

**ANALISIS DAN PERANCANGAN DELIVERY ORDER PADA COFFEE
TIME MENGGUNAKAN QR-CODE BERBASIS ANDROID**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



OLEH:

NIM

NAMA

1. 2011500047 : INDAH LAILATUL BADRIAH
2. 2011500094 : DELLA PUSPITA
3. 1911500106 : M RIFKY FARHANDI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2023/2024**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMALUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRATEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN DELEVERY
ORDER PADA COFFEE TIME MENGGUNAKAN
QR-CODE BERBASIS ANDROID DAN WEB**

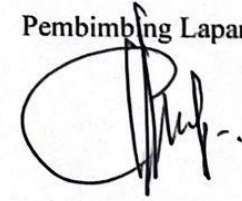
	NIM	NAMA
1.	2011500047	INDAH LAILATUL BADRIAH
2.	2011500094	DELLA PUSPITA
3.	1911500106	M RIFKY FARHANDI

Pangkalpinang, 11 Oktober 2024
Menyetujui,

Pembimbing KP,


Chandra Kirana, M.Kom
NIDN 0228108501

Pembimbing Lapangan


Roby Muhamad, S.Kom

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika


Chandra Kirana, M.Kom
NIDN 0228108501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. NAMA : Indah Lailatul Badriah
NIM : 2011500047
 2. NAMA : Della Puspita
NIM : 2011500094
 3. NAMA : M Rifky Farhandi
NIM : 1911500106
- JUDUL KP : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN
MENU PESANAN BERBASIS ANDROID DI COFFEE
TIME

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

Pangkalpinang, 2 Maret 2024

Nama :

1. Indah Lailatul Badriah
2. Della Puspita
3. M Rifky Farhandi



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Indah Lailatul Badriah (2011500047)
2. Della Puspita (2011500094)
3. M Rifky Farhandi (1911500106)

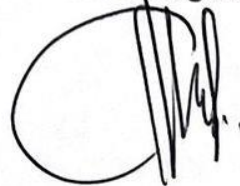
Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **9 Oktober 2023** sampai dengan **2 Maret 2024** dengan baik.

Nama Instansi : COFFEE TIME

Alamat : Jl. A.Yani No 52, Batin Tikal, Kec.Taman Sari, Kota,
Pangkalpinang, Kab.Bangka, 33684

Pangkalpinang, 2 Maret 2024

Pembimbing Lapangan



Roby Muhamad, S.Kom

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja kuliah praktek ini.

Laporan kerja kuliah praktek ini mengambil topik Perancangan Sistem Informasi Pembuatan Menu Pesanan Berbasis Android Di Coffee Time , dengan masalah penelitian kurangnya efisiensi dalam memesan menu makanan secara manual, Adapun tujuan dibuatnya laporan kerja kuliah praktek ini adalah agar memudahkan pelanggan dalam memesan menu yang ingin di pesan sekaligus mempermudah pelayan dalam melayani pelanggan yang memesan menu yang akan di pesan.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati, untuk perbaikan laporan kerja kuliah praktek ini. Penulis menyadari pula bahwa laporan kerja kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam membuat atau menulis laporan kerja kuliah praktek ini.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik berupa materi maupun moril.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof.Ir.Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Chandra Kirana S.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika
8. Bapak Chandra Kirana S.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.

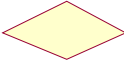

9. Pembina lapangan yang senantiasa membimbing dan mengajari selama penelitian berlangsung.
10. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan kerja kuliah praktek

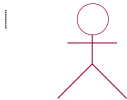
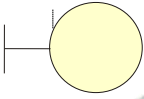


Diharapkan kiranya laporan kerja kuliah praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis dengan topik yang sama.

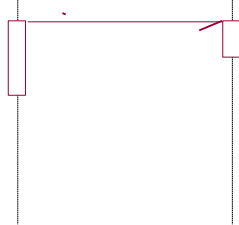
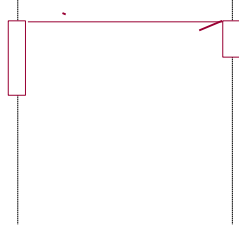

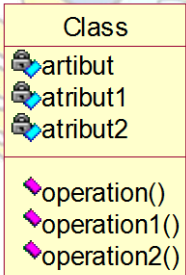


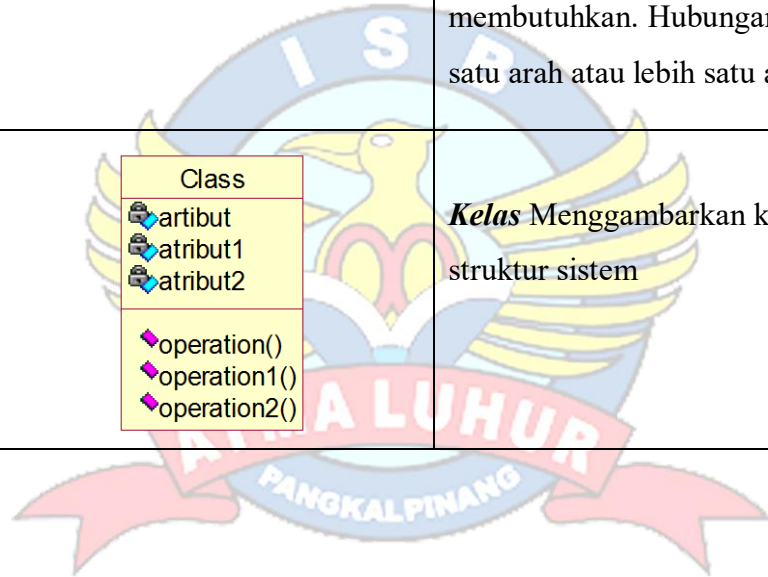
DAFTAR SIMBOL

<i>1</i>	<i>Simbol Activity Diagram</i>	
		<p><i>Start Point (Initial Node)</i> Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity Diagram</i></p>
		<p><i>End Point (Activity Final Node)</i> Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity Diagram</i>.</p>
		<p><i>Transition</i> Mengambarkan aliran perpindahan kontrol activity</p>
		<p><i>Activity (aktivitas)</i> Mengambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai <i>activity state</i>. <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi</p>
		<p><i>Swimlane</i> Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi nya tersendiri</p>

		<p>Decision</p> <p>Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.</p>
2	Simbol Use Case Diagram	
		<p>Use case</p> <p>Gambaran fungsionalitas dari suatu system, sehingga system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan digunakan.</p>
		<p>Actor</p> <p>Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.</p>
		<p>Association</p> <p>Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>.</p>
		<p>Extend</p> <p>Menunjukkan suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

3	<i>Simbol sequence Digram</i>	
		<p>Actor</p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti pangkat, system lainya) yang berinteraksi dengan system.</p>
		<p>Boundary</p> <p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan system, memodelkan bagian dari system yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas system dengan dunia luar.</p>
		<p>Control</p> <p>Menggambarkan “prilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol” mengkoordinasi perilaku system mengenai tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu system</p>
		<p>Entity</p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh system (struktur data dari sebuah system).</p>
		<p>Object</p> <p>Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang di informasinya harus disimpan.</p>

		
		<p>Object Message Menggambarkan pesan/hubungan antara objek yang menunjukan urutan kejadian yang terjadi.</p>
4	Symbol Class Diagram	
		<p>Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah</p>
		<p>Kelas Menggambarkan kelas pada struktur sistem</p>



DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTEK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
DAFTAR SIMBOL	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.2 Alat Pengembang Sistem	6
2.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	6
2.2.2 <i>Class Diagram</i>	7
2.2.3 <i>Activity Diagram</i>	8
2.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	8
2.3 Teori Pendukung.....	9
2.3.1 Sistem	9
2.3.2 Informasi.....	10

2.3.3	Sistem Informasi.....	10
2.3.4	QR Code	10
2.3.5	Delivery Order	11
2.3.6	Android	11
2.3.7	Java	12
2.3.8	MySQL.....	12
2.3.9	Android Studio.....	12
2.3.10	Basis Data.....	13
2.3.11	PHP (Personal Home Page)	13
2.3.12	Perancangan	13
2.3.13	Pemesanan	13
2.3.14	Analisis	14
2.3.15	XAMPP	14
BAB III.....		19
ORGANISASI.....		19
3.1	Profil Organisasi.....	19
BAB IV.....		21
PEMBAHASAN.....		21
4.1	Analisis Masalah	21
4.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	21
4.3	Analisis Sistem Usulan.....	23
4.3.1	Spesifikasi Sistem Yang Digunakan.....	23
4.3.2	Usecase Diagram	24
4.3.3	Deskripsi Usecase Diagram	26
4.3.4	Activity Diagram	32
4.3.5	Sequence Diagram.....	39
4.3.6	Class Diagram	46
4.3.7	Rancangan Layar Pemesanan Menu Pelanggan.....	47
4.3.8	Rancangan Layar Halaman Login Admin	54
BAB V		60
PENUTUP.....		60

5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	61
	LAMPIRAN	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Tahap Prototype.....	6
Gambar 2. 2 Contoh UML Use Case Diagram.....	7
Gambar 2. 3 Contoh UML <i>Class Diagram</i>	7
Gambar 2. 4 Contoh UML <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2. 5 Contoh UML Sequence Diagram	9
Gambar 2. 6 Perbedaan Barcode dan QR Code	11
Gambar 3. 1 Posisi depan Warkop Coffee Time.....	20
Gambar 3. 2 Posisi Dalam Coffee Time.....	20
Gambar 4. 1 Activity Berjalan Delivery Order Menggunakan Sistem Manual Di Caffe Time	22
Gambar 4. 2 Usecase Pelanggan.....	24
Gambar 4. 3 Usecase Admin	25
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Admin	32
Gambar 4. 5 Activity Diagram Data Menu.....	33
Gambar 4. 6 Activity Diagram Transaksi Admin.....	34
Gambar 4. 7 Activity Diagram Invoice Admin.....	35
Gambar 4. 8 Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan	36
Gambar 4. 9 Activity Diagram Pelanggan Melakukan Konfirmasi Pembayaran	37
Gambar 4. 10 Activity Diagram Scan Barcode Registrasi Pelanggan.....	38
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Login Admin	39
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Menu Admin	40
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Data Transaksi Admin	41
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan	42
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan dan Konfirmasi Pembayaran	43
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Invoice Admin.....	45
Gambar 4. 17 Class Diagram.....	46
Gambar 4. 18 Halaman Utama Scan QR Code.....	47
Gambar 4. 19 Halaman Dashboard Menu Pemesanan	48
Gambar 4. 20 Halaman Dashboard Menu Pemesanan Dengan Keranjang Pesanan	49

Gambar 4. 21 Halaman Detail Order	50
Gambar 4. 22 Halaman Nomor Meja dan Metode Pembayaran	51
Gambar 4. 23 Halaman Struk Pembayaran.....	52
Gambar 4. 24 Halaman Orderan Sedang Diproses	53
Gambar 4. 25 Halaman Login Admin	54
Gambar 4. 26 Halaman Utama Admin	55
Gambar 4. 27 Halaman Utama Yang Berisi Nomor Meja Pelanggan	56
Gambar 4. 28 Halaman waiting List Pelanggan	57
Gambar 4. 29 Halaman Detail Pesanan	58
Gambar 4. 30 Halaman Pesanan Sudah Selesai	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 4. 1 Spesifikasi Kebutuhan.....	23
Tabel 4. 2 Scan Qr Code.....	26
Tabel 4. 3 Halaman Menu Utama	26
Tabel 4. 4 Memilih Menu	27
Tabel 4. 5 Membuat Pesanan	27
Tabel 4. 6 Log Out	28
Tabel 4. 7 Login Admin.....	29
Tabel 4. 8 Halaman Menu Utama Admin	29
Tabel 4. 9 Halaman Pesanan.....	30
Tabel 4. 10 Database	30
Tabel 4. 11 Log Out.....	31



ABSTRAK

Pada saat ini pengelolaan data pelayanan yang ada di Coffee Time masih bersifat manual dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman, yaitu pelanggan mencari tempat duduk kemudian melakukan pemesanan menu makanan dan minuman kepada kasir atau pelayan, pelayan atau kasir melakukan pemberitahuan ke dapur tentang menu yang dipesan oleh pelanggan. pada bagian dapur prosesnya belum tertata secara baik dalam pengelolaan antrian pesanan menu, maka terjadilah kesulitan dalam melakukan proses pesanan. hal seperti ini tentu saja memiliki berbagai kekurangan, antara lain data ketersediaan tempat duduk bagi pelanggan, ketersediaan menu yang nantinya memperlambat proses pelayanan, serta catatan pesanan pelanggan mungkin saja hilang dan rusak, bahkan kesulitan bagi koki yaitu bagian mengingat data pesanan menu dari pelanggan dan nomor meja pelanggan. karena adanya masalah tersebut penelitian ini membuat suatu aplikasi untuk memesan menu yang berfungsi untuk dalam menyiapkan semua data pesanan menu menggunakan metode berjenis prototype, karena metode jenis ini menggambarkan proses yang mudah dimengerti dan memiliki urutan pada proses perkembangan perangkat lunak, dan aplikasi yang akan dirancang juga menggunakan QR-Code yang berbasis android dan web. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah para pelanggan dalam memesan menu tanpa harus susah-susah buat antri datang kekasir, juga mempermudah para pelayan dalam mencatat data pesanan pelanggan.

Kata kunci: Android, Delivery Order, Prototype, QR-Code

