

**PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MINUMAN
HAPPY DRINK BERBASIS ANDROID**

LAPORAN KULIAH PRAKTIK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1411500115	NURUL ATIKA ZARLIS
2. 1411500107	DEWI SARTIKA
3. 1411500189	ANDRE RAHMANA

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



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTIK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN
MINUMAN HAPPY DRINK BERBASIS ANDROID**

NIM	NAMA
1. 1411500115	NURUL ATIKA ZARLIS
2. 1411500107	DEWI SARTIKA
3. 1411500189	ANDRE RAHMANA

Pangkalpinang, 27 Desember 2017

Menyetujui,
Pembimbing

Rendy Rian Christina, S.Kom., M.Kom

NIDN 0221069201

Happy drink Pimpinan Perusahaan

Ninda Fitria

Mengetahui,
Ketua Program Teknik Informatika

R. Burham Isnanto E. S. Si, M. Kom

NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Nurul Atika Zarlis (1411500115)
2. Dewi Sartika (1411500107)
3. Andre Rahmana (1411500189)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari tanggal

Nama Instansi : CV HAPPY DRINK

Alamat : Jl.Murai No 27 Gerunggang, Kel.Taman Bunga
Pangkalpinang.

Pempinan/Kepala Bagian Perusahaan

Tanggal, 27 Desember 2017

happy drink

(Ninda Fitria)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang kian lama semakin meningkat mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Munculnya berbagai jenis perangkat elektronik dan aplikasi-aplikasi yang semakin berkembang serta berkembangnya internet yang sekarang dapat di nikmati hampir bisa dimana saja. Selain itu munculnya system operasi mobile yang bernama Android yang memiliki performa dan kinerja yang layak dengan sebutan smartphone bagi ponsel yang menggunakan sistem operasi tersebut. Dengan perkembangan jaman yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk media transaksi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun. Dalam hal ini penulis berinisiatif untuk membuat sebuah Perancangan Aplikasi Pemesanan Minuman Happy Drink Berbasis Android. (Studi Kasus di Happy Drink) yang diharapkan dapat membantu dalam pengenalan produk, media jual beli, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi. Aplikasi ini berisi informasi-informasi tentang Happy Drink dan produk-produk yang terdapat disana serta memesan produk-produk di Happy Drink.

Kata kunci : *android,pemesanan,teknologi informasi*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian kerja praktik yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Minuman Happy Drink Berbasis Android”.

Laporan penelitian ini mengambil **Perancangan Aplikasi Pemesanan Minuman Happy Drink Berbasis Android**, dengan masalah penelitian dikarenakan pada saat ini masih menggunakan cara manual untuk pemesanan minuman Happy Drink dimana pembeli hanya mengandalkan booth-booth yang tersedia di beberapa titik area Pangkalpinang, Sungailiat, Belinyu, dan Belitung sebagai media satu-satunya untuk memesan minuman Happy Drink. Di dalam sistem manual ini diketahui bahwa mengandalkan booth yang tersedia saat ini menemui kendala antara lain adanya ketidaktahuan pembeli jumlah stok dan varian rasa yang di inginkan di booth yang akan di tuju pembeli sehingga pembeli akan mencari ke booth lainnya yang tersedia hal ini akan menyulitkan pembeli.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian kuliah praktik ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan peneliti 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. Bapak R Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika.
3. Bapak Rendi Rian Christina, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun material.

5. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan penelitian.
6. Ibu Ninda Fitria, pemilik Happy Drink selaku pembimbing lapangan.

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktik ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan kuliah praktik ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umum dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 27 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.4.1 Manfaat Penelitian	2

1. Bagi Penulis	2
2. Bagi Happy Drink	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penulisan	3
1.5.1 Model Pengembangan Sistem.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Tools Pengembangan Sistem	4
1.6 SitematikaPenulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi.....	7
2.1.1 Pengertian Aplikasi.....	7
2.1.2 Sejarah Pengembangan Aplikasi.....	8
2.1.3 Mobile.....	9
2.2 Android	10
2.2.1 Pengertian Android	10
2.2.2 Karakterisik Android	12
2.2.3 Arsitektur Android	13
2.2.4 Struktur Aplikasi Android.....	14
2.2.5 Versi Android.....	15

2.3	Database.....	19
2.3.1	Pengertian Database.....	19
2.3.2	Model Data.....	20
2.4	Unifited Modeling.....	22
2.5	Software Pendukung.....	26
2.5.1	SQL.....	26
2.5.2	MySQL.....	28
BAB III ORGANISASI		29
3.1	Profil Perusahaan.....	29
3.1.1	Sejarah Perusahaa.....	29
3.1.2	Visi dan Misi.....	30
3.1.3	Nilai Inti Perusahaan.....	32
3.1.4	Moto.....	32
3.2	Stuktur Organisasi Perusahaan.....	32
3.2.1	Tinjauan Organisasi.....	32
3.2.2	Tugas dan Wewenang Struktur Organisasi.....	33
BAB IV PEMBAHASAN		36
4.1	Definisi Masalah.....	36
4.2	Analisa Proses Bisnis.....	38

4.2.1 Use Case	38
4.2.2 Activity Diagram	39
4.2.3 Rancangan Layar	39
4.2.4 Rancangan Halaman Spash Screen.....	40
4.2.5 Rancangan Halaman Menu Utama	40
4.2.6 Rancanagan My Account.....	41
4.2.7 Rancangan Halaman About Us.....	43
4.2.8 Rancnagan Halaman Produk.....	43
4.2.9 Rancangan Halaman Detail Produk.....	45
4.2.10 Rancangan Halaman Cart	46
4.2.11 Rancnagan Halaman Checkout.....	47
4.2.12 Rancangan Menu Konfirmasi Pembayaran	48
4.2.13 Rancangan Halaman Login Admin.....	48
4.2.14 Rancnagan Halaman Varifikasi	48
4.2.15 Kelebihan dan Kekurangan.....	52
1. Kelebihan	52
2. Kekurangan	52

Bab V	PENUTUP.....	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	53

DAFTAR TABLE

Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu..... 28





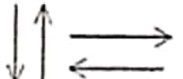
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Profil Happy Drink.....	29
Gambar 3.2 Moto Happy Drink.....	32
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Kepegawaian Happy Drink.....	33
Gambar 4.3 Use Case Diagram Aplikasi Penjualan.....	38
Gambar 4.4 Class Diagram.....	39
Gambar 4.5 Sequence Diagram.....	40
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Menu Utama.....	41
Gambar 4.7 Rancangan Menu Login.....	42
Gambar 4.8 Rancangan Menu Sign Up.....	42
Gambar 4.9 Rancangan Menu Application.....	43
Gambar 4.10 Rancangan Menu Company.....	43
Gambar 4.11 Rancangan Menu Profile.....	44
Gambar 4.12 Rancangan Menu Product.....	44
Gambar 4.13 Rancangan Menu Konten Produk.....	45
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Card.....	47
Gambar 4.15 Rancangan Menu Check Out.....	47
Gambar 4.16 Rancangan Menu Konfirmasi Pembayaran.....	48

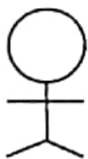



Gambar 4.17Rancangan Halaman Login Admin.....	49
Gambar 4.18Rancangan Halaman Verifikasi Pendaftaran	49
Gambar 4.19Rancangan Menu Orderan	50
Gambar 4.20 Struktur Algoritma	51

DAFTAR SIMBOL

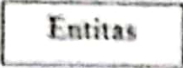

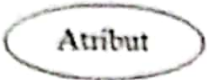

Simbol Activity Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Initial State</i>	Digunakan untuk memulai aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.
2		<i>Final State</i>	Digunakan untuk mengakhiri aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.
3		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
4		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
5		<i>Control Flow</i>	Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya.

Simbol Use Case Diagram

	Actor Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).
	Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun.
	Association Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.
	Simbol Asosiasi antara Actor dan Use Case Ujung panah Association antara Actor dan Use Case mengindikasikan siapa / apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

Notasi	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.