

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* BERBASIS
ANDROID UNTUK PEMESANAN MENU PADA WARUNG
*SEAFOOD GALE-GALE***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

| NIM | NAMA |
|---------------|-------------|
| 1. 1411500005 | RANI TAMARA |
| 2. 1411500024 | RARA AMIATI |
| 3. 1411500180 | NOVELITA |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017/2018**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Starta 1
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* BERBASIS
ANDROID UNTUK PEMESANAN MENU PADA
WARUNG *SEAFOOD* GALE-GALE**

NIM
1. 1411500005
2. 1411500024
3. 1411500180

NAMA
RANI TAMARA
RARA AMIATI
NOVELITA

Pangkalpinang, 26 Desember 2017

Menyetujui,

Pembimbing

Chandra Kirana M. Kom
NIDN. 0228108501

Pembimbing Lapangan

M. Syahril
Manager

26/12/2017.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Rani Tamara (1411500005)
2. Rara Amiati (1411500024)
3. Novelita (1411500180)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari 09 Oktober 2017 sampai dengan 26 Desember 2017 dengan baik.

Nama Instansi : Warung *Seafood* Gale-Gale

Alamat : Jl Raya Koba, Bukit Kejora – Bangka Tengah

Pimpinan/Kepala Bagian Perusahaan

Tanggal, 26 Desember 2017



M. Syahril

Manager

26/12 2017

Abstrak

Warung *Seafood Gale-Gale* merupakan salah satu warung makan yang ada di Bangka Tengah yang menyediakan makanan *seafood* khas bangka. Masalah yang di alami oleh Warung *Seafood Gale-Gale* ini adalah kurang efektifnya pemesanan secara manual yang mengakibatkan lambatnya proses pemesanan dan seringnya terjadi kesalahan. Dalam menghadapi persaingan bisnis, Warung *Seafood Gale-Gale* merupakan warung yang cukup besar yang ada di bangka belitung dalam mencari strategi agar dapat menarik minat konsumen warung seafood gale-gale ini selalu meningkatkan pelayanannya. Teknologi informasi saat ini sedang berkembang adalah android, android merupakan sistem informasi *mobile*. Tidak hanya seperti *mobile* pada umumnya, android kini banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti penggunaan *mobile* android untuk pemesanan makanan dan minuman membantu proses bisnis, dan juga dapat membantu konsumen agar mudah untuk memesan menu makanan dan minuman. Perancangan sistem menu pada warung *seafood* ini menggunakan *mobile* android sebagai *clint*. Adapun aplikasi yang digunakan adalah *eclipse* dengan menggunakan bahasa pemrograman *java* dan database *MySql*.

Kata kunci : *Warung Seafood Gale-Gale, Android, MySql, Eclipse, Mobile*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini tepat pada waktunya. Penelitian yang berjudul **“Perancangan Aplikasi *Mobile* Berbasis Android untuk Pemesanan Menu pada Warung *Seafood Gale-Gale*”**. Dalam menyelesaikan laporan kuliah praktek 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 kuliah kerja praktek 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 yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang dimana penulis menuntut ilmu.
4. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku dosen pembimbing.
6. Bapak M.Syahril selaku *Manager* Warung *Seafood Gale-Gale*.
7. Seluruh Staff dan Karyawan Warung *Seafood Gale-Gale*
8. Teman – teman seperjuangan yang telah membantu kami secara langsung maupun tidak langsung dalam mengerjakan laporan ini.

Kami mengharapkan sekali masukan yang sifatnya membangun, supaya penulis dapat lebih baik lagi dimasa mendatang. Demikianlah laporan kuliah peraktek ini kami buat, semoga bermanfaat bagi kita semua.

Pangkalpinang, 21 Desember 2017




Peneliti




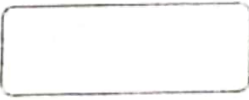
DAFTAR ISI

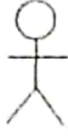





| | Halaman |
|---|----------------|
| COVER | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR SIMBOL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Definisi Perancangan | 5 |
| 2.2 Definisi Aplikasi <i>Mobile</i> | 5 |
| 2.3 Definisi Android..... | 5 |
| 2.4 Nama dan Versi Android..... | 6 |
| 2.5 Definisi <i>Eclipse, Java dan MySql</i> | 9 |
| 2.6 Nama dan Versi Android..... | 10 |
| 2.7 Penelitian Terdahulu..... | 12 |
| 2.8 Alat Bantu Pengembangan Sistem | 14 |

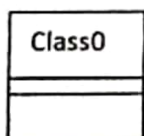

| | |
|--|----|
| 2.8.1 <i>Unified Modeling Language(UML)</i> | 14 |
| 2.9 <i>Definisi Astah</i> | 17 |
| | |
| BAB III ORGANISASI | |
| 3.1 Warung <i>Seafood Gale-Gale</i> | 18 |
| 3.2 <i>Sejarah</i> | 19 |
| 3.3 <i>Organisasi</i> | 19 |
| | |
| BAB IV PEMBAHASAN | |
| 4.1 <i>Definisi Masalah</i> | 22 |
| 4.2 <i>Proses Bisnis Pemesanan Pada Warung Seafood Gale-Gale</i> | 23 |
| 4.3 <i>Analisis Usulan</i> | 23 |
| 4.3.1 <i>Use case Diagram</i> | 24 |
| 4.3.2 <i>Activity Diagram</i> | 27 |
| 4.3.3 <i>Sequence Diagram</i> | 31 |
| 4.3.4 <i>Class Diagram</i> | 34 |
| 4.4 <i>Rancangan Basis Data</i> | 35 |
| 4.4.1 <i>Tabel</i> | 36 |
| 4.4.2 <i>Spesifikasi Basis Data</i> | 36 |
| 4.5 <i>Rancangan Layar</i> | 39 |
| 4.6 <i>Implementasi Interface Layar</i> | 44 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 <i>Kesimpulan</i> | 51 |
| 5.2 <i>Saran</i> | 51 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 52 |
| LAMPIRAN | 53 |

DAFTAR SIMBOL

| Simbol Use Case Diagram | |
|---|--|
|  | <p>Aktor Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bias disebut dengan pengguna aplikasi.</p> |
|  | <p>Association Menggambarkan hubungan actor dengan usecase.</p> |
|  | <p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu system sehingga pengguna system paham dan mengerti kegunaan system yang akan dibangun.</p> |

| Simbol Activity Diagram | |
|---|---|
|  | <p>Start State Menggambarkan awal dari aktifitas</p> |
|  | <p>End State Menggambarkan akhir aktifitas</p> |
|  | <p>Transition Menggambarkan perpindahan control antara state</p> |
|  | <p>Activity State Menggambarkan proses bisnis</p> |

| Diagram Sequence | |
|---|---|
|  | Aktor Pengguna aplikasi atau biasa disebut user |
|  | Pesan Tipe Send Menggambarkan suatu objek mengirim data masuk |
|  | Garis Hidup Menggambarkan kehidupan suatu objek |
|  | Waktu Aktif Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan didalamnya |
|  | Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan |
|  | Entity Class Digabungkan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan |

| Simbol Class Diagram | |
|---|--|
|  | Class Berupa Himpunan yang berisikan objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama |
|  | Association Menghubungkan antara sebuah class dengan class lainnya |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 2.1 Gambar Model <i>Waterfall</i> | 10 |
| Gambar 2.2 Gambar Model <i>Waterfall</i> yang digunakan..... | 11 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Use Case Diagram</i> | 15 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i> | 16 |
| Gambar 2.5 Contoh <i>Activity Diagram</i> | 16 |
| Gambar 2.6 Contoh <i>Sequence Diagram</i> | 17 |
| Gambar 3.1 Tampak Depan Warung <i>Seafood Gale-Gale</i> | 18 |
| Gambar 3.2 Tampak Belakang Warung <i>Seafood Gale-Gale</i> | 18 |
| Gambar 3.3 Struktur Organisasi Warung <i>Seafood Gale-Gale</i> | 20 |
| Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Bisnis..... | 23 |
| Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram User</i> | 24 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> | 28 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan | 28 |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Info..... | 29 |
| Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran | 30 |
| Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Logout</i> | 30 |
| Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram Login</i> | 31 |
| Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan | 32 |
| Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Info | 33 |
| Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> pembayaran..... | 33 |
| Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram Logout</i> | 34 |
| Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i> | 35 |
| Gambar 4.14 Rancangan Halaman <i>Login Pelanggan</i> | 39 |
| Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Utama | 39 |
| Gambar 4.16 Rancangan Layar Nomor Meja Pada Pemesanan | 40 |
| Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Pada Pemesanan | 40 |
| Gambar 4.18 Rancangan Layar Makanan Pada Pemesanan..... | 41 |
| Gambar 4.19 Rancangan Layar Minuman Pada Pemesanan | 41 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.20 Rancangan Layar Pembayaran..... | 42 |
| Gambar 4.21 Rancangan Layar Nomor Meja Pada Pembayaran | 42 |
| Gambar 4.22 Rancangan Layar Struk Pembayaran | 43 |
| Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Paybill</i> | 43 |
| Gambar 4.24 Rancangan Layar Info..... | 44 |
| Gambar 4.25 Tampilan Layar <i>Login</i> | 45 |
| Gambar 4.26 Tampilan Layar Halaman Utama..... | 45 |
| Gambar 4.27 Tampilan Layar Nomor Meja | 46 |
| Gambar 4.28 Rancangan Layar Info..... | 46 |
| Gambar 4.29 Tampilan Layar Makanan | 47 |
| Gambar 4.30 Tampilan Layar Minuman | 47 |
| Gambar 4.31 Tampilan Layar Pembayaran | 48 |
| Gambar 4.32 Tampilan Layar Struk Pembayaran..... | 49 |
| Gambar 4.33 Tampilan Layar <i>Paybill</i> | 49 |
| Gambar 4.34 Tampilan Layar Info | 50 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 4.1 Deskripsi <i>Usecase Login</i> | 24 |
| Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Info</i> | 25 |
| Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Pemesanan</i> | 26 |
| Tabel 4.4 Deskripsi <i>Usecase Pembayaran</i> | 26 |
| Tabel 4.5 Deskripsi <i>Usecase Logout</i> | 27 |
| Tabel 4.6 Deskripsi Basis Data <i>User</i> | 37 |
| Tabel 4.7 Deskripsi Basis Data <i>Menu</i> | 37 |
| Tabel 4.8 Deskripsi Basis Data <i>Pesanan</i> | 38 |
| Tabel 4.9 Deskripsi Basis Data <i>User</i> | 38 |