

## APLIKASI SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: KEDAI SOE SOE DELIVERY)

### SYSTEM ORDERING APPLICATION FOR FOOD AND BEVERAGES BASED ON ANDROID (STUDY CAS: KEDAI SOE SOE DELIVERY)

Andreas Williams Moritz<sup>1</sup>, Budhi Irawan<sup>2</sup>, Andrew Brian Osmond<sup>3</sup>

Prodi S1 Sistem Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Telkom

---

#### Abstrak

Pada saat ini banyak perusahaan makanan menggunakan proses pemesanan secara online. Dengan adanya proses pemesanan ini, kinerja suatu perusahaan dapat meningkat. Oleh karena itu proses pemesanan ini terus dikembangkan hingga saat ini. Namun tidak semua perusahaan menggunakan metode tersebut, akan tetapi mereka menggunakan metode *drive-thru* juga. Jelas hal ini juga dapat meningkatkan hasil penjualan suatu perusahaan tersebut, namun memerlukan biaya tambahan yang lumayan besar dan menambah tenaga kerja manusia dalam prosesnya. Akan tetapi banyak orang memilih memesan secara online karena prosesnya lebih memudahkan mereka. Dan terlebih mereka dapat memakai *smartphone* mereka untuk pemesanan ini.

Tugas akhir ini bertujuan menciptakan suatu sistem pemesanan secara online menggunakan *smartphone* berbasis *android*.

**Kata Kunci : Android, Pesan online, Kedai soe soe**

---

#### Abstrack

At this time, many food companies use online ordering in their process. With that, the performance of a company can be increased. Therefore, the ordering process is being developed until now. However, not all companies use the method of ordering food online, but they use the *drive-thru*. Clearly this can also increase a company's sales results, but on that process require considerable additional costs and increase human labor. However, many people prefer to using order online because it is more simple and not waste time to get doof and drinks. And especially those who can use their *smartphone* for this method.

This Final project aims to create an online ordering system using *Android*-based *smartphone*.

**Keywords: Android, Booking online, Order Online. Kedai Soe Soe Delivery**

---

### 1. Pendahuluan

Tersedianya layanan antar makanan membuat para mahasiswa lebih tertarik untuk membeli makan ditempat tersebut. Dan berbagai pilihan makanan sudah di tawarkan oleh tempat-tempat makanan yang menyediakan layanan antar ini. Terutama didaerah kawasan UniTel (Universitas Telkom) ini. KSD (Kedai SoeSoe Delivery) sebagai salah satu penyedia makanan memiliki layanan pesan dan antar. Sistem pesan dan antar dalam KSD bersifat komunikasi lewat sms ataupun telepon dan system yang digunakan masih belum bersifat *online*. Dengan hal ini, sistem pesan dan antar dapat diimplementasi dalam aplikasi *mobile* yang dapat mempermudah dalam kegiatan proses bisnisnya.

Penulis membantu mempermudah pelanggan KSD dalam proses pesan dan antar dengan aplikasi berbasis *Android*. Dengan adanya aplikasi pesan dan antar ini, diharapkan proses operasional restoran yang masih manual, terutama pemesanan makanan, dapat menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *order & delivery* mengurangi kesalahan dalam memilih dan mencatat pesanan, meningkatkan efisiensi proses pemesanan serta dapat memberi ciri khas kepada restoran yang menerapkan.

Dengan hal ini, Tugas Akhir ini melakukan pengembangan proses *order* dan *delivery* yang akan diimplementasikan dalam *smartphone* berbasis *Android*.



b. Perangkat *smartphone*

- *Processor 1.7 Ghz*
- Resolusi 480 x 800 *pixels*, 5 inches
- Memori 4GB storage, 512 MB RAM
- Jaringan HSDPA 900 / 2100 GSM 850 / 1900

## c. Perangkat lunak minimum

- *Java SE Development Kit*
- *Android Software Development Kit (SDK)*
- *Android Studio*
- *SQLite Database*
- *Android Development Tools*
- *Microsoft Visio 2007*
- *Sistem Operasi Windows 7*

## d. Pengguna

- User harus tahu dan kenal mengenai android
- User terbiasa menggunakan android
- User pernah memakai *smartphone* untuk memesan makanan secara online
- 

## 4.2 Diagram Alir Aplikasi

### 4.2.1 Flowchart



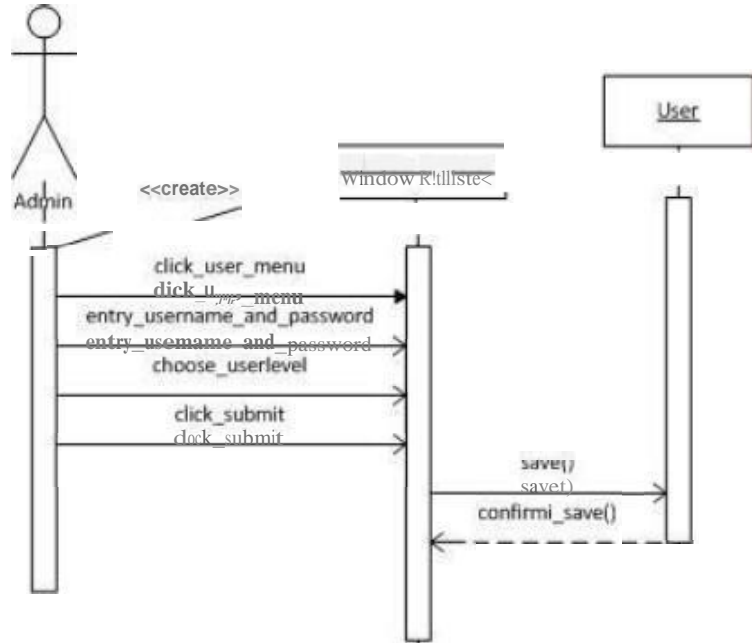
**Gambar 4.1** Flowchart sistem

Perancangan aplikasi ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. UML dalam aplikasi ini terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*



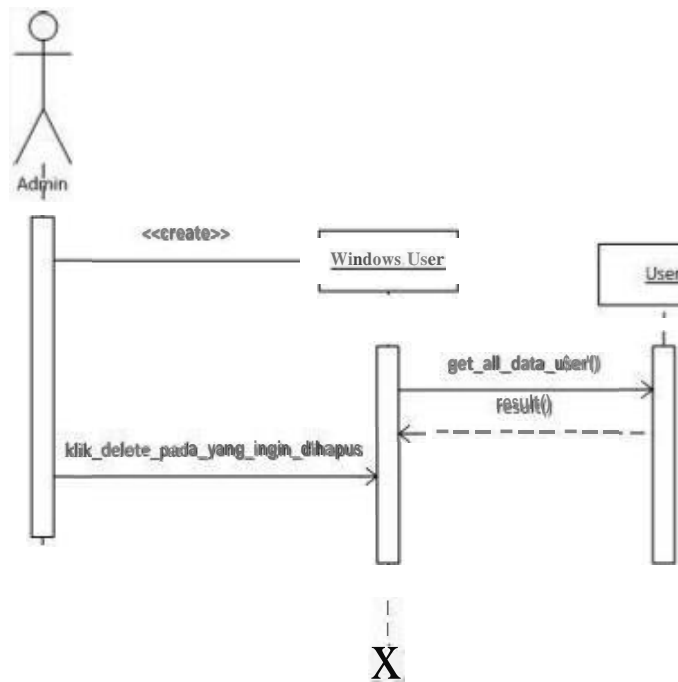
### 4.2.4 Sequence Diagram

a. Membuat user admin



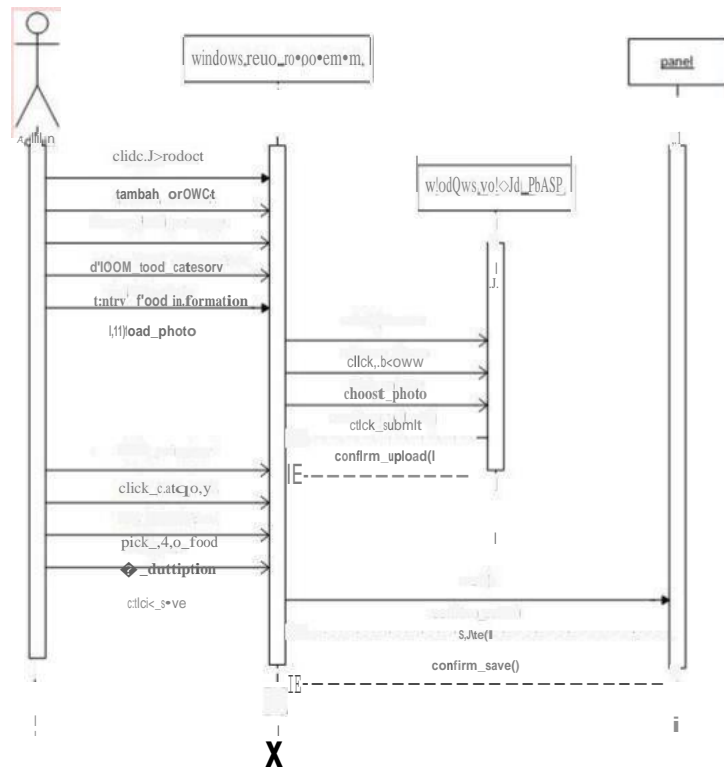
Gambar 4.5 Sequence Diagram Menambah admin user

b. Menghapus user admin



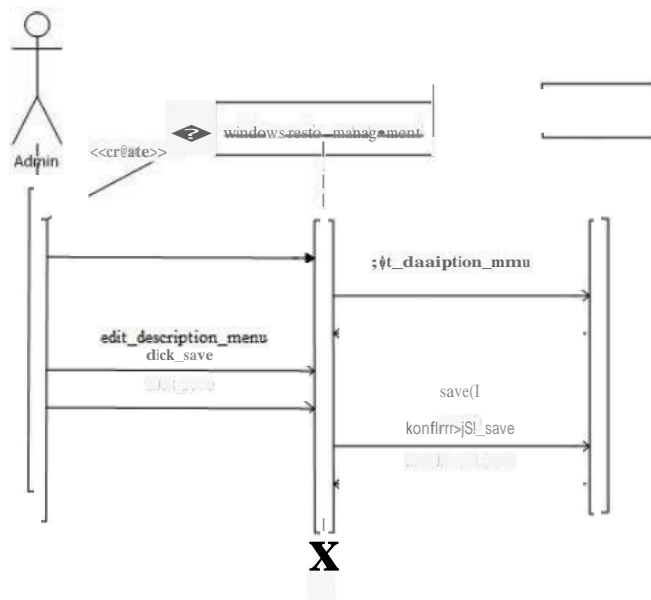
Gambar 4.6 Sequence Diagram hapus admin user

c. Menambah menu



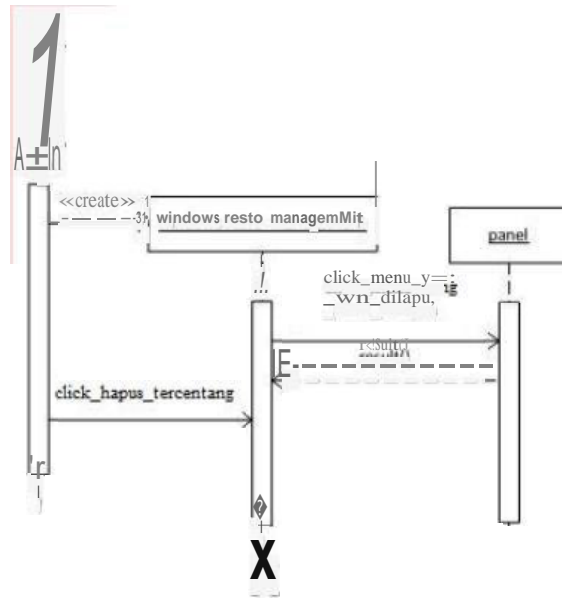
Gambar 4.7 Sequence Diagram menambah menu

d. Update deskripsi menu



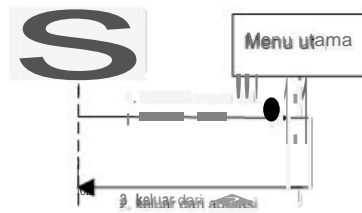
Gambar 4.8 Sequence Diagram Update menu

e. Menghapus menu makanan



Gambar 4.9 Sequence Diagram menghapus makanan

f. Menu Exit



Gambar 4.5 Sequence Diagram Menu Exit

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Bin Iadjamudin, Al Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- [2] Android Developer. [www.developer.android.com](http://www.developer.android.com) (diakses mulai bulan febuari s/d juni 2013)
- [3] Developers, Android. "Application Fundamentals"  
<http://developer.android.com/guide/topics/fundamentals.html> (diakses tanggal 10 Oktober 2012).
- [4] Sidik, Betha. 2009. *Pemograman WEB dengan PHP*.
- [5] Kurniawan, Yahya. 2009. *Aplikasi Web Database dengan PHP dan MySQL*.

Dipublikasikan. Bandung : Universitas Telkom.