

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN SAMBAL LALAP
PLAJU BERBASIS ANDROID**

RUBEN MEIZA PALUPI

141410114

**Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Serjana
Komputer Di Universitas Bina Darma**



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2020**



**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN SAMBAL LALAP
PLAJU BERBASIS ANDROID**

RUBEN MEIZA PALUPI

141410114

**Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Serjana
Komputer Di Universitas Bina Darma**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN SAMBAL LALAP PLAJU BERBASIS ANDROID

RUBEN MEIZA PALUPI
141410174

SKRIPSI

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

Disetujui

Pembimbing I

Afriyudi, M.Kom

Palembang, Maret 2020
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma,
Dekan

Fakultas Ilmu Komputer

Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D

Pembimbing II

Fitri Purwaningtias, M.Kom

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Sambal Lalap Plaju Berbasis Android” telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Selasa tanggal 3 Maret 2020.

Komisi Penguji

1. Afriyudi, M.Kom

Ketua (.....)

2. Fitri Purwaningtias, M.Kom

Sekretaris (.....)

3. Marlindawati. M.M., M.Kom.

Anggota (.....)

4. Kurniawan. M.M., M.Kom

Anggota (.....)

Mengetahui

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Ketua,



Dr. Edi Surya Negara,M.Kom

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ruben Meiza Palupi
Nim : 141410114

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis Saya (Skripsi) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau di Perguruan Tinggi lain;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan kedalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia skripsi, yang saya hasilkan di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta diunggah ke internet, sehingga dapat diakses public secara daring;
5. Surat pernyataan ini Saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan dan perundangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Maret 2020
Yang Membuat Pernyataan,



Ruben Meiza Palupi
141410114

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Seorang Yang Jenius Tidak Akan Mengerti Bagaimana Perasaan Orang Yang Tidak Memiliki Bakat Dan Terus Berusaha.

Ku Persembahkan Kepada :

- ❖ Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya saya dapat menyelsaikan skripsi ini,
- ❖ Terima kasih untuk kedua orang tua ku yang selalu mendoakan keberhasilan ku, memberi motivasi dan kasih sayangnya sehingga aku semangat dalam menyelsaikan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman seperjuangan, SIJ, SIG, dan Almamater yang selalu aku banggakan.

ABSTRAK

In the restaurant business service is highly prioritized customer satisfaction. One of the service processes that greatly affects is the service process in ordering food and drink menus. In the development of technology that continues to advance, it is expected to be able to help restaurants in providing satisfactory services to customers, especially at Sambal Lalap. Sambal Lalap still records ordering food and beverage menus manually, the process will be efficient for small restaurants and fewer visitors. However, problems will arise if a restaurant has many visitors. The waiter must approach the visitor's table that is served first then submit it to the kitchen, but the waiter does not have time to go to the kitchen to submit the first table order because visitors at different tables want to order too. So the order will take longer to the kitchen.

Keyword : Restaurant , Sambal Lalap, Service

ABSTRAK

Dalam bisnis rumah makan pelayanan sangat diutamakan sekali demi kepuasan pelanggan. Salah satu proses pelayanan yang sangat mempengaruhi adalah proses pelayanan dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minumann. Dengan perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu rumah makan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya, terutama pada Sambal Lalap saat ini. Sambal Lalap masih mencatat pemesanan menu makanan dan minuman dengan menggunakan kertas catatan proses tersebut akan efisien untuk rumah makan yang kecil dan pengunjung yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu rumah makan memiliki pengunjung yang banyak. Pelayan harus menghampiri meja pengunjung yang dilayani pertama kemudian menyerahkannya ke dapur, tetapi pelayan tersebut tidak sempat ke dapur untuk menyerahkan pesanan meja pertama dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga. Sehingga pesanan akan lebih lama sampai ke bagian dapur.

Kata kunci : Rumah Makan, Sambal Lalap, Pelayanan

KATA PENGANTAR



Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan baik segi penulisan maupun teori. Hal ini disebabkan keterbatasan literature dan pengetahuan yang penulis miliki. Namun penulis berusaha dengan sesungguh hati mencoba menyusun sebaik-baiknya.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan,nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana.,M.Pd.,M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dedy Syamsuar,Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Dr. Edi Surya Negara,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Afriyudi, M.Kom. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan penulisan skripsi ini.
5. Fitri Purwaningtias,M.Kom. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan penulisan skripsi ini.

6. Orang Tua, saudara-saudaraku, seluruh teman dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

Palembang, Maret 2020

Ruben Meiza Palupi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian	4
1.5.2 Alat dan Bahan	4
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.4 Metode Perancangan Sistem	6
1.6 Sistematika Penulisan	8

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Aplikasi.....	10
2.1.2 Pemesanan di Rumah Makan	11
2.1.3 Android	11
2.1.4 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	13
2.1.5 Basis Data	14
2.1.6 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	16
2.1.7 <i>Restoran</i> dan Rumah Makan	18

2.2	Penelitian Sebelumnya	19
-----	-----------------------------	----

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	24
3.1.1	Waktu dan Tempat	24
3.1.2	Tempat Penelitian.....	24
3.2	Alat Penelitian	24
3.2.1	Alat Penelitian.....	24
3.2.2	Bahan Penelitian.....	25
3.2.3	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3	Metode Perancangan Sistem	26
3.3.1	<i>Communication</i>	27
3.3.2	<i>Quick Plan</i>	30
3.3.2	<i>Modelling Quick Design</i>	32

BAB IV. HASIL & PEMBAHASAN

4.1	Hasil	45
4.2	Pembahasan	46
4.2.1	Secara Khusus	47
4.2.2	Secara Umum.....	49
4.2.3	Pengujian.....	54
4.2.4	Kesimpulan dan Hasil Pengujian	59

BAB V. PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Prototype Model</i>	6
Gambar 3.1 <i>Prototype Model</i>	26
Gambar 3.2 Usecase Diagram	33
Gambar 3.3 <i>Activity Activity Diagram</i> Melakukan Login	34
Gambar 3.4 Acrivity <i>Activity Diagram</i> Update Menu.....	35
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	36
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> lihat Pemesanan	37
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	38
Gambar 3.8 Rancangan halaman login	41
Gambar 3.9 Rancangan halaman utama.....	42
Gambar 3.10 Rancangan halaman menu admin	42
Gambar 3.11 Rancangan halaman No meja.....	43
Gambar 3.12 Rancangan halaman pilih menu.....	43
Gambar 3.13 Rancangan halaman Koki lihat pesanan	44
Gambar 3.14 Rancangan halaman pembayaran	44
Gambar 4.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	47
Gambar 4.2 Halaman Login	47
Gambar 4.3 Halaman Utama	48
Gambar 4.4 Menginput data menu	49
Gambar 4.5 Halaman Hapus, edit menu	50
Gambar 4.6 Halaman daftar meja.....	50
Gambar 4.7 Halaman Menu	51
Gambar 4.8 Halaman Lihat Pesanan.....	52
Gambar 4.9 Halaman Menu Pemesanan	52
Gambar 4.10 Halaman Status menu	53
Gambar 4.11 Halaman Meja Pembayaran	53
Gambar 4.12 Halaman Pembayaran	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Usecase Diagram.....	16
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 3.1 Tabel Menu makanan dan minuman	27
Tabel 3.2 Tabel identifikasi masalah	28
Tabel 3.3 Tabel identifikasi pengguna	29
Tabel 3.4 Tabel Perencanaan Pengembangan	30
Tabel 3.5 Tabel User Requirement	32
Tabel 3.6 Rancangan Tabel User.....	39
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Menu	40
Tabel 3.8 Rancangan Tabel Meja	40
Tabel 3.9 Rancangan Tabel History	41
Tabel 4.1 Teknik Pengujian <i>Blackbox login</i>	54
Tabel 4.2 Teknik Pengujian <i>Blackbox Tambah Menu</i>	55
Tabel 4.3 Teknik Pengujian <i>Blackbox Menu Pesanan</i>	56
Tabel 4.4 Teknik Pengujian <i>Blackbox Lihat Pesanan</i>	57
Tabel 4.5 Teknik Pengujian <i>Blackbox Pembayaran</i>	58