

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS ANDROID WARKOP TEMPAT SINGGAH**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1911500060

Nama : Wahyu Meilian

Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN
MINUMAN WARKOP TEMPAT SINGGAH

Menyatakan bahwa Laporan skripsi penulis adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi penulis terdapat unsur plagiat, maka penulis siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2023



Wahyu Meilian

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS ANDROID WARKOP TEMPAT SINGGAH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Meilian
1911500060

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 7 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji
Anggota



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN.0228108501

Dosen Pembimbing



Ade Septriyanti, S.Kom., M.T.
NIDN. 0216099002

Kaprodi Teknik Informatika




Chandra Kirana, M.Kom
NIDN.0228108501

Ketua Penguji



Harrizki Arie Pradana, S.Kom., M.T.
NIDN.0213048601

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR




Ellya Helmut, M.Kom
NIDN.020102790

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah swt yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang sastra satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur. Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Rektor ISB Atmaluhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Ibu Ade Septrianri, S.kom. ,M.T, selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman Angkatan 2019 telah memberi dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin

Pangkalpinang, 20 Juli 2023

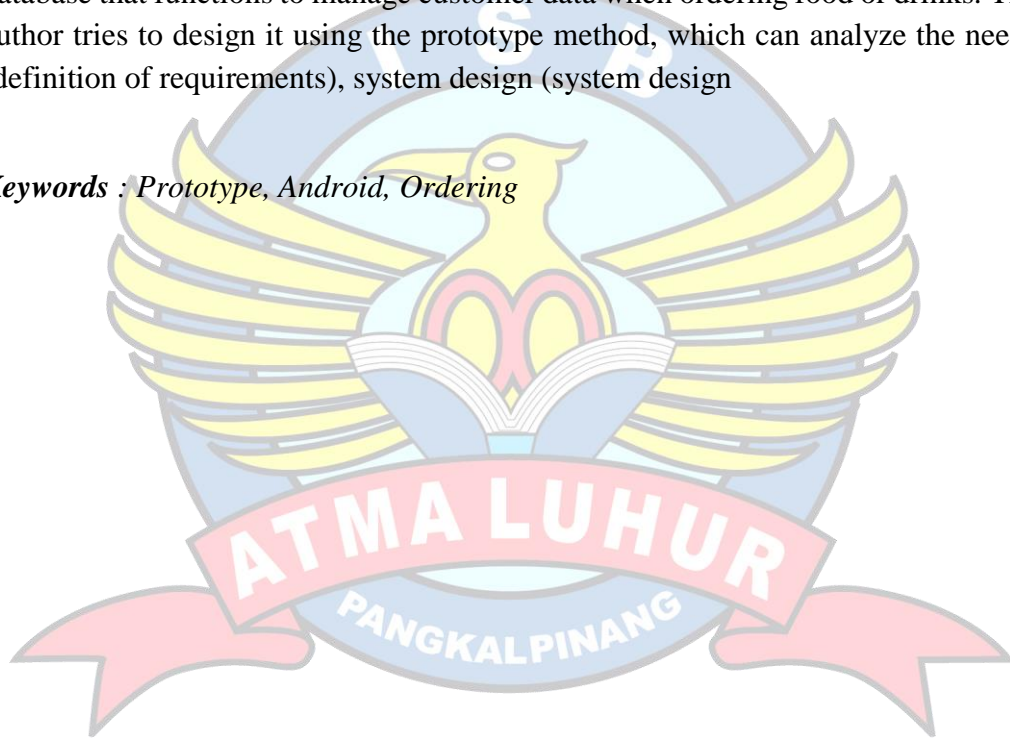


Penulis

ABSTRACT

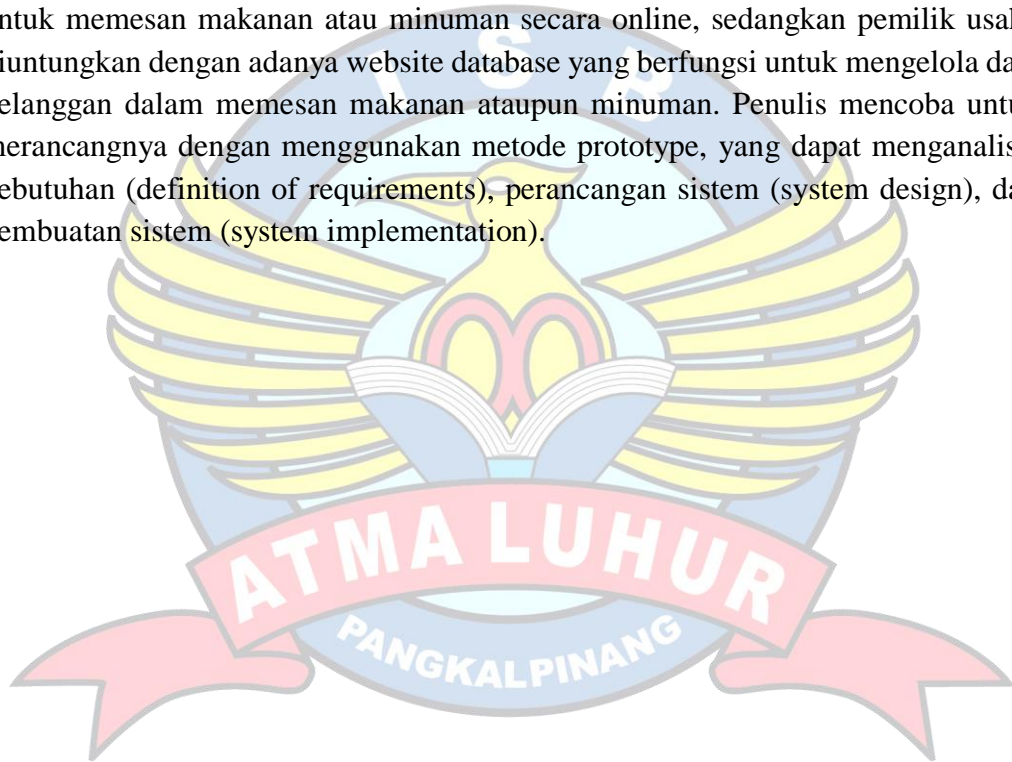
In this increasingly modern era, the development of mobile applications is developing rapidly and widely in various areas of life to facilitate human work, with various operating systems. The most widely used operating system is Android. On this occasion, the author tries to make an application, namely a food ordering application at WARKOP TEMPAT SINGGAH based on Android, which aims to make it easier for both parties, namely customers and business owners. Customers benefit from an ordering application that was created so they don't have to queue to order food or drinks online, while business owners benefit from having a website database that functions to manage customer data when ordering food or drinks. The author tries to design it using the prototype method, which can analyze the needs (definition of requirements), system design (system design

Keywords : Prototype, Android, Ordering



ABSTRAK

Di era yang semakin modern ini, perkembangan aplikasi mobile berkembang dengan cepat dan luas di berbagai bidang kehidupan untuk memudahkan pekerjaan manusia, dengan berbagai macam sistem operasi. Sistem operasi yang paling banyak digunakan adalah Android. Pada kesempatan ini, penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi, yaitu aplikasi pemesanan makanan di WARKOP TEMPAT SINGGAH berbasis Android, yang bertujuan untuk memudahkan kedua belah pihak, yaitu pelanggan dan pemilik usaha. Pelanggan diuntungkan dengan adanya aplikasi pemesanan yang diciptakan agar mereka tidak perlu mengantri untuk memesan makanan atau minuman secara online, sedangkan pemilik usaha diuntungkan dengan adanya website database yang berfungsi untuk mengelola data pelanggan dalam memesan makanan ataupun minuman. Penulis mencoba untuk merancanginya dengan menggunakan metode prototype, yang dapat menganalisis kebutuhan (definition of requirements), perancangan sistem (system design), dan pembuatan sistem (system implementation).



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Teori	6
2.2 Sistem.....	6
2.3 Aplikasi	6
2.4 Java	7
2.5 PHP	7
2.6 Web Server.....	7
2.7 XAMPP	8
2.8 Database	8
2.9 MYSQL.....	9
2.10 Metode Penelitian dan Pengembangan Sistem	9
2.10.1. Prototype	11

2.10.2. Unified Modelling Language (UML).....	12
2.11 Android Studio	12
2.12 Penelitian terdahulu.....	13

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Prototype	17
3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	19
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data Primer	19

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profile.....	20
4.1.1 Warkop Tempat Singgah.....	20
4.1.2 Visi dan Misi	20
4.1.3 Stuktur Organisasi Warkop Tempat Singgah.....	21
4.1.4 Tugas dan Wewenang Anggota Warkop Tempat Singgah	21
4.2 Analisis Masalah	22
4.2.1 Analisis Kebutuhan	22
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan	25
4.3 Perancang Sistem	27
4.3.1 Usecase diagram.....	27
4.3.2 Activity Diagram.....	36
4.3.3 Sequence Diagram	51
4.3.4 Class Diagram	65
4.4 Perancangan Layar	66
4.4.1 Perancangan Layar Aplikasi Pelanggan.....	66
4.4.2 Perancangan Layar Web Admin	78
4.5 Implementasi.....	79
4.5.1 Tampilan Aplikasi Pelanggan	79
4.5.2 Tampilan Web Admin.....	94
4.5.3 Black Box.....	97

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....107
5.2 Saran.....107

DAFTAR PUSTAKA108

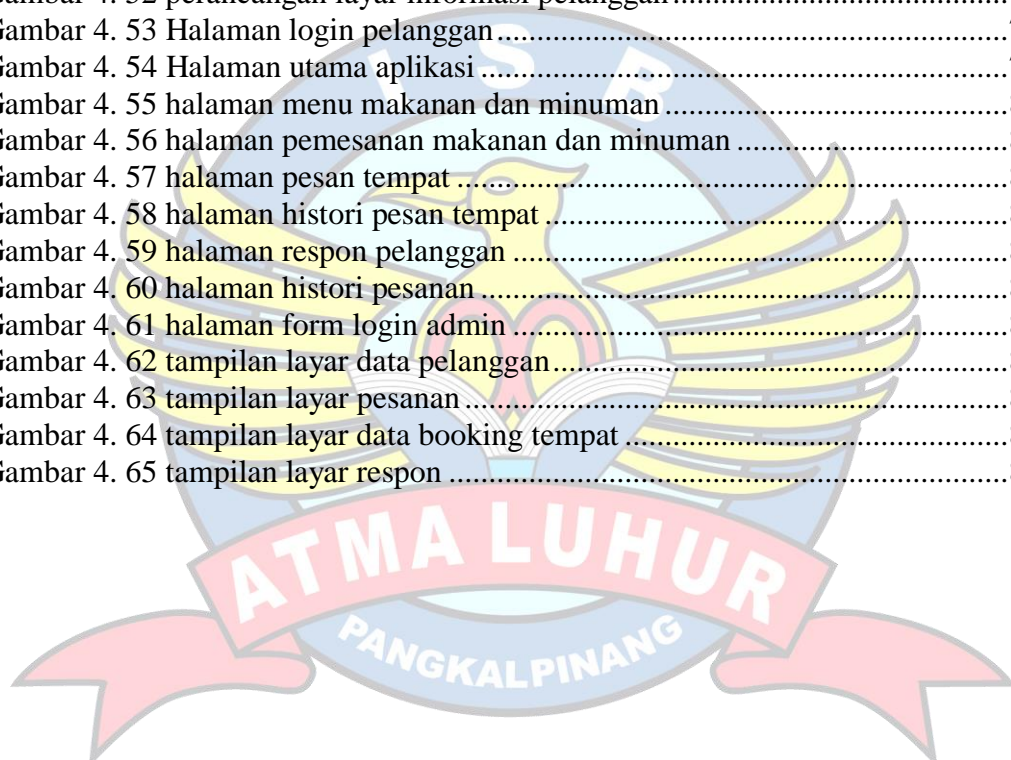
LAMPIRAN.....109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Xampp	8
Gambar 2.2 MySQL.....	9
Gambar 3. 1 tahap-tahap Prototype.....	17
Gambar 4. 1 Warkop Tempat Singgah.....	20
Gambar 4. 2 struktur organisasi	21
Gambar 4. 3 Activity diagram berjalan.....	25
Gambar 4. 4 Usecase diagram pelanggan	26
Gambar 4. 5 usecase diagram admin.....	27
Gambar 4. 6 Activity diagram Register	28
Gambar 4. 7 Activity diagram login	36
Gambar 4. 8 Activity diagram pesan makanan	37
Gambar 4. 9 Activity diagram booking tempat.....	38
Gambar 4. 10 Activity diagram respon pelanggan.....	39
Gambar 4. 11 Activity diagram history pesanan.....	40
Gambar 4. 12 Activity diagram logout	41
Gambar 4. 13 Activity diagram login admin	42
Gambar 4. 14 Activity diagram data pelanggan.....	43
Gambar 4. 15 Activity diagram pesanan.....	44
Gambar 4. 16 Activity Diagram Booking Tempat.....	45
Gambar 4. 17 Activity Diagram Respon.....	46
Gambar 4. 18 Activity Diagram tambah menu	47
Gambar 4. 19 Activity diagram informasi	48
Gambar 4. 20 Activity diagram logout admin	49
Gambar 4. 21 Sequence diagram registrasi akun	50
Gambar 4. 22 Sequence diagram Login	51
Gambar 4. 23 Sequence diagram Pesan	52
Gambar 4. 24 Sequence diagram booking tempat	53
Gambar 4. 25 Sequence diagram respon pelanggan	54
Gambar 4. 26 Sequence diagram histori pesanan	55
Gambar 4. 27 Sequence diagram login admin	56
Gambar 4. 28 Sequence diagram data pelanggan	57
Gambar 4. 29 Sequence diagram pesanan.....	58
Gambar 4. 30 Sequence diagram booking meja.....	59
Gambar 4. 31 Sequence diagram respon.....	60
Gambar 4. 32 Sequence diagram tambah men.....	61
Gambar 4. 33 Sequence diagram informasi	61
Gambar 4. 34 Sequence diagram logout	63
Gambar 4. 35 Class diagram	64
Gambar 4. 36 Rancangan layar login Aplikasi	65
Gambar 4. 37 Rancangan layar register akun	66
Gambar 4. 38 Rancangan layar halaman utama.....	67
Gambar 4. 39 Rancangan layar halaman menu.....	68

Gambar 4. 40 Rancangan layar pesan makanan.....	69
Gambar 4. 41 Rancangn layar pesan tempat.....	70
Gambar 4. 42 Rancangan layar respon pelanggan.....	71
Gambar 4. 43 Rancangan layar histori pesanan.....	72
Gambar 4. 44 Rancangan layar histori pesan tempat.....	73
Gambar 4. 45 Rancangan layar splashscreen.....	74
Gambar 4. 46 perancangan layar web admin.....	75
Gambar 4. 47 perancangan layar data pelanggan.....	71
Gambar 4. 48 perancangan layar pesanan.....	72
Gambar 4. 49 perancangan layar booking tempat.....	73
Gambar 4. 50 perancangan layar respon.....	74
Gambar 4. 51 perancangan layar tambah menu.....	75
Gambar 4. 52 perancangan layar informasi pelanggan.....	76
Gambar 4. 53 Halaman login pelanggan.....	78
Gambar 4. 54 Halaman utama aplikasi.....	79
Gambar 4. 55 halaman menu makanan dan minuman.....	80
Gambar 4. 56 halaman pemesanan makanan dan minuman.....	81
Gambar 4. 57 halaman pesan tempat.....	82
Gambar 4. 58 halaman histori pesan tempat.....	82
Gambar 4. 59 halaman respon pelanggan.....	83
Gambar 4. 60 halaman histori pesanan.....	83
Gambar 4. 61 halaman form login admin.....	84
Gambar 4. 62 tampilan layar data pelanggan.....	84
Gambar 4. 63 tampilan layar pesanan.....	85
Gambar 4. 64 tampilan layar data booking tempat.....	85
Gambar 4. 65 tampilan layar respon.....	86






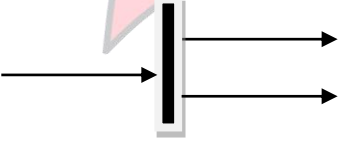
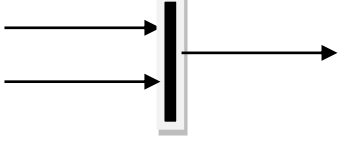


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	15
Tabel 4. 1 Defenisi Aktor dan Admin	33
Tabel 4. 2 Register	34
Tabel 4. 3 Skenario usecase Login.....	34
Tabel 4. 4 Usecase Pesan	35
Tabel 4. 5 Usecase pesan tempat.....	35
Tabel 4. 6 Respon Pelanggan	36
Tabel 4. 7 Usecase kelola user	37
Tabel 4. 8 Usecase Kelola Menu.....	37
Tabel 4. 9 Usecase data pelanggan	38
Tabel 4. 10 Usecase pesanan.....	38
Tabel 4. 11 Usecase booking tempat.....	39
Tabel 4. 12 Usecase respon pelanggan	39
Tabel 4. 13 Usecase tambah menu.....	40
Tabel 4. 14 Usecase informasi kedai.....	40
Tabel 4. 15 Upesifikasi basis madmin	71
Tabel 4. 16 Spesifikasi basis data pesanan.....	71
Tabel 4. 17 Spesifikasi menu	72
Tabel 4. 18 Spesifikasi informasi.....	72
Tabel 4. 19 Spesifikasi basis data booking	72
Tabel 4. 20 Spesifikasi basis data pelanggan.....	73
Tabel 4. 21 Spesifikasi basis data respon.....	74
Tabel 4. 22 Penomoran pengujian fitur Aplikasi pemesanan makanan	105
Tabel 4. 23 Pengujian tabel fitur login	106
Tabel 4. 24 Pengujian tabel fitur register	106
Tabel 4. 25 Pengujian fitur pesan makanan	107
Tabel 4. 26 Pengujian fitur pesan tempat	108
Tabel 4. 27 Pengujian respon pelanggan.....	108
Tabel 4. 28 Pengujian fitur histori.....	109
Tabel 4. 29 Penamaan dan penomoran pengujian fitur Website Admin.....	110
Tabel 4. 30 Pengujian login web admin.....	110
Tabel 4. 31 Pengujian data pelanggan web admin.....	111
Tabel 4. 32 Pengujian pesanan web admin.....	111
Tabel 4. 33 Pengujian booking tempat web admin	112
Tabel 4. 34 Pengujian respon web admin	113
Tabel 4. 35 Pengujian tambah menu web admin	113

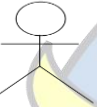


DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

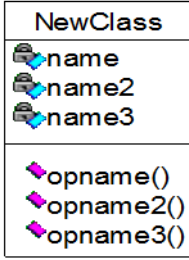
	<p><i>Start Point</i></p> <p>Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>Activity State</i></p> <p>Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.</p>
	<p><i>Decision Points</i></p> <p>Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>
	<p><i>Join</i></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>

[....]	<p><i>Guards</i></p> <p>Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.</p>
→	<p><i>Transition</i></p> <p>Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.</p>

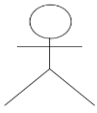
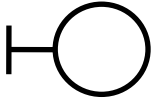



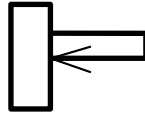
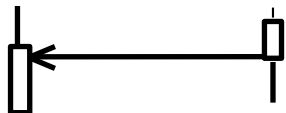
2. Use Case Diagram



	<p><i>Actor</i></p> <p>Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.</p>
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).</p>
	<p><i>Relasi/Asosiasi</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.</p>
<p><<include>></p> <p>-----></p>	<p>Assosiasi yang termasuk didalam <i>use case</i> lain, yang bersifat harus dilakukan bila <i>use case</i> lain tersebut dilakukan.</p>
<p><<extend>></p> <p>-----></p>	<p>Perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.</p>

3. Class Diagram

 <pre> classDiagram class NewClass { +name +name2 +name3 +opname() +opname2() +opname3() } </pre>	<p><i>Class</i></p> <p>Penggambaran dari class name, atribute atau <i>property</i> atau data dan <i>methode</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>										
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.</p>										
	<p><i>Multiplicity</i></p> <p>Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang</p> <p>Contoh :</p> <table data-bbox="804 1240 1174 1518"> <tr> <td>0</td> <td>Zero</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>One</td> </tr> <tr> <td>0..*</td> <td>Zero or More</td> </tr> <tr> <td>1..*</td> <td>One or More</td> </tr> <tr> <td>*</td> <td>n</td> </tr> </table>	0	Zero	1	One	0..*	Zero or More	1..*	One or More	*	n
0	Zero										
1	One										
0..*	Zero or More										
1..*	One or More										
*	n										

4. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p> <p>Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).</p>
	<p><i>Control</i></p> <p>Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.</p>
	<p><i>Entity</i></p> <p>Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.</p>
	<p><i>Object Message</i></p> <p>Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.</p>
	<p><i>Recursive</i></p> <p>Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.</p>
	<p><i>Return Message</i></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

	<p><i>Lifeline</i></p> <p>Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>
	<p><i>Activation</i></p> <p>Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>

