

**PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN KONSUMEN
DENGAN APLIKASI KAWAN KOPI BERBASIS ANDROID**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh:

| NIM | NAMA |
|---------------|---------------------------|
| 1. 1911500015 | AGHETO |
| 2. 1911500020 | M. AZIZ TRISNADI LAKSMANA |
| 3. 1911500028 | FIKRI FAJRIANSYAH |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata I
Judul : **PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN
KONSUMEN DENGAN APLIKASI KAWAN KOPI
BERBASIS ANDROID**

| NIM | Nama |
|---------------|--------------------------------|
| 1. 1911500015 | Agheto |
| 2. 1911500020 | Muhammad Aziz Trisnadi Laksana |
| 3. 1911500028 | Fikri Fajriansyah |

Pangkalpinang, 23 Januari 2022

Menyetujui,

Pembimbing KP

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

Pembimbing Lapangan

Hosea Christian

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, S.Kom, M.Kom
NIDN 0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Agheto (1911500015)
2. Muhammad Aziz Trisnadi Laksana (1911500020)
3. Fikri Fajriansyah (1911500028)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari Tanggal 8 November 2022 sampai dengan 23 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Warung Kopi Kawan
Alamat : Jl. Yos Sudarso No. 90B, Kelurahan Pasir Garam,
Kecamatan Pangkal Balam, Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 23 Januari 2023

Pembimbing Praktek



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. NIM : 1911500015
NAMA : Agheto

2. NIM : 1911500020
NAMA : Muhammad Aziz Trisnadi Laksmna

3. NIM : 1911500028
NAMA : Fikri Fajriansyah

Judul KP : PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN KONSUMEN
DENGAN APLIKASI KAWAN KOPI BERBASIS
ANDROID

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

Pangkalpinang, 23 Januari 2022

Nama

1. Agheto
2. Muhammad Aziz Trisnadi Laksmna
3. Fikri Fajriansyah



ABSTRACT

Warung Kopi Kawan is a trading business whose line of business is a coffee shop that provides coffee as the main menu. There is a high level of competition because more and more similar businesses are popping up, so Warung Kopi Kawan is required to design a strategy that can provide more value to customers at an affordable cost. By designing an Android application for ordering food and beverage menus it can help business processes at Warung Kopi Kawan based on Android by using the Prototype method as a system development model, this application uses a computer on the cashier's server side. For data collection, researchers got it through observation and conducting direct interviews at friends' coffee shops. The system testing method used is Blackbox, Blackbox is a software testing method that focuses on functionality, especially on the input and output of an application, for designing the coffee shop information system, this researcher uses the Unified Modeling Language (UML) method. It aims to design a food and beverage ordering application using Android.

Keywords: *Order, Prototype, Blackbox*



ABSTRAK

Warung Kopi Kawan merupakan suatu usaha dagang yang bidang usahanya kedai kopi yang menyediakan kopi sebagai menu utama. Adanya tingkat persaingan yang tinggi karena semakin banyak usaha yang sama bermunculan, maka Warung Kopi Kawan dituntut untuk membuat sebuah rancangan strategi yang dapat memberikan nilai lebih kepada pelanggan dengan biaya yang terjangkau. Dengan merancang aplikasi Android untuk pemesanan menu makanan dan minuman dapat membantu proses bisnis pada Warung Kopi Kawan berbasis Android dengan menggunakan metode *Prototype* sebagai Model pengembangan *system*, aplikasi ini memakai komputer disisi server kasir. Untuk pengumpulan data peneliti mendapatkannya melalui hasil observasi dan melakukan wawancara langsung di warung kopi kawan. Metode pengujian *system* yang digunakan adalah *Blackbox*, *Blackbox* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output suatu aplikasi, untuk perancangan pada sistem informasi warung kopi kawan ini peneliti menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML). Hal ini bertujuan untuk merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan menggunakan Android.

Kata kunci: Pemesanan, *Prototype*, *Blackbox*



KATA PENGANTAR





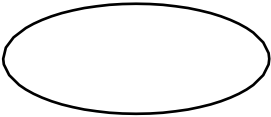

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, kami diberikan kesempatan dan kesehatan untuk menyelesaikan laporan akhir penelitian ini tepat pada waktunya. Laporan akhir penelitian ini yang berjudul “Peningkatan Kualitas Layanan Konsumen Dengan Aplikasi Kawan Kopi Berbasis Android”.

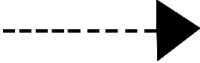
Dalam kesempatan kali ini, kami akan menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan Laporan Akhir Penelitian kami, antara lain:


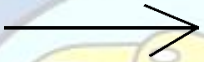
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
4. Hosea Christian selaku Pembimbing KP di Warung Kopi Kawan.
5. Serta Narasumber dan rekan-rekan di Warung Kopi Kawan.
6. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Saudara dan teman-temanku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan kp ini.



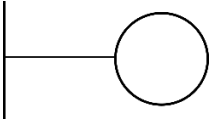


Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

DAFTAR SIMBOL

| | | |
|----------------------------|---|--|
| 1. Activity Diagram | | |
| <i>a. Start point</i> |  | Awal dimulainya kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity</i> hanya terdapat satu <i>Start point</i> . |
| <i>b. End point</i> |  | Bagian akhir dari suatu aliran kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity diagram</i> bisa terdapat lebih dari satu <i>End point</i> . |
| <i>c. Activity state</i> |  | Aktifitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam aliran kerja. |
| 2. Usecase Diagram | | |
| <i>a. Actor</i> |  | Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat. |
| <i>b. Use case</i> |  | Gambaran fungsional dari sebuah sistem. |
| <i>c. Association</i> |  | Sebagai penghubung antara objek yang satu ke objek lainnya. |

| | | |
|------------------------|---|---|
| <i>d. Generalisasi</i> |  | Hubungan dari berbagai pelaku dan struktur data dari objek. |
|------------------------|---|---|

| | | |
|-------------------------|---|---|
| 3. Class Diagram | | |
| <i>a. Class</i> |  | Sebagai penempatan <i>attribute</i> , <i>property</i> , <i>data</i> , <i>method</i> , dan <i>function</i> . |
| <i>b. Association</i> |  | Sebagai penghubung antar objek yang dibutuhkan. |

| | | |
|--|---|---|
| 4. Sequence Diagram | | |
| <i>a. Actor</i> |  | Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem. |
| <i>b. Entity Class</i> |  | Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan. |
| <i>c. Boundary Class</i> |  | Menggambarkan sebuah gambaran dari sebuah <i>foem</i> . |
| <i>d. Control Class</i> |  | Sebagai penghubung antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i> . |
| <i>e. A focus Of Control & A life line</i> |  | Tempat mulai dan berakhirnya message. |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> | 12 |
| Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i> | 13 |
| Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram Diagram | 14 |
| Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram..... | 16 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 <i>Class diagram</i> | 14 |
| Gambar 3. 1 Depan Warkop Kawan | 25 |
| Gambar 3. 2 Dalam Warkop Kawan | 25 |
| Gambar 3. 3 Struktur Warung kopi Kawan | 27 |
| Gambar 3. 4 Spesifikasi Komputer | 28 |
| Gambar 3. 5 Komputer..... | 29 |
| Gambar 3. 6 Ruangan Warung kopi..... | 29 |
| Gambar 3. 7 Depan Warkop..... | 30 |
| Gambar 3. 8 Depan Warkop..... | 30 |
| Gambar 3. 9 Mini Bar | 31 |
| Gambar 3. 10 Kasir | 31 |
| Gambar 3. 11 Suasana Warung Kopi..... | 31 |
| Gambar 4. 1 <i>Activity diagram</i> proses bisnis saat ini | 33 |
| Gambar 4. 2 <i>UseCase Diagram Client</i> | 34 |
| Gambar 4. 3 <i>UseCase Diagram Server</i> | 40 |
| Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Login Client</i> | 47 |
| Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Home Client</i> | 48 |
| Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Makanan Client</i> | 49 |
| Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Minuman Client</i> | 50 |
| Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Info Client</i> | 51 |
| Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Logout Client</i> | 52 |
| Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram Login Server</i> | 53 |
| Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram Home Server</i> | 54 |
| Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram Admin Server</i> | 55 |
| Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram Pelayan Server</i> | 56 |
| Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Makanan Server</i> | 57 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram Minuman Server</i> | 58 |
| Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram Pesanan Server</i> | 59 |
| Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram Logout Server</i> | 60 |
| Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram Login Client</i> | 61 |
| Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram Makanan Client</i> | 61 |
| Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram Minuman Client</i> | 62 |
| Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram Info Client</i> | 62 |
| Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram Logout Client</i> | 63 |
| Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Login Server</i> | 64 |
| Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram Home Server</i> | 65 |
| Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram Admin Server</i> | 65 |
| Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram Pelayan Server</i> | 66 |
| Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram Makanan Server</i> | 66 |
| Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram Minuman Server</i> | 67 |
| Gambar 4. 29 <i>Sequece Diagram Pesanan Server</i> | 67 |
| Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram Logout Server</i> | 68 |
| Gambar 4. 31 <i>Class Diagram System</i> | 69 |
| Gambar 4. 32 <i>Rancangan Layar Splash Screen Client</i> | 73 |
| Gambar 4. 33 <i>Rancangan Layar Login Client</i> | 74 |
| Gambar 4. 34 <i>Rancangan Layar Home Client</i> | 74 |
| Gambar 4. 35 <i>Rancangan Layar Makanan Client</i> | 75 |
| Gambar 4. 36 <i>Rancangan Layar Detail Makanan Client</i> | 76 |
| Gambar 4. 37 <i>Rancangan Layar Minuman Client</i> | 76 |
| Gambar 4. 38 <i>Rancangan Layar Detail Minuman Client</i> | 77 |
| Gambar 4. 39 <i>Rancangan Layar Info Client</i> | 78 |
| Gambar 4. 40 <i>Rancangan Layar Logout Client</i> | 78 |
| Gambar 4. 41 <i>Rancangan Layar Login Server</i> | 79 |
| Gambar 4. 42 <i>Rancangan Home Server</i> | 80 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 43 Rancangan Layar Admin <i>Server</i> | 81 |
| Gambar 4. 44 Rancangan Layar Tambah Admin Baru <i>Server</i> | 81 |
| Gambar 4. 45 Rancangan Layar pelayan <i>Server</i> | 82 |
| Gambar 4. 46 Rancangan Layar Tambah Pelayan <i>Server</i> | 82 |
| Gambar 4. 47 Rancangan Layar Makanan <i>Server</i> | 83 |
| Gambar 4. 48 Rancangan Layar Tambah Makanan <i>Server</i> | 83 |
| Gambar 4. 49 Rancangan Layar Minuman <i>Server</i> | 84 |
| Gambar 4. 50 Rancangan Layar Tambah Minuman <i>Server</i> | 84 |
| Gambar 4. 51 Rancangan Layar Pesanan <i>Server</i> | 85 |
| Gambar 4. 52 Rancangan Layar Riwayat Pesanan <i>Server</i> | 85 |
| Gambar 4. 53 Rancangan Layar Laporan Penjualan <i>server</i> | 86 |
| Gambar 4. 54 Rancangan Layar Splash Screen <i>Client</i> | 86 |
| Gambar 4. 55 Tampilan Layar <i>Login Client</i> | 87 |
| Gambar 4. 56 Tampilan Layar <i>Home Client</i> | 88 |
| Gambar 4. 57 Tampilan Layar Makanan <i>Client</i> | 89 |
| Gambar 4. 58 Tampilan Layar Detail Makanan <i>Client</i> | 89 |
| Gambar 4. 59 Tampilan Layar Minuman <i>Client</i> | 90 |
| Gambar 4. 60 Tampilan Layar Detail Minuman <i>Client</i> | 91 |
| Gambar 4. 61 Tampilan Layar Info <i>Client</i> | 91 |
| Gambar 4. 62 Tampilan Layar Halaman <i>Login Server</i> | 92 |
| Gambar 4. 63 Tampilan Layar Halaman Home <i>Server</i> | 93 |
| Gambar 4. 64 Tampilan Layar Halaman Admin <i>Server</i> | 93 |
| Gambar 4. 65 Tampilan Layar Halaman Tambah Admin <i>Server</i> | 94 |
| Gambar 4. 66 Tampilan Layar Halaman Pelayan <i>Server</i> | 94 |
| Gambar 4. 67 Tampilan Layar Halaman Tambah Pelayan <i>Server</i> | 95 |
| Gambar 4. 68 Tampilan Layar Halaman Makanan <i>Server</i> | 96 |
| Gambar 4. 69 Tampilan Layar Halaman Tambah Makanan <i>Server</i> | 96 |
| Gambar 4. 70 Tampilan Layar Halaman Minuman <i>Server</i> | 97 |

Gambar 4. 71 Tampilan Layar Halaman Tambah Minuman Server..... 97
Gambar 4. 72 Tampilan Layar Halaman Pesanan Server 98
Gambar 4. 73 Tampilan Layar Halaman Riwayat Pesanan Server 98



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Surat Izin Riset Kuliah Praktek | 103 |
| Lampiran 2 Surat Balasan Dari Warung Kopi Kawan..... | 104 |



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR PANGKALPINANG.Error!
Bookmark not defined.

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP.....Error! Bookmark not defined.

LEMBAR PERNYATAANError! Bookmark not defined.

ABSTRACT v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR..... vii

DAFTAR SIMBOL viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR..... xi

DAFTAR LAMPIRAN xv

DAFTAR ISI..... xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Batasan Masalah..... 3

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 3

1.5 Metodologi penelitian..... 4

1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak..... 4

1.5.2 Metode Penelitian Sistem..... 4

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem 4

1.6 Sistematika Penulisan..... 4

BAB II LANDASAN TEORI 6

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 2.1 | Definisi Warung Kopi | 6 |
| 2.2 | Model Prototype | 7 |
| 2.3 | Metode Pemrograman Berorientasi Objek | 10 |
| 2.4 | UML (Unified Modeling Language)..... | 11 |
| 2.4.1 | Use Case Diagram..... | 11 |
| 2.4.2 | Activity Diagram..... | 13 |
| 2.4.3 | Class Diagram | 13 |
| 2.4.4 | Sequence Diagram | 15 |
| 2.5 | Aplikasi | 17 |
| 2.6 | Android..... | 17 |
| 2.7 | Android SDK..... | 17 |
| 2.8 | PHP..... | 17 |
| 2.9 | XAMPP | 18 |
| 2.10 | MySQL..... | 19 |
| 2.11 | Java..... | 20 |
| 2.12 | Tinjauan Studi | 20 |
| BAB III | ORGANISASI | 25 |
| 3.1 | Warung Kopi (WARKOP) Kawan..... | 25 |
| 3.1.1 | Sejarah Warung Kopi Kawan | 26 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi WARUNG KOPI KAWAN | 26 |
| 3.1.3 | Struktur Organisasi | 27 |
| 3.1.4 | Tugas dan Wewenang | 28 |
| 3.2 | Spesifikasi, Kegunaan dan Jumlah Komputer..... | 28 |
| 3.2.1 | Spesifikasi Komputer | 28 |
| 3.2.2 | Kegunaan dan Jumlah Komputer | 29 |
| 3.3 | Jaringan dan Ruang Warung Kopi..... | 29 |
| 3.4 | Software..... | 30 |
| 3.5 | Foto..... | 30 |

| | |
|---|------------|
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 32 |
| 4.1 Analisis Masalah | 32 |
| 4.1.1 Analisis Kebutuhan | 32 |
| 4.2 Analisis Sistem Berjalan | 33 |
| 4.3 Analisis Sistem Usulan..... | 34 |
| 4.3.1 Use Case Diagram..... | 34 |
| 4.3.2 Activity Diagram..... | 47 |
| 4.3.3 Sequence Diagram | 61 |
| 4.3.4 Class Diagram | 69 |
| 4.4 Rancangan Basis Data | 69 |
| 4.5 Rancangan Layar | 73 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 99 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 99 |
| 5.2 Saran | 99 |
| DAFTAR PUSTAKA | 100 |
| LAMPIRAN..... | 103 |

