



PEMBANGUNAN SIDAY BERBASIS *ANDROID WEB MOBILE*

OLEH

BIMA REZA PANGESTU

151410084

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk mengikuti ujian komprehensif

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBANGUNAN SIDAY BERBASIS *ANDROID WEB MOBILE*

OLEH


BIMA REZA PANGESTU

151410084



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

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing,


Afriyudi. M.Kom

Palembang, Agustus 2019
Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Darma,
Dekan



Dedy Syamsuar, Ph.D

**LEMBAR PERSETUJUAN
UJIAN SKRIPSI**

Skripsi Berjudul "**Pembangunan Siday Berbasis *Android Web Mobile***". Oleh Bima Reza Pangestu", telah dipertahankan didepan
komisi penguji pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Komisi Penguji

1. Ketua : Afriyudi, M.Kom

(.....)

2. Anggota : M.Akbar, M.Ti

(.....)

3. Anggota : Aan Restu Mukti, M.Kom., CCNA

(.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,

(.....)

Dr. Edi Surya Negara, M.Kom

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BIMA REZA PANGESTU
NIM : 151410084

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

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

Palembang, September 2019
Yang membuat pernyataan,



BIMA REZA PANGESTU

NIM 151410084

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ **Plan Goal Strategy**
- ❖ **Ucapan “selamat” bukan sekedar ditunjukkan ketika kita telah mencapai kata “ selesai” tetapi selamat lebih pantas ditunjukkan untuk menghargai hasil dari sebuah “proses” seseorang yang dapat membatasi dirinya dari kepuasan, menjaga kesabaran, memaksimalkan peluang dan menyakini kekuatan doa dalam setiap pencapaian tujuan-tujuannya.**

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ **Allah SWT.**
- ❖ **Kedua Orang Tua Ku Tercinta.**
- ❖ **Dosen pembimbingku yang telah membimbingku dalam menyelesaikan skripsi ini.**
- ❖ **Almamaterku.**

ABSTRAK

Teknologi informasi (*TI*) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan *TI* tersebut memberi kemudahan-kemudahan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Tuntutan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap kebutuhannya, merupakan tantangan bagi pengusaha-pengusaha dan pelaku bisnis untuk memberikan pelayanan maksimal bagi para konsumennya, dengan menyediakan fasilitas guna memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini terjadi di Kedai Kopiloka yang beralamat di Demang Lebar Daun, Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kedai Kopiloka sebuah tempat nongkrong pemuda pemudi Palembang yang menyediakan berbagai jenis minuman kopi maupun non kopi. Selama ini proses pemesanan menu di kedai ini masih menggunakan nota yang ditulis di nota pemesanan. Dari proses pemesanan ini ternyata kurang membantu dalam proses pemesanan dan juga tidak adanya pencatatan persediaan barang. Maka dari itu Kedai Kopiloka membutuhkan *system* baru untuk mempermudah dalam melayani konsumennya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat *system* informasi pemesanan menu dan disertakan penyediaan barang berbasis *android* dengan menggunakan metode *Prototype* dan dengan bahasa pemrograman *Android*. Aplikasi ini di buat untuk membua proses maupun pelayanan di kedai kopiloka agar lebih terstruktur. Terbangunya aplikasi pemesanan ini menu di kedai kopiloka, dapat menghasilkan *system* yang terkomputerisasi agar proses pemesanan dan penyediaan barang di kedai tersebut lebih terskruktur.

Kata Kunci : *Android, KedaiKopiloka, Aplikasi.*

ABSTRACT

Information technology (IT) is developing very fast. The impact of the development of IT provides the convenience of the community in meeting their needs. Guidance for people who want convenience in their every need, is a challenge for entrepreneurs and business people to provide maximum service to their consumers, by providing facilities to meet their needs. This happened at the Kopiloka Store located in Demang Lebar Daun, Ilir Bar. I, Palembang City, South Sumatra. Kedai Kopiloka is a hangout for young Palembang women who provides various types of coffee and non-coffee drinks. During this time the process of ordering a menu at the store is still using the memorandum written on the order memorandum. From the ordering process, this turned out to be less helpful in the ordering process and also the absence of inventory records. Therefore Kedai Kopiloka needs a new system to facilitate serving its consumers. This study aims to create a menu ordering information system and include the provision of android-based goods using the Prototype method and with the Android programming language. This application is made to make the process and service in Kopiloka shop to be more structured. The flight of this ordering application menu in the Kopiloka shop, can produce a computerized system so that the ordering process and the supply of goods in the shop is more structured.

Keywords: Android, KedaiKopiloka, Application.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembangunan Siday Berbasis *Android WeB Mobile*”

Adapun maksud dari penulisan proposal ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah banyak menerima saran dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis sehingga terselesaikan skripsi ini khususnya 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 Fakultas Ilmu Komputer.
4. Afriyudi. M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.
5. Semua Staf dan Dosen Bina Darma Palembang, terima kasih atas bantuannya selama ini.
6. Semua crew dan teman-teman tercinta di Kopiloka terkhusus owner bang dedi, hendi, iqbal, olgi, risky, dan aak ryan, serta yang support dari kejauhan reska lestari.

7. Kedua orang tuaku tercinta yang selama ini telah membimbingku hingga aku dewasa dan keluargaku yang telah memberikan dukungan dan motivasi hingga aku menjadi orang yang berkarakter baik.

Palembang, September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan 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 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum.....	5
2.1.1 Sejarah Singkat.....	5
2.1.2 Visi dan Misi	5
2.1.3 Struktur Organisasi	6
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Sistem	7
2.2.2 Pengertian Informasi	7
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	7

2.2.4 Android.....	8
2.2.5 Web Mobile.....	8
2.2.6 Metode Prototype.....	8
2.2.7 Aplikasi.....	11
2.2.8 PHP.....	11
2.2.9 MySql.....	11
2.2.10 UML.....	12

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Komunikasi	16
3.2 Perencanaan	19
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	19
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.2.3 Lingkup Proyek	20
3.2.4 Prosedur Sistem Pemesanan Makanan Yang Berjalan	22
3.2.5 Prosedur Sistem Pembayaran Makanan Yang Berjalan.....	23
3.2.6 Use Case.....	25
3.2.7 Activity Diagram Order Makanan oleh Pelanggan	26
3.2.8 Activity Pembayaran Kasir	26
3.2.9 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	27
3.3 Pemodelan yang akan di bangun	28
3.3.1 Perancangan Tabel Database.....	28
3.3.2 Perancangan Antarmuka.....	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	45
4.2 Pembahasan.....	45
4.2.1 Tampilan Halaman Berbasis Web	46
4.2.2 Tampilan Halaman Berbasis <i>Mobile Android</i>	46
4.2.3 Tampilan Aplikasi Halaman Web.....	47
4.2.4 Tampilan Aplikasi Halaman Mobile Android.....	59
4.3 Menguji Sistem	62

4.3.1 Hasil Pengujian Siday Web	62
4.3.2 Hasil Pengujian Web Barista/ Koki.....	69
4.3.3 Hasil pengujian Aplikasi Android	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA.....	75
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	76
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Kebutuhan User	17
Tabel 3.2 Struktur Data Tabel Pelayan	28
Tabel 3.3 Spesifikasi Tabel Kategori.....	29
Tabel 3.4 Spesifikasi Tabel Minuman.....	29
Tabel 3.5 Spesifikasi Tabel pemesanan Barang	30
Tabel 3.6 Spesifikasi Tabel Pemesanan Rinci	31
Tabel 3.7 Spesifikasi Tabel Meja	31
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem Pemesanan Web	63
Tabel 4.2 Pengujian Menu Login	65
Tabel 4.3 Pengujian Menu Home	65
Tabel 4.4 Hasil Pengujian User Menu.....	66
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Pelayan.....	66
Tabel 4.6 Pengujian Menu Meja.....	67
Tabel 4.7 Pengujian Menu Kategori Minuman	68
Tabel 4.8 Pengujian Menu Minuman	68
Tabel 4.9 Pengujian Menu Pesanan	69
Tabel 4.10 Menampilkan Menu Pembayaran	69
Tabel 4.11 Menampilkan Menu Laporan	70
Tabel 4.12 Menampilkan Menu Logout.....	70
Tabel 4.13 Pengujian Menu Login Barista/Koki	70
Tabel 4.14 Pengujian Daftar Pesanan Makanan.....	71
Tabel 4.15 Pengujian Sistem Pemesanan Makanan	71
Tabel 4.16 Pengujian Login Pelayanan.....	72
Tabel 4.17 Pengujian Pilihan Meja	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 2.2 <i>Prototype</i>	9
Gambar 3.1 <i>WorkFlow</i> Kebutuhan Fungsional	13
Gambar 3.2 <i>Use Case</i> Ruang Lingkup.....	21
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Pemesanan Makanan	23
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Pembayaran Makanan.....	24
Gambar 3.5 <i>UseCase Diagram</i>	25
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Order Makanan.....	26
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Kasir	26
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	27
Gambar 3.9 Tampilan Form Login Siday Web.....	32
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Home	33
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Kelola User	34
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kelola Tambah User	34
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Kelola Pelayan	35
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Kelola Tambah Pelayan	35
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Kelola Meja	36
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Kelola Tambah Meja.....	37
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Kelola Kategori Minuman	37
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Kelola Tambah Kategori Minuman	38
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Kelola Daftar Minuman.....	39
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Kelola Tambah Daftar Minuman	39
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Kelola Pemesanan.....	40
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Kelola Pembayaran.....	41
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Kelola Laporan Transaksi	41
Gambar 3.24 Tampilan Form Login Android	42
Gambar 3.25 Tampilan Form Utama	43

Gambar 3.26 Tampilan Form Minuman	43
Gambar 3.27 Tampilan Form Pemesanan	44
Gambar 4.1 Halaman <i>Login Web</i>	47
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Siday	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu <i>Home</i>	49
Gambar 4.4 Tampilan Menu <i>User</i>	49
Gambar 4.5 Halaman Menu User Tambah Pengguna	50
Gambar 4.6 Halaman Menu Pelayan	50
Gambar 4.7 Halaman Menu Tambah Pelayan	51
Gambar 4.8 Halaman Jumlah Meja	51
Gambar 4.9 Halaman Tambah Meja	52
Gambar 4.10 Halaman Kategori Minuman	53
Gambar 4.11 Halaman Tambah Kategori Minuman	53
Gambar 4.12 Halaman Daftar Data Minuman	53
Gambar 4.13 Halaman Tambah Minuman	54
Gambar 4.14 Halaman Pemesanan	54
Gambar 4.15 Halaman Rincian Pemesanan	55
Gambar 4.16 Halaman Pembayaran	55
Gambar 4.17 Halaman Jumlahn Keseluruhan Pembayaran	56
Gambar 4.18 Halaman Laporan Penjualan	56
Gambar 4.19 Halaman Data Transaksi Penjualan	57
Gambar 4.20 Halaman Login Barista	58
Gambar 4.21 Halaman Barista	58
Gambar 4.22 Tampilan Rincian Pemesanan	59
Gambar 4.23 Halaman Login Pelayan	60
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Meja	61
Gambar 4.25 Daftar Menu Minuman	61
Gambar 4.26 Daftar Tambah Minuman	61
Gambar 4.27 Halaman Minuman Pesan Pelanggan	62
Gambar 4.28 Halaman Validasi Pesanan	63