

**RANCANGAN APLIKASI PEMESANAN  
DI KEDAI KOPI KOBATINS BERBASIS ANDROID**



**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Oleh:**

**NIM**

**NAMA**

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 1. 1711500110 | FEBRIANSYAH    |
| 2. 1711500127 | MUHAMMAD BAGUS |
| 3. 1711500129 | DANDI          |

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

**2020/2021**

## LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1711500110  
Nama : Febriansyah
2. NIM : 1711500127  
Nama : Muhammad Bagus
3. NIM : 1711500129  
Nama : Dandi

Judul KP : Rancangan Aplikasi Pemesanan Di Kedai Kopi  
Kobatins Berbasis Android

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

Pangkalpinang, 3 Desember 2020

Nama

1. Febriansyah
2. Muhammad Bagus
3. Dandi

Tanda Tangan





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**


Fakultas : Teknologi Informasi  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **RANCANGAN APLIKASI PEMESANAN  
DI KEDAI KOPI KOBATINS BERBASIS  
ANDROID**

NIM	NAMA
1. 1711500110	FEBRIANSYAH
2. 1711500127	MUHAMMAD BAGUS
3. 1711500129	DANDI

Pangkalpinang, 3 Desember 2020

Menyetujui,

Pembimbing KP

  
Dwi Yuny Sylfania, M.Kom  
NIDN 0207069301

Pembimbing Lapangan,

  
Amsyah Saputra  
WA 0856-0920-8557

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika

  
Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN 0228108501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Febriansyah (1711500110)
2. Muhammad Bagus (1711500127)
3. Dandi (1711500129)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **20 Oktober 2020** sampai dengan **3 Desember 2020** dengan baik.

Nama Instansi : Kedai Kopi Kobatins

Alamat : Jl. Jend. Sudirman Padang Mulia Kecamatan  
Koba Kabupaten Bangka Tengah

Pembimbing Praktek

Tanggal, 3 Desember 2020

  
(Amsyah Saputra)

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu penggunaanya dalam menjalankan aktivitas, khususnya di kedai kopi Kobatins. Namun dalam proses pemesanannya masih dilakukan secara tatap muka langsung dan konvensional, terkadang membuat pesanannya tidak teliti sehingga terdapat kesalahan pemesanan sehingga menjadi kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu untuk mencegah terjadinya permasalahan tersebut, penulis membuat Rancangan Aplikasi Pemesanan di Kedai Kopi Kobatins Berbasis Android, bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang dapat memberitahukan pesanan pelanggan ke bagian barista dan membantu mempercepat sistem pemesanan di kedai. Penggunaan media *mobile* Android adalah untuk pemesanan minuman dapat membantu proses bisnis didalam sebuah kedai. Penelitian ini menggunakan metode *prototype* sebagai model pengembangan sistem. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah pengguna untuk melakukan pemesanan di kedai dimanapun dan kapanpun pengguna berada.

Kata Kunci : Android, Pemesanan, *Prototype*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA sehingga peneliti dapat menyusun laporan penelitian kerja praktek yang berjudul “Rancangan Aplikasi Pemesanan di Kedai Kopi Kobatins Berbasis Android”.

Peneliti memilih judul tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas pelayanan dalam melayani pelanggan dalam mengambil data terhadap kedai. Adapun tujuan dibuatnya laporan penelitian ini adalah meningkatkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam merancang aplikasi pemesanan di kedai kopi berbasis android, mempermudah barista dalam mengatur jalannya pemesanan kopi dan mempermudah pelanggan dalam memesan dan memilih menu di kedai kopi.

Peneliti menyadari bahwa laporan penelitian kerja praktek ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan penelitian ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Dr. Husni Teja Sukmana, S. T., M.Sc. selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika ISB Atma Luhur.
6. Ibu Dwi Yuny Sylfania, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek

7. Bapak Amsyah Saputra, selaku pembimbing lapangan serta pimpinan kedai kopi Kobatins.


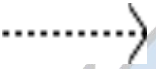

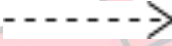


Pangkalpinang, 3 Desember 2020

Penulis

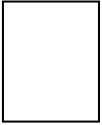





## DAFTAR SIMBOL

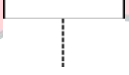


### Simbol Usecase Diagram

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.


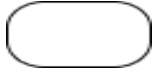


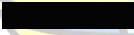


7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Usecase</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan 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

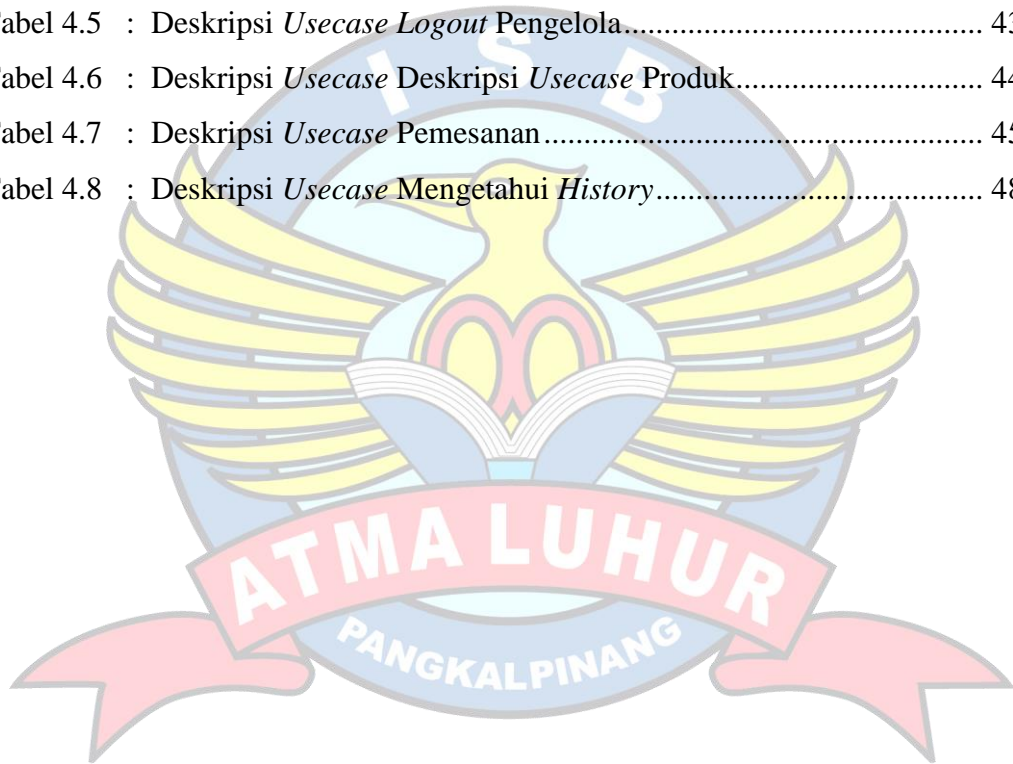


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Logo Kedai Kobatins .....	29
Gambar 3.2 : Tampak Depan Kedai Kobatins .....	30
Gambar 3.3 : Suasana Kedai Kopi Kobatins .....	30
Gambar 3.4 : Lokasi Kedai Kopi Kobatins .....	30
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Pemesanan .....	33
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	34
Gambar 4.3 : <i>Usecase Diagram</i> Pengelola .....	36
Gambar 4.4 : <i>Usecase Diagram</i> Pelanggan .....	44
Gambar 4.5 : <i>Class Diagram</i> Usulan .....	49
Gambar 4.6 : Rancangan Halaman Utama .....	50
Gambar 4.7 : Rancangan Halaman Kategori Menu Pelanggan .....	50
Gambar 4.8 : Rancangan Halaman Produk .....	51
Gambar 4.9 : Rancangan Halaman <i>Detail</i> Menu Pelanggan .....	51
Gambar 4.10 : Rancangan Halaman Konfirmasi Pelanggan .....	52
Gambar 4.11 : Rancangan Halaman <i>History</i> Pesanan .....	52

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Struktur Organisasi Kedai Kopi Kobatins .....	31
Tabel 4.1 : Deskripsi <i>Usecase Login</i> Pengelola.....	36
Tabel 4.2 : Deskripsi <i>Usecase Mengelola Data Kategori</i> .....	37
Tabel 4.3 : Deskripsi <i>Usecase Data Produk</i> .....	39
Tabel 4.4 : Deskripsi <i>Usecase Mengelola Pemesanan</i> .....	40
Tabel 4.5 : Deskripsi <i>Usecase Logout</i> Pengelola.....	43
Tabel 4.6 : Deskripsi <i>Usecase Deskripsi Usecase Produk</i> .....	44
Tabel 4.7 : Deskripsi <i>Usecase Pemesanan</i> .....	45
Tabel 4.8 : Deskripsi <i>Usecase Mengetahui History</i> .....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Permohonan Kuliah Kerja Praktek .....	57
Lampiran 2 : Surat Penerimaan Kuliah Kerja Praktek.....	58
Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi .....	59
Lampiran 4 : Lembaran Berita Acara Kunjungan.....	60
Lampiran 5 : Sertifikat Peserta Febriansyah CITSM .....	61
Lampiran 6 : Sertifikat Peserta Muhammad Bagus CITSM .....	62
Lampiran 7 : Sertifikat Peserta Dandi CITSM.....	63



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1 Model Pengembangan Sistem .....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem .....	3
1.5.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Android .....	6
2.2 Aplikasi Mobile .....	10
2.3 Android Studio .....	12

2.4	<i>Firestore</i> .....	13
2.5	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	14
2.6	<i>Metode Prototype</i> .....	16
2.7	Pemesanan .....	18
2.8	Java .....	19
2.9	<i>Object Oriented Programming (OOP)</i> .....	19
2.10	Penelitian Terdahulu .....	20
2.10.1	Rizqi Aziizi Ros Atmaja, Mohamad Bayu Wibisono .....	20
2.10.2	Anggun Desrivawany, Dedy Irfan, dan Oktoria .....	21
2.10.3	Rini Agustina, Dodit Suprianto, dan Ikhwanul Muslimin .....	22
2.10.4	Rizki Ananda Kusuma, Supono, dan M. Ibnu Choldun R.....	23
2.10.5	Ibnu Alfarobi, dkk.....	24
2.10.6	Anissa Yolanda Putri, Dodon Yendri .....	25
2.10.7	Debbie Defrina, Dewi Putrie Lestari .....	26
<b>BAB III ORGANISASI</b> .....		<b>28</b>
3.1	Profil Kedai .....	28
3.2	Lokasi dan Galeri Kedai .....	29
3.3	Struktur Organisasi .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....		<b>32</b>
4.1	Analisa .....	32
4.1.1	Analisa Masalah .....	32
4.1.2	Analisa Hasil Solusi .....	32
4.1.3	Analisis Sistem Berjalan .....	32
4.1.4	Analisis Kebutuhan .....	34
4.2	Perancangan Sistem .....	35
4.2.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	36
4.2.2	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan .....	48
4.2.3	Rancangan Layar Sistem Usulan .....	49

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan .....	53
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>57</b>

