



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI ORDER PECEL LELE ATIFAH
BERBASIS ANDROID**



TUTUT SYARIF HIDAYAT

UNIVERSITAS
41812010099

MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA


2017



**APLIKASI ORDER PECEL LELE ATIFAH
BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
TUTUT SYARIF HIDAYAT
41812010099
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2017

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 41812010099

Nama : Tutut Syarif Hidayat

Judul Skripsi : Aplikasi Order Pecel Lele Atifa Berbasis Android

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Juli 2017



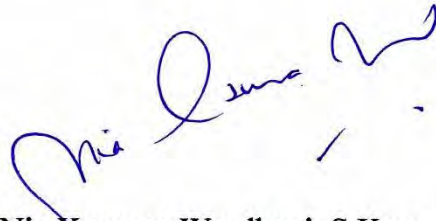
(Tutut Syarif Hidayat)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41812010099
Nama : TUTUT SYARIF HIDAYAT
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Infromasi
Judul Skripsi : APLIKASI ORDER PECEL LELE ATIFAH BERBASIS
ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Jakarta, ...8/6/2017.....



Nia Kusuma Wardhani, S.Kom, MM
Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41812010099

Nama : Tutut Syarif Hidayat

Judul Skripsi : Aplikasi Order Pecel Lele Atifa Berbasis Android

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, ...²⁵.....Juli 2017

Menyetujui,



NIA KUSUMA WARDHANI, S.Kom., MM

Dosen Pembimbing

Mengetahui



Inge Handrian, M.AK., MMSI

Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui



Nur Ani, ST., MMSI

Ka. Prodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Sistem Informasi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini tak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

- 1 Ibu Nia Kusuma Wardhani, S.Kom, MM, selaku Pembimbing Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak dukungan dan arahan.
- 2 Ibu Nur Ani, ST, MMSi, selaku Kaprodi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
- 3 Ibu Inge Handriani, S.Kom, MT, selaku Koordinator Tugas Akhir Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.

- 4 Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan banyak kasih sayang, doa, harapan dan dukungan.
- 5 Seluruh Dosen Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
- 6 Rekan seperjuangan Program Studi Sistem Informasi khususnya angkatan 2012 yang telah memberi dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 7 Serta pihak-pihak yang tidaklah mungkin saya sebutkan semuanya. Terimakasih atas semua doa dan dukungannya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Amin.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 03 Juni 2017

Tutut Syarif Hidayat

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
a. Studi Lapangan	3
b. Studi Pustaka.....	4
c. Konsultasi	4
d. Pembangunan Sistem	4
e. Pengujian Sistem	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	6
DAFTAR PUSTAKA	7
LAMPIRAN 7	

BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Rumah Makan	8
2.1.1 Pecel Lele	8
2.1.2 Delivery / Order	9
2.2 Tujuan Rumah Makan	9
2.3 Android	10
2.3.1 Kelebihan Android	11
2.3.2 Kelemahan Android	11
2.4 Android Studio	12
2.5 E-Commerce	12
2.5.1 Manfaat E-Commerce	13
2.6 UML	14
2.6.1 Diagram Use Case	14
2.6.2 Diagram Activity	17
2.6.3 Diagram Sequence	18
2.6.4 Diagram -Diagram UML	20
2.7 Basis Data (Database)	21
2.8 MySQL	23
2.9 Javascript Object Notation (JSON)	25
2.9.1 Struktur Penulisan JSON	25
2.10 Algoritma Pencarian.....	26
2.11 Black Box Testing	26
BAB III	28
ANALISA DAN PERANCANGAN	28
3.1 Analisa Sistem	28
3.1.1 Analisa Masalah	28
3.1.2 Analisa Kebutuhan	28
3.2 Sejarah Umum Perusahaan	29
3.2.1 Struktur Dalam Perusahaan	30

3.2.2	Tugas dan Tanggung Jawab	30
3.3	Analisa Sistem	31
3.3.1	Analisa Masalah	31
3.3.2	Uraian Prosedur	32
3.3.3	Use Case Diagram Pemesana Makanan/Minuman Sistem Yang Berjalan .	33
3.3.4	Use Case Diagram Laporan Pesanan Sistem Berjalan	34
3.3.5	Use Case Diagram Pengiriman Sistem Berjalan	35
3.3.6	Use Case Diagram Pembayaran Sistem Berjalan	36
3.3.7	Activity Diagram Pemesanan Makanan/Minuman Sistem Berjalan	37
3.3.8	Activity Diagram Laporan Sistem Yang Berjalan	38
3.3.9	Activity Diagram Pengiriman Sistem Yang Berjalan	39
3.3.10	Activity Diagram Pembayaran Sistem Yang Berjalan	40
3.4	Analisa Sistem Usulan	40
3.4.1	Use Case Diagram Sistem Usulan	41
3.4.2	Activity Diagram Pendaftaran.....	45
3.4.3	Activity Diagram Login.....	46
3.4.4	Activity Diagram View Katalog.....	47
3.4.5	Activity Diagram Pesan Makanan/Minuman.....	48
3.4.6	Activity Diagram Mengisi Alamat Tujuan Pengiriman.....	49
3.4.7	Activity Diagram Konfirmasi Pesanan.....	50
3.4.8	Activity Diagram Menerima Nota/Faktur	52
3.4.9	Activity Diagram Pengiriman	53
3.4.10	Activity Diagram Pembayaran	54
3.4.11	Activity Diagram Membuat Laporan	55
3.4.12	Sequence Diagram Daftar Costumer	56
3.4.13	Sequence Diagram Pesanan	57
BAB IV	62
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	62
4.1	Implementasi	62

4.2	Implementas Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	62
1.	Perangkat Keras	62
2.	Perangkat Lunak.....	62
4.3	Hasil Implementasi.....	63
4.3.1	Implementasi Basis Data	63
4.3.2	Tampilan Login Pada User	64
4.3.3	Tampilan Lupa Password	64
4.3.4	Tampilan Register Pada User.....	66
4.3.5	Halaman Utama Pada User	67
4.3.6	Tampilan Menu Makanan Pada User.....	68
4.3.7	Tampilan Menu Minuman Pada User.....	69
4.3.8	Tampilan Menu Pesanan Pada User	70
4.3.9	Tampilan Menu Shopping Cart Pada User	71
4.3.10	Tampil Pengisian Alamat Tujuan Pesanan Pada User	72
4.3.11	Tampilan Detail Pesanan Pada User.....	73
4.3.12	Halaman History Pada User	74
4.3.13	Tampilan Pada Pecel Lele Backend	75
4.4	Pengujian Fungsionalitas	77
4.4.1	Lingkungan Pengujian.....	77
4.4.2	Skenario Pengujian.....	78
4.4.3	Hasil Pengujian	79
4.5	Analisis Hasil Pengujian.....	80
BAB V	81
KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Rumah Makan Pecel Lele Atifa.....	30
Gambar 3.2 Use Case Diagram Pemesanan Sistem Berjalan.....	33
Gambar 3.3 Use Case Diagram Laporan Pesanan Sistem Berjalan.....	34
Gambar 3.4 Use Case Diagram Laporan Pengiriman Sistem Berjalan.....	35
Gambar 3.5 Use Diagram Pembayaran Sistem Berjalan.....	36
Gambar 3.11 activity diagram pendaftaran	45
Gambar 3.12 Activity diagram login	46
Gambar 3.13 Activity diagram view katalog	47
Gambar 3.14 Activity diagram pesan makanan/minuman	48
Gambar 3.15 Activity diagram mengisi alamat tujuan pengiriman.....	49
Gambar 3.17 Activity diagram mencetak nota/faktur.....	51
Gambar 3.18 Activity diagram menerima nota/faktur	52
Gambar 3.19 Activity diagram pengiriman.....	53
Gambar 3.20 Activity diagram pembayaran	54
Gambar 3.21 Activity diagram membuat laporan	55
Gambar 3.22 Sequence diagram daftar costumer	56
Gambar 3.22 SEQUENCE Diagram Pesanan.....	57
Gambar 3.23 Class diagram	58
Gambar 4.1 Database Aplikasi	63
Gambar 4.2 Tampilan Login User	64
Gambar 4.3 Tampilan Lupa Password	65
Gambar 4.4 Tampilan Register User.....	66
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama.....	67
Gambar 4.6 Tampilan Menu Makanan.....	68
Gambar 4.7 Tampilan Menu Minuman.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Menu Pesanan	70
Gambar 4.9 Tampilan Menu Shopping Cart	71
Gambar 4.10 Tampilan Pengisian Alamat Tujuan.....	72

Gambar 4.11 Tampilan Detail Pesanan.....	73
Gambar 4.12 Halaman History.....	74
Gambar 4.13 Admin List Backend	75
Gambar 4.14 Member List Backend.....	76
Gambar 4.15 Tambah Produk.....	76



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Simbol <i>Use Case</i> Diagram (Alan 2010).	15
Tabel 2.2 Simbol diagram <i>activity</i> (Alan 2010).	17
Tabel 2.3 Simbol diagram <i>sequence</i> (Alan 2010).....	19
Table 2.4 Tipe Diagram UML.....	20
Table 3.1 Use Case Diagram Pemesanan Sistem Berjalan	33
Table 3.2 Use Case Diagram Laporan Pesanan Sistem Berjalan	34
Table 3.3 Use Case Diagram Laporan Pengiriman Sistem Berjalan	35
Table 3.4 Use Case Diagram Pembayaran Sistem Berjalan.....	36
Table 3.5 Activity Diagram Laporan Sistem Yang Berjalan	38
Table 3.6 Activity Diagram Pengiriman Sistem Yang Berjalan	39
Table 3.7 Activity Diagram Pembayaran Sistem Yang Berjalan	40
Table 3.8 Use Case Diagram View Aplikasi Rumah Makan Pecel Lele Atifa.	41
Table 3.9 Use Case Diagram Buat Akun	42
Table 3.10 Use Case Diagram Login	42
Table 3.11 Use Case Diagram View Katalog.....	42
Table 3.12 Use Case Diagram Pesanan.....	42
Table 3.13 Use Case Diagram Pengisian Alamat Tujuan Pengiriman	43
Table 3.14 Use Case Diagram Konfirmasi Pesanan	43
Table 3.15 Use Case Diagram Mencetak Nota/Faktur	43
Table 3.16 Use Case Diagram Menerima Nota/Faktur.....	43
Table 3.17 Use Case Diagram Pengiriman	44
Table 3.18 Use Case Diagram Pembayaran	44
Table 3.19 Use Case Diagram Buat Laporan Pesanan.....	44
Table 3.20 Activity Diagram Pendaftaran.....	45
Table 3.21 Activity Diagram Login.....	46
Table 3.22 Activity Diagram View Katalog.....	47
Table 3.23 Activity Diagram Pesanan/Minuman	48
Table 3.24 Activity Diagram Mengisi Alamat Tujuan Pengiriman.....	49

Table 3.25 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan	50
Table 3.26 Activity Diagram Mencetak Nota/Faktur	51
Table 3.27 Activity Diagram Menerima Nota/Faktur.....	52
Table 3.28 Activity Diagram Pengiriman	53
Table 3.29 Activity Diagram Pembayaran	54
Table 3.30 Activity Diagram Membuat Laporan	55
Table 3.31 Sequence Diagram Daftar Costumer	56
Table 3.32 Sequence Diagram Daftar Costumer	57
Table 3.33 Table Admin.....	59
Table 3.34 Table Costumer	59
Table 3.35 Table Pesanan.....	60
Table 3.36 Table produk	60
Table 3.37 Table from alamat tujuan	61
Tabel 4. 1 Skenario Pengujian Aplikasi.....	78
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi	79

