

**APLIKASI LAYANAN ANTR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS  
ANDROID  
( Studi Kasus Rumah Makan Padang Surya Indah Malang )**

**SKRIPSI**



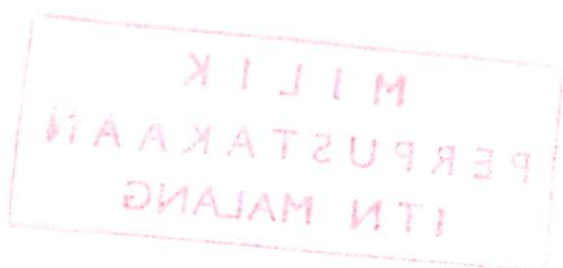
**MILIK  
PERPUSTAKAAN  
ITN MALANG**

**DISUSUN OLEH :  
Budi Wibowo  
10.18.058**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**

APLIKASI LAYANAN ALIH MAKANAN SEMPURNA BERBASIS  
ANDROID  
( Studi Kasus Rumah Makan Padang Suro Inlah Malang )

SKRIPSI



DIEBUIH OLEH :  
Rudi Widodo  
10103020

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014

**APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS  
ANDROID  
( Studi Kasus Rumah Makan Padang Surya Indah Malang )**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH :**

**Budi Wibowo**

**10.18.058**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2014**

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS  
ANDROID**

**(Studi Kasus Rumah Makan Padang Surya Indah Malang )**

**SKRIPSI**

**Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna  
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)**

**Disusun Oleh :**

**Budi Wibowo**

**10.18.058**

**Dosen Pembimbing 1**

**Dosen Pembimbing II**

**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**

**NIP. 197404162005021002**

**Nurlaily Vendyansyah, ST**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Ketua,**

**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**

**NIP. 197404162005021002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2014**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“ APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANA SIAP SAJI BERBASIS  
ANDROID ”**

adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 17 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



**Budi Wibowo**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Yang Utama Dari Segalanya...*

Sembah syukur serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, memberkalku dengan ihnu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemurahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat sangat kukasih dan kusyangi.

*Zyahku "Munggi" dan "Buku" "Lari" Yang Tersema*

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Zyah dan Ibu yang telah memberikanku kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada munggi dapat ku balas hanya dengan sembar kertas yang bertuliskan kata cinta. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Zyah dan Ibu bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Zyah dan Ibu yang selalu membantuku termotivasi dan selalu menyiramiku kasih sayang, selalu mendonorkanku, selalu

*"Terima Kasih Zyah... Terima Kasih Ibu...  
"Your Is My Life n' My Inspirations"  
"I Love You"*

*My Family*

Sebagai tanda rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya ini kepada keluargaku tercinta khususnya kedua nenekku yang telah dipanggi oleh Sang pencipta semoga kalian diberi tempat terindah. Serta untuk kedua kakakku dan saudara-saudaraku yang telah memberikanku kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang dapat ku balas hanya dengan sembar kertas yang bertuliskan kata cinta

*My Best Friends*

Buat sahabatku Arif Gendut, Chandra "Emon", Rega "Opin", Regar "Aman", Jbad "Shoib", Nico "Sumedi", Snapp, Tiwa, Gobis, Jco, Fewel, Sugeng, Ateung, Codot, Dadi, Deni, Ebi, Kachel, Botenk, Mas Agus, Kipli, Kojek, Jipank, Syankku "Karina", Haidar, Putri dan sahabat-sahabatku yang lain yang tidak bias saya sebutkan satu-persatu terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini. Informasiku STN Malang Salam Sukses...

*Dosen Pembimbing Tugas Akhirku...*

Ibu Nurully Vandyansyah, ST, selaku dosen pembimbing tugas akhir ini, terima kasih banyak saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari Ibu.

*Terima kasih dosen pembimbingku..*

*Seluruh Dosen Pengajar Jurusan Teknik Informatika STN Malang:  
Terima kasih banyak untuk semua ilmu, diadkan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...*

*Teman-teman angkatan 2010 :*

*Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini...*

*"Salam Sukses Untuk Kita Semua"*

*Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini...*

*Motto*

*Kyaukkan Kegagalan Di Hari Ini Sebagai Cambuk Semangat Dan Keyakinanku Untuk Meraih Indahnya  
Cahaya Kesuksesan Di Esok Hari*

*Budi Wibowo, S.Kom*

# APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID

**Budi Wibowo (10.18.058)**

Program Studi Teknik Informatika S-1  
Fakultas Teknologi Industri  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang  
Email: [khecex.4msocool@gmail.com](mailto:khecex.4msocool@gmail.com)

## ***Abstrak***

*Layanan Antar merupakan suatu jasa antar yang akan memanjakan dan memudahkan seseorang yang memiliki tingkat kesibukan tinggi dan tidak mempunyai waktu untuk membeli makanan. Solusi yang bisa ditawarkan adalah sistem “ Layanan Antar ”. Hanya dengan memesan lewat gadget / smartphone secara langsung maka akan terhubung kepada layanan jasa layanan antar makanan yang dibutuhkan, hanya dengan menunggu jangka waktu beberapa menit maka makanan yang sudah dipesan pun tiba di alamat yang sudah diinformasikan.*

*Masakan Padang adalah nama yang digunakan untuk menyebut segala jenis masakan yang berasal dari kawasan Minangkabau, provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Semua jenis masakan ini lebih populer dengan sebutan masakan Padang. Dan rumah makan Padang atau rumah makan urang awak adalah sebutan untuk usaha rumah makan yang khusus menyajikan masakan Padang. Penentuan lokasi tempat usaha bagi rumah makan masakan padang merupakan langkah utama untuk menentukan dapat sukses atau tidak usaha ini.*

*Perancangan sistem Layanan Antar terdiri dari 2 bagian yaitu aplikasi berbasis mobile android yang digunakan oleh pelanggan dan aplikasi berbasis web sebagai server yang digunakan oleh admin dan kasir. Pada aplikasi mobile digunakan untuk melakukan pemesanan makanan siap saji, sedangkan pada bagian server memberikan informasi produk, promosi pada aplikasi mobile.*

*Hasil yang diperoleh dari penerapan sistem Layanan Antar adalah memberi kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan siap saji. Pada bagian pelanggan, aplikasi dapat berjalan 100% dari segi tampilan dan 100% dari segi fungsi pada perangkat mobile dengan versi android dan pixel yang berbeda-beda yaitu 240 x 320, 320 x 480, 480 x 800, 480 x 854, 540 x 960 dan 1024 x 600 baik dalam posisi landscape maupun potrait dengan berbagai jenis operating system dari versi Froyo (2.2.1) sampai versi Jelly Bean (4.1.2).*

**Kata kunci :** *Delivery Order, Aplikasi Mobile, Android, Web Server, Masakan Padang.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “ **Aplikasi Layanan Antar Makanan Siap Saji Berbasis Android** ”. Skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. H. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam penyusunan laporan ini.
5. Bu Nurlaily Vendyansyah, ST selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi serta memberikan berbagai masukan ide dalam proses penyusunan laporan ini.
6. Dosen pengajar dan seluruh karyawan FTI Institut Teknologi Nasional Malang atas segala bantuannya selama perkuliahan.
7. Untuk kedua Orang tua saya Bapak Munaji dan Ibu Latri dan Keluarga yang telah mendukung penulis sampai sekarang.
8. Rekan-rekan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang serta berbagai pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga apa yang telah disajikan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi para pembaca. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun, diterima dengan senang hati sebagai tambahan ilmu pengetahuan.

Malang, 22 Agustus 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR KEASLIAN .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Manfaat .....	4
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Batasan Masalah .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Tahap Pembuatan .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	7

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Profile Rumah Makan Padang Surya Indah.....	9
2.2. Layanan Antar Rumah Makan Padang Surya Indah.....	10
2.3. Masakan Padang .....	11
2.3.1 Menu Masakan Padang .....	12
2.4. Aplikasi Mobile .....	13
2.5. Android .....	14
2.6. PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....	16
2.7. MySQL .....	17

2.8. XAMPP .....	18
2.9. Eclipse .....	19
2.10. Java .....	20
2.11. JDK ( Java Development Kit ) .....	22
2.12. SDK ( Software Development Kit ) .....	22
2.13. AVD ( Android Virtual Device ) .....	22

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1. Analisa Sistem .....	24
3.1.1. Analisa Operasi Layanan Antar .....	24
3.1.2. Analisa Kebutuhan Data .....	26
3.1.3. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak .....	26
3.2. Perancangan Sistem .....	27
3.2.1. Perancangan Struktur Navigasi.....	27
3.2.2. Rancangan Diagram Alir .....	29
3.2.3. Perancangan Proses Pemesanan.....	32
3.2.4. Flowchart Auto Notification Pada Proses Pemesanan .....	33
3.2.5. Rancangan Data Flow Diagram (DFD) Level 0 .....	33
3.2.6. Rancangan Data Flow Diagram (DFD) Level 1 .....	34
3.2.7. Entyty Relation Diagram (ERD) .....	36
3.3. Desain Interface Sistem .....	37
3.3.1. Halaman Login Admin.....	37
3.3.2. Halaman Menu Administrator .....	37
3.3.3. Form Login Android Mobile .....	38
3.3.4. Form Registrasi Android Mobile .....	38
3.3.5. Tampilan Menu Beranda .....	39
3.3.6. Tampilan Menu Produk .....	40
3.3.7. Tampilan Menu Keranjang .....	40
3.3.8. Tampilan Menu Bantuan .....	41

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI**

4.1. Implementasi Sistem.....	42
4.1.2 Bagian Administrasi .....	42
4.1.2.1 Tampilan Halaman Login .....	42

4.1.2.2 Tampilan Halaman Beranda .....	43
4.1.2.3 Tampilan Halaman Daftar Pelanggan .....	44
4.1.2.4 Tampilan Halaman Tambah Data Pelanggan .....	44
4.1.2.5 Tampilan Halaman Edit Data Pelanggan .....	45
4.1.2.6 Tampilan Halaman Daftar Karyawan .....	45
4.1.2.7 Tampilan Halaman Tambah Data Karyawan .....	46
4.1.2.8 Tampilan Halaman Edit Data Karyawan.....	47
4.1.2.9 Tampilan Halaman Daftar Produk .....	47
4.1.2.10 Tampilan Halaman Tambah Produk.....	48
4.1.2.11 Tampilan Halaman Edit Produk .....	48
4.1.2.12 Tampilan Halaman Daftar Pesan.....	49
4.1.2.13 Tampilan Halaman Edit Status Pesan.....	50
4.1.2.14 Tampilan Halaman Print Nota Pembayaran.....	50
4.1.2.15 Tampilan Halaman Daftar Informasi.....	51
4.1.2.16 Tampilan Halaman Tambah Informasi.....	51
4.1.2.17 Tampilan Halaman Edit Informasi .....	52
4.1.3 Bagian Pelanggan .....	53
4.1.3.1 Splash Screen .....	53
4.1.3.2 Form Login.....	53
4.1.3.3 Form Login Pelanggan .....	54
4.1.3.4 Menu Beranda .....	55
4.1.3.5 Menu Produk .....	55
4.1.3.6 Form Qty Menu Pesanan .....	56
4.1.3.7 Menu Keranjang .....	57
4.1.3.8 Menu Form Pesanan .....	57
4.1.3.9 Menu Bantuan .....	58
4.2. Pengujian .....	60
4.2.1 Pengujian Sistem Aplikasi Web .....	60
4.2.2 Pengujian Sistem Aplikasi Mobile .....	60
4.2.3 Pengujian Proses Transaksi .....	61
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran .....	64

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Model Waterfall</i> .....	7
Gambar 3.1 <i>Diagram Alur Operasi Layanan Antar Makanan.</i> .....	21
Gambar 3.2 <i>Arsitektur Sistem</i> .....	23
Gambar 3.3 <i>Struktur Navigasi Pada Aplikasi Halaman Admin</i> .....	24
Gambar 3.4 <i>Struktur Navigasi Pada Aplikasi Mobile</i> .....	24
Gambar 3.5 <i>Flowchart Pada Aplikasi Server</i> .....	26
Gambar 3.6 <i>Flowchart Pada Aplikasi Mobile</i> .....	27
Gambar 3.7 <i>Proses Layanan Antar Pemesanan Makanan Siap Saji</i> .....	28
Gambar 3.8 <i>Flowchart Auto Notification Pada Proses Pemesanan</i> .....	39
Gambar 3.9 <i>Data Flow Diagram Level 0</i> .....	30
Gambar 3.10 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> .....	31
Gambar 3.11 <i>Entyty Relation Diagram</i> .....	32
Gambar 3.12 <i>Desain Prototipe Halaman Login Admin</i> .....	33
Gambar 3.13 <i>Desain Prototipe Halaman Menu Administrator</i> .....	34
Gambar 3.14 <i>Prototipe Form Login Android Mobile</i> .....	34
Gambar 3.15 <i>Prototipe Form Registrasi</i> .....	35
Gambar 3.16 <i>Desain Prototipe Android Mobile Menu Beranda</i> .....	35
Gambar 3.17 <i>Desain Prototipe Android Mobile Menu Produk</i> .....	36
Gambar 3.18 <i>Desain Prototipe Android Mobile Menu Keranjang</i> .....	37
Gambar 3.19 <i>Desain Prototipe Android Mobile Menu Bantuan</i> .....	39
Gambar 4.1 <i>Tampilan Halaman Login</i> .....	38
Gambar 4.2 <i>Tampilan Halaman Beranda</i> .....	39
Gambar 4.3 <i>Informasi Baru Pada Halaman Beranda</i> .....	39
Gambar 4.4 <i>Tampilan Halaman Daftar Pelanggan</i> .....	40
Gambar 4.5 <i>Tampilan Halaman Tambah Pelanggan</i> .....	40
Gambar 4.6 <i>Tampilan Halaman Edit Pelanggan</i> .....	41
Gambar 4.7 <i>Tampilan Halaman Daftar Karyawan</i> .....	42
Gambar 4.8 <i>Tampilan Halaman Tambah Karyawan</i> .....	42
Gambar 4.9 <i>Tampilan Halaman Edit Karyawan</i> .....	43
Gambar 4.10 <i>Tampilan Halaman Daftar Produk</i> .....	43
Gambar 4.11 <i>Tampilan Halaman Tambah Produk</i> .....	44
Gambar 4.12 <i>Tampilan Halaman Edit Produk</i> .....	45

Gambar 4.13 <i>Tampilan Halaman Daftar Pesanan</i> .....	45
Gambar 4.14 <i>Tampilan Edit Status Pesan</i> .....	46
Gambar 4.15 <i>Tampilan Cetak Nota Pembayaran</i> .....	46
Gambar 4.16 <i>Tampilan Daftar Informasi</i> .....	47
Gambar 4.17 <i>Tampilan Tambah Informasi</i> .....	48
Gambar 4.18 <i>Tampilan Edit Informasi</i> .....	48
Gambar 4.19 <i>Tampilan Splash Screen</i> .....	49
Gambar 4.20 <i>Tampilan Form Login</i> .....	50
Gambar 4.21 <i>Tampilan Form Daftar Pelanggan</i> .....	50
Gambar 4.22 <i>Tampilan Menu Beranda</i> .....	51
Gambar 4.23 <i>Tampilan Menu Produk</i> .....	51
Gambar 4.24 <i>Tampilan Form qty Menu Pemesanan</i> .....	52
Gambar 4.25 <i>Tampilan Dialog Detail Pemesanan dan Informasi Pembayaran</i> .....	52
Gambar 4.26 <i>Tampilan Menu Keranjang</i> .....	53
Gambar 4.27 <i>Tampilan Form Pesan</i> .....	53
Gambar 4.28 <i>Tampilan Menu Bantuan</i> .....	54
Gambar 4.29 <i>Tampilan Petunjuk Aplikasi</i> .....	54
Gambar 4.30 <i>Tampilan Tentang Aplikasi</i> .....	55
Gambar 4.31 <i>Tampilan Informasi Pembayaran</i> .....	55
Gambar 4.32 <i>Tampilan Dialog Keluar Aplikasi</i> .....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Hasil Pengujian Sistem Pada Aplikasi Web</i> .....	57
Tabel 4.2 <i>Hasil Pengujian Sistem Pada Aplikasi Mobile</i> .....	58
Tabel 4.3 <i>Hasil Pengujian Auto Notification dan Manual Notification</i> .....	59



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Layanan antar makanan siap saji merupakan suatu jasa antar yang akan memanjakan dan memudahkan seseorang yang memiliki tingkat kesibukan tinggi dan tidak mempunyai waktu untuk membeli makanan. Solusi yang bisa ditawarkan adalah sistem “ Layanan Antar Makanan ”. Hanya dengan menghubungi lewat pesawat telepon secara langsung maka akan terhubung kepada layanan jasa layanan antar makanan yang dibutuhkan, hanya dengan menunggu jangka waktu beberapa menit maka makanan yang sudah dipesan pun tiba di alamat yang sudah diinformasikan.

Layanan antar makanan siap saji akan membuat waktu pemesanan lebih efektif. Hal ini dapat dibandingkan jika pemesan harus datang langsung ke rumah makan untuk memesan, mengantri dan menunggu pesanan yang membosankan serta menghabiskan waktu. Layanan antar makanan siap saji ini sudah lama diterapkan pada rumah makan berskala besar. Media yang digunakan dalam layanan antar makanan siap saji adalah pesawat telepon, yakni via panggilan atau sms.

Proses pemesanan makanan pada suatu rumah makan merupakan salah satu hal yang penting. Proses pemesanan tersebut dapat dilakukan baik secara langsung maupun secara tidak langsung di lokasi. Cara pemesanan makanan dengan menggunakan pesawat telepon adalah cara yang umum diterapkan untuk menangani pesanan pelanggan yang berada di luar lokasi. Kendala yang sering dihadapi adalah proses pemesanan yang memakan waktu dikarenakan pelanggan harus menyebutkan pesanan

satu per satu. Biaya percakapan menggunakan pesawat telepon yang semakin meningkat seiring lamanya durasi menelepon. Kemudian kesulitan dalam menanggapi dan memahami maksud dari lawan bicara dikarenakan gangguan sinyal penyedia layanan komunikasi. Masalah lain yang muncul oleh pemesanan makanan via telepon ialah tidak adanya daftar harga, sehingga pemesan terkadang kecewa dengan tagihan harga setelah makanan sampai lokasi.

Salah satu rumah makan yang menerapkan layanan antar makanan siap saji adalah RM. Surya Indah Malang. Rumah makan tersebut menerapkan layanan antar makanan dengan memanfaatkan telepon sebagai media pemesanan. Berdasarkan studi kasus yang dilakukan pada Layanan antar makanan siap saji pada RM. Surya Indah Malang yang menggunakan menggunakan telepon sebagai alat pemesanan dirasa kurang efisien dari segi waktu dan biaya. Oleh karena itu peneliti mencoba menawarkan solusi lain untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis *android*.

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, muncul operating system baru yakni *android*. *Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Salah satunya ialah peranti lunak untuk ponsel.

Proses pemesanan makanan di luar lokasi restoran tidak hanya dapat dilakukan melalui panggilan telepon saja, melainkan dapat menggunakan teknologi lain yakni menggunakan *Operating System Android*. Melihat kekurangan pemesanan makanan via

telepon atau sms pada penerapan sebelumnya, maka diperlukan suatu solusi lain dalam mengatasi permasalahan pemesanan makanan. Dengan memanfaatkan teknologi *Operating System Android*, maka nantinya aplikasi pemesanan makanan akan dipasang di ponsel pelanggan. Pelanggan cukup membuka aplikasi ini dari ponselnya untuk melihat menu makanan serta melakukan pemesanan.

Aplikasi ini secara langsung akan terkoneksi dengan *internet*. Semua data makanan akan disimpan pada *memory* ponsel. Aplikasi akan terhubung dengan *internet* jika pelanggan ingin melihat menu makanan atau ketika melakukan pemesanan makanan, sehingga dapat menekan biaya pemakaian pulsa karena tidak harus menelpon dan dibatasi durasi waktu untuk menelpon. Kelebihan lain yang ditawarkan oleh *operating system android* adalah pemesan dapat melihat secara langsung gambar menu makanan yang diinginkan, kemudian dapat mengetahui harga dari makanan yang diinginkan. Sehingga penggunaan *operating system android* untuk Layanan antar makanan siap saji dirasa lebih efektif daripada Layanan antar makanan siap saji dengan menggunakan telepon atau via sms.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul “ **APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS *ANDROID*** ”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dibahas yaitu bagaimana membangun aplikasi *Delivery Order* Makanan Siap Saji berbasis *Android* agar mampu menunjang efektifitas user dalam melakukan pembelian Makanan Siap Saji ?

### 1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Efisiensi waktu dalam melakukan pemesanan *makanan siap saji* karena pemesanan dapat dilakukan oleh customer dimanapun berada selama ada koneksi internet.
2. Pelayanan terhadap pelanggan lebih terfokus dan akan lebih meningkat.
3. Memberikan kemudahan terhadap pelanggan dalam melakukan pemesanan.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan *Delivery Order Makanan Siap Saji* ke dalam *Smartphone* berbasis *Android* yang nantinya akan digunakan sebagai pemesanan makanan siap saji dari Pembeli ( Customer ) ke Penjual.
2. Membuat perangkat lunak sistem penjualan makanan siap saji untuk menunjang efektifitas user dalam melakukan pembelian.

### 1.5 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas terfokus dan tidak melebar, maka diambil batasan masalah sebagai berikut :

1. Menggunakan Aplikasi Web Server ( Desktop ) di gunakan untuk melihat update transaksi penjualan.
2. Aplikasi Android mencakup siklus transaksi pemesanan produk Makanan Siap Saji .
3. Menggunakan *Eclipse* sebagai editor teks pada bahasa pemrograman Java, XML dan *Sublime Text 2* sebagai editor teks bahasa pemrograman PHP.
4. Menggunakan MySQL sebagai database.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini meliputi dua tahap yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada proses pengumpulan data adalah sebagai berikut :

#### 1. *Metode Interview*

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan tanya jawab secara langsung kepada pihak terkait dengan objek data penelitian. Metode ini bertujuan untuk memperoleh penjelasan secara langsung tentang data-data yang dipelajari dengan metode pengamatan.

#### 2. *Metode Observasi*

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan objek dengan cara melihat secara langsung pada kegiatan yang dilakukan. Metode ini diterapkan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran dan data-data yang jelas dan akurat.

#### 3. *Metode Studi Literatur*

Pengumpulan data dengan mencari data dari sumber-sumber bacaan seperti : buku, jurnal, referensi, *web page*, *blog*, dan karya tulis ilmiah.

### 1.6.2 Tahap Pembuatan

Model yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi yaitu dengan menggunakan *waterfall model*. *Waterfall model* adalah salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Keunggulan model pendekatan pengembangan *software* dengan metode *waterfall* adalah pencerminan kepraktisan rekayasa yang membuat kualitas *software* tetap terjaga karena pengembangannya yang terstruktur dan terawasi.

Disisi lain, model ini merupakan model yang bersifat dokumen lengkap, sehingga proses pemeliharaan dapat dilakukan dengan mudah. Akan tetapi, dikarenakan

dokumentasi yang lengkap dan sangat teknis, membuat pihak klien kesulitan membaca dokumen yang berujung pada sulitnya komunikasi antar pengembang dan klien.

Dokumentasi kode program yang lengkap juga secara tak langsung menghapus ketergantungan pengembang terhadap pemrogram yang keluar dari tim pengembang. Hal ini sangat menguntungkan bagi pihak pengembang dikarenakan proses pengembangan perangkat lunak tetap dapat dilanjutkan tanpa bergantung pada *programmer* tertentu. Tahap-tahap pengembangan *waterfall* model adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering*

Proses penilaian sistem lama yang sedang berjalan dan studi kelayakan pengembangan sistem baru berdasarkan aspek teknologi, ekonomis dan sumber daya manusia.

2. *Analisis*

Perolehan kebutuhan pengguna sistem dari *user* serta pilihan solusi jenis sistem informasi yang akan dikembangkan.

3. *Desain*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk *software*. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

4. *Coding dan Testing*

Desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh komputer, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis akan dikerjakan oleh *programmer*. Proses *Coding* ini harus dilakukan *Testing* untuk menguji kesalahan-kesalahan program maupun fungsi dari sistem.

5. *Implementasi*

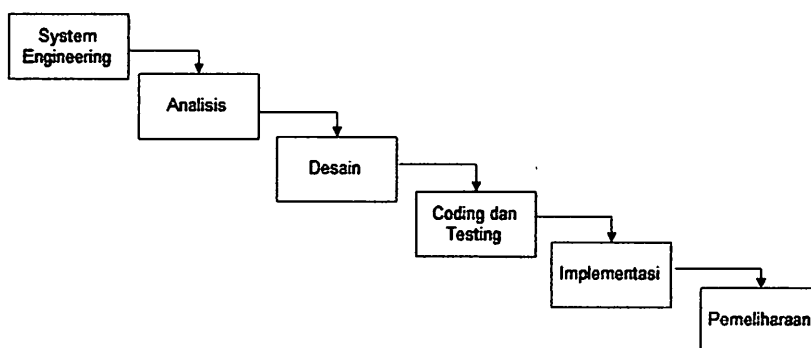
Setelah semua fungsi-fungsi *software* harus di ujicoba agar *software* bebas dari kesalahan, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan

yang sudah didefinisikan sebelumnya. Maka proses selanjutnya adalah bagaimana sistem baru akan diinstall dan dijalankan di perusahaan dengan pengoperasian yang dilakukan oleh *user*.

#### 6. *Pemeliharaan*

Pemeliharaan suatu *software* sangat diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi atau perangkat lainnya.

Berikut gambaran model pembuatan aplikasi dengan *waterfall* model yang ditunjukkan pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Model Waterfall**

Secara keseluruhan model pendekatan pengembangan *software* dengan metode *waterfall* cocok untuk pengembangan *software* / perangkat lunak dengan resiko yang kecil dan memiliki ukuran yang kecil serta waktu pengembangan yang cukup panjang. Model ini tidak disarankan untuk ukuran perangkat lunak yang besar dan tingkat resiko yang besar.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan skripsi ini untuk memberi gambaran secara umum dari laporan skripsi yang dibuat meliputi bab–bab sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini memuat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas tentang sistem informasi yang digunakan, database yang digunakan untuk menyimpan data serta software pendukung yang akan digunakan untuk pengembangan sistem yang dapat dijadikan untuk pemecahan masalah.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan membahas tentang tinjauan umum, desain sistem, perancangan sistem, hasil perancangan, analisis kelayakan, analisis sistem dan evaluasi.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang hasil implementasi dan analisis hasil uji coba program. Memaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif atau secara statistik. Selain itu membandingkan dengan hasil penelitian yang masih manual.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan diambil dari data-data hasil pengujian, apakah hasil yang didapat berhasil mengembangkan sistem yang sudah ada dan apakah hasil pengembangan sudah layak untuk diimplementasikan.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Profil Rumah Makan Padang Surya Indah**

Rumah makan Surya Indah Salah satu usaha rumah makan Padang yang dimiliki oleh Bapak Syafri. Pemilik rumah makan mempunyai visi mewujudkan rumah makan dengan mengutamakan kepuasan pelanggan yang nomor satu. Untuk mewujudkan visi tersebut Bapak Syafri selaku pemilik rumah makan mempunyai misi yakni sebagai berikut :

1. mengutamakan kebersihan makanan,
2. mengutamakan kualitas dalam hal pelayanan,
3. memberi harga yang tetap terjangkau dan lebih murah dibandingkan dengan rumah makan sejenis,
4. memberikan tempat yang nyaman bagi konsumen.

Rumah makan Surya Indah merupakan usaha yang selaku melakukan inovasi untuk pelayanan pelanggan. Salah satu inovasi terbaru dari rumah makan tersebut adalah layanan jasa antar. Layanan antar diberikan kepada pelanggan yang menginginkan jasa pemesanan makan Padang tanpa harus datang langsung ke rumah makan. RM. Surya Indah menyediakan berbagai macam makanan khas Padang. Rumah makan ini awalnya didirikan tahun 2005. RM. Surya Indah ini juga memiliki ciri yang mandiri dengan moto khas nikmatnya. RM. Surya Indah terletak di Jln. Perusahaan no.35 Karang Ploso-Malang. Olahan setiap menu dapur Padang RM. Surya Indah yang di hidangkan selalu dalam kondisi *fresh*.

Rumah makan Surya Indah adalah restoran\_khas Padang yang tetap mempertahankan standar resep tradisional untuk kenikmatan pelanggannya.. Menu andalan rumah makan RM. Surya Indah tidak berubah sejak dari dimulainya usaha jasa boga ini namun tentunya seiring dengan berkembangnya selera masyarakat, rumah makan ini juga telah menambah menu baru sesuai dengan keinginan pelanggan. Beberapa hidangan favorit dari rumah makan ini adalah nasi padang komplit dengan

berbagai pelengkap seperti ayam goreng, paruh goreng, gulai cumi, gulai kikil, rendang, dll.<sup>[1]</sup>

## **2.2 Layanan Antar Rumah Makan Padang Surya Indah**

Layanan Antar merupakan sebuah layanan jasa yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembuatan makanan sesuai permintaan dari pelanggan. Pelanggan bisa melihat contoh daftar makanan di sistem Layanan Antar. Layanan Antar ini menggunakan aplikasi android mengingat aplikasi ini sedang digemari oleh masyarakat luas. Penggunaan system android ini akan memudahkan pelanggan untuk memesan makanan siap saji sesuai selera dan diantar ke tempat sesuai alamat.

Layanan Antar akan memanjakan dan memudahkan kita sebagai penjelajah kuliner untuk berwisata kuliner di rumah atau bagi orang-orang yang super sibuk dan tidak ada waktu untuk memasak maka inilah solusinya Layanan Antar. Hanya dengan menghubungi via smartphone langsung pelanggan akan langsung terhubung ke layanan jasa Layanan Antar yang diinginkan, hanya dengan menunggu beberapa menit maka makanan pun tiba di tempat yang diinginkan.

Layanan Antar akan lebih efektif dibandingkan dengan jika pelanggan datang sendiri ke restoran untuk memesan, mengantri dan menunggu pesanan yang membosankan, itu pun jika warungnya buka. Kelemahan lain yang harus dihadapi oleh pelanggan diantaranya ialah sudah jauh-jauh datang ke restoran sampai di tempatnya malah restoran tutup, kemudian faktor cuaca jika hujan. Oleh karena itu diharapkan media pemesanan dalam bentuk aplikasi android dapat menjadi solusi untuk mengatasi kekurangan kekurangan dan mampu untuk menengahi baik proses pemesanan maupun pengiriman produk dari Layanan Antar yang dapat menguntungkan pihak pelanggan<sup>[1]</sup>.

System layanan antar sebelumnya beum diterapkan pda RM. Surya Indah. RM. Surya indah yang dijadikan study kasus hanya menerapkan system manual kepada pelanggan. Pelanggan harus dating langsung ke rumah makan untuk memesan makanan yang tersedia. Dengan adanya inovasi system layanan antar pada RM. Surya indah diharapkan akan memberikan perbaikan pelayanan kepada pelanggan. Pelanggan tidak harus datang dan mengantri untuk memesan. Pelanggan cukup mengoperasikan smartphone androidnya untuk memesan.<sup>[2]</sup>

### **2.3 Masakan Padang**

Masakan Padang, jenis makanan ini sudah banyak orang yang mengenal dan menjadi fenomena di Indonesia. Manajemen yang dijalankan pada usaha rumah makan Padang kebanyakan dikelola oleh keluarga asli dari Sumatera Barat. Usaha rumah makan Padang memang berbeda dengan usaha rumah makan yang lainnya.

Pelayanan yang cepat lebih terkesan fleksibel dalam bekerja. Kebanyakan jenis masakan Padang memiliki rasa yang khas. Menggunakan bumbu dan rempah-rempah yang menonjol dalam membuat berbagai jenis Masakan Padang. Pelayan akan membawa berbagai jenis hidangan yang disajikan dalam piring piring kecil yang ditumpuk secara bertingkat pada lengan tangan. Membuka outlet di tempat-tempat yang menjadi pusat kota atau daerah-daerah kecil. Outlet rumah makan Padang sangat tersebar luas. Promosi rumah makan anda harus lebih baik dibandingkan dengan rumah makan Padang yang lain. Pelayanan rumah makan Padang yang memuaskan. Selalu konsisten dalam membuat dan menyajikan makanan sesuai dengan resep standarnya. Membuat sistem pesan antar agar dapat memudahkan konsumen. Membuat fasilitas ruangan rumah makan yang nyaman, aman dan lengkap. Membuat papan nama untuk mempermudah pengunjung. Buat ruangan rumah makan yang disesuaikan dengan konsep rumah makan Padang. Sehingga terkesan pengunjung benar-benar menikmati makanan di daerah aslinya. Jenis masakan Padang yang disajikan beraneka macam. Kebanyakan masakan Padang dibuat dari bahan santan yang kental. Bahan utama masakan yang sering digunakan dari jenis bahan ikan dan daging. Banyaknya jenis masakan yang dihasilkan dari kota Padang yang khas. Rasa masakan Padang yang khas dan memiliki keunggulan untuk memperluas pangsa pasar lebih luas dari berbagai kalangan. Harga masakan Padang yang cukup mahal dibanding dengan rumah makan sejenisnya, tetapi tetap memiliki rasa yang enak. Mencari karyawan yang sudah berpengalaman. Pelayan yang sudah berpengalaman mampu membawa piring sebanyak 10-15 piring. Penyajian makanan Padang dengan konsep komplit yaitu semua jenis hidangan yang berada pada piring-piring kecil akan tertata di atas meja secara piramid. Ciri khas makanan Padang yaitu dengan menggunakan rempah-rempah sehingga menimbulkan rasa pedas, manis dan wangi pada makanannya.

Di seluruh penjuru Indonesia bahkan di beberapa negara di dunia rumah makan masakan Padang berdiri. Masyarakat Padang yang terkenal sebagai perantau dapat melakukan bisnis rumah makan Padang di manapun berada. Sehingga jenis makanan ini menjadi terkenal dimana-mana. Masakan Minangkabau atau masakan Padang adalah jenis makanan orang Minangkabau di Indonesia. Nama Padang diberi kerana kota Padang adalah pusat budaya suku Minangkabau. Masakan Minangkabau adalah di kalangan makanan yang termasyhur di sepanjang kepulauan Melayu. Minangkabau perantauan biasanya membuka kedai makan Padang, terutama di keramaian seperti pasar, terminal, bandara, mall, dan tempat keramaian lainnya. Salah satu dari rantai kedai makan tradisional paling berjaya di Indonesia telah dimajukan oleh orang Minangkabau. Masakan Padang adalah nama yang digunakan untuk menyebut segala jenis masakan yang berasal dari kawasan Minangkabau, provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Semua jenis masakan ini lebih populer dengan sebutan masakan Padang. Dan rumah makan Padang atau rumah makan urang awak adalah sebutan untuk usaha rumah makan yang khusus menyajikan masakan Padang.

Penentuan lokasi tempat usaha bagi rumah makan masakan padang merupakan langkah utama untuk menentukan dapat sukses atau tidak usaha ini. Pada umumnya manajemen rumah makan Padang dikelola oleh keluarga atau kaum kerabat sekampung. Pengelola rumah makan Padang banyak menganut falsafah Minang yang demokratis, seperti berat sama dipikul, ringan sama dijinjing, hal ini terlihat dari pembagian keuntungan yang dibagikan setiap seratus hari kerja, dengan sistem bagi hasil berdasarkan indeks prestasi. Cara seperti ini, akan mendorong karyawan untuk berprestasi, mereka akan berusaha melayani tamu sebaik-baiknya agar tamu mau datang kembali. Sistem bagi hasil seperti ini menjadikan karyawan merasa ikut memiliki perusahaan. Untuk memahami pengelolaan rumah makan, setiap karyawan harus melewati proses pengkaderan lengkap khas rumah makan. Biasanya karier mereka dimulai dari pencuci piring, kemudian meningkat sebagai penyiap makanan, pelayan tamu, kasir, hingga menjadi manajer<sup>[3]</sup>.

### 2.2.1 Menu Masakan Padang

Masakan Padang termasuk jenis masakan yang dapat dihidangkan kapan pun. Rumah makan Padang menawarkan jenis masakan seperti :

1. Rendang,
2. Gulai gajebo,
3. Sambal hijau,
4. Ayam pop,
5. Cumi (sotong),
6. Tumis pete teri,
7. Sate padang,
8. Dendeng Balado,
9. Tunjang,
10. Cincang,
11. Telor,
12. Tumis kentang telur puyuh,
13. Gulai kepala ikan kakap,
14. Rendang,
15. Otak.

Rendang adalah andalan menu utama rumah makan Padang. Rendang daging adalah masakan tradisional bersantan dengan daging sapi sebagai bahan utamanya. Masakan khas dari Sumatera Barat, Indonesia ini sangat digemari di semua kalangan masyarakat baik itu di Indonesia sendiri ataupun di luar negeri.<sup>[4]</sup>

### 2.4 Aplikasi *Mobile*

Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti *pager*, telepon seluler dan *PDA (Personal Digital Assistant)*.

Mayoritas aplikasi *mobile* menggunakan *Java Micro Edition (JME) platform*, yang dikembangkan untuk perangkat kecil seperti ponsel dan *set-top box*. *Java Micro Edition (JME)* diperkecil menggunakan *subset* dari Java SE komponen, *virtual machine*

dan *API*. Ini juga mendefinisikan *API* yang ditargetkan pada konsumen khusus *mobile* dan perangkat *embedded*. *NetBeans Java Micro Edition (JME)* mendukung dua konfigurasi dasar dari *platform Java Micro Edition (JME)*, *Connected Limited Device Configuration (CLDC)* dan *CDC*.

Adapun karakteristik perangkat *mobile* yaitu:

1. Ukuran yang kecil : Perangkat *mobile* memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.
2. Memory yang terbatas : Perangkat *mobile* juga memiliki *memory* yang kecil, yaitu *Primary (RAM)* dan *Secondary (Disk)*.
3. Daya proses yang terbatas : Sistem *mobile* tidaklah setangguh rekan mereka yaitu *desktop*.
4. Mengonsumsi daya yang rendah : Perangkat *mobile* menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin *desktop*.
5. Kuat dan dapat diandalkan : Karena perangkat *mobile* selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
6. Konektivitas yang terbatas : Perangkat *mobile* memiliki *bandwith* rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung<sup>[5]</sup>.

## 2.5 Android

*Android* adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *Linux*. *Android* bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *TMobile*, dan *Nvidia*. Pada saat perilisan perdana *Android*, 5 November 2007, 10 *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan

mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode *android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

*Android* dipuji sebagai “*platform mobile* pertama yang lengkap, terbuka dan bebas” karena *android* merupakan generasi baru dari *platform mobile*, yaitu *platform* yang memberikan pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan apa yang diharapkan. Sistem operasi yang mendasari *android* dilisensikan dibawah *GNU, GPLv2 (General Public Lisensi Versi 2)*, yang sering dikenal dengan istilah “*Copyleft*”. Sebagian pengembang menggunakan *Eclipse* yang secara bebas untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *android*.

Sistem operasi *android* dirilis sebagai berikut:

1. *Android* versi 1.1 (*Bender*) dirilis pada tanggal 9 Maret 2009 oleh *google* yang dilengkapi dengan pembaruan jam *alarm* dan *voice search*.
2. *Android* versi 1.5 (*Cupcake*) dirilis pertengahan mei 2009 dengan banyak pembaruan diantaranya kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, dukungan *Bluetooth A2DP* dan yang lainnya.
3. *Android* versi 1.6 (*Donut*) dirilis September 2009 dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan *control applet VPN* dan resolusi *WVGA*.
4. *Android* versi 2.0/2.1 (*Enclair*) diluncurkan pada 3 Desember 2009 dilakukan perubahan yaitu pengoptimalan *hardware*, perubahan *user interface* (UI) dengan *browser* baru dan dukungan *HTML5*.
5. *Android* versi 2.2 (*Froyo*) pada tanggal 20 Mei 2010 kembali diluncurkan ponsel *android* versi 2.2 (*Froyo*) perubahan yang dilakukan meliputi optimasi kecepatan, memori, dan kinerja sistem operasi secara keseluruhan.
6. *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*) 1 Desember 2010 *Google* kembali meluncurkan versi terbaru yaitu *Android* versi 2.3. Pada versi ini peningkatan daya, kontrol melalui aplikasi, penggunaan *multiple* kamera, peningkatan performa dan penambahan sensor seperti *gyroscope*.
7. *Android* versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*) versi ini berbeda dengan versi-versi sebelumnya. Versi ini dirancang khusus untuk *PC Tablet* sehingga

memiliki *user interface* yang berbeda dan mendukung ukuran layar yang lebih besar. Selain itu, pada versi ini memungkinkan penggunaan *multiprosesor* dan akselerasi perangkat keras untuk grafis, versi berikutnya yang muncul yaitu versi Ice Cream pada kuartal keempat 2011.

8. *Android* versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*) Pertama kali dirilis pada 19 Oktober 2011. *Android* pertama yang mempunyai fitur baru membuka kunci dengan pengenalan wajah. Fitur ini belum dimiliki oleh *android* versi dibawah ICS tetapi sudah disempurnakan pada versi di atasnya. ICS memiliki tampilan *Interface* yang lebih bersih dan *smooth*. Penambahan *font* yang bernama *Roboto* yang mana *font* ini sangat simpel dan elegan apabila digunakan dan terkesan sangat unik.
9. *Android* versi 4.1 - 4.3 (*Jelly Bean*) dirilis pada tanggal 24 Juli 2013. Memiliki performa yang lebih cepat, *widget* yang bisa di *resize*, mampu mengetik dengan suara, mencari dengan suara, notifikasi yang lebih kaya, memiliki *google now*, *face unlock* dengan *Liveness Check*, teknologi *Project Butter* untuk meningkatkan responsifitas yang sangat baik, sistem operasi yang cepat dan ringan dan tampilan *google play* yang lebih segar.
10. *Android* versi 4.4 (*Kitkat*) dirilis pada tanggal 28 Oktober 2013. Desain antarmuka transparan dengan fitur untuk mencetak atau print yang dapat dikoneksikan dengan fitur *Google Cloud Print* untuk mencetak dokumen langsung dari *Smartphone*, mode pada kamera lebih canggih dan *hangouts* lebih terintegrasi. Untuk fitur *voicesearch* performa lebih cepat dan penggunaan *google now* lebih akurat<sup>[6]</sup>.

## 2.6 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya adalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi *web* dinamis. Artinya, dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan teknisi. Misalnya, kita bisa menampilkan isi *database* ke halaman *web*. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi



yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*), *Cold Fusion*, dan *Perl*. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara *command line*. Artinya, skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser*.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. jika dilihat dari versi pertamanya bahwa PHP terdiri dari sekumpulan *script PERL* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Kemungkinan bahwa PHP singkatan dari *Perl Hypertext Preprocessor*. Pada awalnya PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Setelah Rasmus melepaskan kode sumbernya, maka terbentuklah nama PHP/FI (*Personal Home Page / Form Interpreter*). Sejak itulah PHP bersifat *open source*.

Pada saat ini PHP cukup populer sebagai piranti pemrograman *web*, terutama di lingkungan *Linux*. Walaupun demikian, PHP sebenarnya juga dapat berfungsi pada *server-server* yang berbasis *UNIX*, *Windows*, dan *Macintosh*.

Pada awalnya PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan *web server Apache*. Namun, belakangan PHP juga dapat bekerja dengan *web server* seperti *PWS (Personal Web Server)*, *IIS (Internet Information Server)*, dan *Xitami*.<sup>[7]</sup>

## 2.7 MySQL

*MySQL* adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi *user*, serta menggunakan perintah standar *SQL (Structured Query Language)*.

*MySQL* dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MySQL AB* yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB* sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1797. Awalnya *TcX* membuat *MySQL* dengan tujuan mengembangkan aplikasi *web* untuk klien. *TcX* merupakan perusahaan pengembang *software* dan konsultan *database*. Saat ini *MySQL* sudah diakuisisi oleh *Oracle Corp*.<sup>[1]</sup>

*MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*-nya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah-kecil. *MySQL* juga bersifat

*open sourcedan free* (Anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai *platform* (kecuali pada *Windows*, yang bersifat *Shareware*). *MySQL* didistribusikan dengan lisensi *open source GPL (General Public Licenser)* mulai versi 3.23, pada bulan Juni 2000.

*MySQL* merupakan *database* yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk internet (*PHP* dan *Perl*). *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal. *MySQL* lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script PHP*.<sup>[8]</sup>

## 2.8 XAMPP

*XAMPP* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

*XAMPP* adalah singkatan yang masing-masing hurufnya adalah:

1. *X* yang berarti Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS*, dan *Solaris*.
2. *A* yang berarti *Apache*, yang merupakan aplikasi *web server*. Tugas utama *Apache* adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada *user* berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan oleh pembuat halaman *web*. Jika diperlukan juga berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan, maka dapat saja suatu *database* diakses terlebih dahulu (misalnya dalam *MySQL*) untuk mendukung halaman *web* yang dihasilkan.
3. *M* yang berarti *MySQL*, aplikasidatabase *server*. Perkembangannya disebut *SQL* yang merupakan kepanjangan dari *Structured Query Language*. *SQL* merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah *database*. *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta

isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam *database*.

4. *P* yang berarti PHP, bahasa pemrograman *web*. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *serverIDE scripting*. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman *web* yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL. Namun PHP juga mendukung sistem manajemen *database* Oracle, Microsoft Access, Interbase, dbase, PostgreSQL, dan sebagainya.
5. *P* yang berarti Perl, yaitu suatu bahasa pemrograman.<sup>[9]</sup>

## 2.9 Eclipse

*Eclipse* merupakan *IDE (Integrated Development Environment)* untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform - independent*).

Berikut ini sifat dari *Eclipse* :

1. *Multi – Platform* : target sistem operasi *Eclipse* adalah *Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX* dan *Mac OS X*.
2. *Multi Language* : *Eclipse* dikembangkan dengan bahasa pemrograman *Java*, tetapi *Eclipse* mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti *C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP* dan lain sebagainya.
3. *Multi-Role* : *Eclipse* dapat digunakan untuk aktifitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, *test* perangkat lunak, pengembangan *web* dan lain sebagainya.

*Eclipse* pada saat ini merupakan salah satu *IDE* favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*. *Eclipse* dibuat dari kerja sama antara perusahaan-perusahaan anggota '*Eclipse Foundation*' (beserta individu-individu lain). Banyak nama besar yang

ikut dalam '*Eclipse Foundation*', termasuk IBM, BEA, Intel, Nokia, Borland. Eclipse bersaing langsung dengan Netbeans IDE. *Plug-in* tambahan pada *Eclipse* jauh lebih banyak dan bervariasi dibandingkan IDE lainnya.

*Eclipse* awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak *IBM Visual Age for Java 4.0*. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium *Eclipse Foundation* mengambil alih untuk pengembangan *Eclipse* lebih lanjut dan pengaturan organisasinya. Sejak versi 3.0, *Eclipse* pada dasarnya merupakan sebuah kernel, yang mengangkat *plug-in*. Apa yang dapat digunakan di dalam *Eclipse* sebenarnya adalah fungsi dari *plug-in* yang sudah diinstal. Ini merupakan basis dari *Eclipse* yang dinamakan *Rich Client Platform (RCP)*. Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP:<sup>[10]</sup>

1. *Core platform*
2. OSGi
3. SWT (*Standard Widget Toolkit*)
4. Jface
5. *Eclipse Workbench*

## 2.10 Java

*Java* adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun *Microsystems* yang saat ini merupakan bagian dari *Oracle* dan dirilis pada tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis *Java* umumnya dikompilasi ke dalam *pcode (bytecode)* dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM).

*Java* merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non - spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didesain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan

aplikasi *Java* mampu berjalan di beberapa *platform* sistem operasi yang berbeda, *Java* dikenal pula dengan slogannya, “Tulis sekali, jalankan di mana pun”. Saat ini *Java* merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis *web*.

Bahasa pemrograman *Java* terlahir dari *The Green Project*, yang berjalan selama 18 bulan, dari awal tahun 1991 hingga musim panas 1992. Proyek tersebut belum menggunakan versi yang dinamakan *Oak*. Proyek ini dimotori oleh Patrick Naughton, Mike Sheridan, dan James Gosling, beserta sembilan pemrogram lainnya dari *Sun Microsystems*. Salah satu hasil proyek ini adalah maskot Duke yang dibuat oleh Joe Palrang.

Pertemuan proyek berlangsung di sebuah gedung perkantoran Sand Hill Road di Menlo Park. Sekitar musim panas 1992 proyek ini ditutup dengan menghasilkan sebuah program *Java Oak* pertama, yang ditujukan sebagai pengendali sebuah peralatan dengan teknologi layar sentuh (*touch screen*), seperti pada PDA sekarang ini. Teknologi baru ini dinamai dengan “\*7” (*Star Seven*). Setelah era *Star Seven* selesai, sebuah anak perusahaan TV kabel tertarik ditambah beberapa orang dari proyek *The Green Project*. Mereka memusatkan kegiatannya pada sebuah ruangan kantor di 100 Hamilton Avenue, Palo Alto.

Perusahaan baru ini bertambah maju dengan jumlah karyawan yang meningkat dalam waktu singkat dari 13 menjadi 70 orang. Pada rentang waktu ini juga ditetapkan pemakaian Internet sebagai medium yang menjembatani kerja dan ide di antara mereka. Pada awal tahun 1990-an, Internet masih merupakan rintisan, yang dipakai hanya di kalangan akademisi dan militer. Mereka menjadikan peramba (*browser*) *Mosaic* sebagai landasan awal untuk membuat perambah *Java* pertama yang dinamai *Web Runner*, terinspirasi dari film 1980-an, *Blade Runner*. Pada perkembangan rilis pertama, *Web Runner* berganti nama menjadi *Hot Java*.

Pada sekitar bulan Maret 1995, untuk pertama kali kode sumber *Java* versi 1.0a2 dibuka. Kesuksesan mereka diikuti dengan untuk pemberitaan pertama kali pada surat kabar *San Jose Mercury News* pada tanggal 23 Mei 1995. Sayangnya terjadi perpecahan di antara mereka suatu hari pada pukul 04.00 di sebuah ruangan hotel Sheraton Palace.

Tiga dari pimpinan utama proyek, Eric Schmidt dan George Paolini dari *Sun Microsystems* bersama Marc Andreessen, membentuk *Netscape*. Nama *Oak*, diambil dari pohon oak yang tumbuh di depan jendela ruangan kerja “Bapak Java”, James Gosling. Nama *Oak* ini tidak dipakai untuk versi *release Java* karena sebuah perangkat lunak lain sudah terdaftardengan merek dagang tersebut, sehingga diambil nama penggantinya menjadi “*Java*”. Nama ini diambil dari kopi murni yang digiling langsung dari biji (kopi tubruk) kesukaan Gosling. Konon kopi ini berasal dari Pulau Jawa. Jadi nama bahasa pemrograman *Javatidak* lain berasal dari kata Jawa (bahasa Inggris untuk Jawa adalah *Java*).<sup>[11]</sup>

### 2.11 JDK (*Java Development Kit*)

*Java Development Kit (JDK)* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk manajemen dan membangun berbagai aplikasi *Java*. JDK merupakan superset dari *Java Runtime Environment (JRE)*, berisikan segala sesuatu yang ada di JRE ditambahkan compiler dan debugger yang diperlukan untuk mengembangkan applet dan aplikasi.<sup>[11]</sup>

### 2.12 SDK (*Software Development Kit*)

*Software Development Kit (SDK)* adalah kumpulan dari tools yang dibutuhkan untuk membuat serta menjalankan program. Jadi di dalam SDK terdapat *Java Development Kit (JDK)* dan *Java Runtime Environment (JRE)*, serta mungkin ada *Integrated Development Environment (IDE)* nya juga. Beberapa IDE yang biasa dipakai untuk *JAVA* antara lain *Eclipse*, *Netbeans*, *JBuilder*, dll.<sup>[11]</sup>

### 2.13 AVD (*Android Virtual Device*)

*Android Virtual Devices (AVD)* adalah konfigurasi dari *emulator* sehingga kita dapat menjalankan perangkat *Android* sesuai model yang dipilih. Dimana setiap AVD terdiri dari:

1. Sebuah profil perangkat keras yang dapat mengatur opsi untuk menentukan fitur *hardware emulator*. Misal, kita dapat menentukan apakah menggunakan perangkat kamera, apakah menggunakan *keyboard QWERTY* fisik atau tidak, berapa banyak memori internal, dan lain-lain.

2. Sebuah pemetaan versi *Android* dapat menentukan versi dari *platform Android* yang akan berjalan pada *emulator*.
3. Pilihan lainnya kita dapat menentukan skin yang ingindigunakan pada *emulator*, yang memungkinkan untuk menentukan dimensi layar, tampilan, dan sebagainya. Dapat menentukan *SD Card virtual* untuk digunakan pada *emulator*.<sup>[11]</sup>

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Analisis Sistem

Pada analisis sistem dilakukan analisa operasi penjualan dan analisa kebutuhan seperti analisis operasi penjualan konvensional, analisis operasi Layanan Antar, analisis kebutuhan data dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

##### 3.1.1. Analisis Operasi Layanan Antar

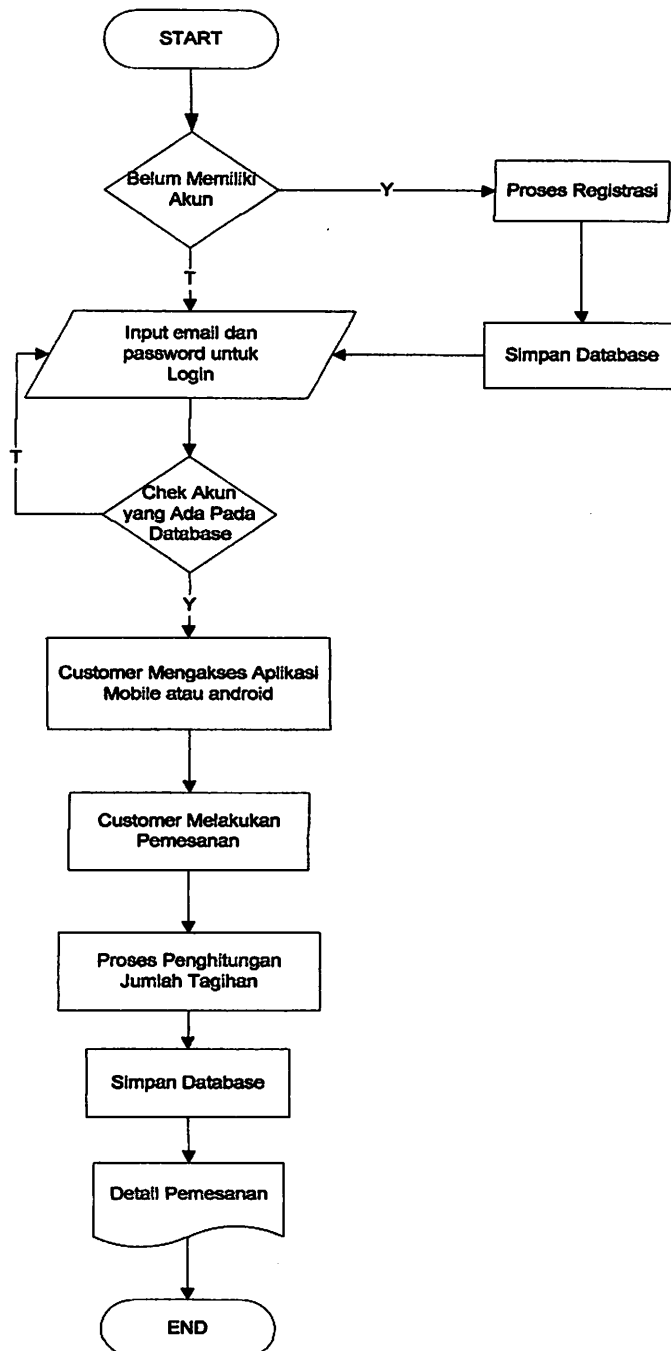
Dalam penerapan Layanan Antar, pelanggan dapat melakukan pemesanan langsung secara *mobile*. Sinkronisasi data dengan aplikasi dapat dilakukan langsung di tempat pelanggan.

Berikut prosedur-prosedur yang dilakukan dalam pemesanan makanan siapsaji :

1. Pelanggan login terlebih dahulu pada aplikasi *mobile*. Apabila belum memiliki *account*, pelanggan harus melakukan registrasi data.
2. Pelanggan melakukan pemesanan makanan siap saji dengan memilih jenis makanannya. Pemasukan data pemesanan cukup dengan memasukkan nama produk dan *quantity*.
3. Aplikasi Layanan Antar secara otomatis memberikan info perhitungan dan jumlah tagihan.
4. Pada segi *admin* dapat membuat *up to date* data terbaru, promo, input menu makanan, input data karyawan, dan memberi status pesanan.

Gambaran secara ringkas pada proses *Diagram Alur Operasi Layanan Antar* yang ditunjukkan pada gambar 3.1.





**Gambar 3.1** *Diagram Alur Operasi Layanan Antar Makanan*

Mekanisme operasi penjualan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1, memiliki beberapa kelebihan seperti waktu *processing* yang jauh lebih singkat, karena pemesanan dapat dilakukan langsung ditempat pelanggan, tingkat akurasi data yang tinggi, sehingga data yang masuk dapat diyakini kebenarannya dan secara tidak langsung juga dapat mendukung peningkatan kepuasan pelanggan.

### 3.1.2. Analisis Kebutuhan Data

Sistem yang dibangun adalah aplikasi Layanan Antar pemesanan Makanan Siap Saji. Aplikasi *mobile* digunakan untuk melakukan pesanan Makanan Siap Saji, maka *server* harus menyediakan daftar data produk agar aplikasi dapat mengakses data berupa menu agar pelanggan bias melakukan pesanan sesuai selera.

### 3.1.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

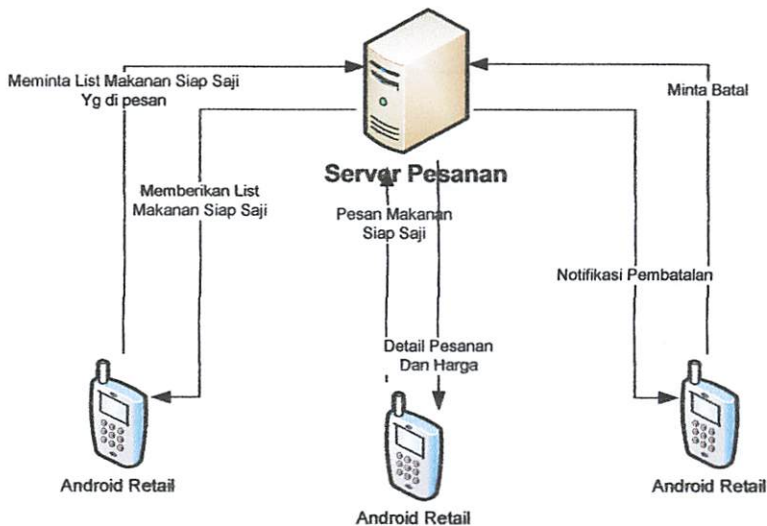
Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi Layanan Antar pemesanan makanan siap saji ini adalah sebagai berikut :

1. *Windows 7 Home Premium 32 Bit* sebagai sistem operasi.
2. *XAMPP*, sebagai *web server* secara *offline*.
3. *IDE Eclipse Indigo*, perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *mobile*.
4. *Sublime Text 2*, perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *server* berbasis *web*.
5. *Adobe Photoshop 7*, perangkat lunak yang digunakan untuk membuat logo, gambar, *header*, *footer*, *line*, *tab* dan lain - lain untuk desain perangkat lunak.
6. *Java Development Kit (JDK)*, perangkat lunak yang digunakan untuk kompilasi kode-kode program.
7. *Android Software Development Kit (SDK)*, perangkat lunak yang digunakan untuk pengembang aplikasi android.
8. *Android Virtual Device (AVD)*, perangkat lunak yang digunakan sebagai emulator.
9. *Mozilla Firefox*, sebagai *web browser* untuk menjalankan aplikasi *server* berbasis *web*.

### 3.2 Perancangan Sistem

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan mengenai perancangan sistem dan pembuatan aplikasi Layanan Antar pemesanan makanan siap saji. Pada bagian ini memberikan beberapa gambaran secara umum tentang sistem yang akan dibuat. Tahapan perancangan merupakan langkah awal yang menentukan bagaimana membuat alur dan tampilan pada sistem yang akan dibuat. Langkah awal ini merupakan langkah yang sangat menentukan tingkat kesuksesan dalam pembuatan sistem.

Sistem yang akan dibuat adalah sistem pemesanan makanan siap saji, yang mana aplikasi ini nantinya terdiri dari 2 bagian yaitu aplikasi pada *mobile* android yang nantinya digunakan oleh *user* untuk memesan makanan siap saji dan aplikasi *server* berbasis *web* yang akan digunakan oleh *admin*. Adapun gambaran mengenai aplikasi pemesanan makanan siap saji yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.2.

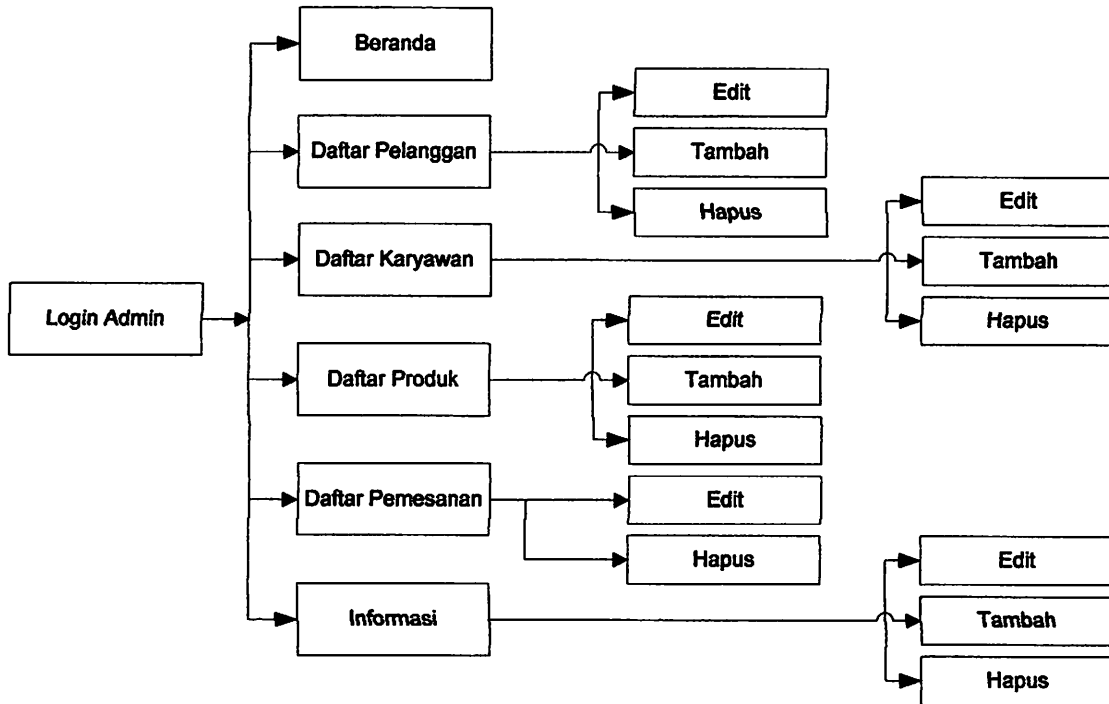


Gambar 3.2 Arsitektur Sistem

#### 3.2.1. Rancangan Struktur Navigasi

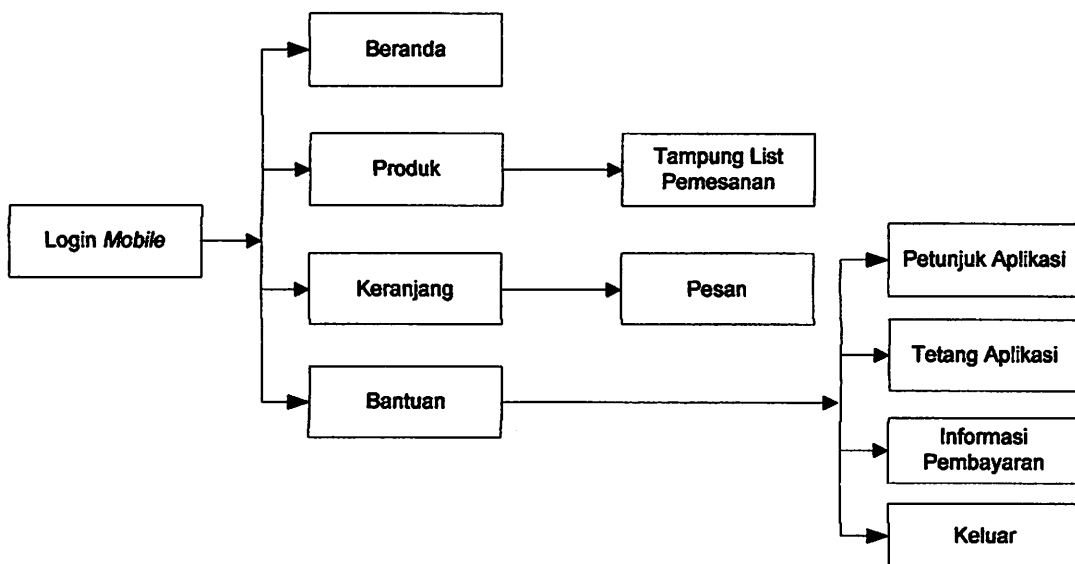
Struktur navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan dari beberapa area yang berbeda yang dapat membantu dalam mengorganisasikan seluruh elemen dalam pembuatan program. Struktur navigasi merupakan hal yang dilakukan sebelum membuat suatu program. Pada Gambar 3.3 dibawah dijelaskan bahwa pada halaman *admin* terdapat beberapa menu dengan

beberapa aksi yang dapat dilakukan *admin* untuk melakukan pengolahan data yang tersedia.



**Gambar 3.3 Struktur Navigasi Pada Aplikasi Halaman Admin**

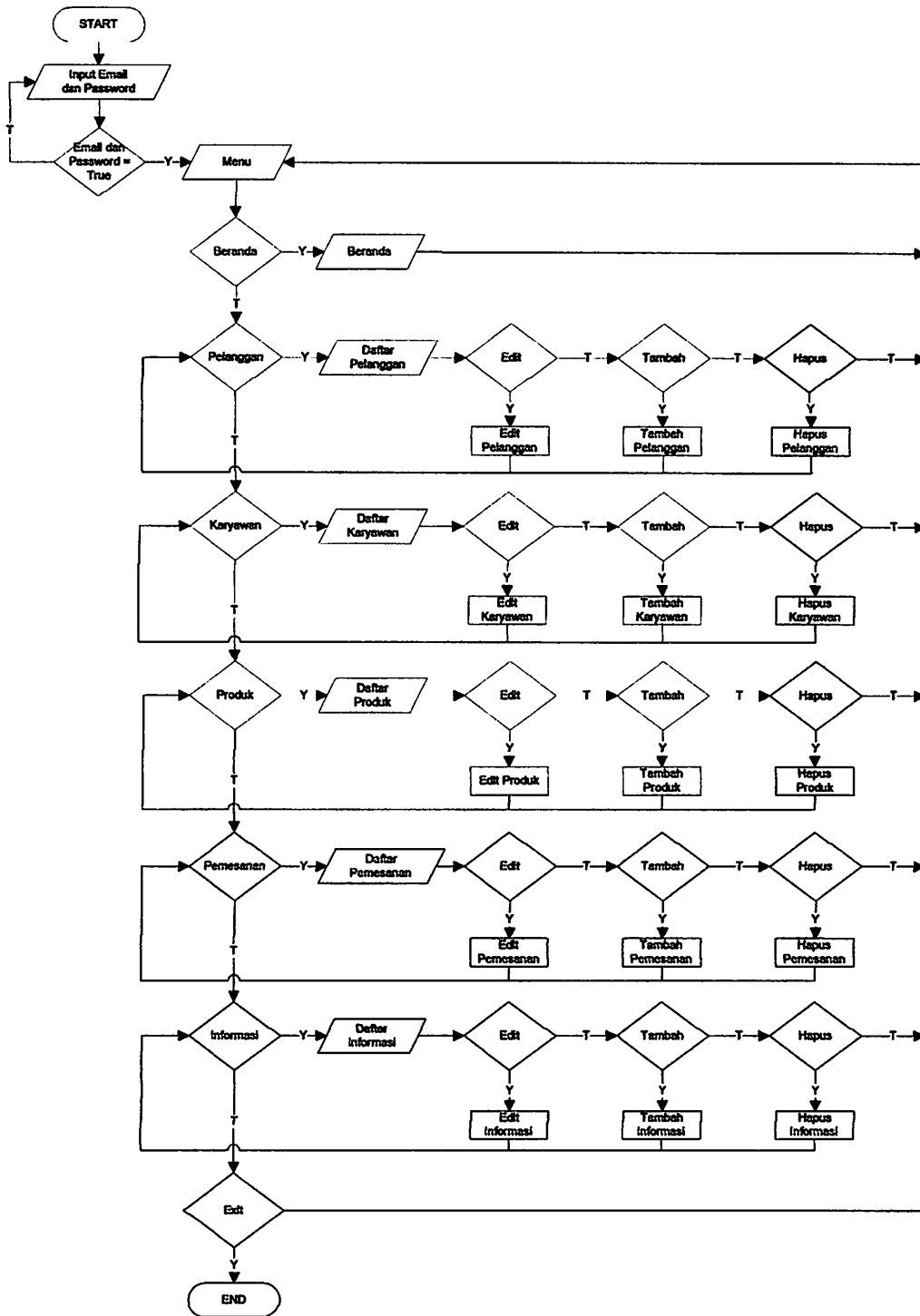
Pada Gambar 3.4 dibawah dijelaskan bahwa pada aplikasi *mobile* terdapat beberapa menu untuk melakukan transaksi pemesanan makanan siap saji.



**Gambar 3.4 Struktur Navigasi Pada Aplikasi Mobile**

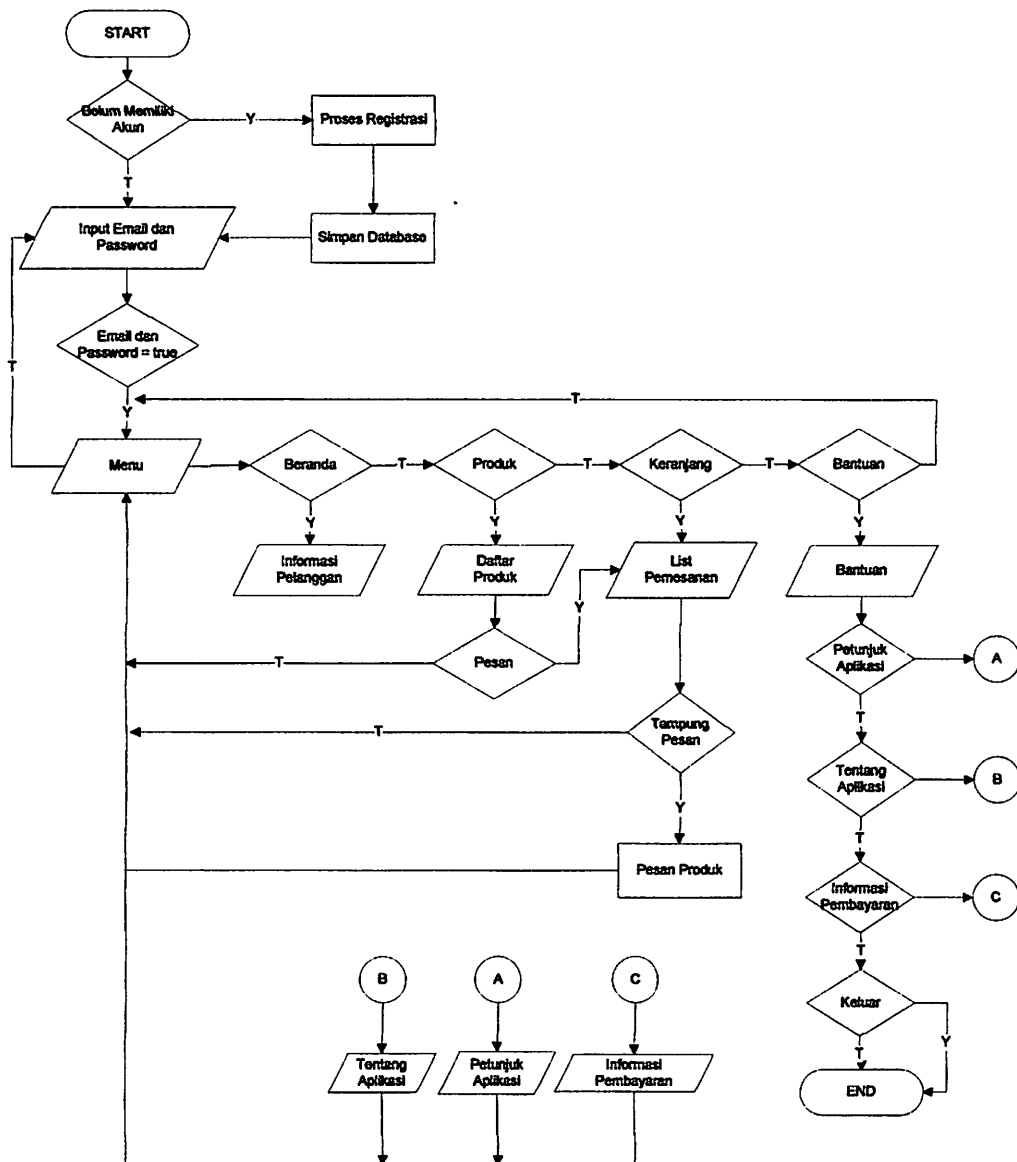
### 3.2.2 Rancangan Diagram Alir

Diagram alir (*Flowchart*) merupakan suatu gambaran secara grafik yang terdiri dari simbol-simbol dari algoritma dalam suatu program yang digunakan untuk menyatakan arah dari alur program. Pada Gambar 3.5 dibawah menjelaskan tentang proses ketika menjalankan sistem pertama kali, dimana *administrator* harus menginputkan *email* dan *password*. Apabila *email* dan *password* bernilai *true*, maka *admin* dapat masuk pada halaman *admin* dan apabila bernilai *false*, maka akan dikembalikan pada *form login*. Pada halaman *admin* terdapat 6 menu pilihan, yaitu beranda, daftar pelanggan, daftar karyawan, daftar informasi, daftar produk, daftar pesanan. *Administrator* dapat melakukan pengolahan data seperti menambah, mengedit dan menghapus data-data yang ada pada menu-menu tersebut.



Gambar 3.5 Flowchart Pada Aplikasi Server

Pada Gambar 3.6 dibawah menjelaskan tentang proses pada aplikasi *mobile* ketika pelanggan ingin melakukan pemesanan makanan siap saji. Dalam aplikasi *mobile* terdapat 5 menu yaitu beranda, produk dan logout. Pada menu produk tersedia daftar produk dan tombol untuk melakukan pemesanan makanan siap saji.

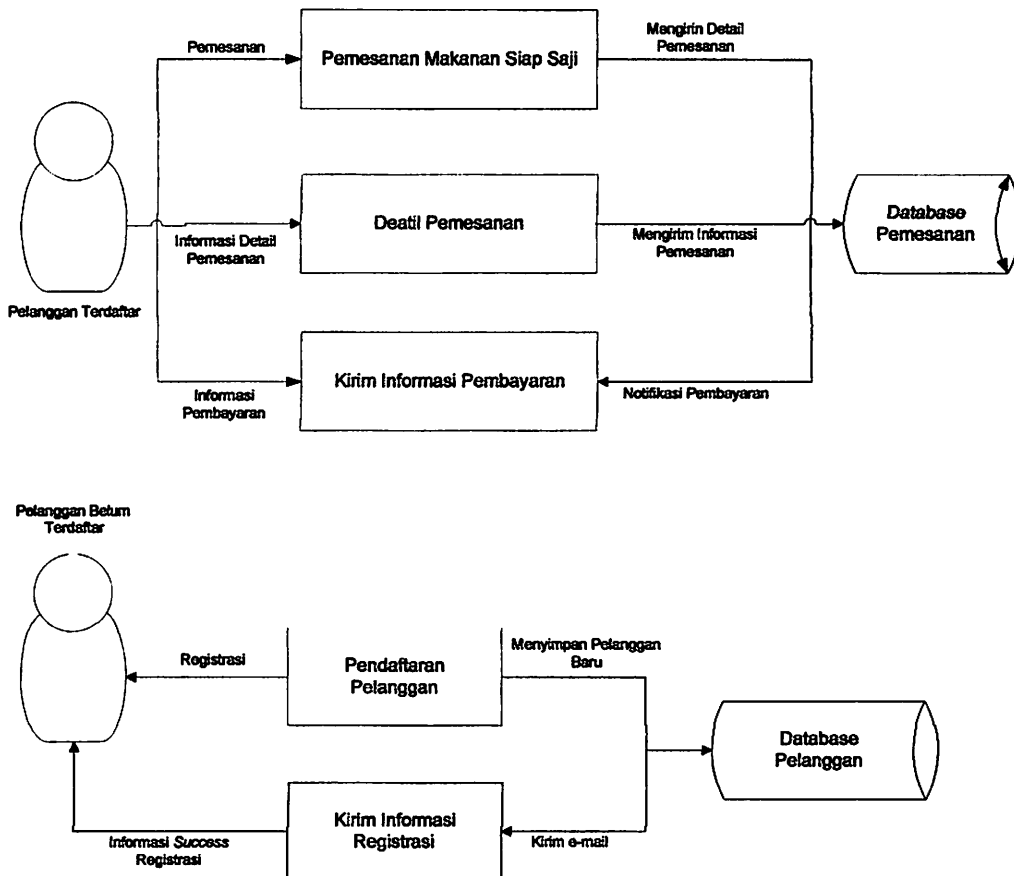


**Gambar 3.6** *Flowchart* Pada Aplikasi *Mobile*

### 3.2.3 Rancangan Proses Pemesanan

Pada Gambar 3.7 dibawah menjelaskan proses Layanan Antar Pemesanan makanan siap saji. Pelanggan yang belum terdaftar harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Data-data registrasi pelanggan akan di simpan ke dalam *database* sebagai informasi data pelanggan. Pelanggan yang sudah terdaftar akan menerima *sms* dari *server* berupa informasi berhasil melakukan registrasi, kemudian pelanggan dapat langsung melakukan *login* ke dalam aplikasi.

Data pemesanan makanan siap saji akan disimpan ke dalam *database* pada tabel pesanan. Pada saat selesai melakukan pemesanan, daftar pemesanan beserta jumlah bayar akan tampil pada aplikasi *mobile*. Berikut adalah proses Layanan Antar Pemesanan makanan siapsaji yang dapat dilihat pada Gambar 3.7.

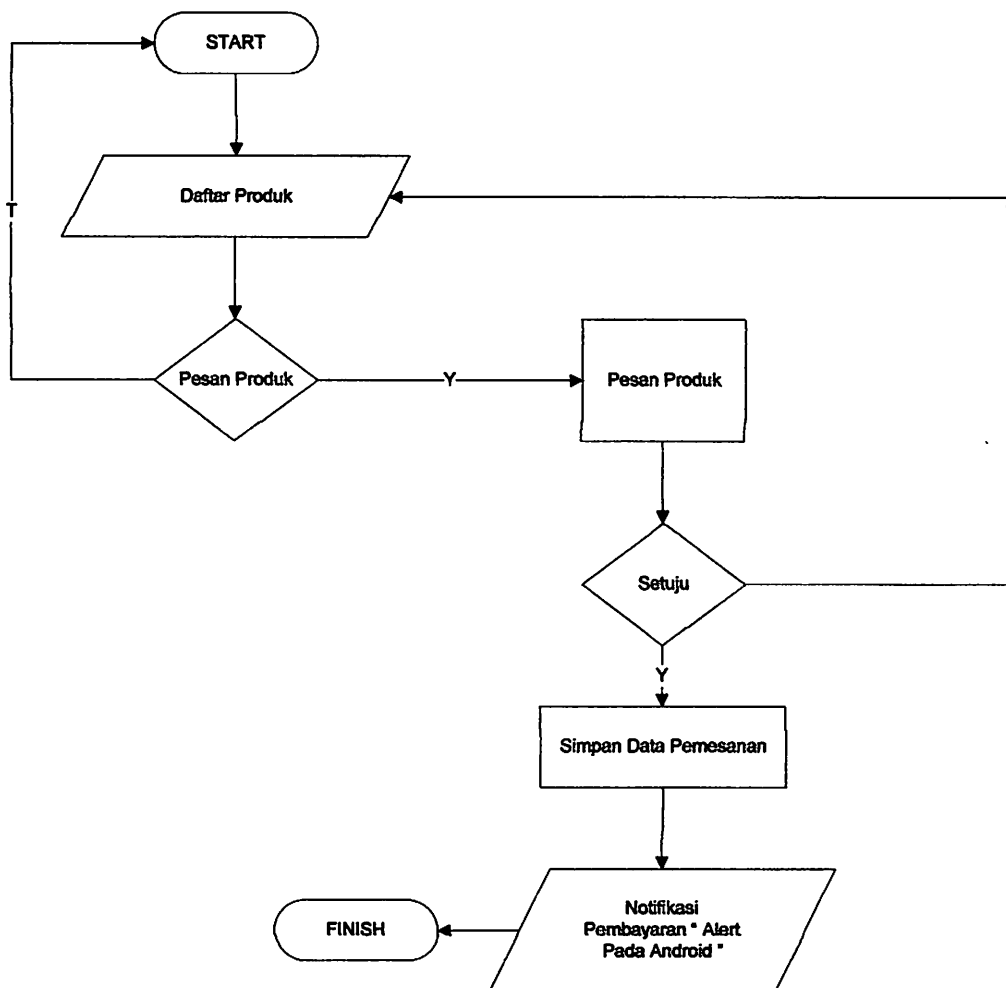


**Gambar 3.7** Proses Layanan Antar Pemesanan Makanan Siap Saji



### 3.2.4 Flowchart *Auto Notification* Pada Proses Pemesanan

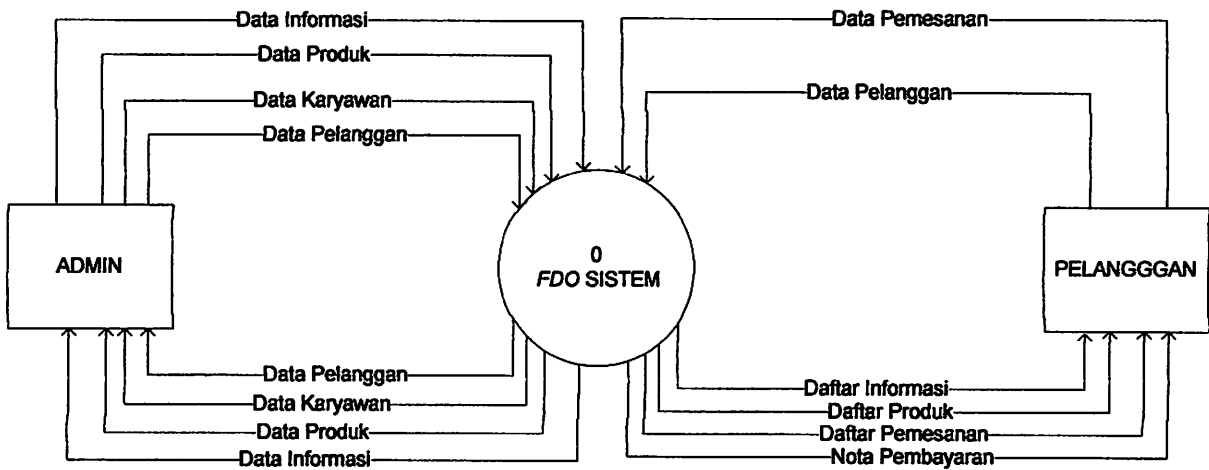
Pada Gambar 3.8 menjelaskan proses *auto notification* terhadap pelanggan ketika melakukan pemesanan makanan siap saji. Berikut adalah *flowchart auto notification* yang dapat dilihat pada Gambar 3.8.



**Gambar 3.8** *Flowchart Auto Notification* Pada Proses Pemesanan

### 3.2.5 Rancangan Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Data Flow Diagram level 0 adalah diagram pertama dari suatu *DataFlow Diagram* yang menggambarkan intensitas-intensitas yang berhubungan secara global. Berikut adalah rancangan data flow diagram yang dapat dilihat pada Gambar 3.9.

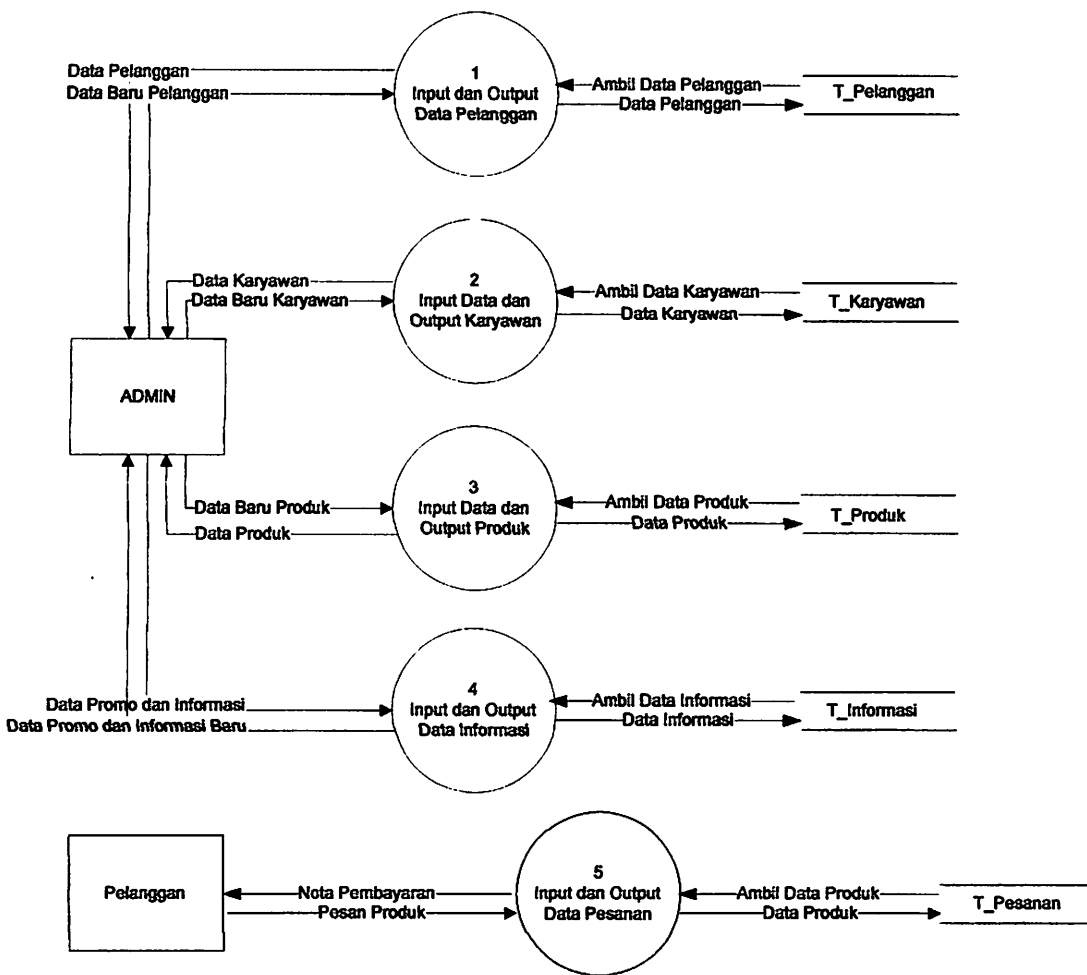


**Gambar 3.9** *Data Flow Diagram Level 0*

Pada gambar 3.9 dijelaskan bahwa *admin* bertindak dalam menginputkan data pelanggan, data karyawan, data produk, data informasi dan data kirim sms. Sedangkan Pelanggan bertindak dalam menginputkan data pelanggan dan data pesanan.

### 3.2.6 Rancangan *Data Flow Diagram*(DFD)Level 1

Tahap selanjutnya yaitu perancangan *Data Flow Diagram* Level 1 yang dapat dilihat pada Gambar 3.10.

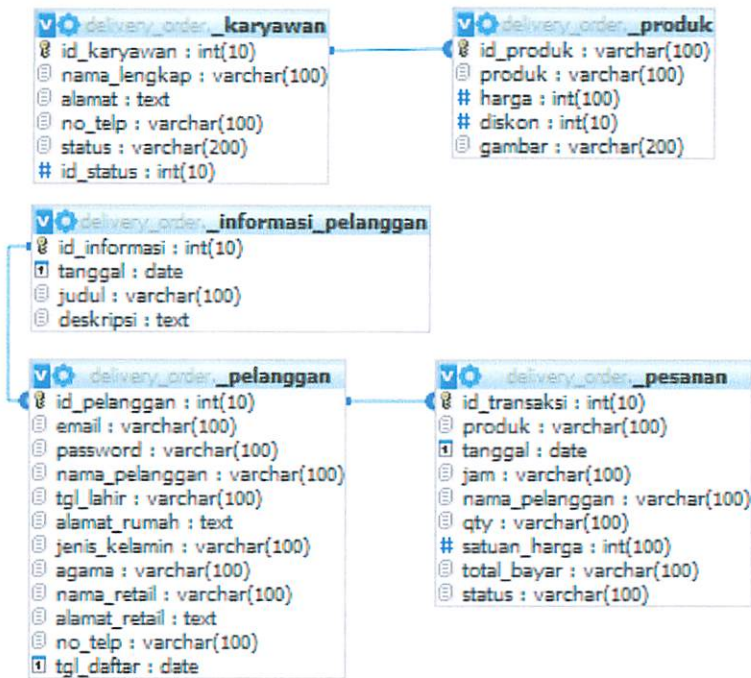


**Gambar 3.10** Data Flow Diagram Level 1

Pada Gambar 3.10 dijelaskan bahwa input data yang dilakukan *admin* dan pelanggan akan disimpan pada tabel-tabel yang ada dalam *database*. Pada saat *admin* menginputkan data pelanggan, data akan disimpan pada tabel pelanggan. Pada saat *admin* menginputkan data karyawan, data produk, dan data informasi data akan disimpan pada tabel karyawan, tabel produk dan tabel informasi. Pada saat pelanggan menginputkan data pelanggan dan data pesanan, data akan disimpan pada tabel pelanggan dan tabel pesanan.

### 3.2.7 Entyty Relation Diagram(ERD)

*Entyty Relation Diagram* merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Berikut adalah model struktur data dan hubungan antara data yang dapat dilihat pada gambar 3.11.



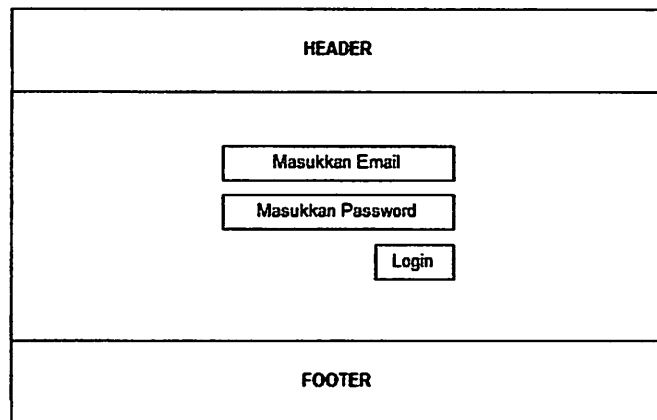
**Gambar 3.11** Entyty Relation Diagram

### 3.3 Desain Interface Sistem

Pada tahap selanjutnya adalah membuat rancangan desain *interface* sistem dalam bentuk prototipe.

#### 3.3.1 Halaman *Login Admin*

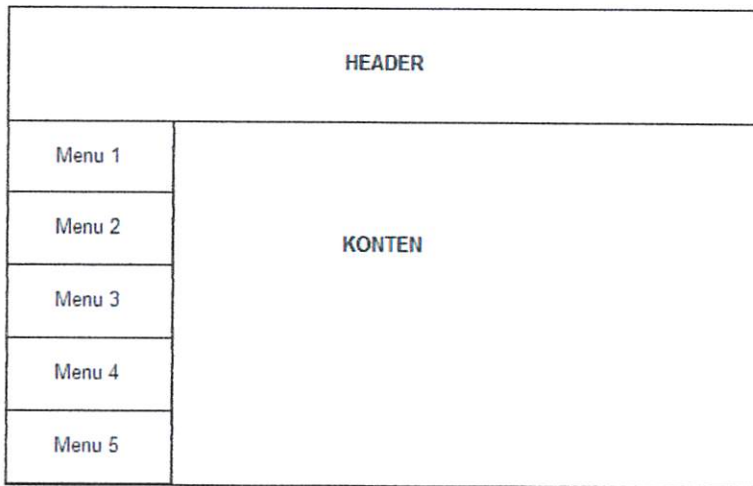
Halaman login admin merupakan halaman pada bagian *web* yang digunakan oleh *admin* untuk masuk ke halaman *admin*. Pada *login admin* terdapat dua *form* yang harus diisi untuk dapat masuk ke halaman *admin* yaitu *email* dan *password*. Berikut adalah prototipe untuk desain halaman *login admin* yang dapat dilihat pada gambar 3.12.



**Gambar 3.12** *Desain Prototipe Halaman Login Admin*

#### 3.3.2 Halaman Menu *Administrator*

Halaman menu *administrator* merupakan halaman khusus untuk *administrator* dalam melakukan manajemen data. Pada halaman ini berisi menu–menu yang akan memudahkan *admin* untuk mengolah seluruh data yang ada, seperti menambah, merubah, dan menghapus data yang ada. Berikut adalah prototipe untuk desain halaman *admin* yang dapat dilihat pada gambar 3.13.



**Gambar 3.13** *Desain Prototipe Halaman Menu Administrator*

### 3.3.3 Form Login Android Mobile

Form login *android mobile* merupakan form yang digunakan user atau pelanggan untuk masuk ke halaman menu utama pada aplikasi pesanan makanan siap saji. Terdapat dua *form* yang harus diisi yaitu *email* dan *password*. Berikut adalah prototipe untuk desain *form login* pada aplikasi *mobile* yang dapat dilihat pada gambar 3.14.

FOOD DELIVERY ORDER

MASUK

DAFTAR

**Gambar 3.14** *Desain Prototipe Form Login Android Mobile*

### 3.3.4 Form Registrasi Android Mobile

Untuk pelanggan yang belum memiliki akun, dapat melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan memilih *button* daftar yang terletak di bawah *button login*. Terdapat beberapa *form* yang harus di isi pada *form* registrasi untuk melengkapi

beberapa data diri pelanggan. Berikut adalah prototipe untuk desain *form* registrasi yang dapat dilihat pada Gambar 3.15.

Masukkan Nama Lengkap	
MASUKKAN EMAIL	
Masukkan Password	
Masukkan Tanggal Lahir	
Masukkan Alamat Rumah	
Masukkan Jenis Pekerjaan	
Masukkan Agama	
Masukkan No. Telp	
<input type="button" value="KEMBALI"/> <input type="button" value="DAFTAR"/>	

**Gambar 3.15** *Desain Prototipe Form Registrasi*

### 3.3.5 Tampilan Menu Beranda

Berikut adalah prototipe untuk desain halaman menu beranda yang dapat dilihat pada Gambar 3.16.

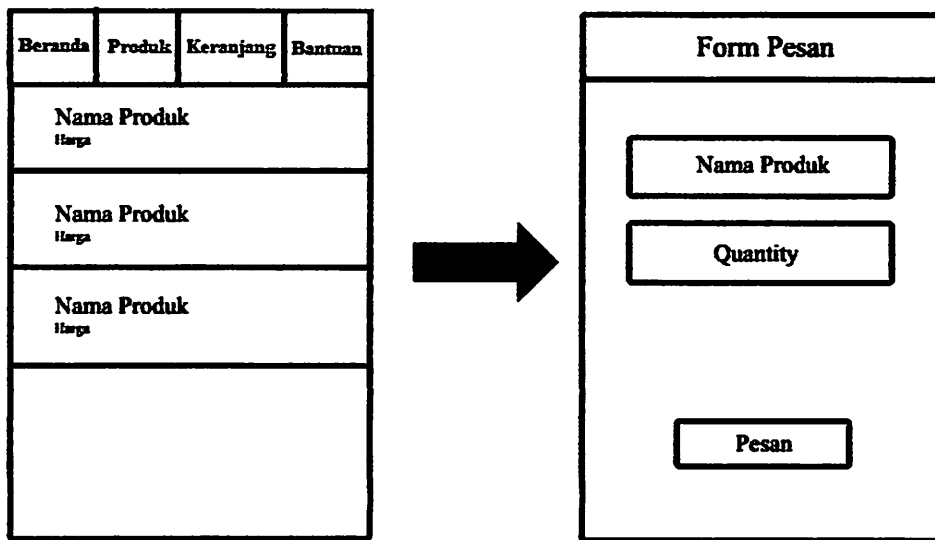
Beranda	Produk	Keranjang	Bantuan
<b>Petunjuk Aplikasi</b>			
<b>Tentang Aplikasi</b>			
<b>Informasi Pembayaran</b>			
<b>Keluar Aplikasi</b>			

**Gambar 3.16** *Desain Prototipe Android Mobile Menu Beranda*

Pada menu beranda berisi berupa informasi – informasi berupa promosi, pengumuman penting dan kumpulan berita yang berkaitan dengan usaha bisnis Layanan Antar Makanan Siap Saji.

### 3.3.6 Tampilan Menu Produk

Berikut adalah prototipe untuk desain halaman menu produk yang dapat dilihat pada Gambar 3.17.

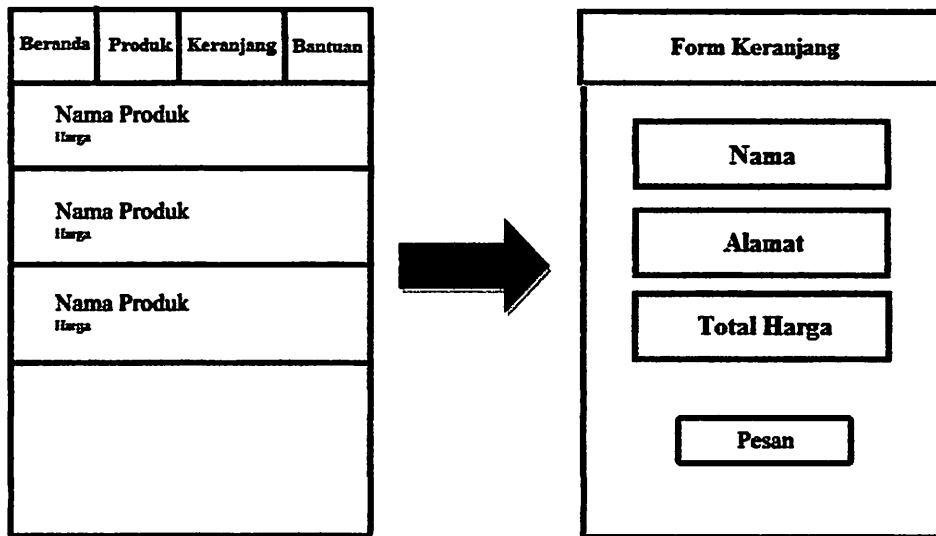


**Gambar 3.17 Desain Prototipe Android Mobile Menu Produk**

### 3.3.7 Tampilan Menu Keranjang

Berikut adalah prototipe untuk desain halaman menu keranjang yang dapat dilihat pada Gambar 3.18

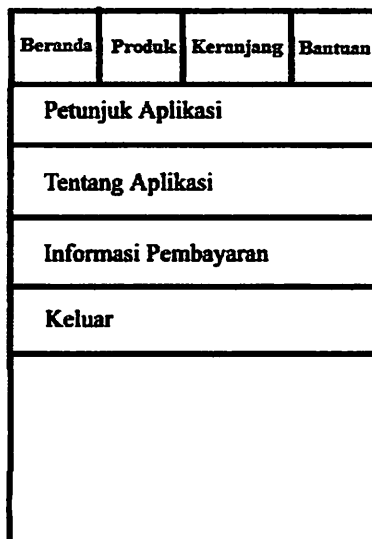




**Gambar 3.18** *Desain Prototipe Android Mobile Menu Keranjang*

### 3.3.8 Tampilan Menu Bantuan

Berikut adalah prototipe untuk desain halaman menu bantuan yang dapat dilihat pada Gambar 3.19.



**Gambar 3.19** *Desain Prototipe Android Mobile Menu Bantuan*

Pada Gambar 3.19 adalah menu bantuan yang berisi tentang petunjuk aplikasi, tentang aplikasi, informasi pembayaran dan menu keluar dari aplikasi.

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 4.1 Implementasi Sistem

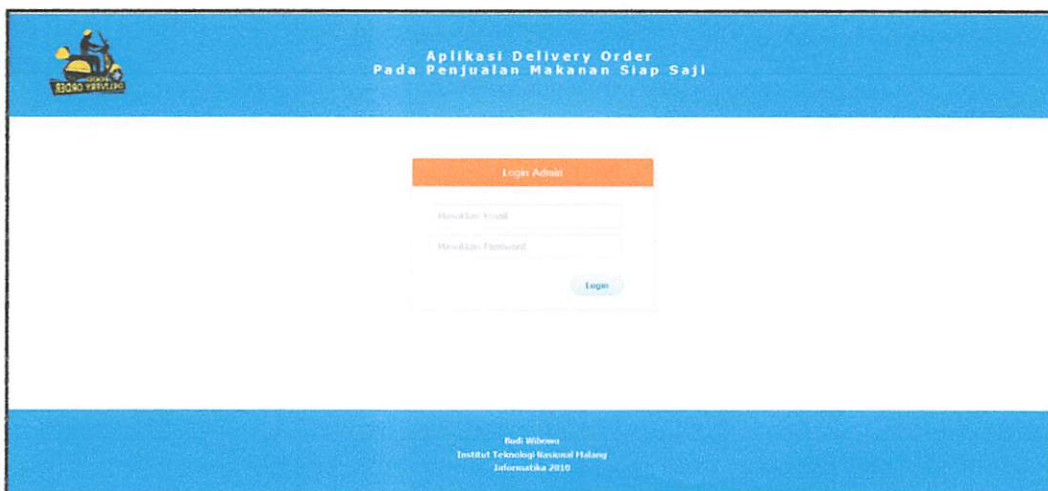
Tahap implementasi sistem merupakan tahapan yang dilakukan dengan menerapkan hasil desain yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman berbasis *web* dan *android*, yaitu PHP dan Java sehingga prosedur-prosedur yang telah dibuat dapat menghasilkan suatu keluaran seperti yang diharapkan.

#### 4.1.2 Bagian Administrasi

Halaman administrasi merupakan tampilan yang digunakan untuk seorang administrator. Pada halaman ini berisi daftar menu-menu yang digunakan untuk mengolah data yang ada, seperti halnya dengan menambah, merubah dan menghapus data yang ada.

##### 4.1.2.1 Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman yang pertama kali muncul pada saat aplikasi *web* dijalankan, dimana pada halaman ini terdapat *form* yang harus diisi dengan *email* dan *password administrator* agar dapat masuk ke dalam halaman administrasi. Jika *email* dan *password* benar maka akan menuju halaman administrasi. Berikut adalah gambar desain halaman *login* yang dapat dilihat pada gambar 4.1.

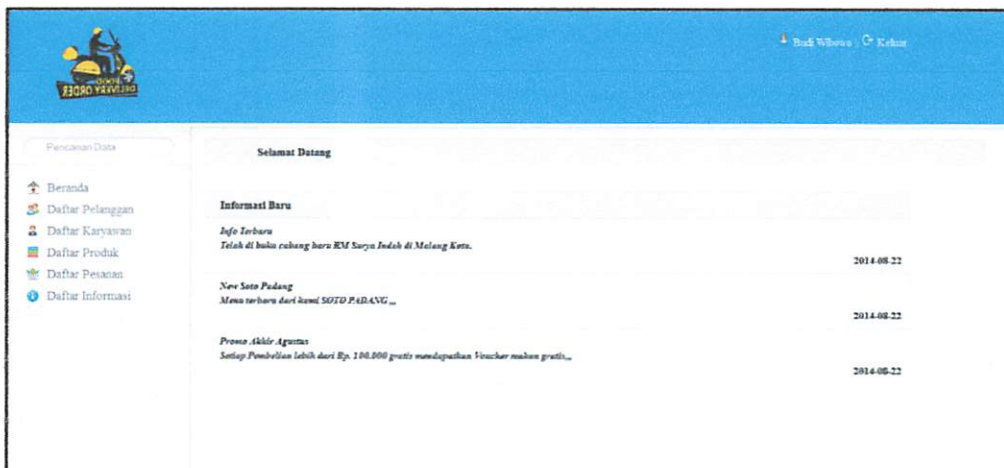


Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar 4.1 menjelaskan tentang halaman login pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

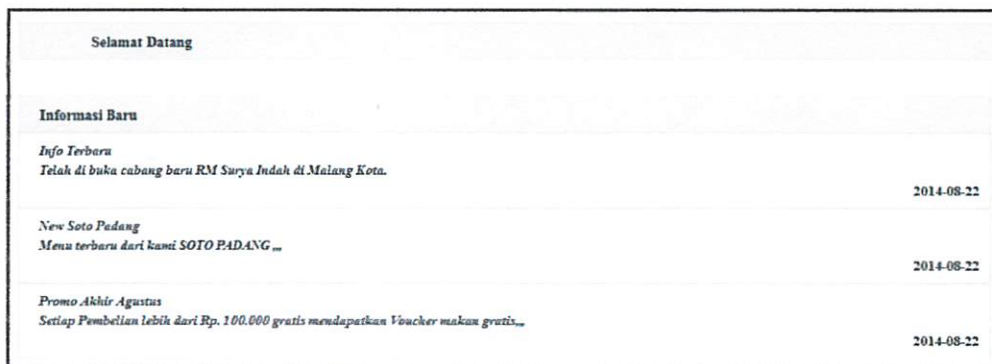
#### 4.1.2.2 Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman pertama yang ditampilkan ketika pertama kali masuk ke halaman administrasi. Berikut adalah tampilan halaman beranda pada halaman administrasi yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2** Tampilan Halaman Beranda

Dalam gambar 4.2 halaman beranda terdapat informasi *up-to-date*, seperti informasi yang ditampilkan pada pelanggan. Berikut adalah tampilan informasi pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



**Gambar 4.3** Tampilan Informasi Baru Pada Halaman Beranda

### 4.1.2.3 Tampilan Halaman Daftar Pelanggan

Halaman daftar pelanggan merupakan halaman yang menampilkan data-data pelanggan yang sudah terdaftar. Pada menu ini *admin* juga dapat menambah data pelanggan baru, merubah dan menghapus data-data pelanggan yang telah terdaftar. Berikut adalah tampilan daftar pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 4.4.

No	Nama Pelanggan	Email	Alamat Rumah	Jenis Kelamin	Agama	No. Telp	Terdaftar	Aksi
1	Bima Angga Putra	bima@gmail.com	Jl. Ngepak 69 - Malang	Laki-Laki	Islam	085642315200	2014-07-09	
2	Diana Suryo	diana@yahoo.com	Jl. Jember Ayan No. 15 - Malang	Laki-Laki	Islam	0813452843	2014-06-18	

**Gambar 4.4** Tampilan Halaman Daftar Pelanggan

Pada gambar 4.4 menjelaskan tentang halaman daftar pelanggan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

### 4.1.2.4 Tampilan Halaman Tambah Data Pelanggan

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk menambah daftar pelanggan baru. Berikut adalah tampilan halaman tambah pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 4.5.

**Gambar 4.5** Tampilan Halaman Tambah Pelanggan

Pada gambar 4.5 menjelaskan tentang halaman tambah pelanggan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.5 Tampilan Halaman Edit Data Pelanggan

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk merubah data pelanggan yang ada. Berikut adalah tampilan halaman edit pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 4.6.

**Gambar 4.6** Tampilan Halaman Edit Pelanggan

Pada gambar 4.6 menjelaskan tentang halaman edit pelanggan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji

#### 4.1.2.6 Tampilan Halaman Daftar Karyawan

Halaman daftar karyawan merupakan halaman yang menampilkan semua data-data karyawan yang ada. Pada menu ini *admin* dapat menambah, merubah dan menghapus data karyawan yang ada. Berikut adalah tampilan daftar karyawan yang dapat dilihat pada gambar 4.7.

No	Nama Karyawan	Alamat	No. Telp	Status	Aksi
1	Papa Sukma Sulaksana	Jl. Sumbu Sari Blok Ledakan RT RW 04 02 - Malang	081675326437	Koki	
2	Budi Wibowo	Jl. Perumahan Gang 5 No 58 - Malang	085631747714	Staff	
3	Karina Yutha Amara	Desa Kemambang Iri No 89 Sidoarjo	08563211889	Kasir	
4	Arggetta Panambita	Jl. Perumahan No. 163 B - Malang	081223415661	Pelayan	
5	Arya Wida Pratama	Jl. Jakarta No 43 - Malang	08243000001	Pelayan	
6	Chandra Escha Sepyama	Jl. Penezoq 8 laning 77B - Malang	08983222277	Pelayan	

**Gambar 4.7** Tampilan Halaman Daftar Karyawan

Pada gambar 4.7 menjelaskan tentang halaman daftar karyawan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.7 Tampilan Halaman Tambah Data Karyawan

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk menambah daftar karyawan baru. Berikut adalah tampilan halaman tambah karyawan yang dapat dilihat pada gambar 4.8.

**Gambar 4.8** Tampilan Halaman Tambah Karyawan

Pada gambar 4.8 menjelaskan tentang halaman tambah karyawan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.8 Tampilan Halaman Edit Data Karyawan

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk merubah data karyawan yang ada. Berikut adalah tampilan halaman edit data karyawan yang dapat dilihat pada gambar 4.9.

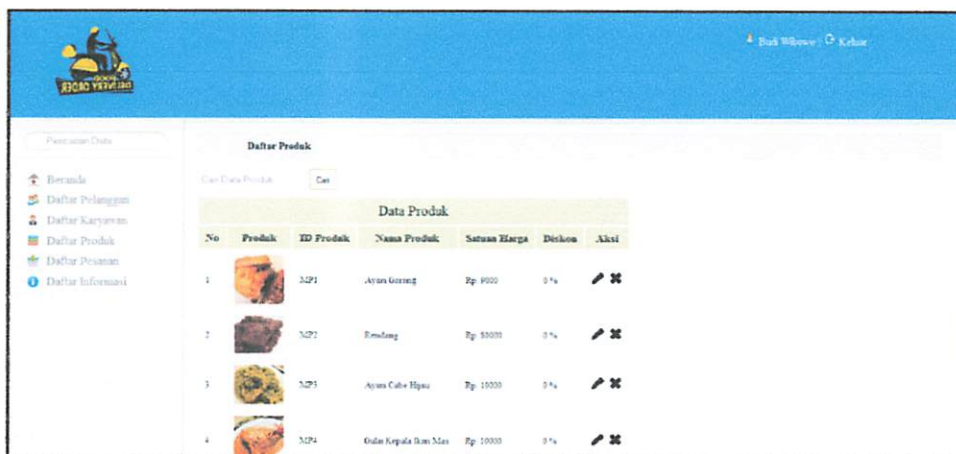


**Gambar 4.9** Tampilan Halaman Edit Karyawan

Pada gambar 4.9 menjelaskan tentang halaman edit pelanggan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.9 Halaman Daftar Produk

Halaman daftar produk merupakan halaman yang menampilkan daftar produk yang ada. Pada menu ini *admin* dapat menambah, merubah dan menghapus data produk yang ada. Berikut adalah tampilan daftar produk yang dapat dilihat pada gambar 4.10.

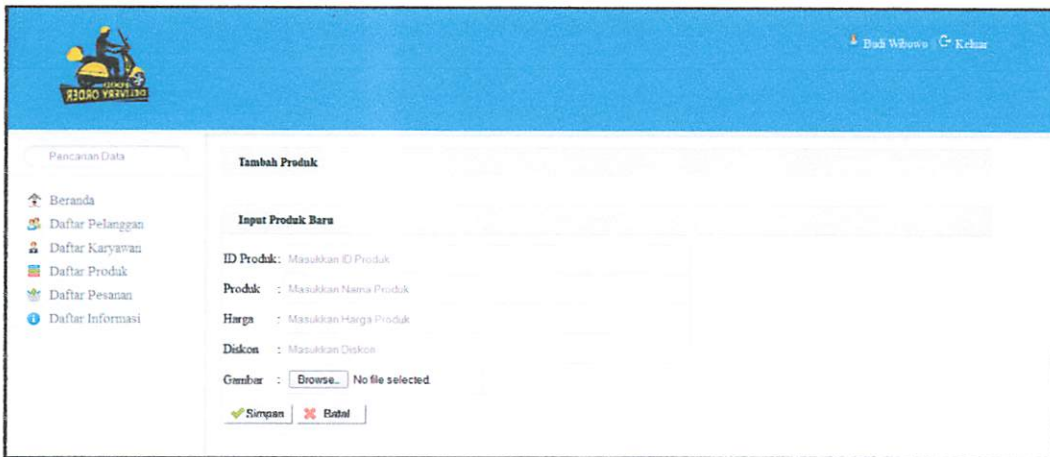


**Gambar 4.10** Tampilan Halaman Daftar Produk

Pada gambar 4.10 menjelaskan tentang halaman daftar produk pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.10 Tampilan Halaman Tambah Produk

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk menambah daftar produk baru. Berikut adalah tampilan halaman tambah produk yang dapat dilihat pada gambar 4.11.



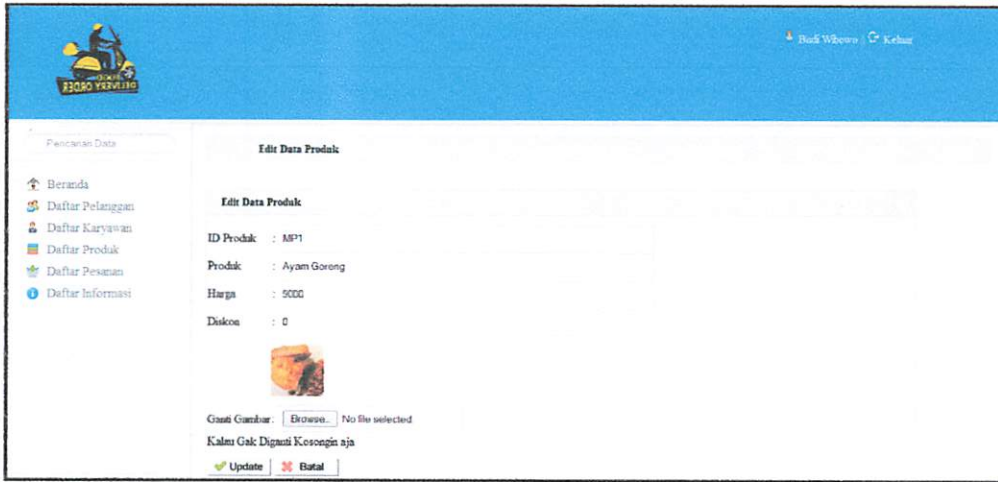
**Gambar 4.11** Tampilan Halaman Tambah Produk

Pada gambar 4.11 menjelaskan tentang halaman tambah produk pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.11 Tampilan Halaman Edit Produk

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk merubah data produk yang ada. Berikut adalah tampilan halaman edit produk yang dapat dilihat pada gambar 4.12.





**Gambar 4.12** Tampilan Halaman Edit Produk

Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang halaman edit produk pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.12 Tampilan Halaman Daftar Pesan

Halaman daftar pesan merupakan halaman yang menampilkan daftar pesanan produk yang ada. Pada halaman ini *admin* hanya dapat merubah status pesanan dan menghapus daftar pesanan. Berikut adalah tampilan daftar pesan yang dapat dilihat pada gambar 4.13.

No	Tanggal	Jam	Nama Pemesan	ID Transaksi	Produk	Qty	Harga	Grand Total	Status	Aksi
1	2014-07-01	14:47	Doree	20141234	Carbonara	4	Rp 75000	Total Bayar Rp 300000	Batal	✂️ 🗑️
2	2014-07-01	14:42	Ponggy	20141235	Carbonara	1	Rp 75000	Total Bayar Rp 75000	Lunas	✂️ 🗑️
3	2014-07-01	7:22:55	Bena Anggara	20141237	Carbonara	1	Rp 75000	Total Bayar Rp 356250	Dekam	✂️ 🗑️
4	2014-07-01	7:08:21	Danu Sepanto	20141238	Bread Lusciano	1	Rp 74000	Total Bayar Rp 148000	Proses	✂️ 🗑️

**Gambar 4.13** Tampilan Halaman Daftar Pesanan

Pada gambar 4.13 menjelaskan tentang halaman daftar pesanan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.13 Tampilan Halaman Edit Status Pesan

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk merubah status pesanan. Berikut adalah tampilan halaman edit status pesan yang dapat dilihat pada gambar 4.14.

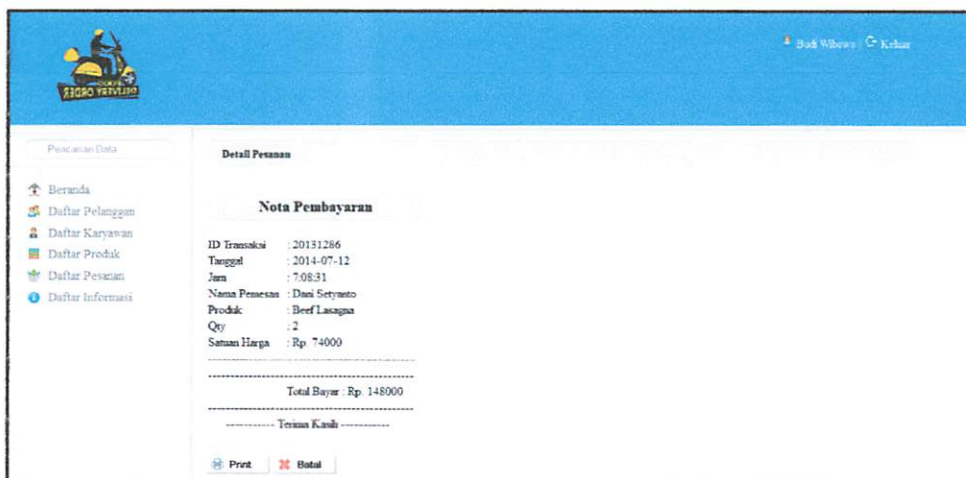


**Gambar 4.14** Tampilan Edit Status Pesan

Pada gambar 4.14 menjelaskan tentang halaman edit status pesan pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.14 Halaman Print Nota Pembayaran

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk mencetak nota pembayaran. Berikut adalah tampilan halaman cetak nota pembayaran yang dapat dilihat di gambar 4.15

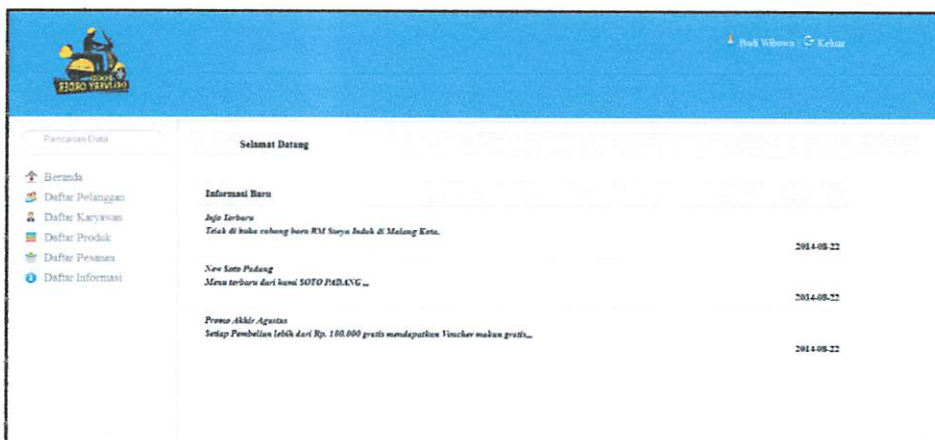


**Gambar 4.15** Tampilan Cetak Nota Pembayaran

Pada gambar 4.15 menjelaskan tentang halaman cetak nota pembayaran pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.15 Tampilan Halaman Daftar Informasi

Halaman daftar informasi merupakan halaman yang menampilkan daftar informasi pelanggan. Berikut adalah tampilan daftar informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.16.



**Gambar 4.16** Tampilan Daftar Informasi

Pada gambar 4.16 menjelaskan tentang halaman daftar informasi pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

#### 4.1.2.16 Tampilan Halaman Tambah Informasi

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk menambah daftar informasi pelanggan. Berikut adalah tampilan halaman tambah informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.17.

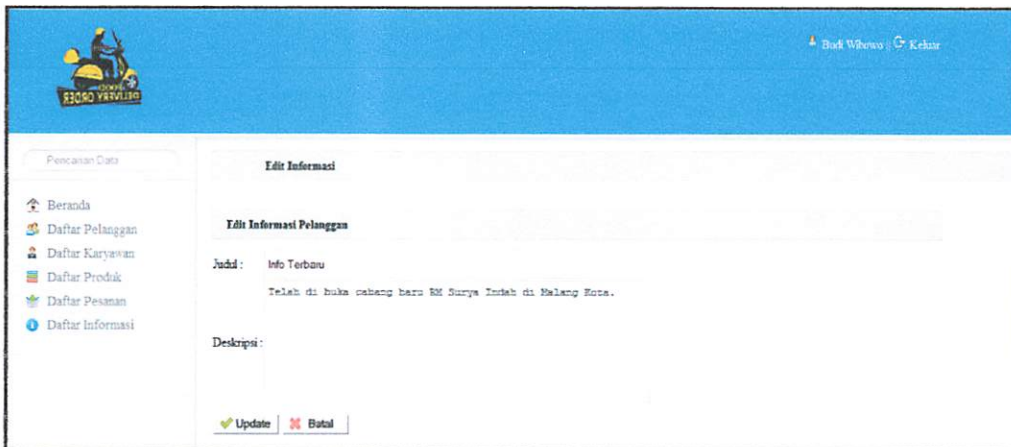


**Gambar 4.17** *Tampilan Tambah Informasi*

Pada gambar 4.17 menjelaskan tentang halaman tambah informasi pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji

#### 4.1.2.17 Tampilan Halaman Edit Informasi

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *admin* untuk merubah daftar informasi pelanggan. Berikut adalah tampilan halaman edit daftar informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.18.



**Gambar 4.18** *Tampilan Edit Informasi*

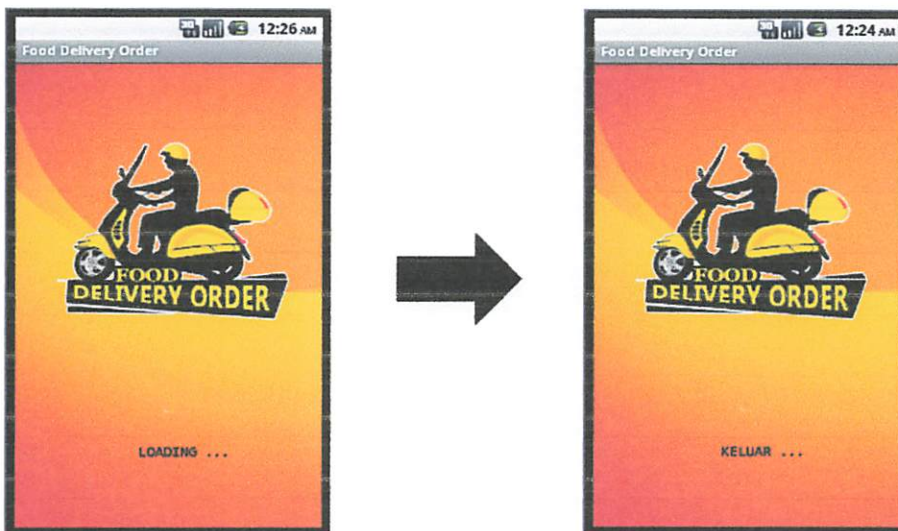
Pada gambar 4.18 menjelaskan tentang halaman edit informasi pada *web server* Layanan Antar Makanan Siap Saji.

### 4.1.3 Bagian Pelanggan

Bagian pelanggan merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang akan digunakan untuk para pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan produk. Pada bagian ini pelanggan hanya dapat melihat daftar informasi, daftar produk yang di *managemen* oleh *administrator server*, melakukan pemesanan dan merubah profil data.

#### 4.1.3.1 *Splash Screen*

*Splash screen* merupakan tampilan *loading* awal ketika aplikasi *mobile* dijalankan. Terdapat 2 fungsi *splash* yang ditampilkan yaitu *splash in*, ketika aplikasi pertama kali dibuka dan *splash out*, ketika aplikasi ditutup. Berikut tampilan *splash screen* yang dapat dilihat pada gambar 4.19.



**Gambar 4.19** *Tampilan Splash Screen*

Gambar 4.19 merupakan tampilan dari *splash in* dan tampilan dari *splash out*.

#### 4.1.3.2 *Form Login*

*Form login* merupakan *form* yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem. Terdapat *edit textemail* dan *password* yang harus diisi oleh pelanggan. Jika *email* dan *password* benar, maka pelanggan akan masuk ke dalam sistem. Berikut adalah tampilan *form login* yang dapat dilihat pada gambar 4.20.

Gambar 4.20 Tampilan Form Login

#### 4.1.3.3 Form Daftar Pelanggan

Form daftar pelanggan merupakan form yang digunakan apabila user belum terdaftar sebagai pelanggandalam sistem. Pada form ini user diminta untuk mengisi data-data pribadi. Berikut adalah tampilan form daftar pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 4.21.

Gambar 4.21 Tampilan Form Daftar Pelanggan

#### 4.1.3.4 Menu Beranda

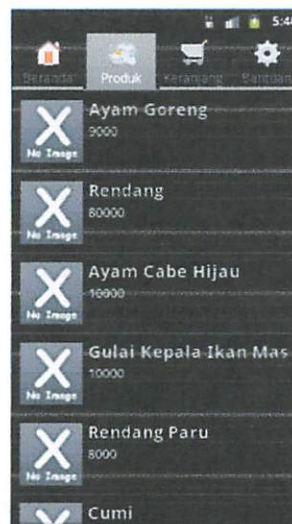
Menu beranda merupakan menu pertama kali yang ditampilkan pada saat pelanggan berhasil masuk ke dalam sistem. Pada menu ini menampilkan berbagai informasi pelanggan seperti daftar promo dan daftar produk baru yang akan dikeluarkan. Berikut adalah tampilan menu beranda yang dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan Menu Beranda

#### 4.1.3.5 Menu Produk

Menu produk merupakan menu yang menampilkan daftar produk yang tersedia pada sistem administrasi. Berikut adalah tampilan menu produk yang dapat dilihat pada gambar 4.23.



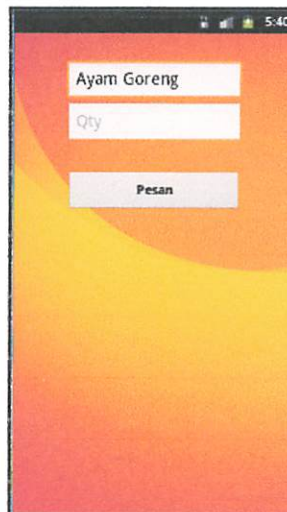
Gambar 4.23 Tampilan Menu Produk





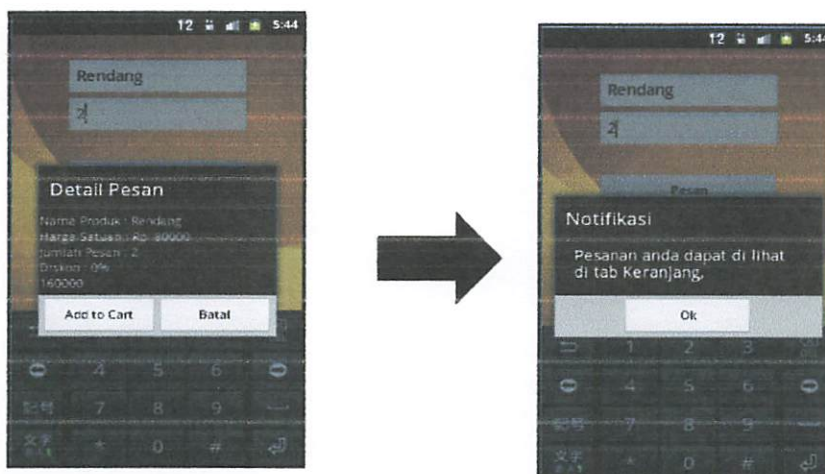
#### 4.1.3.6 Form Qty Menu Pesanan

*Form* pemesanan merupakan *form* untuk melakukan pemesanan produk dengan jumlah terserah pelanggan atau pembeli. Dalam *form* ini pelanggan cukup menginputkan *quantity* produk dalam *edit text*. Berikut adalah tampilan *form* qty menu pemesanan yang dapat dilihat pada gambar 4.24.



**Gambar 4.24** Tampilan Form qty Menu Pemesanan

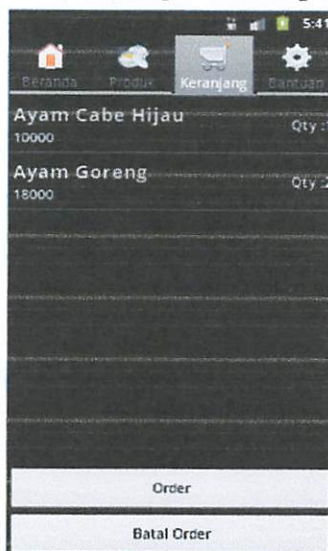
Ketika pelanggan menekan *button* pesan, maka akan muncul dialog detail pemesanan, apabila pelanggan setuju melakukan *order*, detail pemesanan akan dikirim ke *server* dan akan muncul dialog informasi pembayaran pada aplikasi *mobile*. Berikut adalah tampilan dialog detail pemesanan dan informasi pembayaran yang dapat dilihat pada gambar 4.25.



**Gambar 4.25** Tampilan Dialog Detail Pemesanan dan Informasi Pembayaran

#### 4.1.3.7 Menu Keranjang

Menu Keranjang merupakan menu yang tentang pesanan yang telah di pilih. Berikut adalah tampilan menu bantuan yang dapat dilihat pada gambar 4.26.



*Gambar 2.26 Tampilan Menu Keranjang*

#### 4.1.3.8 Menu Form Pesanan

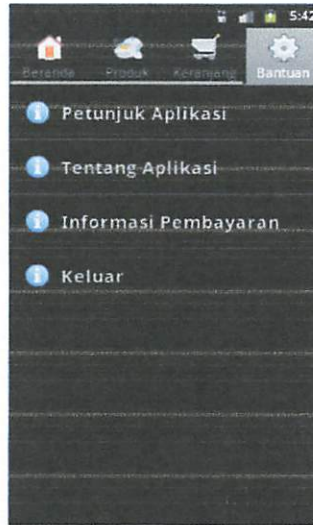
*Form* pesan merupakan *form* untuk melakukan pemesanan produk dengan yang ada di keranjang belanja atau yang sudah di pilih oleh pelanggan. Berikut adalah tampilan *form* pesan yang dapat dilihat pada gambar 2.27



*Gambar 2.27 Tampilan Form Pesanan*

#### 4.1.3.9 Menu Bantuan

Menu bantuan merupakan menu yang berisi informasi-informasi detail tentang aplikasi. Terdapat 4 *activity* dalam menu ini yaitu Petunjuk Aplikasi, Tentang Aplikasi, Informasi Pembayaran dan Keluar. Berikut adalah tampilan menu bantuan yang dapat dilihat pada gambar 4.28.



**Gambar 4.28** Tampilan Menu Bantuan

Pada *activity* Petunjuk Aplikasi berisi tentang definisi dari menu-menu yang ada pada aplikasi *mobile*. Berikut adalah tampilan petunjuk aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 4.29.



**Gambar 4.29** Tampilan Petunjuk Aplikasi

1950-1951

... ..  
... ..  
... ..



...

...

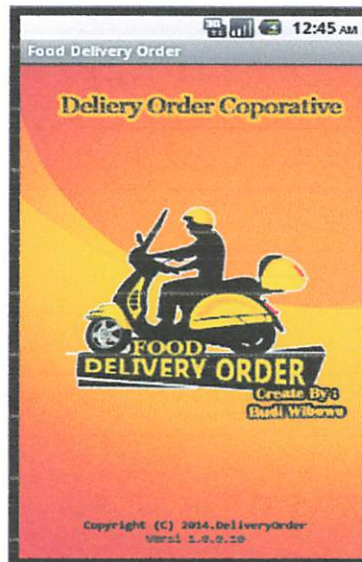
... ..  
... ..

...



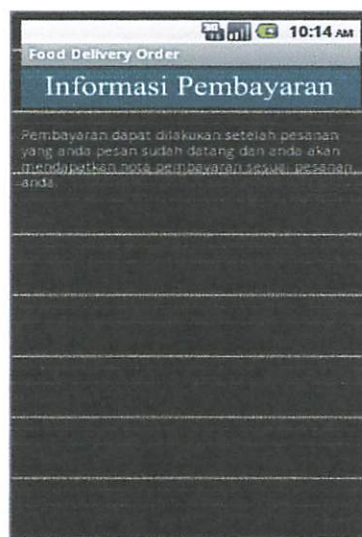
...

Pada *activity* Tentang Aplikasi berisi tentang informasi alamat *Owner Baby Fish*, versi aplikasidan pembuat aplikasi. Berikut adalah tampilan tentang aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 4.30.



**Gambar 4.30** Tampilan Tentang Aplikasi

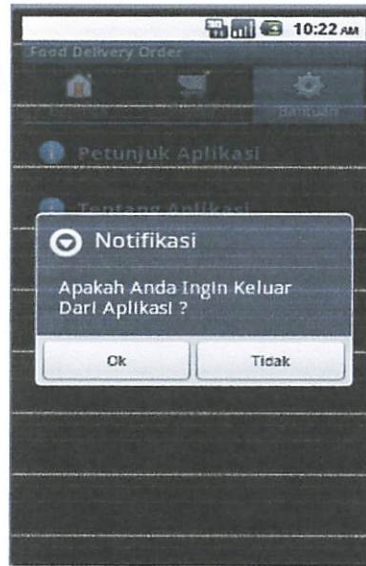
Pada *activity* Informasi Pembayaran berisi tentang petunjuk untuk melakukan proses pembayaran yang harus dilakukan pelanggan. Berikut adalah tampilan Informasi Pembayaran yang dapat dilihat pada gambar 4.31.



**Gambar 4.31** Tampilan Informasi Pembayaran



Pada *activity* Keluar merupakan pilihan untuk keluar dari aplikasi. Berikut adalah tampilan dialog keluar aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 4.32.



**Gambar 4.32** Tampilan Dialog Keluar Aplikasi

## 4.2 Pengujian

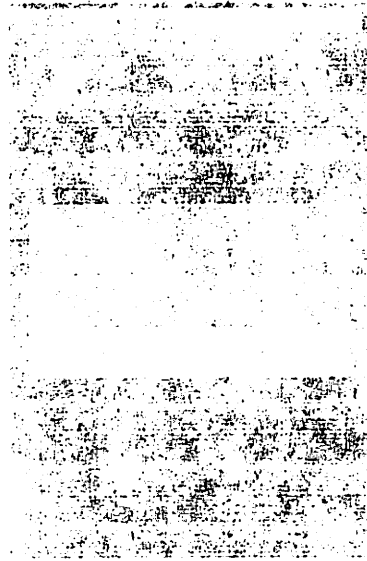
Pengujian adalah tahapan uji coba system dari aplikasi *web* dan *mobile* untuk mengetahui hasil dari implementasi yang telah dilakukan.

### 4.2.1 Pengujian Sistem Aplikasi Web Pada Beberapa Web Browser

Pada bagian pengujian sistem yang dilakukan adalah pengujian terhadap fungsi dari aplikasiberupa proses penambahan data, perubahan data, penghapusan data, pemesanan produk dan koneksi *server* dan *client*. Pada tahapan ini dilakukan dengan dua proses pengujian, yaitu pengujian pada bagian aplikasi berbasis *web* dan pengujian pada bagian aplikasi *mobile*. Berikut adalah data-data yang diperoleh dari hasil pengujian sistem dengan menggunakan beberapa *web browser* untuk aplikasi *web* yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

... dan ...

... dan ...



... dan ...

... dan ...

... dan ...

... dan ...

... dan ...



**Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem Pada Aplikasi Web**

Menu	Proses	Hasil Browser					Presentase
		Mozilla V. 30.0	Chrome V. 35.0	Opera V. 18.0	IE V. 8	Maxthon V. 4.2.1	
Tampilan Aplikasi	Tampilan Aplikasi	Y	Y	Y	T	Y	80%
Login	Proses Login	Y	Y	Y	Y	Y	100%
Pelanggan	Tambah Data Pelanggan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Edit Data Pelanggan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Hapus Data Pelanggan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
Karyawan	Tambah Data Karyawan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Edit Data Karyawan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Hapus Data Karyawan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
Produk	Tambah Data Produk	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Edit Data Produk	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Hapus Data Produk	Y	Y	Y	Y	Y	100%
Pesanan	Edit Status Pesanan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Hapus Data Pesanan	Y	Y	Y	Y	Y	100%
Informasi	Tambah Data Informasi	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Edit Data Informasi	Y	Y	Y	Y	Y	100%
	Hapus Data Informasi	Y	Y	Y	Y	Y	100%
Logout	Proses Logout	Y	Y	Y	Y	Y	100%

*Keterangan :*

*Y : berhasil*

*T : gagal*

Berdasarkan hasil pengujian pada sistem yang diperoleh, semua tampilan dan fungsi proses aplikasi pada aplikasi *web* dapat berjalan 100% pada *web browser* Mozilla Firefox, Chrome, Safari, Maxthon, Opera dan 80% pada *web browser* Internet Explorer.

#### 4.2.2 Pengujian Sistem Aplikasi *Mobile* Pada Beberapa Telepon Genggam

Pada tahapan ini pengujian aplikasi *mobile* dilakukan pada beberapa telepon genggam dengan berbagai versi dari *android*. Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan fungsional dalam pembuatan aplikasi. Berikut adalah tabel hasil pengujian fungsional pada aplikasi *mobile* pada beberapa telepon genggam yang dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 4.2 Hasil Pengujian Sistem Pada Aplikasi Mobile**

Menu	Proses	Hasil				
		A	B	C	D	E
Register	Proses Register	Y	Y	Y	Y	Y
Login	Proses Login	Y	Y	T	T	T
Beranda	Proses Beranda	Y	Y	T	T	T
Produk	Proses Produk	Y	Y	T	T	T
Bantuan	Proses Bantuan	Y	Y	T	T	T
Logout	Proses Logout	Y	Y	T	T	T

*Keterangan :*

*Y : berhasil X : gagal*

*Keterangan Hasil :*

	Type Mobile	Pixel	Operating System	Versi
A	Samsung Galaxy Y S5360	240 x 320	Froyo Yoghurt	2.2.1
B	Samsung Galaxy Mini 2 S6500D	480 x 800	Gingger Bread	2.3.3
C	Andromeda A7*	540 X 960	Ice Cream Sandwich	4.0.1
D	Cross A7S	541 X 960	Jelly Bean	4.1.2
E	samsung Tab 7 Plus	1024 X 600	Jelly Bean	4.2.2

Pada hasil pengujian *systemaplikasi mobile* dengan menggunakan beberapa telepon genggam dengan berbagai type dan ukuran pixel yang berbeda yaitu 240 x 320, 480 x 800, 540 x 960 dan 1024 x 600 aplikasi dapat berjalan 40% baik

#### 4.2.3 Pengujian Proses *Transaksi*

Pada bagian pengujian proses *Transaksi* ini yang dilakukan adalah melakukan pengujian terhadap fitur-fitur *Transaksi* yang ada pada sistem Aplikasi Layanan Antar Makanan Siap Saji Berbasis *Android*. Pada tahap ini dilakukan proses pengujian, yaitu pengujian *Auto Notification* terhadap pelanggan. Berikut hasil pengujian *Auto Notification* dan *Manual Notification* yang dapat dilihat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.3 Hasil Pengujian Auto Notification dan Manual Notification**

No	Proses Auto Notification	Hasil	Prosentase
1	Notifikasi <i>Auto Respon</i> pada pendaftaran pelanggan baru	Y	100%
2	Notifikasi <i>Auto Respon</i> pada pelanggan mengenai informasi pembayaran	X	0%
5	Notifikasi mengenai produk baru, promosi dan diskon kepada pelanggan	Y	50%

*Keterangan :*

*Y : berhasil*

*X : gagal*

Pada tabel 4.6 menjelaskan bahwa pengujian *Auto Notification* dan *Manual Notification* kepada pelanggan dapat berjalan 50%.

## BAB V

### PENUTUP

#### 1.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi layanan antar Makanan Siap Saji pada berbasis *Android*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pada Aplikasi web, dari segi fungsional aplikasi dapat berjalan 100% pada 5 *web browser*, yaitu Mozilla Firefox V.28.0, Opera V.18.0, Maxthon V.4.2.1, Chrome V.33.0 dan Safari V.5.34, 95,65% pada *web browser* Internet Explorer V.8.
2. Pada aplikasi *mobile*, dari segi fungsional aplikasi dapat berjalan 100% yang diuji menggunakan Samsung Galaxi Mini 2, pada pengujian dengan beberapa type dan pixel, aplikasi dapat berjalan 50%. pada *operating sistem* yang diuji antara versi Froyo (2.2.1) hingga versi Jelly Bean (4.1.2).
3. Hasil pengujian responden 20 user dapat di tarik kesimpulan aplikasi layanan antar makanan siap saji ini dapat di terima para peminat makanan kuliner Padang.
4. Hasil yang diperoleh dari penerapan sistem Layanan Antar adalah memberi kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan siap saji.

#### 1.2 Saran

Adapaun saran-saran yang dapat dilakukan terhadap pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi untuk OS 4.04 ( ICS ) dan IOS.
2. Penambahan Notifikasi *Delivery Order Web Client* untuk admin dan petugas pengiriman.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syafri. 2014. *Profile Rumah Makan Padang Surya Indah*. Malang.
- [2] Amin, Rifan. 2013. *Perancangan Aplikasi Mobile Pemesanan Menu Makanan Pada Rumah Makan Carita Berbasis Android*. Institut Teknologi Nasional. Malang.
- [3] Syafri. 2014. *Menu Masakan Padang*. Malang
- [4] Hermanto, Dwi. 2012. *Karya Ilmiah Membangun Bisnis Kuliner Masakan Padang*. Surabaya.
- [5] Safaat, Nazruddin N., M.T. *Pengembangan Aplikasi Mobile berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- [6] Safaat, Nazruddin N., M.T. *Pemograman Aplikasi Android Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Informatika . Bandung.
- [7] Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Andi. Yogyakarta.
- [8] Firdaus. 2007. *7 Jam Belajar Interaktif PHP dan MySQL dengan dreamweaver*. Palembang ; Penerbit Maxikom
- [9] Prayitno, Sarwo. 2013. *Penerimaan Siswa Baru Sekolah Online dengan PHP*. Yogyakarta : Lokomedia.
- [10] Satryaputra, Alfa. 2012. *Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [11] Andriyanto, Bagus, Rahmad; Mudjahidin; Sani, Asrul, Nifsu. 2011. *Pembuatan Sales Force Automation (SFA) Berbasis Android Dengan Menggunakan Eclipse ADT Plugin Studi Kasus Pada Supplier XYZ*. Institut Teknolgi Sepuluh November. Surabaya.
- [12] Rusda, Arini; Sarno, Riyanarto; Sunaryono,Dwi. 2011. *Pembangunan Aplikasi Customer Relationship Management Berorientasi Service Pada Platform Java Menggunakan Framework Apache Open For Bussiness*. Institut Teknologi Sepuluh November. Surabaya.

# LAMPIRAN



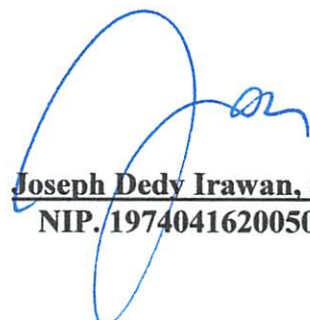
## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058  
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014  
Judul Skripsi : Aplikasi Layanan Antar Makanan Siap Saji Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	02-05-2014	Konsultasi Rancangan Skripsi	
2	19-06-2014	Demo Program, Revisi Program	
3	17-07-2014	Demo Revisi Program	
4	04-08-2014	Makalah Seminar Hasil	
5	05-08-2014	Revisi Makalah Seminar Hasil Fix	
6	13-08-2014	Revisi Laporan Bab I, II, III, IV	
7	15-08-2014	Laporan Bab I, II, III, IV, V Fix	

Malang, 16 Agustus 2014

**Dosen Pembimbing I**

  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT.**  
NIP. 197404162005021002



## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058  
Masa Bimbingan : 21 April 2014 s/d 21 September 2014  
Judul Skripsi : Aplikasi Layanan Antar Makanan Siap Saji Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	03-04-2014	Konsultasi Judul Skripsi	
2	14-04-2014	Rancangan Program	
3	09-06-2014	Demo Program, Revisi Program	
4	19-06-2014	Demo Revisi Program	
5	15-07-2014	Laporan Bab I, II, III, IV	
6	19-07-2014	Makalah Seminar Hasil	
7	21-08-2014	Revisi Makalah Seminar Hasil Fix	
8	11-08-2014	Revisi Bab III, IV, V	
9	13-08-2014	Bab I, II, III, IV, V Fix	

Malang, 16 Agustus 2014

Dosen Pembimbing II

21/10/14

Nurlaily Vendyansyah, ST





**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**Program Studi Teknik Informatika S1**

---

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

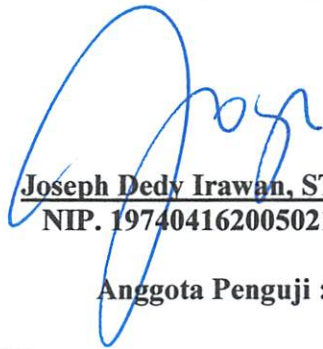
Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Aplikasi Layanan Antar Makanan Siap Saji Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Jum'at  
Tanggal : 22 Agustus 2014  
Tempat : Ruang Laboratorium Multimedia Teknik Informatika S-1  
Nilai : (A)

**Panitia Ujian Skripsi :**

**Ketua Majelis Penguji**



**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
**NIP. 197404162005021002**

**Anggota Penguji :**

**Penguji Pertama**



**Karina Auliasari, ST, M.Eng**  
**NIP.P. 1031000426**

**Penguji Kedua**



**Michael Ardita, ST, MT**  
**NIP.P. 1031000434**




**FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI**

Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Aplikasi Layanan Antar Makanan Siap Saji Berbasis Android.


Penguji	Uraian
I	<ul style="list-style-type: none"><li>- Latar belakang</li><li>- Landasan Teori Tambahan Sitasi Sesuai Yang Ada Di Daftar Pustaka</li><li>- Tamabahan Landasan Teori Mengenai Layanan Pesan Antar Sesuai Rumah Makan Yang Di Jadikan Studi Kasus.</li><li>- Harus Ada Pengujian kuisisioner Untuk Sisi Pengguna Rumah Makan Dan Pembeli.</li><li>- Harus Ada Lampiran Hasil Kuisisioner</li></ul>
II	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pustaka Perlu Tambahan <i>Profile</i> Rumah Makan Padang Surya Indah</li></ul>

**Anggota Penguji :**

**Penguji Pertama**

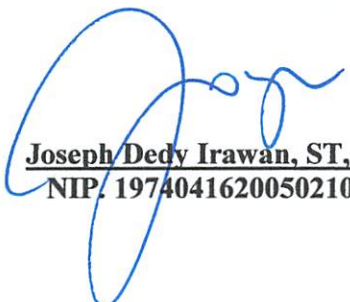
  
**Karina Auliasari, ST, M.Eng**  
NIP.P. 1031000426

**Penguji Kedua**

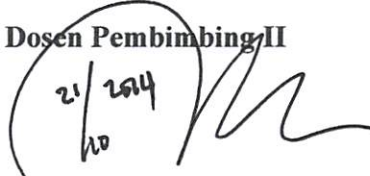
  
**Michael Ardita, ST, MT**  
NIP.P. 1031000434

**Mengetahui**

**Dosen Pembimbing I**

  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
NIP. 197404162005021002

**Dosen Pembimbing II**

  
**Nurlally Vendyansyah, ST**



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014  
Lampiran : ---  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : BUDI WIBOWO  
Nim : 1018058  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

**21 April 2014 S/D 21 September 2014**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



**PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014  
Lampiran : ---  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : BUDI WIBOWO  
Nim : 1018058  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

**21 April 2014 S/D 21 September 2014**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,



**Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**  
NID. 197404162005021002

Form S-4a

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas  
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi  
Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

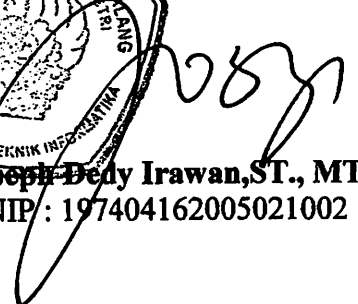
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BUDI WIBOWO  
Nim : 1018058  
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ \*), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

### **Aplikasi Deelivery Order makanan Siap Saji Berbasis Android**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1  
Ketua,  
  
**Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**  
NIP: 197404162005021002

Hormat Kami,

  
**BUDI WIBOWO**

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : BUDI WIBOWO

NIM : 1018058

Program Studi : Teknik Informatika

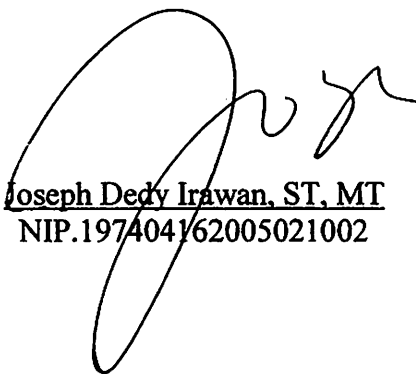
Surat pernyataan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ \*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Aplikasi Deelivery Order makanan Siap Saji Berbasis Android**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, \_\_\_\_\_

Hormat Kami,

  
Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP.197404162005021002

Pernyataan :  
Surat telah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas  
Perihal : Kesiediaan sebagai Pembimbing Skripsi  
Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

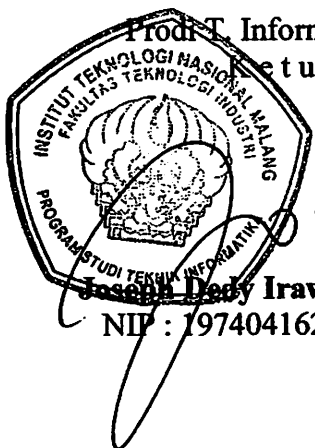
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BUDI WIBOWO  
Nim : 1018058  
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing  
Utama / Pendamping \*), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

### **Aplikasi Delevery Order makanan Siap Saji Berbasis Android**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.  
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1  
Ketua,  
  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,



BUDI WIBOWO

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Menanggapi permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : BUDI WIBOWO

NIM : 1018058

Program Studi : Teknik Informatika

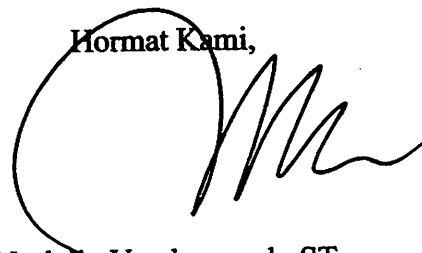
Pernyataan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ \*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Aplikasi Delevery Order makanan Siap Saji Berbasis Android**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 29 APRIL 2014

Hormat Kami,



Nurlaily Vendyansyah, ST

Catatan :  
1. Pernyataan ini telah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
2. Bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
3. Coret yang tidak perlu

Form S-3b





PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 14 Agustus 2014

Nomor : ITN-8-309/IX.T.INF/2014  
Lampiran : -  
Perihal : **PENELITIAN SKRIPSI**  
Kepada : Yth. Bapak Syafri  
Pemilik R.M. Surya Indah  
Jl. Perusahaan, Malang

Dengan hormat,

Bersama dengan surat ini kami mohon kebijaksanaan Bapak/Ibu agar Mahasiswa kami dari **Fakultas Teknologi Industri, Program Studi Teknik Informatika S-1** dapat di ijinkan untuk melaksanakan Survey, *untuk keperluan penelitian skripsi.*

Survey akan dilakukan pada : 16 Agustus 2014  
Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Budi Wibowo.

NIM : 10.18.058

Setelah melaksanakan survey, hasil dari survey akan digunakan untuk penulisan laporan penelitian/skripsi.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.

Program Studi  
Teknik Informatika S-1  
Ketua



Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 19740416 200501 1 002

Tembusan Kepada :  
1. Arsip

Lampiran :-

Malang, 21 Agustus 2014

Perihal : Surat Balasan Penelitian Skripsi

Kepada : Yth. Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan hormat,

Dengan surat ini, kami mengijinkan sdr. Budi Wibowo , Mahasiswa Tingkat Akhir Teknik Informatika S-1 Institut Nasional Malang melakukan kegiatan Penelitian Skripsi pada rumah makan masakan padang milik kami dengan waktu pelaksanaan :

Tanggal : 16 Agustus 2014

Hari & Waktu : Sabtu, pukul 08.00 WIB - Selesai

Tempat : R.M. Surya Indah, Jl Perusahaan no.35 Malang

Demikian surat ijin ini kami berikan dan digunakan sebagaimana mestinya dan apabila terjadi kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya dan kami ucapkan terima kasih.



Syafri



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
Fakultas Teknologi Industri  
Program Studi Teknik Informatika S1

## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058  
Perbaikan Meliputi :

1) latar belakang → gambarkan masalah yang terjadi  
mendorong anda untuk membuat aplikasi  
delivery order  
(sistem lama vs sistem baru)

2) skema diagram pustaka

3) proses update (otomatis) pada database server

4) flowchart perbaikan (sesuaikan dgn arahan  
pembantuan p- flowchart)

Malang, 2 April 2014

(Yosep Agus P.)



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
Fakultas Teknologi Industri  
Program Studi Teknik Informatika S1


## FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Dudi Wibowo  
NIM : 10-18-058  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

- Tambahkan cari tentang XML
- Pisahkan menu/interface untuk desktop based dan Android based.

Malang, 2 April 2014

  
( Michael Ardita )

**LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI**

: BUDI WIBOWO  
: 10. 18. 058  
: 17 JUNI 2014

Skripsi : KASI DELIVERY ORDER MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID

/ Komentor :

Perbanyak Referensi Android - MySQL.

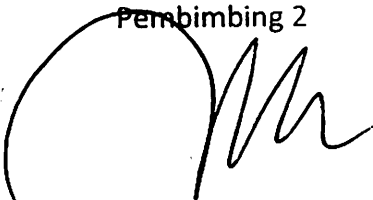
getahui,  
ram Studi T.Informatika  
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

ph Dedy Irawan, ST.MT  
19740416 200501 1 002

(.....)

  
MURLAILY  
(.....)



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

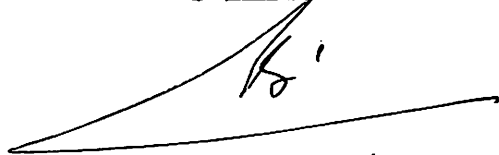
Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Budi Wibowo  
NIM : 10.18.058

Perbaikan Meliputi

- ① Latar belakang ubah
- ② Landasan teori, tambahkan literasi sesuai yg ada di daftar pustaka
- ③ Tambahkan landasan teori mengenai layanan pesan antar sesuai rumah makan yg dijadike studi kasus
- ④ Harus ada peyjian wisner, untuk sisi peyuna rmh makan dan pembeli
- ⑤ Harus ada lampiran hasil wisner

Malang, 22-8-2014

  
Kavina Anliasarji



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Budi Wibawa  
NIM : 10.18.058  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

→ <sup>tujuan</sup> Pustaka perlu tambahan profil RM Surya Indah.

→ \* \* \*

Malang, 22 Agustus 2014


  
( Michael Arelita )

## ANGKET SKRIPSI UNTUK ADMIN

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Moh. Suaid  
**ALAMAT :** Malang  
**PEKERJAAN :** Swasta

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana *admin* interface atau tampilan menu *admin* dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda kemudahan pada saat proses Login sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini sebagai *admin* dari segi fungsi tombol menu yang ada di dalamnya maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda proses pengolahan data yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang



## ANGKET SKRIPSI UNTUK ADMIN

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Rega Aditya . p  
**ALAMAT :** Nganguk  
**PEKERJAAN :** Mahasiswa

Tanda Tangan



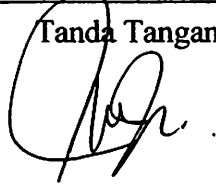
- 1) Menurut Anda bagaimana *admin* interface atau tampilan menu *admin* dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda kemudahan pada saat proses Login sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini sebagai *admin* dari segi fungsi tombol menu yang ada di dalamnya maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda proses pengolahan data yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK ADMIN

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Moh arif  
**ALAMAT :** Dukun - Gresik  
**PEKERJAAN :** wira suasta

Tanda Tangan




- 1) Menurut Anda bagaimana *admin* interface atau tampilan menu *admin* dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda kemudahan pada saat proses Login sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini sebagai *admin* dari segi fungsi tombol menu yang ada di dalamnya maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda proses pengolahan data yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK ADMIN

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Pratama dwi Prayoga  
**ALAMAT :** Muncar  
**PEKERJAAN :** Mahasiswa

Tanda Tangan  



- 1) Menurut Anda bagaimana *admin* interface atau tampilan menu *admin* dari aplikasi ini?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda kemudahan pada saat proses Login sebagai *admin*?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini sebagai *admin*?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini sebagai *admin* dari segi fungsi tombol menu yang ada di dalamnya maupun hasil yang diberikan?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda proses pengolahan data yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK ADMIN

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Atim Yati  
**ALAMAT :** Malang  
**PEKERJAAN :** Guru

Tanda Tangan



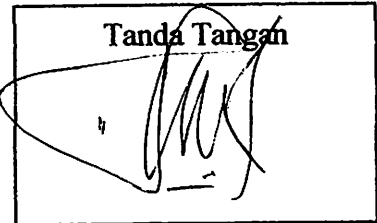
- 1) Menurut Anda bagaimana *admin* interface atau tampilan menu *admin* dari aplikasi ini?
  - a) ~~Baik~~
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda kemudahan pada saat proses Login sebagai *admin*?
  - a) ~~Baik~~
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini sebagai *admin*?
  - a) Baik
  - b) ~~Cukup~~
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini sebagai *admin* dari segi fungsi tombol menu yang ada di dalamnya maupun hasil yang diberikan?
  - a) ~~Baik~~
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda proses pengolahan data yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) ~~Cukup~~
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK PENGGUNA

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Ceiman  
**ALAMAT :** Kesatrian  
**PEKERJAAN :** Wina Swasta

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana *user interface* atau tampilan dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari layanan antar makanan siap saji berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana informasi dan proses pemesanannya sebagai pengganti proses pemesanan secara manual?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK PENGGUNA

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Chandra Excha .s  
**ALAMAT :** Panorogo  
**PEKERJAAN :** Mahasiswa

Tanda Tangan




- 1) Menurut Anda bagaimana *user interface* atau tampilan dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari layanan antar makanan siap saji berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana informasi dan proses pemesanannya sebagai pengganti proses pemesanan secara manual?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK PENGGUNA

### JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Amiratus Tsania  
ALAMAT : Malang  
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan




- 1) Menurut Anda bagaimana *user interface* atau tampilan dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari layanan antar makanan siap saji berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana informasi dan proses pemesanannya sebagai pengganti proses pemesanan secara manual?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

## ANGKET SKRIPSI UNTUK PENGGUNA

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** MOHAMMAD RASIB KHOIRUL I  
**ALAMAT :** GEMPOL  
**PEKERJAAN :** MAHASISWA

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana *user interface* atau tampilan dari aplikasi ini?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari layanan antar makanan siap saji berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana informasi dan proses pemesanannya sebagai pengganti proses pemesanan secara manual?  
 a) Baik  
 b) Cukup  
 c) Kurang




## ANGKET SKRIPSI UNTUK PENGGUNA

**JUDUL : APLIKASI LAYANAN ANTAR MAKANAN SIAP SAJI BERBASIS ANDROID**

**NAMA RESPONDEN :** Sabtian Novan.  
**ALAMAT :** Sawojajar  
**PEKERJAAN :** Mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana *user interface* atau tampilan dari aplikasi ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi layanan antar makanan siap saji berbasis android ini?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari layanan antar makanan siap saji berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana informasi dan proses pemesanannya sebagai pengganti proses pemesanan secara manual?
  - a) Baik
  - b) Cukup
  - c) Kurang

# **Source Code**

# **Aplikasi Web**

### set\_database.php

```
<?php

class database {
    private $db_host;
    private $db_user;
    private $db_pass;
    private $db_base;

    public function __construct($d_host, $d_user,
    $d_pass, $d_base) {
        $this->db_host = $d_host;
        $this->db_user = $d_user;
        $this->db_pass = $d_pass;
        $this->db_base = $d_base;
    }

    public function koneksi_mysql() {
        mysql_connect($this->db_host, $this->db_user,
    $this->db_pass);
        mysql_select_db($this->db_base);
    }
}

?>
```

### set\_koneksi.php

```
<?php

require ('set_database.php');

$server = 'localhost';
$username = 'root';
$password = '';
$database = 'delivery_order';

?>
```

### set\_init.php

```
<?php

session_start();

require_once ('set_koneksi.php');
require_once ('set_login.php');
require_once ('set_halaman.php');

$db = new database($server, $username, $password, $database);
$log = new login_setting();
$db->koneksi_mysql();

?>
```

## set\_login.php

```
<?php

class login_setting{

public function panggil_css () {
echo "<html><head><link rel='stylesheet' type='text/css'
href='../..//Konfigurasi/css/login.css'>";
}

public function validasi (){
echo "<linkhref='../..//Konfigurasi/css/
validationEngine.jquery.css' rel='stylesheet'>
<script src='../..//Konfigurasi/js/validasi/
jquery-1.8.2.min.js'></script>
<script src='../..//Konfigurasi/js/validasi/
jquery.validationEngine-en.js'></script>
<script src='../..//Konfigurasi/js/validasi/
jquery.validationEngine.js'></script>
<script>
$(document).ready(function(){
    $('#form').validationEngine();
});
</script></head>";
}

public function header(){
echo "<body><header id='header'>
<div class='lebarHeader'><hgroup id='hgroup'>
    <section id='section'><img src='../..//
Desain/logo.png'></section>
    <section id ='judul'><h1>Aplikasi Sales Force
Automation<br>Pada Penjualan Keripik Baby
Fish</h1></section></div></hgroup></header>";
}

public function tampilan_form (){
    echo" <section id='container'><div class='login' id='form'>
        <h1>Silakan Login</h1>
        <table>
            <form method='POST' action='cek_user.php' >
                <tr><td><input type='text' name='username'
placeholder='Masukkan Email' class='input-block-level
validate[required,custom[email]]'></td></tr>
                <tr><td><input type='password' name='password'
placeholder='Masukkan Password' class='input-block-
level validate[required]'></td></tr>
                <tr><td><p class='submit'><input type='submit'
name='submit' value='Login'></p></td></tr>
            </form></table></div></section>";
}
}
```

```

public function footer () {
echo "<footer id='footer'><h1>Create By : Budi Wibowo
<br>Institut Teknologi Nasional
Malang<br>Informatika 2014</h1></footer>
</body></html>";
}

public function cek_login_user (){
$username = $_POST[username];
$password = md5($_POST[password]);

$username = mysql_escape_string($username);
$password = mysql_escape_string($password);
$que = mysql_query("SELECT * FROM _user WHERE email=
'$username' AND password='$password' ");
$log = mysql_fetch_array($que);
$num = mysql_num_rows($que);

if ($num > 0) {
session_start();
session_register("username");
session_register("password");
session_register("nama");

$_SESSION[username] = $log[email];
$_SESSION[password] = $log[password];
$_SESSION[nama] = $log[nama];
header('location:administrasi.php?module=beranda');
}else {echo "hahaha";}
}
}
?>

```

### set\_admin.php

```

<?php

class admin_setting{

public function koneksi_css () {
$url = $_SERVER['REQUEST_URI'];
header("Refresh: 10; URL=$url");

echo "<html><head><title>Baby Fish Sistem</title>
<link rel='stylesheet' type='text/css'
href='../..//Konfigurasi/css/admin.css'>
<link href='../..//Konfigurasi/css/
validationEngine.jquery.css' rel='stylesheet'>";
}

public function validasi (){
echo "<script src='../..//Konfigurasi/js/validasi/
jquery-1.8.2.min.js'></script>
<script src='../..//Konfigurasi/js/validasi/
jquery.validationEngine-en.js'></script>

```

```

<script src='../..//Konfigurasi/diagram/
penjualan/jquery-1.9.1.min.js'></script>
<script>
    $(document).ready(function(){
        $('#form').validationEngine();
    });
</script>
<script src='../..//Konfigurasi/js/validasi/
jquery.validationEngine.js'></script>
</head>";
}

public function timer(){
if(!isset($_GET['cek'])){
    include "set_timer.php";
}
}

public function header (){
echo "<body><header id='header'><hgroup id='hgroup'>
    <section id='logo'><img src = '../..//Desain/
logo.png'></section>
    <div id='icon_admin'><img src = '../..//Desain/
icon_admin.png'> $_SESSION[nama] <span> | </span>
    <img src = '../..//Desain/icon_keluar.png'><a href=
'keluar.php'> Keluar</a></div></hgroup>";
}

public function isi_modul (){
echo "<section id='bar'></section><aside id='menu'>
    <form class='pencarian' method='POST'
action='?module=cari'>
    <input type='text' name='cari' placeholder='Pencarian
Data' onfocus='if(!this._haschanged){this.value=''};
this._haschanged=true;'></form><hr>
    <ul>
<li class='beranda'><a href=?module=beranda>Beranda</a></li>
<li class='pelanggan'><a href=?module=pelanggan>Daftar
Pelanggan</a></li>
<li class='ulta'><a href=?module=ulangtahun>Daftar Ulang
Tahun</a></li>
<li class='stok'><a href=?module=stok_retail>Daftar Stok
Retail</a></li>
<li class='karyawan'><a href=?module=karyawan>Daftar
Karyawan</a></li>
<li class='produk'><a href=?module=produk>Daftar Produk</a></li>
<li class='pesan'><a href=?module=pesan>Daftar Pesanan</a></li>
<li class='penjualan'><a href=?module=penjualan>Daftar
Penjualan</a></li>
<li class='informasi'><a href=?module=informasi>Daftar
Informasi</a></li>
<li class='smsgateway'><a href=?module=smsgateway>Kirim
SMS</a></li>
<li class='diagram'><a href=?module=diagram>Diagram
Penjualan</a></li>
<li class='statistik'><a href=?module=prosentase>Prosentase

```

```

Penjualan</a></li>
</ul></aside>";
}

public function load_modul(){
include "set_modul.php";
echo "</header></body></html>";
}
}

?>

```

### set\_load.php

```

<?php

require ('../konfigurasi/set_admin.php');

class load_konten extends admin_setting
{
    public function load_konten_data ()
    {
        $get_konten = new admin_setting();
        $get_konten->koncksi_css();
        $get_konten->validasi();
        $get_konten->timer();
        $get_konten->header();
        $get_konten->isi_modul();
        $get_konten->load_modul();
    }
}

?>

```

### set\_module.php

```

<?php
include "../konfigurasi/set_init.php";

if($_GET[module]=='beranda')
{
    include "../aplikasi/Beranda/beranda.php";
    $get_module = new modul_beranda();
    $get_module -> crud_beranda();
}

elseif ($_GET[module]=='pelanggan')
{
    include "../aplikasi/DaftarPelanggan/_set_pelanggan.php";
    $get_module = new modul_pelanggan();
    $get_module -> crud_pelanggan();
}

elseif ($_GET[module]=='ulangtahun') {

```

```

        include "../aplikasi/DaftarUlangTahun/_set_ulta.php";
        $get_module = new modul_ulang_tahun();
        $get_module -> crud_ulang_tahun();
    }

elseif ($_GET[module]=='stok_retail') {
    include "../aplikasi/DaftarStokRetail/_set_stok.php";
    $get_module = new modul_stok_retail();
    $get_module -> crud_stok_retail();
}

elseif ($_GET[module]=='karyawan')
{
    include "../aplikasi/DaftarKaryawan/_set_karyawan.php";
    $get_module = new modul_karyawan();
    $get_module -> crud_karyawan();
}

elseif ($_GET[module]=='produk')
{
    include "../aplikasi/DaftarProduk/_set_produk.php";
    $get_module = new modul_produk();
    $get_module -> crud_produk();
}

elseif ($_GET[module]=='pesan')
{
    include "../aplikasi/DaftarPesan/_set_pesan.php";
    $get_module = new modul_pesan();
    $get_module -> crud_pesan();
}

elseif ($_GET[module]=='penjualan')
{
    include "../aplikasi/DaftarPenjualan/_set_penjualan.php";
    $get_module = new modul_penjualan();
    $get_module -> crud_penjualan();
}

elseif ($_GET[module]=='informasi')
{
    include "../aplikasi/InformasiPelanggan/
_set_informasi.php";
    $get_module = new modul_informasi();
    $get_module-> crud_informasi();
}

elseif ($_GET[module]=='msgateway')
{
    include "../aplikasi/DaftarSms/_set_sms.php";
    $get_module = new modul_sms();
    $get_module-> crud_sms();
}

elseif ($_GET[module]=='diagram')
{

```



```

        include "../aplikasi/DiagramStatistik/
diagram_penjualan.php";
        $get_module = new modul_diagram_penjualan();
        $get_module -> crud_diagram_penjualan();
    }

elseif ($_GET[module]=='prosentase')
{
    include "../aplikasi/DiagramStatistik/
statistik_penjualan.php";
    $get_module = new modul_statistik_penjualan();
    $get_module -> crud_statistik_penjualan();
}

?>

```

### login.php

```

<?php

require ('../konfigurasi/set_login.php');

$load_form = new login_setting();
$load_form->panggil_css();
$load_form->validasi();
$load_form->header();
$load_form->tampilan_form();
$load_form->foctcr();

?>

```

### cekuser.php

```

<?php

require ('../konfigurasi/set_init.php');
$log->cek_login_user();

?>

```

### administrasi.php

```

<?php
require ('set_load.php');

$get_link = new load_konten();

session_start();
if (empty($_SESSION[username]) AND empty($_SESSION[password]))
    echo "Ho";
else
    $get_link->load_konten_data();

?>

```

### set\_modul.php

```
<?php
class eksekusi_kontrol
{
    public $module;
    public $action;

    public function set_module ($x)
    {
        $this->module = $x;
    }

    public function set_action ($x)
    {
        $this->action = $x;
    }

    public function get_module ()
    {
        return $this->module;
    }

    public function get_action ()
    {
        return $this->action;
    }
}
?>
```

### beranda.php

```
<?php

class modul_beranda {
public function tampilan_selamat_datang() {
echo "<section id='konten'>
    <h2 class='kotak'>Selamat Datang</h2>";
}

public function tampilan_informasi_baru() {
echo "<h2 class='info'>Informasi Baru</h2>";

$stampil = mysql_query("SELECT * FROM _informasi_pelanggan
ORDER BY id informasi DESC LIMIT 3");
while ($a=mysql_fetch_array($stampil)) {
echo "<h4 class='isi_informasi'>
    <div id='spasi'>$a[judul]</div>
    <div id='spasi'> $a[deskripsi]</div>
    <div id='spasi_pojok'>$a[tanggal]</div></h4>";
}
}

public function tampilan_penjualan_produk() {
echo "<h2 class='info'>Jumlah Penjualan Tahun Ini</h2>";
```

```

$tahun = date("Y");

$jumlahLele = mysql_query("SELECT SUM(IF(tahun = '$tahun',
jumlah,0)) AS Jumlah_Pertahun FROM _penjualan_lele");
$dataLele = mysql_fetch_array($jumlahLele);
$jmlLele = $dataLele['Jumlah_Pertahun'];

$jumlahNila = mysql_query("SELECT SUM(IF(tahun = '$tahun',
jumlah,0)) AS Jumlah_Pertahun FROM _penjualan_nila");
$dataNila = mysql_fetch_array($jumlahNila);
$jmlNila = $dataNila['Jumlah_Pertahun'];

$jumlahWder = mysql_query("SELECT SUM(IF(tahun = '$tahun',
jumlah,0)) AS Jumlah_Pertahun FROM _penjualan_wader");
$dataWder = mysql_fetch_array($jumlahWder);
$jmlWder = $dataWder['Jumlah_Pertahun'];

echo "<h4 class='isi_informasi'>
    <div id='spasi'>Penjualan Keripik Lele : $jmlLele</div>
    <div id='spasi'>Penjualan Keripik Nila : $jmlNila</div>
    <div id='spasi'>Penjualan Keripik Wader: $jmlWder</div>
</h4>";
}

public function tampilan_ulang_tahun_bulan_ini() {
echo "<h2 class='info'>Daftar Ulang Tahun Pelanggan
Bulan Ini</h2>";

$bulan = date("M");

$stampil = mysql_query("SELECT nama_pelanggan, tgl_lahir
FROM _pelanggan WHERE tgl_lahir LIKE '%$bulan%' ORDER BY
tgl_lahir DESC");
while ($a=mysql_fetch_array($stampil)) {
    echo "<h4 class='isi_informasi'><div id='spasi'>
$a[nama_pelanggan]</div><div id='spasi_ultra'>
$a[tgl_lahir]</div></h4>";
}
}

public function tampilan_grafik_penjualan_pertahun() {
    echo "<h2 class='info'>Grafik Penjualan
Produk Pertahun</h2>";
echo "<h4 class='isi_informasi'>";
include "grafikPenjualan.php"; echo "</h4>";
}

public function crud_beranda() {
    $get_data = new modul_beranda();

    switch ($_GET[data]) {
    default:
        $get_data->tampilan_selamat_datang();
        $get_data->tampilan_informasi_baru();
    }
    $get_data->tampilan_ulang_tahun_bulan_ini();
}

```

```

        $get_data->tampilan_grafik_penjualan_pertahun();
        $get_data->tampilan_penjualan_produk();
    break;
    }
}
}
?>

```

### set\_pesanan.php

```

<?php
include '_set_modul.php';

class modul_pesan extends eksekusi_kontrol
{
    public function cari_data_pesan ()
    {
        $cari      = $_POST['cari'];
        $query     = mysql_query("SELECT * FROM _pesanan WHERE
nama_pelanggan LIKE '%$cari%'");
        $cek      = mysql_num_rows($query);
        $nomer    = 1;

        if (empty($cari))
        {
            echo "<section id='konten'><h2
class='kotak'>Masukkan Nama Pelanggan untuk
mencari</h2></section>";
        }
        elseif ($cek > 0)
        {
            echo "<section id='konten'>
<h2 class='kotak'>Daftar Pesanan</h2>
<div id='tabel'>
<table>

<tr><th></th><th>Tanggal</th><th>Retail</th><th>ID
Transaksi</th><th>Produk</th><th>Qty</th><th>Status</th></tr>";
            while ($data=mysql_fetch_array($query))
            {
                echo "<tr>
<td>$nomer</td>
<td>$data[tanggal]</td>
<td>$data[nama_pelanggan]</td>
<td>$data[id_transaksi]</td>
<td>$data[produk]</td>
<td>$data[qty]</td>
<td>$data[status]</td>
</tr>";
                $nomer++;
            }
            echo "</table></div></section>";
        }
        else
        {

```

```

        echo "<section id='konten'><h2
class='kotak'>Tidak Ditemukan Data dengan kata
$cari</h2></section>";
    }
}

public function tampilan_data_pesanan ()
{
    echo "<section id='konten'>
<h2 class='kotak'>Daftar Pesanan</h2>
<form method='POST'
action='?module=pesanan&data=cari_data_pesanan'>
    <input type='text' class='field small-field'
name='cari' placeholder='Cari Data Pesanan'>
    <input type='submit' class='button' value='Cari'
/></form>

    <div id='tabel'>
    <table>
    <tr>

        <th>No</th><th>Tanggal</th><th>Jam</th><th>Retail</th><th>ID
Transaksi</th>

        <th>Produk</th><th>Qty</th><th>Harga</th><th>Grand
Total</th><th>Status</th><th>Aksi</th>
        </tr>";

    $page = new halaman();
    $batas = 10;
    $posisi = $page->cariPosisi($batas);

    $nomer=$posisi+1;
    $query = mysql_query("SELECT * FROM _pesanan ORDER BY
id_transaksi DESC LIMIT $posisi, $batas");
    while ($data=mysql_fetch_array($query))
    {
        echo "<tr>
                <td>$nomer</td>
                <td>$data[tanggal]</td>
                <td>$data[jam]</td>
                <td>$data[nama_pelanggan]</td>
                <td>$data[id_transaksi]</td>
                <td>$data[produk]</td>
                <td>$data[qty]</td>
                <td>Rp. $data[satuan_harga]</td>
                <td>$data[total_bayar]</td>
                <td>$data[status]</td>
                <td><a
href=?module=pesanan&data=edit_data_pesanan&id=$data[id_transaksi]><img
src=../../Desain/edit.png width=10></a>&nbsp;
                    <a
href=?module=pesanan&data=detail_data_pesanan&id=$data[id_transaksi]><i
mg src=../../Desain/print.png width=10></a>&nbsp;
                    <a
href=../aplikasi/DaftarPesanan/_set_control.php?module=pesanan&data=hap
uspesanan&id=$data[id_transaksi]>

```





```

'$_POST[status]' WHERE id_transaksi = '$_POST[id]');

    $status = $_POST['status'];
    $query_pesan = mysql_query("SELECT * FROM _pesanan
ORDER BY id_transaksi DESC");
    $data_pesan = mysql_fetch_array($query_pesan);
    $retail = $data_pesan['nama_pelanggan'];
    $quantity = $data_pesan['qty'];
    $produk = $data_pesan['produk'];

    $query_stok = mysql_query("SELECT * FROM _stok_retail
WHERE nama_retail='$retail'");
    $data_stok = mysql_fetch_array($query_stok);
    $stok_lele = $data_stok['stok_lele'];
    $stok_nila = $data_stok['stok_nila'];
    $stok_wader = $data_stok['stok_wader'];

    $kurang_lele = $stok_lele - $quantity;
    $kurang_nila = $stok_nila - $quantity;
    $kurang_wader = $stok_wader - $quantity;

    echo $stok_lele." ".$stok_nila." ".$stok_wader;
    ?>
    <script language=JavaScript>

        var sekarang = new Date();
        var tanggal_sekarang = ('0' +
sekarang.getDate()).slice(-2);
        var bulan =
sekarang.getMonth()+1;
        var bulan_sekarang = ('0' +
bulan).slice(-2);
        var tahun_sekarang =
sekarang.getFullYear();
        var jam = ('0' +
sekarang.getHours()).slice(-2);
        var menit = ('0' +
sekarang.getMinutes()).slice(-2);
        var detik = ('0' +
sekarang.getSeconds()).slice(-2);

        var update = new Date();

        update.setDate(update.getDate()+1);
        var tanggal_besok = ('0' +
update.getDate()).slice(-2);
        var bulan_b =
update.getMonth()+1;
        var bulan_besok = ('0' +bulan_b).slice(-
2);
        var tahun_besok =
update.getFullYear();

```



```

var waktu_pemulihan =
tahun_besok+bulan_besok+tanggal_besok+jam+menit;
<?php if(!isset($_GET['pemulihan'])) { ?>
    window.location =
"?module=pesan&data=updatepesan&status=<?php echo $status;
?>&id=<?php echo $retail; ?>&pemulihan="+waktu_pemulihan;
    <?php } ?>
</script>
<?php
if(isset($_GET['status'])){
$status=$_GET['status'];
}

if(isset($_GET['pemulihan'])){
if ($status=='Ter kirim' AND $produk=='Keripik Lele') {
    $query=mysql_query("UPDATE _stok_retail SET stok_lele -
'$kurang_lele', expired_lele = '$_GET[pemulihan]' WHERE
nama_retail = '$retail'");
    //header('location:../../control/administrasi.php?module='.$_
GET['module']);
?>
<script type="text/javascript">

//window.location="../../control/administrasi.php?module=<?php echo
$_GET['module']; ?>&cek=1";
</script>

<?php }
elseif ($status=='Ter kirim' AND $produk=='Keripik Nila') {
mysql_query("UPDATE _stok_retail SET stok_nila =
'$kurang_nila', expired_nila = '$_GET[pemulihan]' WHERE
nama_retail = '$retail'");

header('location:../../control/administrasi.php?module='.$_GET['mod
ule']);
}
elseif ($status=='Ter kirim' AND $produk=='Keripik Wader') {
mysql_query("UPDATE _stok_retail SET stok_wader =
'$kurang_wader', expired_wader = '$_GET[pemulihan]' WHERE
nama_retail = '$retail'");
    header('location:../../control/administrasi.php?module='.$_GE
T['module']);
}
}

$bulan_sekarang = date("F");
$tahun_sekarang = date("Y");

$query_lele = mysql_query("SELECT * FROM _penjualan_lele WHERE
bulan = '$bulan_sekarang' AND tahun = '$tahun_sekarang'");
$update_lele = mysql_num_rows($query_lele);
$data_lele = mysql_fetch_array($query_lele);
$bulanLele = $data_lele['bulan'];
$tahunLele = $data_lele['tahun'];
$jumlahLele = $data_lele['jumlah'];

```

```

    $query_nila = mysql_query("SELECT * FROM _penjualan_nila WHERE
bulan = '$bulan sekarang' AND tahun = '$tahun sekarang'");
    $update_nila = mysql_num_rows($query_nila);
    $data_nila = mysql_fetch_array($query_nila);
    $bulanNila = $data_nila['bulan'];
    $tahunNila = $data_nila['tahun'];
    $jumlahNila = $data_nila['jumlah'];

    $query_wader = mysql_query("SELECT * FROM _penjualan_wader WHERE
bulan = '$bulan sekarang' AND tahun = '$tahun sekarang'");
    $update_wader = mysql_num_rows($query_wader);
    $data_wader = mysql_fetch_array($query_wader);
    $bulanWader = $data_wader['bulan'];
    $tahunWader = $data_wader['tahun'];
    $jumlahWader = $data_wader['jumlah'];

    $tambah_lele = $jumlahLele + $quantity;
    $tambah_nila = $jumlahNila + $quantity;
    $tambah_wader = $jumlahWader + $quantity;

if(isset($_GET['pemulihan'])) {
if ($status=='Ter kirim' AND $produk=='Keripik Lele') {
    if ($update_lele<=0) {
        mysql_query("INSERT INTO _penjualan_lele (bulan, tahun,
jumlah) VALUES ('$bulan sekarang', '$tahun sekarang', '$quantity')");
    }else{
        mysql_query("UPDATE _penjualan_lele SET jumlah =
'$tambah_lele' WHERE bulan = '$bulan sekarang' AND tahun =
'$tahun sekarang'");
    }
}
elseif ($status=='Ter kirim' AND $produk=='Keripik Nila') {
if ($update_nila<=0){
    mysql_query("INSERT INTO _penjualan_nila (bulan, tahun,
jumlah) VALUES ('$bulan sekarang', '$tahun sekarang', '$quantity')");
}else{
mysql_query("UPDATE _penjualan_nila SET jumlah = '$tambah_nila'
WHERE bulan = '$bulan sekarang' AND tahun = '$tahun sekarang'");
}
}
elseif ($status=='Ter kirim' AND $produk=='Keripik Wader') {
if ($update_wader<=0){
mysql_query("INSERT INTO _penjualan_wader (bulan, tahun, jumlah)
VALUES ('$bulan sekarang', '$tahun sekarang', '$quantity')");
}else{
mysql_query("UPDATE _penjualan_wader SET jumlah = '$tambah_wader'
WHERE bulan = '$bulan sekarang' AND tahun = '$tahun sekarang'");
}
}
}

public function hapus_data_pesan ()
{
    $id = $_GET['id'];

```

```
mysql_query("DELETE FROM _pesanan WHERE id_transaksi =
'$id'");
}

public function crud_pesanan ()
{
    $get_data = new modul_pesanan();

    switch ($_GET[data])
    {
        default:
            $get_data->tampilan_data_pesanan();
            break;

        case 'cari_data_pesanan':
            $get_data->cari_data_pesanan();
            break;

        case 'edit_data_pesanan':
            $get_data->edit_data_pesanan();
            break;

        case 'detail_data_pesanan':
            $get_data->detail_data_pesanan();
            break;
    }
}
?>
```

# **Source Code**

# **Aplikasi Android**



```

        android:id="@+id/inputpass"
        android:hint="@string/inputpass"
        android:inputType="textPassword"/>

</LinearLayout>
<LinearLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:paddingTop="35dip"
    android:gravity="center">
    <Button
        android:id="@+id/Login"
        android:layout_width="200dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/masuk"
        android:textStyle="bold"/>

    <Button
        android:id="@+id/daftar"
        android:layout_width="200dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/daftar"
        android:textStyle="bold"/>

</LinearLayout>
</LinearLayout>
</ScrollView>

```

#### daftar.xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ScrollView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:scrollbars="vertical">
    <LinearLayout
        android:orientation="vertical"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@drawable/background">
        <LinearLayout
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="horizontal"
            android:background="#03C90C"
            android:gravity="center">
            <ImageView
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:src="@drawable/banner_daftar"

            android:contentDescription="@drawable/banner_daftar"/>
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>

```

```

        android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingTop="15dip"
        android:gravity="center">
        <ImageView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_gravity="center"
            android:paddingTop="13dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:src="@drawable/Logo_daftar"
            android:contentDescription="@drawable/Logo_daftar"/>
    </LinearLayout>
    <LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingTop="35dip"
        android:gravity="center">
        <EditText
            android:layout_width="230dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:id="@+id/reg_nama"
            android:hint="@string/reg_nama"/>
        <EditText
            android:layout_width="230dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:id="@+id/reg_email"
            android:hint="@string/reg_email"
            android:inputType="textEmailAddress"/>
        <EditText
            android:layout_width="230dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:id="@+id/reg_pass"
            android:hint="@string/reg_password"
            android:inputType="textPassword"/>
        <Button
            android:id="@+id/reg_Lahir"
            android:layout_width="230dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/reg_Lahir"
            android:textStyle="bold"/>
        <TextView
            android:id="@+id/dateAndTimeLabel"
            android:layout_width="230dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:textStyle="bold"
            android:textColor="#8C8B99"
            android:gravity="center"/>
        <EditText
            android:layout_width="230dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_margin="5dip"

```

```

        android:layout_marginBottom="15dip"
        android:lines="4"
        android:gravity="top"
        android:id="@+id/reg_alamat"
        android:hint="@string/reg_alamat"/>
<Spinner
android:id="@+id/reg_jenis_kelamin"
android:layout_width="230dip"
android:layout_height="wrap_content"/>

<Spinner
android:id="@+id/reg_agama"
android:layout_width="230dip"
android:layout_height="wrap_content"/>
<EditText
        android:layout_width="230dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/reg_retail"
        android:hint="@string/reg_retail"/>
<EditText
        android:layout_width="230dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="5dip"
        android:layout_marginBottom="15dip"
        android:lines="4"
        android:gravity="top"
        android:id="@+id/reg_retail_alamat"
        android:hint="@string/reg_retail_alamat"/>
<EditText
        android:layout_width="230dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/reg_telp"
        android:hint="@string/reg_telp"
        android:inputType="text|phone"/>

</LinearLayout>
<LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingTop="35dip"
        android:gravity="center">
        <Button
                android:id="@+id/simpan"
                android:layout_width="200dip"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="@string/simpan"
                android:textStyle="bold"/>
        <Button
                android:id="@+id/batal"
                android:layout_width="200dip"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="@string/batal"

```



```

                android:textStyle="bold"/>
            </LinearLayout>
        </LinearLayout>
    </ScrollView>

```

#### tab\_setting.xml

```

<?xmlversion="1.0"encoding="utf-8"?>
<TabHost
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
android:id="@android:id/tabhost"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent">
<LinearLayout
android:orientation="vertical"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent">
<TabWidget
android:id="@android:id/tabs"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="wrap_content"/>
<FrameLayout
android:id="@android:id/tabcontent"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent"/>
</LinearLayout>
</TabHost>

```

#### main.xml

```

<?xmlversion="1.0"encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:gravity="center|center_horizontal"
android:background="@drawable/splash_in">
<ProgressBar
android:id="@+id/progressBar2"
style="?android:attr/progressBarStyleSmall"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:paddingTop="250dip"/>
</LinearLayout>

```

#### beranda.xml

```

<?xmlversion="1.0"encoding="utf-8"?>
<ScrollView
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"

```

```

        android:scrollbars="vertical">
        <LinearLayout
        xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="horizontal"
        android:padding="4dip">
        <ImageView
        android:id="@+id/icon"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:paddingLeft="10dip"
        android:paddingRight="10dip"
        android:paddingTop="13dip"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:src="@drawable/view_info"
        android:contentDescription="@drawable/view_info"/>
        <LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical">
        <TextView
        android:id="@+id/judul"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold"
        android:textColor="#1382E1"/>
        <TextView
        android:id="@+id/tanggal"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:textSize="15sp"
        android:textStyle="bold"
        android:textColor="#1382E1"/>
        <TextView
        android:id="@+id/deskripsi"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"/>
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>
</ScrollView>

```

#### produk\_item.xml

```

<?xmlversion="1.0"encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal"
    android:padding="4dip">
    <ImageView
    android:id="@+id/icon"
    android:layout_width="wrap_content"

```

```

android:paddingLeft="10dip"
android:paddingRight="10dip"
android:paddingTop="13dip"
android:layout_height="wrap_content"
android:src="@drawable/view_produk"
android:contentDescription="@drawable/view_produk"/>
    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">
        <LinearLayout
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">
            <TextView
                android:id="@+id/nama_produk"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:textSize="20sp"
                android:textStyle="bold"/>
            <TextView
                android:id="@+id/harga_produk"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:textSize="15sp"
                android:textStyle="bold"/>
        </LinearLayout>
        <TextView
            android:id="@+id/id_produk"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentRight="true"
            android:layout_centerVertical="true"
            android:textColor="#000000"/>
    </RelativeLayout>
</LinearLayout>

```

#### produk\_pesanan.xml

```

<?xmlversion="1.0"encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent"
android:orientation="vertical"
android:background="@drawable/background">
<LinearLayout
android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:background="#03C90C">
    <ImageView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:src="@drawable/banner_pesanan"

```

```

        android:contentDescription="@drawable/banner_pesana"/>
    </LinearLayout>
    <LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingTop="30dip">
        <EditText
            android:id="@+id/nama_produk"
            android:layout_width="200dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_gravity="center"
            android:hint=""/>
        <EditText
            android:id="@+id/qty"
            android:layout_width="200dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:hint="@string/qty"
            android:layout_gravity="center"
            android:inputType="number"/>
        <EditText
            android:id="@+id/retail"
            android:layout_width="200dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:hint="@string/namaretail"
            android:layout_gravity="center"/>
    </LinearLayout>
    <LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingTop="30dip">
        <Button
            android:id="@+id/pesana"
            android:layout_width="200dip"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/pesana"
            android:textStyle="bold"
            android:layout_gravity="center"/>
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

```

#### keluar.xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:gravity="center|center_horizontal"
    android:background="@drawable/splash_out">
    <ProgressBar
        android:id="@+id/progressBar2"

```

```
style="?android:attr/progressBarStyleSmall"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:paddingTop="250dip"/>
```

```
</LinearLayout>
```

### manifest.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
package="com.deliveryorderbeta"
android:versionCode="1"
android:versionName="1.0">

<supports-screens
android:largeScreens="true"
android:normalScreens="true"
android:smallScreens="true"
android:resizeable="true"
android:anyDensity="true"/>

<uses-sdk android:minSdkVersion="8" android:targetSdkVersion="17"/>
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
<uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_SMS"/>
<uses-
permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
<uses-permission android:name="android.permission.GET_ACCOUNTS"/>
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>

<application android:icon="@drawable/ic_launcher" android:label="@string/ap
p_name">
<activity android:name=".DeliveryOrderActivityBeta" android:label="@string/
app_name">
<intent-filter><action android:name="android.intent.action.MAIN"/>

    <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/>
</intent-filter>
</activity>
<activity android:name=".Beranda"></activity>
    <activity android:name=".Produk"></activity>
    <activity android:name=".Histori"></activity>
    <activity android:name=".Profil"></activity>
    <activity android:name=".Bantuan"></activity>
    <activity android:name=".TabSetting"></activity>
    <activity android:name=".ProdukPesan"></activity>
    <activity android:name=".Petunjuk"></activity>
    <activity android:name=".Tentang"></activity>
    <activity android:name=".InformasiPembayaran"></activity>
    <activity android:name=".KeLuar"></activity>
    <activity android:name=".Login"></activity>
    <activity android:name=".Daftar"></activity>
</application>
```

</manifest>

### DeliveryOrderActivity.java

```
package com.deliveyorderbeta;

import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.content.pm.ActivityInfo;
import android.os.Bundle;
import android.view.MotionEvent;

public class DeliveryOrderActivityBeta extends Activity {
    protected boolean _active = true;
    protected int _splashTime = 2000;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setRequestedOrientation(ActivityInfo.SCREEN_ORIENTATION_PORTRAIT);
        setContentView(R.layout.main);

        // thread untuk menampilkan SplashScreen
        Thread splashTread = new Thread() {
            @Override
            public void run() {
                try {
                    int waited = 0;
                    while(_active && (waited < _splashTime)) {
                        slccp(100);
                        if(_active) {
                            waited += 100;
                        }
                    }
                } catch (InterruptedException e) {
                    // kosong saja
                } finally {
                    finish();
                    Intent newIntent=new
Intent (DeliveryOrderActivityBeta.this,Login.class);
                    startActivityForResult (newIntent,0);
                }
            }
        };
        splashTread.start();
    }

    @Override
    public boolean onTouchEvent(MotionEvent event) {
        if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_DOWN) {
            _active = false;
        }
        return true;
    }
}
```

## login.java

```
package com.deliveryorderbeta;

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import org.apache.http.HttpResponse;
import org.apache.http.NameValuePair;
import org.apache.http.client.HttpClient;
import org.apache.http.client.ResponseHandler;
import org.apache.http.client.entity.UrlEncodedFormEntity;
import org.apache.http.client.methods.HttpPost;
import org.apache.http.impl.client.BasicResponseHandler;
import org.apache.http.impl.client.DefaultHttpClient;
import org.apache.http.message.BasicNameValuePair;

import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.app.ProgressDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;

public class Login extends Activity implements OnClickListener {

    EditText usernameEditText;
    EditText passwordEditText;
    ProgressDialog dialog = null;
    Button login;
    Button daftar;
    HttpClient httpClient;
    HttpPost httpPost;
    HttpResponse httpResponse;
    List<NameValuePair> nameValuePairs;
    StringBuffer buffer;

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.login);
        usernameEditText =
(EditText) findViewById(R.id.inputemail);
        passwordEditText =
(EditText) findViewById(R.id.inputpass);
        login = (Button) findViewById(R.id.login);
        login.setOnClickListener(this);
        daftar = (Button) findViewById(R.id.daftar);
        daftar.setOnClickListener(this);
    }
}
```

```

public void _login() {
    try {
        httpClient = new DefaultHttpClient();
        httpPost = new
HttpPost("http://www.deliveryorder.com/server/Android/cek_pelanggan
.php");
        nameValuePairs = new ArrayList<NameValuePair>(2);
        nameValuePairs.add(new
BasicNameValuePair("email",
usernameEditText.getText().toString().trim()));
        nameValuePairs.add(new
BasicNameValuePair("password",
passwordEditText.getText().toString().trim());
        httpPost.setEntity(new
UrlEncodedFormEntity(nameValuePairs));
        httpResponse = httpClient.execute(httpPost);
        ResponseHandler<String> responseHandler = new
BasicResponseHandler();
        final String string =
httpClient.execute(httpPost, responseHandler);
        System.out.println("Response : " +string);
        runOnUiThread(new Runnable() {

            public void run() {
                Toast.makeText(Login.this, "Keterangan
: " +string, Toast.LENGTH_SHORT).show();
            }
        });

        if (string.equalsIgnoreCase("Ok")) {
            runOnUiThread(new Runnable() {

                public void run() {
                    Toast.makeText(Login.this,
"Masuk", Toast.LENGTH_SHORT).show();
                }
            });

            startActivity(new Intent(Login.this,
TabSetting.class));
        } else {
            showAlert();
        }
    } catch (Exception e) {
        dialog.dismiss();
        System.out.println("Keterangan : "+
e.getMessage());
    }
}

public void onClick (View panggil) {
    switch (panggil.getId()) {
        case R.id.login:
            login.setOnClickListener(new OnClickListener() {

                public void onClick(View v) {

```



```

        _login();
    }
    });
    break;

    case R.id.daftar:
        Intent _daftar = new Intent(panggil.getContext(),
Daftar.class);
        startActivityForResult(_daftar, 0);
        break;

    default:
        break;
    }
}

public void showAlert() {
    Login.this.runOnUiThread(new Runnable() {

        public void run() {
            AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(Login.this);
            builder.setTitle("Login Error");
            builder.setMessage("Email / Password
Salah");
            builder.setPositiveButton("Ok", new
DialogInterface.OnClickListener() {

                public void onClick(DialogInterface
arg0, int arg1) {
                    // TODO Auto-generated method
stub
                }
            });
            builder.show();
        }
    });
}
}

```

### daftar.java

```

package com.deliveryorderbeta;

import java.util.ArrayList;
import java.util.Calendar;
import java.text.DateFormat;

import org.apache.http.NameValuePair;
import org.apache.http.message.BasicNameValuePair;

import android.app.Activity;
import android.app.DatePickerDialog;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;

```

```

import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.Button;
import android.widget.DatePicker;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Spinner;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

public class Daftar extends Activity implements
OnItemSelectedListener {

    EditText namaPelangganEditText;
    EditText emailEditText;
    EditText passwordEditText;
    EditText alamatRumahEditText;
    EditText namaRetailEditText;
    EditText alamatRetailEditText;
    EditText noTelpEditText;
    Button simpanButton;
    Button batalButton;
    Spinner jenisKelaminSpinner;
    Spinner agamaSpinner;
    Button lahirButton;

    private String[] jenisKelaminPilihan = {"- Pilih Jenis
Kelamin -",
Laki - Laki ",
Perempuan " };
    private String[] agamaPilihan = {"- Pilih Agama -",
" Budha ",
" Hindu ",
" Islam",
"
Katholik",
" Kristen",
"
Khonghuchu" };

    DateFormat dateFormat = DateFormat.getDateInstance();
    TextView dateAndTimeLabelTextView;
    Calendar dateAndTime = Calendar.getInstance();
    DatePickerDialog.OnDateSetListener d = new
DatePickerDialog.OnDateSetListener() {

        public void onDateSet(DatePicker view, int year, int
month, int day) {
            dateAndTime.set(Calendar.YEAR, year);
            dateAndTime.set(Calendar.MONTH, month);
            dateAndTime.set(Calendar.DAY_OF_MONTH, day);
            updateLabel();
        }
    }
}

```

```

    }
};

public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    try {
        setContentView(R.layout.daftar);
        jenisKelaminSpinner =
(Spinner) findViewById(R.id.reg_jenis_kelamin);
        @SuppressWarnings({ "unchecked", "rawtypes" })
        ArrayAdapter jk = new ArrayAdapter(this,
android.R.layout.simple_spinner_item, jenisKelaminPilihan);

        jk.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dr
opdown_item);
        jenisKelaminSpinner.setAdapter(jk);

        jenisKelaminSpinner.setOnItemClickListener(this);

        agamaSpinner =
(Spinner) findViewById(R.id.reg_agama);
        @SuppressWarnings({ "unchecked", "rawtypes" })
        ArrayAdapter ag = new ArrayAdapter(this,
android.R.layout.simple_spinner_item, agamaPilihan);

        ag.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dr
opdown_item);
        agamaSpinner.setAdapter(ag);
        agamaSpinner.setOnItemClickListener(this);
        namaPelangganEditText =
(EditText) findViewById(R.id.reg_nama);
        emailEditText =
(EditText) findViewById(R.id.reg_email);
        passwordEditText =
(EditText) findViewById(R.id.reg_pass);
        lahirButton =
(Button) findViewById(R.id.reg_lahir);
        lahirButton.setOnClickListener(new
OnClickListener() {

            public void onClick(View v) {
                switch (v.getId()) {
                    case R.id.reg_lahir:
                        settingTanggal();
                        break;
                    default:
                        break;
                }
            }
        });
        dateAndTimeLabelTextView =
(TextView) findViewById(R.id.dateAndTimeLabel);
        updateLabel();
        alamatRumahEditText =
(EditText) findViewById(R.id.reg_alamat);
        namaRetailEditText =

```

```

(EditText) findViewById(R.id.reg_retail);
        alamatRetailEditText =
(EditText) findViewById(R.id.reg_retail_alamat);
        noTelpEditText =
(EditText) findViewById(R.id.reg_telp);
        simpanButton = (Button) findViewById(R.id.simpan);
        simpanButton.setOnClickListener( new
OnClickListener() {

                public void onClick(View v) {

                        ArrayList<NameValuePair>postParameters = new
ArrayList<NameValuePair>();
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("nama_pelanggan",
namaPelangganEditText.getText().toString()));
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("email", emailEditText.getText().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("password",
passwordEditText.getText().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("tgl_lahir",
dateAndTimeLabelTextView.getText().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("alamat_rumah",
alamatRumahEditText.getText().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("jenis_kelamin",
jenisKelaminSpinner.getSelectedItem().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("agama",
agamaSpinner.getSelectedItem().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("nama_retail",
namaRetailEditText.getText().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("alamat_retail",
alamatRetailEditText.getText().toString());
                                postParameters.add(new
BasicNameValuePair("no_telp",
noTelpEditText.getText().toString());
                                String response=null;
                                try {
                                        response =
CustomHttpClient.executeHttpPost("http://www.deliveryorder.com/serv
er_bf/Android/simpan_pelanggan.php", postParameters);
                                        String res =
response.toString();

                                        res = res.trim();
                                        res = res.replaceAll("\\s",
"");

                                        if(res.equals("1")) {

                                                Toast.makeText(Daftar.this, "Gagal Simpan",
Toast.LENGTH_LONG).show();

```

```

    }
    else {

        Toast.makeText(Daftar.this, "Data Tersimpan Ke Server",
Toast.LENGTH_LONG).show();

    }
    } catch (Exception e) {
        Toast.makeText(Daftar.this,
"Error : "+ e.toString(), Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
    });
}
catch (Exception e) {
    Toast.makeText(Daftar.this, "Error : "
+c.getMessage(), Toast.LENGTH_LONG).show();
}

batalButton = (Button)findViewById(R.id.batal);
batalButton.setOnClickListener(new OnClickListener() {

    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent();
        setResult(RESULT_CANCELED, intent);
        finish();
    }
});

public void onItemClickSelectedJk(AdapterView<?> jk, View v, int
posisi, long id) {
    Toast.makeText(Daftar.this,
jenisKelaminPilihan[posisi].toString(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
}

public void onNothingSelectedJk(AdapterView<?> jk) {
    Toast.makeText(Daftar.this, "Gak Ada yg Dipilih",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
}

public void onItemClickSelectedAg(AdapterView<?> ag, View v, int
posisi, long id) {
    Toast.makeText(Daftar.this,
agamaPilihan[posisi].toString(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
}

public void onNothingSelectedAg(AdapterView<?> ag) {
    Toast.makeText(Daftar.this, "Gak Ada yg Dipilih",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
}

public void onItemClickSelected(AdapterView<?> arg0, View arg1,
int arg2,
        long arg3) {
    // TODO Auto-generated method stub
}

```

```

public void onNothingSelected(AdapterView<?> arg0) {
    // TODO Auto-generated method stub
}

private void settingTanggal() {
    new DatePickerDialog(Daftar.this, d,
        dateAndTime.get(Calendar.YEAR),
        dateAndTime.get(Calendar.MONTH),
        dateAndTime.get(Calendar.DAY_OF_MONTH))
        .show();
}

private void updateLabel() {
    dateAndTimeLabelTextView.setText(dateFormat.format(dateAndTime.getTime()));
}
}

```

### TabSetting.java

```

package com.deliveryorderbeta;

import com.deliveryorderbeta.R;

import android.app.TabActivity;
import android.os.Bundle;
import android.content.Intent;
import android.widget.TabHost;
import android.widget.TabHost.TabSpec;

public class TabSetting extends TabActivity {

    TabHost tabHost;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.tab_setting);
        tabHost = getTabHost();

        TabSpec beranda = tabHost.newTabSpec("Beranda");
        beranda.setIndicator("Beranda",
getResources().getDrawable(R.drawable.style_beranda));
        Intent berandaIntent = new Intent(this,
Beranda.class);
        beranda.setContent(berandaIntent);

        TabSpec produk = tabHost.newTabSpec("Produk");
        produk.setIndicator("Produk",
getResources().getDrawable(R.drawable.style_produk));
        Intent produkIntent = new Intent(this,
Produk.class);
        produk.setContent(produkIntent);

```

```

        TabSpec histori = tabHost.newTabSpec("Histori");
        histori.setIndicator("Histori",
getResources().getDrawable(R.drawable.style_histori));
        Intent historiIntent = new Intent(this,
Histori.class);
        histori.setContent(historiIntent);

        TabSpec bantuan = tabHost.newTabSpec("Bantuan");
        bantuan.setIndicator("Bantuan",
getResources().getDrawable(R.drawable.style_bantuan));
        Intent aboutIntent = new Intent(this,
Bantuan.class);
        bantuan.setContent(aboutIntent);

        tabHost.addTab(beranda);
        tabHost.addTab(produk);
        tabHost.addTab(histori);
        tabHost.addTab(bantuan);
    }
}

```

### **beranda.java**

```

package com.deliveryorderbeta;

import java.util.ArrayList;
import java.util.HashMap;

import com.deliveryorderbeta.JSONParser;

import org.json.JSONArray;
import org.json.JSONException;
import org.json.JSONObject;

import android.app.ListActivity;
import android.os.Bundle;
import android.widget.ListAdapter;
import android.widget.SimpleAdapter;

public class Beranda extends ListActivity {
    private static String URL =
"http://www.deliveryorder.com/server_bf/Android/tampil_informasi.ph
p";
    private String TAG_DAFTAR_INFORMASI = "daftar_informasi";
    private String TAG_JUDUL = "judul";
    private String TAG_TANGGAL = "tanggal";
    private String TAG_DESKRIPSI = "deskripsi";

    JSONArray contacts = null;
    JSONParser parser = new JSONParser();

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.beranda);
        ArrayList<HashMap<String, String>> contactList = new
ArrayList<HashMap<String, String>>();

```

```

        JSONObject json = parser.getJSONFromUrl(URL);
        try {
            contacts =
json.getJSONArray(TAG_DAFTAR_INFORMASI);
            for (int i = 0; i < contacts.length(); i++) {
                JSONObject data =
contacts.getJSONObject(i);
                String judulString =
data.getString(TAG_JUDUL);
                String tanggalString =
data.getString(TAG_TANGGAL);
                String deskripsiString =
data.getString(TAG_DESKRIPSI);
                HashMap<String, String> map = new
HashMap<String, String>();
                map.put(TAG_JUDUL, judulString);
                map.put(TAG_TANGGAL, tanggalString);
                map.put(TAG_DESKRIPSI, deskripsiString);
                contactList.add(map);
            }
        } catch (JSONException e) {
            e.printStackTrace();
        }

        // Tampilkan Ke ListAdapter
        ListAdapter adapter = new SimpleAdapter(this,
contactList, R.layout.beranda_konten,
                new String[] { TAG_JUDUL, TAG_TANGGAL,
TAG_DESKRIPSI },
                new int[] { R.id.judul, R.id.tanggal,
R.id.deskripsi });
        setListAdapter(adapter);
    }
}

```

### produk.java

```

package com.deliveryorderbeta;

import java.util.ArrayList;
import java.util.HashMap;

import com.deliveryorderbeta.JSONParser;

import org.json.JSONArray;
import org.json.JSONException;
import org.json.JSONObject;

import android.app.ListActivity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.ListAdapter;
import android.widget.ListView;

```



```

import android.widget.SimpleAdapter;
import android.widget.TextView;

public class Produk extends ListActivity {
    private static String URL =
"http://www.deliveryorder.com/server /Android/lampil_produk.php";
    private String TAG_DAFTAR_PRODUK = "daftar_produk";
    private String TAG_NAMA_PRODUK = "produk";
    private String TAG_HARGA_PRODUK = "harga";
    private String TAG_ID_PRODUK = "id_produk";

    JSONArray contacts = null;
    JSONParser parser = new JSONParser();

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.produk);

        fungsi_produk();
    }

    public void fungsi_produk() {
        ArrayList<HashMap<String, String>> contactList = new
ArrayList<HashMap<String, String>>();
        JSONObject json = parser.getJSONFromUrl(URL);
        try {
            contacts =
json.getJSONArray(TAG_DAFTAR_PRODUK);
            for (int i = 0; i < contacts.length(); i++) {
                JSONObject data =
contacts.getJSONObject(i);
                String namaProdukString =
data.getString(TAG_NAMA_PRODUK);
                String hargaProdukString =
data.getString(TAG_HARGA_PRODUK);
                String idProdukString =
data.getString(TAG_ID_PRODUK);
                HashMap<String, String> map = new
HashMap<String, String>();
                map.put(TAG_NAMA_PRODUK,
namaProdukString);
                map.put(TAG_HARGA_PRODUK, hargaProdukString);
                map.put(TAG_ID_PRODUK, idProdukString);
                contactList.add(map);
            }
        } catch (JSONException e) {
            e.printStackTrace();
        }

        ListAdapter adapter = new SimpleAdapter(this,
contactList,
R.layout.produk_item, new String[] {
TAG_NAMA_PRODUK, TAG_HARGA_PRODUK, TAG_ID_PRODUK },
new int[] { R.id.nama_produk,
R.id.harga_produk, R.id.id_produk });
        setListAdapter(adapter);
    }
}

```

```

        ListView listView = getListView();
        listView.setOnItemClickListener(new
        OnItemClickListener() {

                public void onItemClick(AdapterView<?> data,
                View v, int posisi, long id) {
                        String string =
                ((TextView)v.findViewById(R.id.id_produk)).getText().toString();
                        Intent intent = new Intent(Produk.this,
                ProdukPesan.class);
                                intent.putExtra(TAG_ID_PRODUK, string);
                                startActivity(intent);
                }
        });
}

```

### ProdukPesan.java

```

package com.deliveryorderbeta;

import java.util.ArrayList;
import java.util.HashMap;

import com.deliveryorderbeta.JSONParser;

import org.json.JSONArray;
import org.json.JSONException;
import org.json.JSONObject;

import android.app.ListActivity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.ListAdapter;
import android.widget.ListView;
import android.widget.SimpleAdapter;
import android.widget.TextView;

public class Produk extends ListActivity {
    private static String URL =
"http://www.deliveryorder.com/server /Android/tampil_produk.php";
    private String TAG_DAFTAR_PRODUK = "daftar_produk";
    private String TAG_NAMA_PRODUK = "produk";
    private String TAG_HARGA_PRODUK = "harga";
    private String TAG_ID_PRODUK = "id_produk";

    JSONArray contacts = null;
    JSONParser parser = new JSONParser();

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.produk);
    }
}

```

```

        fungsi_produk();
    }

    public void fungsi_produk() {
        ArrayList<HashMap<String, String>> contactList = new
        ArrayList<HashMap<String, String>>();
        JSONObject json = parser.getJSONFromUrl(URL);
        try {
            contacts =
            json.getJSONArray(TAG_DAFTAR_PRODUK);
            for (int i = 0; i < contacts.length(); i++) {
                JSONObject data =
                contacts.getJSONObject(i);
                String namaProdukString =
                data.getString(TAG_NAMA_PRODUK);
                String hargaProdukString =
                data.getString(TAG_HARGA_PRODUK);
                String idProdukString =
                data.getString(TAG_ID_PRODUK);
                HashMap<String, String> map = new
                HashMap<String, String>();
                map.put(TAG_NAMA_PRODUK,
                namaProdukString);
                map.put(TAG_HARGA_PRODUK, hargaProdukString);
                map.put(TAG_ID_PRODUK, idProdukString);
                contactList.add(map);
            }
        } catch (JSONException e) {
            e.printStackTrace();
        }

        ListAdapter adapter = new SimpleAdapter(this,
        contactList,
        R.layout.produk_item, new String[] {
        TAG_NAMA_PRODUK, TAG_HARGA_PRODUK, TAG_ID_PRODUK },
        new int[] { R.id.nama_produk,
        R.id.harga_produk, R.id.id_produk });
        setListAdapter(adapter);
        ListView listView = getListView();
        listView.setOnItemClickListener(new
        OnItemClickListener() {

            public void onItemClick(AdapterView<?> data,
            View v, int posisi, long id) {
                String string =
                ((TextView)v.findViewById(R.id.id_produk)).getText().toString();
                Intent intent = new Intent(Produk.this,
                ProdukPesan.class);

                intent.putExtra(TAG_ID_PRODUK, string);
                startActivity(intent);
            }
        });
    }
}

```

## keluar.java

```
package com.deliveryorderbeta;

import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.content.pm.ActivityInfo;
import android.os.Bundle;
import android.view.MotionEvent;

public class Keluar extends Activity {
    protected boolean _active = true;
    protected int _splashTime = 3000;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setRequestedOrientation(ActivityInfo.SCREEN_ORIENTATION_PORTRAIT);
        setContentView(R.layout.keluar);

        // thread untuk menampilkan SplashScreen
        Thread splashTread = new Thread() {
            @Override
            public void run() {
                try {
                    int waited = 0;
                    while(_active && (waited < _splashTime)) {
                        sleep(100);
                        if(_active) {
                            waited += 100;
                        }
                    }
                } catch (InterruptedException e) {
                    // kosong saja
                } finally {
                    finish();
                    Intent newIntent=new
Intent (Keluar.this,Login.class);
                    startActivityForResult (newIntent,0);
                }
            }
        };
        splashTread.start();
    }

    @Override
    public boolean onTouchEvent(MotionEvent event) {
        if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_DOWN) {
            _active = false;
        }
        return true;
    }
}
```

## JSONParser.java

```
package com.deliveryorderbeta;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStream;
import java.io.InputStreamReader;
import java.io.UnsupportedEncodingException;
import org.apache.http.HttpEntity;
import org.apache.http.HttpResponse;
import org.apache.http.client.ClientProtocolException;
import org.apache.http.client.methods.HttpPost;
import org.apache.http.impl.client.DefaultHttpClient;
import org.json.JSONException;
import org.json.JSONObject;
import android.util.Log;

public class JSONParser {
    static InputStream is = null;
    static JSONObject jsonObj = null;
    static String json = "";
    public JSONParser() {
    }

    public JSONObject getJSONFromUrl(String url) {
        try {
            DefaultHttpClient httpClient = new
DefaultHttpClient();
            HttpPost httpPost = new HttpPost(url);
            HttpResponse httpResponse =
httpClient.execute(httpPost);
            HttpEntity httpEntity =
httpResponse.getEntity();
            is = httpEntity.getContent();
        } catch (UnsupportedEncodingException e) {
            // TODO: handle exception
            e.printStackTrace();
        } catch (ClientProtocolException e) {
            // TODO: handle exception
            e.printStackTrace();
        } catch (IOException e) {
            // TODO: handle exception
            e.printStackTrace();
        }

        try {
            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(is, "iso-8859-1"), 8);
            StringBuilder sb = new StringBuilder();
            String line = null;
            while ((line = reader.readLine()) != null) {
                sb.append(line + "\n");
            }
            is.close();
            json = sb.toString();
        } catch (Exception e) {
```

```
        // TODO: handle exception
        Log.e("Buffer Error", "Error converting result"
+ e.toString());
    }

    try {
        jsonObj = new JSONObject(json);
    } catch (JSONException e) {
        // TODO: handle exception
        Log.e("Json parser", "error parsing data" +
e.toString());
    }
    return jsonObj;
}
}
```