

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS *ANDROID*

(Studi Kasus : *GED Cafe* Pasir Pengaraian)

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Sarjana Komputer

SKRIPSI



OLEH :

TIWI INDAH BIDIA

NIM : 2037040

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING
APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: Ged Cafe Pasir Pengaraian)

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Basorudin S.Pd., M.Kom
NIDN. 1020088702

Pembimbing II



Ir. Budiyanto ST., M.Kom
NIDN.1013068901

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Satria Riki Mutafa S.Pd M.Si
NIDN:10011039301

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi ini telah diuji oleh
Tim Penguji Ujian Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian
Pada Tanggal 6 Maret 2025

Tim Penguji :

Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si
NIDN. 1001039301

Ketua ()

Luthfimawahib, M.Kom
NIDN. 1013068901

Sekretaris ()

Erni Rouza, ST., Kom
NIDN. 1009058707

Anggota ()

Basorudin, S.Pd., M.Kom
NIDN. 1020088702

Anggota ()

Ir. Budivanto ST., M.Kom
NIDN. 1029058301

Anggota ()

Mengetahui :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian


Hendri Mazadona, M.Kom
NIDN. 1002038702

LEMBARAN PERTANYAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “ Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Android* ”Dengan Menggunakan *Fulter .dart mysql Android studio* benar berhasil penelitian penulis dengan arahan Dosen Pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apapun untuk mendapatkan gelar Kesarjanaan.Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka. pernyataan ini penulis buat dengan Sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena Skripsi ini, serta lainnya sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi.

PasirPengaraian, 07 maret 2025



TIWI INDAH BIDIA
NIM. 2037040

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas rahmatnya karunia-Nya, Skripsi yang berjudul **”Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android”** **Study kasus Ged café Pasirpengaraian** “ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini di susun guna melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Komputer (S.KOM) Pada Program Study Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Pasirpengaraian.

Skripsi ini di susun sebagai hasil penelitian untuk memperoleh solusi atas masalah Informasi Akademik Mahasiswa PADA Universitas Pasir pengaraian. Dalam penulisan Skripsi ini telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak.

Oleh karna itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, bantuan, nasihat dukungan moral kepada penulis.
2. Bapak Dr. Hendri Maradona, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasirpengaraian .
3. Bapak Satria Riki Mustafa S.Pd., M.si selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas PasirPengaraian.
4. Bapak Basorudin S.Pd., M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan, dan saran yang berharga dalam menyusun Skripsi ini
5. Bapak Ir, Budiyanto. ST., M.Kom selaku pembimbing II yang telah

6. memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang berharga dalam menyusun skripsi ini.
7. Kepada bapak dan mama yang tersayang yang telah memberikan dukungan motivasi dan do'anya kepada penulis dalam setiap langkah dengan penuh kasih sayang semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat kepada bapak dan mama.
8. Kepada kakak dan abg serta saudara sepupu terimakasih atas segala dukungan berupa semangat yang saya butuhkan dalam penyelesaian Skripsi ini.
9. Kepada teman-teman kuliah seperjuangan di Universitas Pasir pengaraian khususnya kepada Shintya Nalli Ratih, leni susanti, Nadira Aulia purtri ,Erwin Kasturi yang telah memberikan dukungan, semangat, dan berbagi ilmu yang bermanfaat.
10. Dan terima kasih untuk diri sendiri yang telah sabar melewati semuanya ujian sampai dengan detik ini, kamu hebat.
11. Kepada semua pihak yang belum saya sebutkan, yang telah membantu baik selama perkuliahan maupun dalam masa pengerjaan Skripsi ini semoga segala bantuan yang telah berikan mendapatkan balasan melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karna itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan Skripsi ini. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya Amiin.

Pasir Pengaraian, 05 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan

TIWI INDAH BIDIA
NIM. 2037040

ABSTRACT

As technology continues to develop, one example of its development can be seen in the culinary sector, if previously menu lists and serving food, it would have made it easier for consumers to carry out food ordering transactions. Android studio is the official integrated development environment (IDEA) for Android application development, which is based on IntelliJ IDEA. The aim of the research is to design and build an Android-based food ordering application as social media on smartphones. There are 3 stages of functional analysis in creating flowcharts, Unified modeling language (UML), and designing user interfaces using black box testing which is used test. The level of user interfaces capabilities of the system being built so it can be concluded that the output is in the form of a food café object, culinary information, food café address and social media from food café appropriately and accurately. User Acceptance Test (UAT) is a stage that pays attention to whether the predicted level of accuracy of the research is in accordance with what is desired. And the criteria are strongly agreed.

Key Word : IntelliJ IDEA. Berbasis Android food café

ABSTRAK

Seiring terus berkembang nya teknologi , salah satu contoh perkembangannya dapat di lihat pada bidang kuliner ,jika dulunya menyediakan daftar menu dan menyajikan makanan, akan mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan makanan. *Android Studio* adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu (*Integrated Development Environment/IDE*) resmi untuk pengembangan aplikasi *Android*, yang didasarkan pada *IntelliJ IDEA*. Tujuan dari penelitian adalah merancang dan membangun Aplikasi pemesanan makanan berbasis *Android*. sebagai media social pada *smartphone*. Adapun ada 3 tahap-tahapan analisis fungsional dalam pembuatan *flowchart*, *Unified modeling language(UML)*, dan perancang *user interface* dengan menggunakan Pengujian *blackbox* adalah digunakan untuk menguji tingkat kemampuan *user interface* terhadap sistem yang di bangun. maka di simpulkan bahwa *output* berupa objek *ged café*..keterangan kuliner, Alamat *ged café* serta media social dari *ged cafe* dengan sesuai dan akurat. pengujian *user Acceptanse Test (UAT/* merupakan sebuah tahapan yang memprerhatikan apakah prediksi tingkat akurasi dari penelitian sesuai dengan yang di inginkan. dan kriteria sangat setuju.

Kata Kunci: *IntelliJ IDEA. Berbasis Android ged café*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PENGUJI	iii
LEMBARAN PERTANYAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
2.1 Latar Belakang.....	1
2.2 Rumusan Masalah	3
2.3 Tujuan Penelitian.....	4
2.4 Batasan Masalah.....	4
2.5 Manfaat Penelitian.....	4
2.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB 2	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Aplikasi	6
2.2 Pemesanan	6
2.3 Makanan	8
2.4 Android.....	9
2.5 Java Script	11
2.6 <i>Flowchart</i>	12
2.7 <i>Use Case Diagram</i>	14
2.8 Activity Diagram	14
2.9 <i>Sequence Diagram</i>	15
2.10 <i>Class Diagram</i>	15
2.11 Basis Data (Database)	16
2.12 <i>Firebase Realtime Database</i>	17
2.13 <i>Java</i>	18
2.14 <i>Android Studio</i>	19
2.15 Penelitian Terkait	19
BAB 3	23
METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Pengamatan Pendahuluan.....	24

3.2	Perumusan Masalah.....	24
3.4	Analisa Sistem.....	25
3.5	Analisa Fungsi Sistem.....	26
3.6	Perancangan Sistem.....	26
3.7	Pengujian.....	26
3.8	Kesimpulan dan Saran.....	26
BAB 4	ANALISA DAN PERANCANGAN.....	28
4.1	Analisa Sistem.....	28
4.1.1	Analisa Sistem Lama.....	28
4.1.2	Analisa Sistem Baru.....	29
4.1.3	Analisa <i>Flowchart</i> Sistem.....	30
4.1.4	Analisa Kebutuhan Sistem.....	31
4.1.5	Analisa Masukan Sistem.....	32
4.1.6	Analisa Keluaran Sistem.....	33
4.2	Perancangan Sistem.....	33
4.2.1	Use Case Diagram.....	33
4.2.2	Sequence Diagram.....	35
4.2.3	Activity Diagram.....	38
4.2.4	Class Diagram.....	41
4.2.5	Desain <i>Database</i>	42

4.3	Detail Sistem	44
4.3.1	Perancangan Struktur Antarmuka Pendaftaran Akun	44
4.3.2	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Login</i>	45
4.3.3	Perancangan Struktur Antarmuka Utama.....	45
4.3.4	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Dashboard User</i>	46
4.3.5	Perancangan Struktur Antarmuka Lihat Menu	47
4.3.6	Perancangan Struktur Antarmuka Cari Menu	47
4.3.7	Perancangan Struktur Antarmuka Detail Menu	48
4.3.8	Perancangan Struktur Antarmuka Keranjang <i>User</i>	48
4.3.9	Perancangan Struktur Antarmuka Pesanan <i>User</i>	49
4.3.10	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Tracking</i> Pesanan.....	50
4.3.11	Perancangan Struktur Antarmuka Profil <i>User</i>	51
4.3.12	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	51
4.4.13	Perancangan Struktur Antarmuka Kelola Menu Admin	52
4.3.14	Perancangan Struktur Antarmuka Kelola Kategori Admin	53
4.3.15	Perancangan Struktur Antarmuka Kelola Pesanan Admin	53
4.3.16	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Dashboard User</i>	54
4.3.17	Perancangan Struktur Antarmuka Lihat Menu	55
4.3.18	Perancangan Struktur Antarmuka Cari Menu	55
4.3.19	Perancangan Struktur Antarmuka Detail Menu	56

4.3.20	Perancangan Struktur Antarmuka Keranjang <i>User</i>	57
4.3.21.	Perancangan Struktur Antarmuka Pesanan <i>User</i>	57
4.3.22.	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Tracking</i> Pesanan	58
4.3.23	Perancangan Struktur Antarmuka Profil User.....	59
4.3.24.	Perancangan Struktur Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	59
4.3.25.	Perancangan Struktur Antarmuka Kelola Menu Admin	60
4.3.26	Perancangan Struktur Antarmuka Kelola Kategori Admin	61
4.3.27.	Perancangan Struktur Antarmuka Kelola Pesanan Admin.....	61
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		62
5.1	Implementasi Perangkat Lunak	62
5.1.1.	Batasan Implementasi	63
5.1.2	Lingkungan Implementasi.....	63
5.1.3.	Hasil Implementasi.....	64
5.2	Pengujian Sistem	75
5.2. 1	Pengujian Dengan Menggunakan <i>Blackbox</i>	75
5.3	Kesimpulan Pengujian.....	78
BAB 6 PENUTUP.....		80
6.1	Kesimpulan.....	80
6.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metodologi Penelitian	23
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Pemesanan Makanan.....	31
Gambar 4. 2 <i>Usecase</i> Aplikasi Pemesanan Makanan	34
Gambar 4. 3 <i>Sequence Diagram Login</i>	35
Gambar 4. 4 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Menu.....	36
Gambar 4. 5 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Makanan	37
Gambar 4. 5 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Makanan	37
Gambar 4. 7 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Menu.....	38
Gambar 4. 8 Activity Diagram Login	39
Gambar 4. 9 Activity Diagram Registrasi Akun Pelanggan	40
Gambar 4. 10 Activity Diagram Pemesanan Makanan.....	40
Gambar 4. 11 <i>Class Diagram</i>	41
Gambar 4. 12 Desain Antarmuka Pendaftaran Akun.....	45
Gambar 4. 13 Desain Antarmuka <i>Login</i>	45
Gambar 4. 14 Desain Antarmuka Utama Aplikasi.....	46
Gambar 4. 15 Desain Antarmuka <i>Dashboard User</i>	46
Gambar 4. 16 Desain Antarmuka Lihat Menu	47
Gambar 4. 17 Desain Antarmuka Cari Menu.....	48
Gambar 4. 18 Desain Antarmuka Detail Menu.....	48
Gambar 4. 19 Desain Antarmuka Keranjang <i>User</i>	49
Gambar 4. 20 Desain Antarmuka Pesanan <i>User</i>	50
Gambar 4. 21 Desain Antarmuka <i>Tracking</i> Pesanan	50

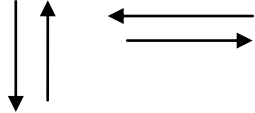
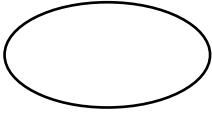
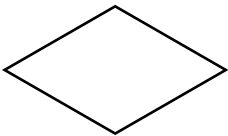
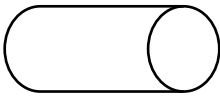
Gambar 4. 22 Desain Antarmuka Profil User	51
Gambar 4. 23 Desain Antarmuka Dashboard Admin	52
Gambar 4. 24 Desain Antarmuka Kelola Menu Admin.....	52
Gambar 4. 25 Desain Antarmuka Kelola Kategori	53
Gambar 4. 26 Desain Antarmuka Kelola Pesan.....	54
Gambar 4. 15 Desain Antarmuka <i>Dashboard User</i>	54
Gambar 4. 16 Desain Antarmuka Lihat Menu	55
Gambar 4. 17 Desain Antarmuka Cari Menu.....	56
Gambar 4. 18 Desain Antarmuka Detail Menu.....	56
Gambar 4. 19 Desain Antarmuka Keranjang <i>User</i>	57
Gambar 4. 20 Desain Antarmuka Pesanan <i>User</i>	58
Gambar 4. 21 Desain Antarmuka <i>Tracking</i> Pesanan	58
Gambar 4. 22 Desain Antarmuka Profil <i>User</i>	59
Gambar 4. 23 Desain Antarmuka Dashboard Admi	60
Gambar 4. 24 Desain Antarmuka Kelola Menu Admin.....	60
Gambar 4. 25 Desain Antarmuka Kelola Kategori	61
Gambar 4. 26 Desain Antarmuka Kelola Pesan.....	61

DAFTAR TABEL

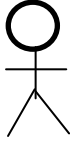
Tabel 4. 1 Tabel Definisi Aktor	34
Tabel 4. 2 Tabel Definisi <i>Use case</i>	34
Tabel 4. 3 Tabel Data Kategori Menu.....	42
Tabel 4. 4 Tabel Data Menu.....	42
Tabel 4. 5 Tabel Data <i>Order</i>	43
Tabel 4. 6 Tabel Data User	43

DAFTAR SIMBOL

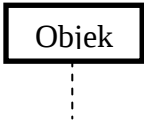
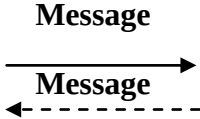
1. *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Flow Direction</i>	Digunakan untuk menghubungkan antar simbol (<i>connection</i>)
2.		<i>Terminator</i>	Untuk memulai (<i>start</i>) atau akhir (<i>end</i>) dari suatu kegiatan.
3.		<i>Processing</i>	Simbol yang digunakan untuk pemrosesan suatu kegiatan.
4.		<i>Decision</i>	Pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
5.		<i>Input-Output</i>	Simbol yang menyatakan <i>input</i> dan <i>output</i> data.
6.		<i>Dokumen</i>	Simbol yang menyatakan <i>input</i> dan <i>output</i> yang berasal dari dokumen/ <i>hardfile</i> berupa lembaran.
7.		<i>Database</i>	Simbol yang menyatakan <i>database</i> sistem.

2. Simbol Use Case

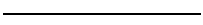
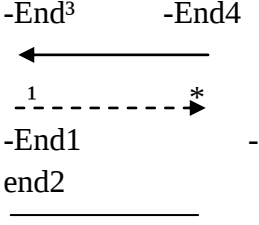
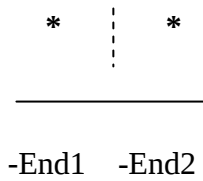
No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		<i>Case</i>	Menggambarkan proses/ kegiatan yang dapat dilakukan oleh <i>actor</i>
2.		Aktor	Menggambarkan entitas/subyek yang dapat melakukan suatu proses
3.		<i>Relation</i>	Relasi antara <i>Case</i> dengan aktor ataupun <i>Case</i> dengan <i>Case</i> lain.

3. Simbol Sequence Diagram

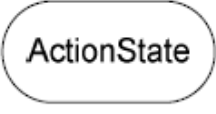
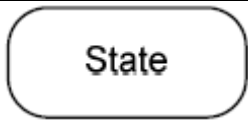
No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		Objek	Menggambarkan pos-pos obyek yang pengirim dan penerima <i>message</i>
2.		<i>Message</i>	Menggambarkan aliran pesan yang dikirim oleh pos-pos obyek.

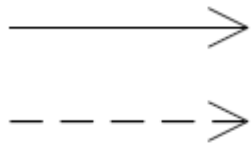
4. Class Diagram

No	Simbol	Nama	Deskripsi
----	--------	------	-----------

1.	Class 	<i>Class</i>	Menggambarkan proses/ kegiatan yang dapat dilakukan oleh aktor
2.		<i>Relation</i>	Menggambarkan hubungan komponen-komponen didalam <i>static</i> Diagram
3.	Association Class 	<i>Association Class</i>	<i>Class</i> yang terbentuk dari hubungan antara dua buah <i>class</i> .

5. Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		<i>Action State</i>	Menggambarkan keadaan dari suatu elemen dalam suatu aliran aktifitas.
2.		<i>State</i>	Menggambarkan kondisi suatu elemen.

3.		<i>Control Flow</i>	Mengggambarkan aliran aktifitas dari suatu elemen ke elemen lain.
4.		<i>Initial State</i>	Menggambarkan titik awal siklus hidup suatu elemen.
5.		<i>Final State</i>	Menggambarkan titik akhir yang menjadi kondisi akhir suatu elemen.