



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PENCARIAN LOKASI RUMAH MAKAN KHUSUS
JABODETABEK BERBASIS ANDROID**

FEBRIANTO

41510010018

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015



**APLIKASI PENCARIAN LOKASI RUMAH MAKAN KHUSUS
JABODETABEK BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat

Memperoleh gelar Sarjana Komputer

Oleh:

FEBRIANTO

41510010018

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah Ini :

NIM : 41510010018
Nama : Febrianto
Judul Akhir : Aplikasi Pencarian Lokasi Rumah Makan Khusus
Jabodetabek Berbasis Android

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul yang tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta Agustus 2015

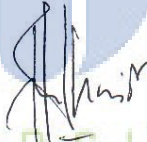
METERAI
TEMPEL
7E8ACADF301783856
6000
EKAM BUBUNYIAH
Febrianto

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Febrianto
NIM : 41510010018
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Aplikasi : Aplikasi Pencarian Lokasi Rumah Makan Khusus
Jabodetabek Berbasis Android

Jakarta, Agustus 2015
Disetujui dan diterima oleh,



Ida Nurhaida, ST., MT.

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Sabar Rudiarto, M.Kom.
Kaprodik Teknik Informatika



Umiy Salamah, ST. MMSI
Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir 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 tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Ida Nurhaida, ST., MT. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Sabar Rudiarto S.Kom, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Umniy Salamah, ST., MMSI Selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Serta para dosen yang telah membimbing dari awal perkuliahan hingga sekarang ini.
5. Orang Tua Dan Adik-adik tercinta yang telah mendukung penulis dalam segala hal.
6. Para Sahabat dari Keluarga Teknik Informatika khususnya angkatan 2010 yang telah mendukung penulis dan memberikan saran-saran dalam membuat Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, amin.

Jakarta, Agustus 2015

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Pengertian Kuliner.....	7
2.2 Tahap Pengembangan Sistem.....	7
2.3 Metode System Development Life Cycle (SDLC).....	8
2.3.1 Model Waterfall.....	8
2.3.1.1 Keuntungan Dan Kekurangan Metode Waterfall.....	10
2.4 <i>Blackbox</i>	10
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.5.1 Diagram Unified Modeling Language (UML).....	11
2.5.1.1 Use Case Diagram.....	11
2.5.1.2 Activity Diagram.....	13
2.5.1.3 Sequence Diagram.....	14

2.6	Basic 4 Android.....	16
2.6.1	Jendela Utama Basic 4 Android.....	16
2.7	Jquery Mobile.....	18
2.8	Microsoft Frontpage.....	18
2.9	HTML.....	18
2.10	CSS.....	19
2.11	Android.....	19
2.11.1	Sejarah Android.....	20
2.11.2	Versi Android.....	21
BAB III.....		23
3.1	Analisa Permasalahan Dan Kebutuhan.....	23
3.1.1	Analisa Permasalahan.....	23
3.1.2	Analisa Kebutuhan.....	24
3.2	Perancangan Desain Aplikasi Pencarian Lokasi Rumah Makan.....	24
3.2.1	Peta Konsep Aplikasi.....	24
3.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	25
3.2.3	<i>Activity Diagram</i>	29
3.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	34
3.3	Rancangan Tampilan Antar Muka (<i>Interface</i>).....	38
3.3.1	Rancangan Jendela Awal.....	38
3.3.2	Rancangan Tampilan Jendela Utama.....	38
3.3.3	Rancangan Pilih Kota.....	40
3.3.3.1	Rancangan Tampilan Kota Jakarta.....	40
3.3.3.2	Rancangan Tampilan Kota Bogor.....	42
3.3.3.3	Rancangan Tampilan Kota Tangerang.....	43
3.3.3.4	Rancangan Tampilan Kota Bekasi.....	44
3.4	Rancangan Tampilan Tempat Rumah Makan.....	45
3.5	Rancangan Rumah Makan.....	46
3.6	Rancangan Tampilan Menu Hidangan.....	47
3.7	Rancangan Tampilan Tentang Tempat Kuliner.....	48
BAB IV.....		51
4.1	Implementasi.....	51

4.2	Ruang Lingkup Implementasi.....	51
4.3	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	52
4.4	Implementasi Tahap Penginstalan Aplikasi.....	52
4.5	Implementasi Tatap Muka.....	54
4.5.1	Tampilan Splash Screen.....	54
4.5.2	Tampilan Halaman Utama.....	55
4.5.3	Tampilan Halaman Tentang.....	56
4.5.4	Tampilan Halaman Rumah Makan.....	57
4.5.5	Tampilan Halaman Menu Hidangan.....	58
4.5.6	Tampilan Halaman Tentang Rumah Makan.....	59
4.5.7	Tampilan Halaman Berbagi.....	61
4.6	Pengujian.....	63
4.6.1	Metode <i>Blackbox</i>	63
4.6.1.1	Skenario Pengujian.....	63
4.6.1.2	Hasil Pengujian.....	64
4.6.1.3	Analisis Hasil Pengujian.....	66
BAB V	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Waterfall Model.....	4
Gambar 2.1 Metode Waterfall Model.....	8
Gambar 2.2 Tampilan Jendela Program Basic 4 Android (Screenshot).....	16
Gambar 3.1 Peta Konsep Aplikasi.....	35
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Wisata Kuliner.....	26
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman Awal.....	29
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Peta.....	30
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Hidangan.....	31
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Tentang Rumah Makan.....	32
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Bagikan.....	33
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Wisata Kuliner.....	34
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Nama Kota.....	35
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Rumah Makan.....	36
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Menu.....	37
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan <i>Splashscreen</i>	38
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Jendela Utama.....	39
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Pilih Kota Di Jakarta.....	41
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Pilih Kota Di Bogor.....	42
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Pilih Kota Di Tangerang.....	43
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Pilih Kota Di Bekasi.....	44
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Tempat Rumah Makan.....	45
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Rumah Makan.....	46
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Menu Hidangan.....	47
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Tentang Tempat Kuliner.....	48
Gambar 4.1 Tampilan Basic 4 Android Di <i>handphone</i> sudah aktif.....	52
Gambar 4.2 File Apk Dikomputer Sedang Dikirim Ke <i>handphone</i>	53
Gambar 4.3 Tampilan Penginstalan Pada <i>Handphone</i>	53
Gambar 4.4 Tampilan <i>Splashscreen</i>	54
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama.....	55
Gambar 4.6 Tampilan Tentang.....	56

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Rumah Makan.....	57
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu Hidangan.....	58
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Tentang Rumah Makan.....	59
Gambar 5.0 Tampilan Halaman Berbagi.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Awal.....	26
Tabel 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Sub Area.....	27
Tabel 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Rumah Makan.....	27
Tabel 3.4 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Menu.....	28
Tabel 4.1 Skenario Pengujian.....	63
Tabel 4.2 Hasil Pengujian.....	64

