

ABSTRAK

Kambing Soon merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di bidang tempat makan yang beralamat di Jln. Ir. H. Juanda 420 Dago , Bandung. Kambing Soon memiliki tagline “We Serve the Best Lamb in Town”. Sesuai tagline tersebut bisa diketahui bahwa Kambing Soon menjual makanan yang berbahan dasar dari kambing, tapi tidak hanya berbahan dasar kambing saja, seperti ayam ataupun sapi pun tersedia di Kambing Soon dengan rasa yang tidak kalah enak. Tempat makan ini juga memiliki konsep yang menarik, yaitu dengan konsep “Movie” jadi akan diputar film-film favorit dan seru pada projector yang tersedia. Kata kunci: Aplikasi berbasis android, restoran, mobile, pemograman java, MySQL.



ABSTRACT

KambingSoon is business field Engaged in Field Place Eating located at Jln. Ir. H. Juanda 420 Dago, Bandung. Immediately goat has the tagline "Serving our best Lamb in the city". The corresponding tagline can diketahui that Ram Soon Sell-based FOOD The Basics Of goats, BUT NOT Just made from goat basis Saja, such as chicken or cow's Number: Available in Ram Immediately WITH NO Lost Its taste delish. Places to Eat singer Also has the concept is interesting, Namely WITH concept "Movies" So you want to play movies favorite movies and is better ON the projector Yang Number: Available.

Keywords: Android Application, restaurant, mobilr, Java Programming, MySQL Database.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.4.1 Perangkat keras	2
1.4.2 Perangkat lunak.....	3
1.4.3 Batasan Aplikasi.....	3
1.5 Sumber Data.....	3
1.6 Sistematika Penyajian	3
BAB 2 KAJIAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.1 Data dan Informasi.....	6
2.2 Pengertian Teknologi Informasi.....	6

2.3 Business Process Modelling Notation (BPMN).....	6
2.4 Ionic	8
2.5 Java.....	9
2.6 Database	10
2.6.1 MySQL.....	10
2.7 Entity Relationship Diagram (ERD).....	10
2.8 Unified Modeling Language (UML).....	13
2.9 Black Box Testing.....	13
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	15
3.1 Company Profile	15
3.2 Proses Bisnis	17
3.3 Rancangan antarmuka	19
3.3.1 Tampilan Halaman Login Admin	20
3.3.2 Tampilan Halaman Utama	24
3.3.3 Tampilan Menu Navigasi.....	25
3.3.4 Tampilan Menu Kategori	26
3.3.5 Tampilan Menu Makanan	27
3.3.6 Tampilan Menu Order dan Request Bill	28
3.4 ERD.....	28
3.5 Usecase.....	30
BAB 4 Implementasi.....	32
4.1 Perangkat Keras	32
4.2 Perangkat Lunak.....	32
4.3 Implementasi Antarmuka	32
4.4 Hasil Penelitian	33
4.4.1 Halaman Login User	33

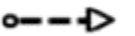
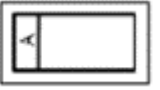
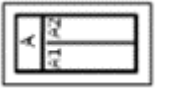
4.4.2 Halaman Utama User	34
4.4.3 Halaman Menu	34
4.4.4 Halaman User	35
4.4.5 Halaman Utama Konsumen	35
4.4.6 Halaman Utama Konsumen	36
4.4.7 Halaman Menu Makanan	37
4.4.8 Halaman Menu Detail	37
4.4.9 Halaman Navigasi	38
4.4.10 Halaman MyOrder	39
BAB 5 Pengujian	41
5.1 Pengujian Aplikasi	41
5.2 Pengujian Login	41
5.3 Pengujian Navigasi Halaman Utama User	42
5.4 Pengujian Halaman Cashier	42
5.5 Pengujian Halaman Menu	42
5.5.1 Pengujian Halaman Config-menu	43
5.6 User	44
5.6.1 Pengujian Halaman Config-user	44
BAB 6 KESIMPULAN	46
6.1 Simpulan	46
6.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48

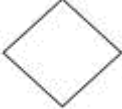
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6.1.1 Contoh skema dalam model ER.....	11
Gambar 2.6.1.2.....	12
Gambar 2.6.1.3.....	12
Gambar 2.6.1.4.....	12
Gambar 2.6.1.5.....	13
Gambar 2.6.1.1 Logo Kambing Soon	15
Gambar 2.6.1.2 Sate Buntel	16
Gambar 2.6.1.3 Nasi Goreng Kambing Gila.....	16
Gambar 2.6.1.4 Tongseng Kambing	16
Gambar 2.6.1.1 Proses order	18
Gambar 2.6.1.2 Proses pembayaran.....	19
Gambar 3.3.1.1 Halaman Login.....	20
Gambar 3.3.1.2 Halaman Utama Menu	21
Gambar 3.3.1.3 Halaman menu makanan <i>available or not</i>	22
Gambar 3.3.1.4 Halaman menu minuman <i>available or not</i>	22
Gambar 3.3.1.5 Halaman tambah menu.....	23
Gambar 3.3.2.1 Tampilan Halaman Utama	24
Gambar 3.3.3.1 Tampilan menu navigasi	25
Gambar 3.3.4.1 Tampilan menu kategori.....	26
Gambar 3.3.5.1 Tampilan menu makanan	27
Gambar 3.3.6.1 Tampilan menu order dan request bill.....	28
Gambar 3.3.6.1 ERD.....	29
Gambar 3.3.6.1 Mengelola Menu dan User	30
Gambar 3.3.6.2 Usecase pegawai pada KambingSoon.....	30
Gambar 3.3.6.3 Usecase konsumen pada KambingSoon.....	31
Gambar 4.4.1.1 Halaman Login.....	33
Gambar 4.4.2.1 Halaman Utama User	34
Gambar 4.4.3.1 Halaman Menu	34
Gambar 4.4.4.1 Halaman User	35
Gambar 4.4.5.1 Halaman Utaman Konsumen	35

Gambar 4.4.6.1 Halaman Utama Konsumen	36
Gambar 4.4.7.1 Halaman Menu Makanan	37
Gambar 4.4.8.1 Halaman Menu Detail	37
Gambar 4.4.9.1 Halaman Navigasi	38
Gambar 4.4.10.1 Halaman MyOrder.....	39
Gambar 4.4.10.2 Halaman MyOrder saat memesan	40
Gambar 4.4.10.3 Halaman MyOrder saat request for bill.....	40

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
BPMN 2.0		<i>Start</i>	Titik awal dari proses
		<i>Intermediate</i>	Terletak diantara <i>Start</i> dan <i>End</i> , mempengaruhi alur proses tetapi tidak akan memulai atau menghentikan proses
		<i>End</i>	Titik akhir dari proses
		<i>Sequence</i>	Urutan atau alur proses
		<i>Message</i>	Alur pesan antara dua entitas
		<i>Association</i>	Alur data atau informasi
		<i>Activity</i>	Mewakili berbagai kegiatan
		<i>Gateway</i>	Tindakan arus urutan atau memainkan salah satu dari dua peran
		<i>Pool</i>	Mengandung setidaknya satu <i>Pool</i>
		<i>Lane</i>	<i>Pool</i> yang dibagi menjadi sun <i>Swimlanes</i>

ERD		<i>Entity</i>	Sesuatu yang unik, nyata dan berbeda
		<i>Relationship</i>	Mengubungkan antara entitas satu dengan yang lain
		<i>Attribute</i>	Mendefinisikan entitas

Referensi:

Notasi/ Lambang BPMN 2.0 dari Object Management Group



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
UML	Unified Modeling Language
JSE	Java Standard Edition
JEE	Java Enterprise Edition
JME	Java Micro Edition
JDBC	Java Database Connectivity
DDL	Data Definition Language
DML	Data Manipulation Language

