghasilkan pundi-pundi rupiah. Dalam hal ini produsen dituntut selalu mengutamakan inovasi yang mengutamakan kepuasan konsumen, baik dari segi kemudahan cara mendapatkan, memesan dan efisiensi waktu dalam melakukan jual beli yang efisien. Pengembang dituntut selalu melakukan inovasi sistem guna mengutamakan dan mempertahankan kepuasan pelanggan. Dalam sistem yang akan dirancang dengan berbasis android, diharapkan pelanggan dan penjual dimudahkan dalam melakukan jual beli karena dengan mendukung perubahan *paperless* dalam penggunaan kertas dan ikut melestarikan alam, juga dapat menekan biaya (*cost /expense*). Kemudian kemudahan yang diterapkan dapat dilakukan dengan waktu yang efisien dengan tidak bertatap muka antara pelanggan dengan penjual. Sehingga waktu yang biasa dilakukan untuk mencatat pesanan pelanggan dapat menerima pelanggan lainnya, sehingga berimplikasi terhadap profit *cafe* itu sendiri.

Kata kunci : *Order*, Pemesanan, Menu, *Cafe*, Makanan, *Entreprenuer* dan Android.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Kerja Praktek ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai pelengkap kerja praktek yang telah dilaksanakan kurang lebih 3 bulan di Warung Bolak Balik Kota Pangkalpinang.

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

1. Tuhan Yang Maha Esa yakni Allah Subhana Wata'ala
2. Bapak Yurindra,S.Kom, M.T selaku Dosen pembimbing KP.
3. Ibu Vinda Yulianti, selaku pembimbing praktek.
4. Orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan semangat kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktek ini. Akhir kata peneliti berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang Kerja Praktek.

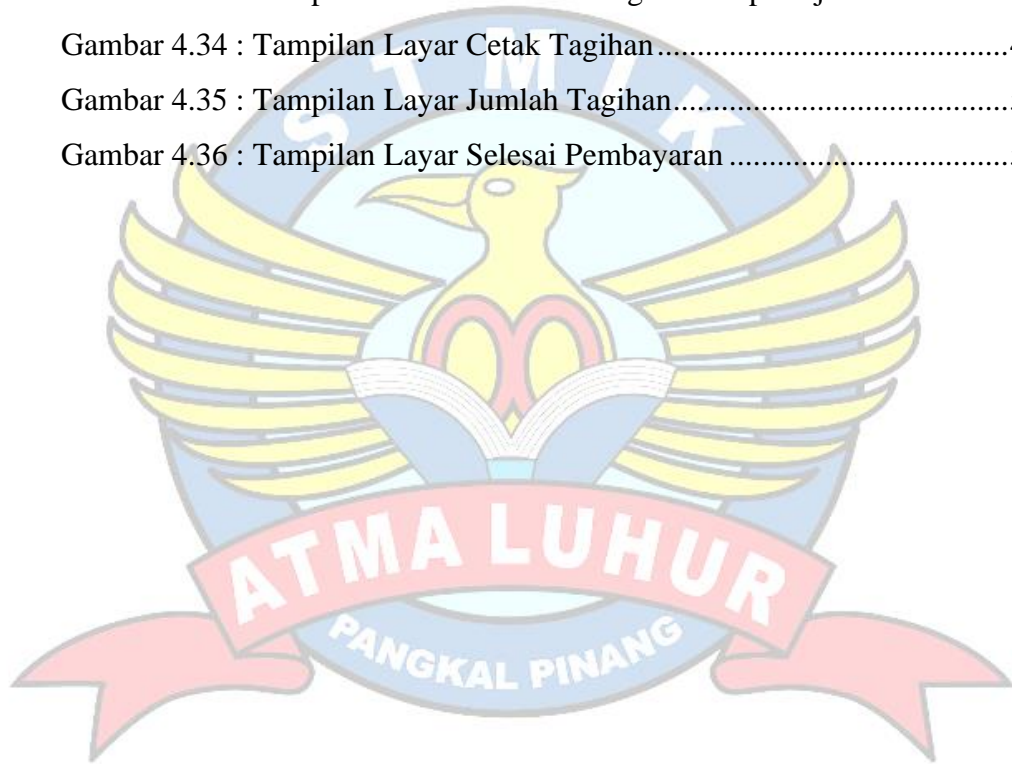
Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Peneliti

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : <i>Internet Marketing</i>	7
Gambar 2.2 : <i>Internet Marketing</i>	8
Gambar 2.3 : <i>E-Commerce</i>	11
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Café Bolak Balik.....	20
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Pemesanan Menu	23
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Berjalan Pembayaran	24
Gambar 4.3 : <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	26
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Menu.....	28
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	29
Gambar 4.6 : <i>Sequence Diagram</i> Pesan Menu	30
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi <i>Chef</i>	31
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Cek Tagihan	32
Gambar 4.9 : <i>Class Diagram</i>	33
Gambar 4.10 : <i>Deployment Diagram</i>	33
Gambar 4.11 : Halaman Utama.....	35
Gambar 4.12 : Halaman Pilih Menu.....	36
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Deskripsi Menu	36
Gambar 4.14 : Halaman Pilih Dan Jumlah Pesanan.....	37
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Konfirmasi Jumlah Pesanan	37
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Selesai Pesanan	38
Gambar 4.17 : Halaman <i>Chef</i>	39
Gambar 4.18 : Halaman Antrian Pesanan	40
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Meja Tagihan.....	41
Gambar 4.20 : Rancangan <i>List</i> Konfirmasi Tagihan Tiap Meja	42
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Cetak Tagihan	42
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Jumlah Tagihan	43
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Selesai Pembayaran.....	43
Gambar 4.24 : Tampilan Halaman Utama	44

Gambar 4.25 : Tampilan Halaman Pilihan menu	45
Gambar 4.26 : Tampilan Layar Deskripsi menu	45
Gambar 4.27 : Tampilan Pilih pesanan dan jumlah pesanan	46
Gambar 4.28 : Tampilan Layar Konfirmasi jumlah pesanan	46
Gambar 4.29 : Tampilan Layar Selesai pemesanan	47
Gambar 4.30 : Tampilan <i>List</i> Pesanan pelanggan	47
Gambar 4.31 : Tampilan Layar Konfirmasi pemesanan	48
Gambar 4.32 : Tampilan Meja Tagihan	48
Gambar 4.33 : Tampilan <i>List</i> Konfirmasi Tagihan Tiap Meja.....	49
Gambar 4.34 : Tampilan Layar Cetak Tagihan.....	49
Gambar 4.35 : Tampilan Layar Jumlah Tagihan.....	50
Gambar 4.36 : Tampilan Layar Selesai Pembayaran	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tinjauan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 : Tugas Dan Wewenang Jabatan	21
Tabel 4.1 : <i>Usecase</i> Pesan Menu.....	26
Tabel 4.2 : <i>Usecase</i> Konfirmasi Pesanan	27
Tabel 4.3 : <i>Usecase</i> Cek Tagihan Dan Konfirmasi Pembayaran	27
Tabel 4.4 : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Pengajuan Kerja Praktek
- Lampiran 2 : Surat Balasan Persetujuan Kerja Praktek
- Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing Kp
- Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan Kp
- Lampiran 5 : Surat Menyatakan Peryataan Bebas Plagiat
- Lampiran 6 : Dokumentasi



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem Pemesanan Online.....	5
2.2 Revolusi Industri 4.0.....	5
2.2.1 <i>Digital Marketing</i>	6
2.2.2 <i>Internet Marketing</i>	7
2.2.3 <i>SEO(Search Engine Optimization)</i>	8
2.3 Manajemen Pemasaran	9
2.3.1 Promosi	9
2.4 <i>E-commerce</i>	9
2.5 <i>Start Up Digital</i>	11
2.6 <i>Cafe</i>	12


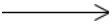

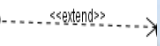

2.7	Android	12
2.8	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	13
2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	13
2.8.2	<i>Class Diagram</i>	14
2.8.3	<i>Activity Diagram</i>	14
2.8.4	<i>Sequence Diagram</i>	14
2.9	Aplikasi.....	14
2.10	Penelitian Terdahulu	15
BAB III ORGANISASI.....		18
3.1	Sejarah Singkat Perusahaan	18
3.2	Visi dan Misi.....	19
3.2.1	Visi	19
3.2.2	Misi.....	19
3.3	Struktur Organisasi	20
3.4	Tugas dan Wewenang Jabatan	21
BAB IV PEMBAHASAN		22
4.1	Analisis Masalah.....	22
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	22
4.2.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	23
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	24
4.3	Analisis Sistem Usulan	24
4.3.1	Proses Sistem Usulan	25
4.3.2	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	25
4.3.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	28
4.3.4	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan Menu	28
4.3.5	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan	29
4.3.6	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	33
4.3.7	<i>Deployment Diagram</i>	33
4.4	Rancangan Layar.....	34
4.5	Tampilan Layar	43

BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	54









DAFTAR SIMBOL

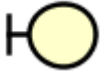
1. Use Case Diagram


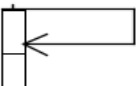
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>usecase</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>usecase</i> lainnya.

2. Activity Diagram


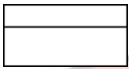

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing - masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Join node</i>	Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.
	<i>Decision node</i>	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Controlflow</i>	Jrutan perpindahan suatu aktivitas.

3. Sequence Diagram

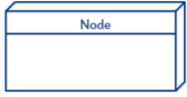

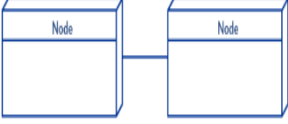
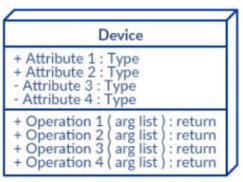
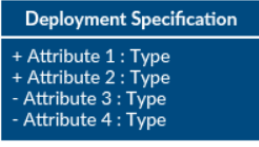
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan sistem.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
	<i>Control class</i>	Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity class</i>	Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message to self</i>	Menggambarkan pesan/objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

4. Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<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>).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

5. Deployment Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<p><i>Nodes</i></p>	<p>Node, direpresentasikan sebagai sebuah kubus, adalah entitas fisik yang mengeksekusi satu atau lebih komponen, subsistem, atau yang dapat dieksekusi. Node dapat berupa elemen perangkat keras atau perangkat lunak.</p>
	<p><i>Artifacts</i></p>	<p>Artefak adalah elemen konkret yang disebabkan oleh proses pengembangan. Contoh artefak adalah perpustakaan, arsip, file konfigurasi, file yang dapat dieksekusi, dll.</p>
	<p><i>Communication Association</i></p>	<p>Ini diwakili oleh garis padat antara dua node. Ini menunjukkan jalur komunikasi antara node</p>
	<p><i>Devices</i></p>	<p>Perangkat adalah simpul yang digunakan untuk mewakili sumber daya komputasi fisik dalam suatu sistem. Contoh perangkat adalah server aplikasi.</p>
	<p><i>Deployment Specifications</i></p>	<p>Spesifikasi penerapan adalah file konfigurasi, seperti file teks atau dokumen XML. Ini menjelaskan bagaimana artefak digunakan pada suatu node.</p>