

PROGRAM BANTU PEMESANAN MAKANAN BERBASIS MOBILE

Skripsi



oleh
JOHAN ENDRAYANTO
23100562

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2014

PROGRAM BANTU PEMESANAN MAKANAN BERBASIS MOBILE

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

JOHAN ENDRAYANTO
23100562

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Program Bantu Pemesanan Makanan Berbasis Mobile

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2014



JOHAN ENDRAYANTO

23100562

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Program Bantu Pemesanan Makanan Berbasis Mobile
Nama : JOHAN ENDRAYANTO
NIM : 23100562
Mata Kuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2013/2014

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 26 Agustus 2014

Dosen Pembimbing I



Erick Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

Dosen Pembimbing II



Katon Wijana, S.Kom., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

PROGRAM BANTU PEMESANAN MAKANAN BERBASIS MOBILE

Oleh: JOHAN ENDRAYANTO / 23100562

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
13 Agustus 2014

Yogyakarta, 27 Agustus 2014
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.
3. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
4. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T.



Dekan

(Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.)

Ketua Program Studi

(YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih, anugerah, penyertaan, bimbingan dan perlindungan yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul : Program Bantu Pemesanan Makanan Berbasis Mobile dengan baik dan tepat pada waktunya.

Pembuatan laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu laporan ini juga dibuat sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dan pembaca serta melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dengan bantuan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan dalam setiap proses yang dilalui penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Erick Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu, membimbing, memberikan ide dan masukan yang bermanfaat dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi.
2. Bapak Katon Wijana, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing, memberikan ide dan masukan serta mendukung penulis.
3. Bapak Jok Jek Siang, Drs, M.Sc., selaku koordinator matakuliah skripsi dan dosen wali studi yang telah membimbing penulis selama 4 tahun.
4. Alm.Papa, Mama, dan Keluarga Besar yang senantiasa mendukung, memberikan fasilitas dalam proses pembuatan skripsi dan menjadi motivasi utama penulis untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas doa dan dukungan yang selama ini diberikan.
5. Dania Adistyadevi, Virgo Firmansah, Yafet Andromeda, Ayu Marturia, Frestrian Hudson, Dimitrij Agal, Adi Setyo, Hans Kristian dan Yovena

Chintya yang selalu memberikan semangat, motivasi dan masukan serta dengan sabar mau mendengarkan keluh kesah penulis selama ini.

6. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi angkatan 2010 yang selama ini sudah membantu dan mendukung selama masa perkuliahan dan menyelesaikan skripsi.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang secara langsung ataupun tidak langsung selalu mendoakan penulis. Terima kasih atas segala dukungan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan skripsi ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan, baik dalam penyusunan laporan maupun pembuatan sistem dalam skripsi ini. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi para pembaca untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 26 Agustus 2014

Johan Endrayanto

ABSTRAK

Program Bantu Pemesanan Makanan Berbasis Mobile

Pengiriman makanan (*delivery order*) merupakan salah satu layanan makanan siap saji yang populer. Selain mempermudah konsumen dalam mendapatkan makanan, layanan ini juga membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan (rumah makan) tersebut, karena kebanyakan masyarakat modern cenderung lebih suka menikmati makanan di rumah daripada datang ke restoran/rumah makan.

Mobile Commerce merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk dapat menyampaikan keinginan pemilik rumah makan. Dengan adanya aplikasi *mobile* berbasis Android yang akan membantu pemilik rumah makan dalam mempromosikan makanan dan juga membantu *customer* dalam memesan makanan dengan menggunakan suatu aplikasi mobile dengan menggunakan layanan *delivery order* dengan system pembayaran secara langsung memotong saldo *customer/user* menggunakan saldo yang ada didalam id pengguna.

Penelitian ini akan mengimplementasikan Web Services ASP.Net Web API untuk sebuah sistem informasi web streaming. Penelitian dilakukan dengan menganalisis penerapan Web Services ASP.Net Web API dalam penyimpanan data pada sistem informasi dan sebagai servis untuk mengambil kembali konten rumah makan tersebut. Dengan adanya sistem yang mencakup kedua hal tersebut maka proses pengelolaan rumah makan dapat lebih mudah dilakukan.

Kata kunci : *Mobile* berbasis Android, *Delivery*, *Mobile Commerce*, *Web Services* ASP.Net Web API.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Spesifikasi Sistem.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Web Services.....	8
2.1.1. Arsitektur <i>Web Services</i>	9
2.1.2. REST (Representational State Transfer).....	10
2.2. <i>E-Commerce</i>	11
2.2.1. Definisi <i>E-Commerce</i>	11
2.2.2. Klasifikasi <i>E-Commerce</i>	12
2.3. <i>Mobile-Commerce</i>	14
2.3.1. Definisi <i>M-Commerce</i>	14
2.3.2. Konsep Dasar Aplikasi <i>M-Commerce</i>	15
2.3.3. Metode Pembayaran <i>M-Commerce</i>	15

2.4. Smartphone.....	16
2.5. Mobile Aplication	16
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1. Metode Pengumpulan dan Analisis Data	18
3.1.1. Data Flow Diagram (DFD)	19
3.1.2. Model Data Logika (MDL)	21
3.2. Rancangan Masukkan	33
3.2.1. Rancangan Halaman Login	33
3.2.2. Rancangan Halaman Rumah Makan	34
3.2.3. Rancangan Halaman Menu Makan	35
3.2.4. Rancangan Halaman Detail Menu.....	36
3.2.5. Rancangan Halaman Ubah dan Hapus Menu.....	37
3.2.6. Rancangan Halaman Ubah dan Hapus Rumah Makan	38
3.2.7. Rancangan Halaman Admin Add RmMakan.....	39
3.2.8. Rancangan Halaman Admin/Co-Admin Add Menu	40
3.2.9. Rancangan Halaman Admin Register	41
3.3. Perancangan Sistem.....	42
3.3.1. Rancangan Arsitektur Sistem	42
3.3.2. Sequance Diagram User	43
3.3.3. Sequance Diagram Admin	44
3.4. Rancangan Keluaran	45
3.4.1. Rancangan Halaman Transaksi	45
BAB 4 PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM	46
4.1. Alur Kerja Program.....	46
4.1.1. Admin atau Co-Admin	46
4.1.2. User	46
4.2. Implementasi Tampilan Sistem.....	47
4.2.1. Implementasi Halaman Login	47
4.2.2. Implemetasi Halaman Daftar	50
4.2.3. Implementasi Halaman Rumah Makan.....	51
4.2.4. Implementasi Halaman Tambah Rumah Makan (Admin) ...	53
4.2.5. Implementasi Halaman Ubah & Hapus Rm.Makan(Admn)	55

4.2.6. Implementasi Halaman Menu	56
4.2.7. Implementasi Halaman Tambah Menu (Admin)	58
4.2.8. Implementasi Halaman Ubah & Hapus Menu (Admin).....	59
4.2.9. Implementasi Halaman Detail Menu.....	60
4.2.10. Implementasi Halaman Transaksi	61
4.2.11. Implementasi Halaman Saldo	63
4.2. Analisis Sistem.....	64
4.3. Kelebihan Sistem.....	64
4.4. Kekurangan Sistem	65
BAB 5 PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan.....	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Arsitektur <i>Web Services</i>	9
Gambar 2.2. CRUD (Create, Retrieve, Update and Delete) pada REST	10
Gambar 3.1. Diagram Konteks Sistem Mobile Commerce Untuk Pemesanan Makanan.....	19
Gambar 3.2. Data Flow Diagram Level 1	19
Gambar 3.3. Data Flow Diagram Level 2 Untuk Konteks 1	20
Gambar 3.4. Entitas Utama	21
Gambar 3.5. Hubungan Antar Entitas	22
Gambar 3.6. Kunci Primer dalam Tiap Entitas	23
Gambar 3.7. Kunci Tamu Antar Entitas.....	23
Gambar 3.8. Penambahan Atribut Bukan Kunci	25
Gambar 3.9. Rancangan Database.....	31
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Login	33
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Rumah Makan	34
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Menu Makanan.....	35
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Detail Menu.....	36
Gambar 3.14. Rancangan Halaman Edit dan Delete Menu Makanan Menu	37
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Edit dan Delete Menu Rumah Makan.....	38
Gambar 3.16. Rancangan Halaman Admin Add RmMakan.....	39
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Admin/Co-Admin Add Menu	40
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Re-gristrasi	41
Gambar 3.19. Rancangan Sequence Diagram User	42
Gambar 3.20. Rancangan Sequence Diagram Admin.....	43
Gambar 3.21. Rancangan Halaman <i>Transaksi</i>	44
Gambar 4.1. Alur Kerja Program Admin dan Co-Admin	45
Gambar 4.2. Alur Kerja Program User	45
Gambar 4.3. Halaman Login	46
Gambar 4.4. Halaman Daftar	49
Gambar 4.5. Halaman Rumah Makan.....	50

Gambar 4.6. Halaman Rumah Makan (Admin)	52
Gambar 4.7. Halaman Tambah Rumah Makan (Admin)	53
Gambar 4.8. Halaman Ubah dan Hapus Rumah Makan (Admin)	54
Gambar 4.9. Halaman Menu	56
Gambar 4.10. Halaman Menu (Admin)	57
Gambar 4.11. Halaman Tambah Menu (Admin)	58
Gambar 4.12. Halaman Ubah dan Hapus Menu (Admin)	59
Gambar 4.13. Halaman Detail Menu	60
Gambar 4.14. Halaman Transaksi	61
Gambar 4.15. Halaman Saldo (Admin).....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kunci Aturan Bisnis	24
Tabel 3.2. Domain Entitas RmMakan.....	26
Tabel 3.3. Domain Entitas Menu	27
Tabel 3.4. Domain Entitas User	28
Tabel 3.4. Domain Entitas Transaksi	29
Tabel 3.4. Domain Entitas Detail Transaksi	29
Tabel 3.4. Domain Entitas Admin.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : LISTING PROGRAM

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengiriman makanan (*delivery order*) merupakan salah satu layanan makanan siap saji yang populer. Selain mempermudah konsumen dalam mendapatkan makanan, layanan ini juga membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan (rumah makan) tersebut, karena kebanyakan masyarakat modern cenderung lebih suka menikmati makanan di rumah daripada datang ke restoran/rumah makan. Kita ketahui Yogyakarta banyak rumah makan jenis apapun semua ada di kota ini untuk bersaing satu sama lain dalam menghadirkan makanan dan segi pelayanannya. Setiap rumah makan memiliki cara untuk mempromosikan makannya untuk mendapatkan konsumen atau pelanggan, misalnya dengan cara mempromosikan melalui media cetak atau media *elektronik*, agar memudahkan para konsumen untuk mengetahui promo yang sedang berlangsung pada suatu rumah makan dan memudahkan pelanggan atau konsumen dalam memesan makanan (*delivery*).

Dengan berkembangnya dunia teknologi *mobile* yang sekarang semakin berkembang, media iklan di media-media yang telah ada sebelumnya menjadi kurang populer. Masyarakat pada masa sekarang ini dalam kehidupan sehari-hari lebih memilih untuk mendapatkan suatu informasi dan layanan dengan cara yang lebih instan dan cara yang tidak perlu membuang waktu, dengan cara menggunakan aplikasi-aplikasi *mobile* yang sudah tersedia di *smart phone* sehingga media lainnya seakan-akan tersisihkan. Beberapa golongan masyarakat yang terbiasa memakai *gadget* maka akan lebih memilih cara yang serba cepat, instan dan tidak membuang waktu dalam kehidupannya, yaitu dengan *gadget* atau *smart phone* itu sendiri dengan berbagai aplikasi-aplikasi yang dapat membantu segala kebutuhan yang akan digunakan oleh pengguna.

Dalam penelitian ini, akan dibangun sebuah aplikasi yang akan memudahkan konsumen untuk memesan makanan dengan instan tanpa datang ke

rumah makan yang diinginkan, diharapkan program ini dapat membantu dan memudahkan para konsumen untuk memilih makanan sesuai yang diinginkan dan untuk pemilik / pengusaha kuliner dalam mempromosikan makanan sehingga memudahkan pelanggan dalam memesan makanan yang akan dipilih.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dibahas adalah bagaimana cara menyajikan informasi pada aplikasi *mobile* yang membantu konsumen untuk memesan makanan dari sejumlah rumah makan yang tidak memiliki layanan *delivery service*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Rumah makan yang digunakan, merupakan kumpulan rumah makan yang memiliki range harga makanan dibawah Rp 25.000
- b. Keamanan pada sistem ini belum terlalu baik
- c. Makanan dan minuman memiliki minimum *order* dari setiap rumah makan
- d. Aplikasi ini memiliki sistem deposit saldo terlebih dahulu minimum Rp. 100.000
- e. Pemesan hanya dapat melakukan satu transaksi pemesanan untuk satu alamat
- f. Pendaftaran atau *Registrasi* hanya dapat dilakukan oleh admin
- g. Biaya *delivery* sudah tercantum pada nota pembayaran
- h. Notifikasi pemesanan akan disampaikan kepada pengguna kurang lebih setelah 10 menit pemesanan
- i. Rumah makan yang dipilih dapat memasukan menu terbaru, promo dan lain-lain secara langsung
- j. Lokasi kuliner hanya kawasan Daerah Istimewa Yogyakarta
- k. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis *mobile*
- l. Aplikasi android, *service* menggunakan *web services asp.net web api*

1.4. Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem yang dibutuhkan dalam sistem meliputi 5 hal berikut :

a. Spesifikasi program

1. Program mampu menampilkan rumah makan yang sudah dipilih
2. Program mampu menampilkan menu terbaru dan update harga makanan terkini
3. Program mampu mengetahui informasi saldo yang ada di Id user.
4. Program mampu memberikan notifikasi kepada pengguna setelah memesan makanan.
5. Program mampu menampilkan koordiat pemakai (untuk mengetahui lokasi pemesan berada)

b. Spesifikasi perangkat lunak

1. Basic 4 Android
2. SQL Server untuk database
3. Visual Studio 2010 *WebServices* ASP.NET Web API
4. SDK Manager

c. Spesifikasi perangkat keras

1. Processor 600mhz
2. Resolusi minimal 320 x 480 pixel
3. Ram minimal 512MB.
4. 3G network HSDPA 900/2100
5. *Smartphone* android harus memiliki koneksi internet
6. *Smartphone* android yang digunakan harus memilik GPS di dalamnya.

d. Spesifikasi kecerdasan pembangun

1. Kemampuan dalam menggunakan bahasa pemrograman VB dan C#.
2. Kemampuan dalam merancang *database* SQL server
3. Kemampuan menggunakan *web services asp.net web api*
4. Kemampuan menggunakan aplikasi Basic for android

- e. Spesifikasi kecerdasan pengguna
 - 1. Kemampuan dalam menggunakan *handphone* berbasis *smart phone* dengan *OS android*
 - 2. Kemampuan dalam mengakses internet dan menggunakan *browser*.
 - 3. Kemampuan menggunakan aplikasi berbasis android

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian pada kasus ini bertujuan untuk :

- a. Membangun dan menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* dengan *OS android* yang dapat membantu pemilik rumah makan dalam mempromosikan rumah makannya menggunakan layanan *delivery order*
- b. Menyajikan informasi mengenai rumah makan dan menu makanan yang tersedia di rumah makan tersebut dengan menggunakan *mobile phone* sebagai perangkatnya.

1.6. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Studi Lapangan

Tahap awal penelitian dilakukan dengan melakukan studi lapangan berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun. Studi lapangan yang dilakukan penulis antara lain:

- i. Melakukan pencarian data rumah makan yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya pada kawasan *ringroad* utara.
- ii. Setelah melakukan pencarian rumah makan yang sudah ditentukan sebelumnya, maka penulis segera mencatat informasi berupa menu dan harga makanan yang dijual pada rumah makan tersebut.
- iii. Setelah melakukan pencatatan dan pengamatan rumah makan, penulis melakukan pengamatan serta studi mendasar mengenai

kebutuhan dalam pembangunan sistem. Pengamatan tersebut dapat meliputi pengamatan tentang kebutuhan *hardware*, *software* dan informasi lain di lapangan seputar rumah makan.

b. Studi Pustaka

Selanjutnya dilakukan pencarian informasi dan sumber yang mendukung dalam penelitian. Pencarian tersebut dilakukan oleh penulis baik dari buku, jurnal, artikel, dan website yang teruji kebenaran informasinya. Informasi dan sumber yang dicari dapat meliputi informasi cara penggunaan dan informasi serta sumber lain yang mendukung pengembangan aplikasi.

c. Konsultasi

Konsultasi dilakukan oleh penulis dengan dosen pembimbing untuk dapat membantu penyelesaian masalah yang dihadapi dalam pembangunan aplikasi. Selain untuk membantu penyelesaian masalah yang dihadapi dalam pembangunan aplikasi, konsultasi juga bertujuan untuk menggali dan memperoleh saran dari dosen pembimbing agar aplikasi yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik dan berguna bagi para penggunanya.

d. Pembangunan Sistem

Pembangunan sistem diantaranya pengumpulan keseluruhan data dan pembuatan kerangka utama aplikasi berupa server, serta pembuatan aplikasi yang dapat menerima interaksi dari pengguna dan berjalan pada perangkat milik pengguna. Dari kedua tahap tersebut, tahap pembuatan server aplikasi merupakan tahap yang paling utama. Hal itu dikarenakan aplikasi yang dibuat tidak menyimpan semua data dalam database lokal. Selain itu tujuan dari tahap pertama ini nantinya adalah untuk menghadirkan kemudahan bagi penulis maupun para pengembang lain apabila akan membuat aplikasi serupa dalam perangkat lain misalnya perangkat Android.

Di sisi lain, yaitu pembangunan aplikasi yang berjalan pada perangkat pengguna tentu saja bertujuan agar semua data yang sudah ada di server dapat diolah, dan dimanipulasi serta ditampilkan dalam bentuk informasi melalui perangkat milik pengguna. Dengan demikian, informasi yang diolah tersebut, dalam hal ini informasi rumah makan dan menu makanan yang akan mempermudah konsumen untuk memesan makanan tanpa harus datang ke tempat makanan melainkan hanya menggunakan perangkat milik pengguna, serta layanan yang tersedia yakni layanan antar makanan.

e. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan cara melakukan uji coba hasil aplikasi yang sudah selesai dibangun. Uji coba akan dilakukan penulis di lapangan dengan menggunakan aplikasi dan mengikuti hasil dari informasi yang ditampilkan dalam aplikasi tersebut. Uji coba ini akan menghasilkan data seberapa akurat dan tepatnya aplikasi dalam memandu pengguna untuk memesan makanan pada rumah makan sesuai dengan keinginan konsumen.

Apabila dalam uji coba didapati bahwa aplikasi masih belum akurat dan belum berjalan sesuai harapan atau terdapat bug / hang pada aplikasi, maka pengguna akan memperbaiki kesalahan yang ada, dan mengujinya lagi sampai aplikasi siap untuk diunggah ke toko aplikasi Google Store, agar dapat diunduh dan digunakan oleh semua pengguna yang menggunakan perangkat berbasis Android.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi dalam lima bab, yaitu :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang berisi gambaran umum pada aplikasi yang akan dibuat, meliputi latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang akan mendukung penelitian. Bab ini akan membahas tentang uraian teori-teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, *Web Service, E-commerce, Smartphone, REST Service, Mobile Application*.

BAB 3 : ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan secara rinci perancangan aplikasi yang akan dibuat serta analisis data yang digunakan. Rancangan aplikasi ini meliputi perancangan alur kerja aplikasi, perancangan *database* dan perancangan antarmuka.

BAB 4 : PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM

Menjelaskan tentang hasil dari aplikasi yang telah dibuat berupa hasil *capture* dari tampilan aplikasi yang dibuat.

BAB 5 : PENUTUP

Berisi kesimpulan mengenai penelitian yang dikerjakan lengkap dengan kelemahan dan kelebihan sistem, serta usulan-usulan untuk pengembangan sistem lebih lanjut dari aplikasi ini.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari skripsi dengan judul “Program Bantu Pemesanan Makanan Berbasis Mobile” ini adalah :

- a. Telah berhasil membuat Aplikasi *Mobile Commerce* Untuk Pemesanan Makanan yang dapat membantu pemilik rumah makan dan pengguna untuk melakukan pemesanan makanan menggunakan layanan *delivery order*.
- b. Aplikasi mampu menyajikan informasi rumah makan beserta menu makanan menggunakan *mobile phone* sebagai perangnya.
- c. Aplikasi mempermudah pengguna dalam memberikan informasi rumah makan sesuai dengan yang diinginkan

5.2. Saran

Karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, Program Bantu Pemesanan Makanan Berbasis Mobile ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan dalam berbagai sisi. Untuk penyempurnaan dan pengembangan selanjutnya, penulis mempunyai beberapa sarab yang dapat diperhatikan dan dipertimbangkan, antara lain :

- a. Sebaiknya aplikasi ini dapat menyarankan rumah makan atau menu menu yang biasa dipesan oleh user.
- b. Penambahan fitur-fitur seperti Like dan Share untuk membuat aplikasi ini lebih interaktif dan dapat terhubung dengan *social media*.

- c. Diharapkan dapat memberikan comment kritik dan saran terhadap pelayanan jasa *delivery* dan rumah makan.
- d. Diharapkan menu yang tersaji dikategorikan berdasarkan kategorinya, sehingga mempermudah pencarian.
- e. Diharapkan sistem *login* dapat lebih baik dari sebelumnya, sehingga aplikasi ini akan memiliki keamanan *login* yang lebih baik dari sebelumnya.
- f. Disarankan Aplikasi ini memiliki *push notifikasi* dalam pemberitahuan pesanan user kepada admin

© UTKDWN

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia, V. (2004, Mei 01). *PT VanWellis*. Retrieved November 03, 2013, from VanWellis Web site: <http://www.vanwellis.com>
- Julio (2012). *Apa itu Web Service?*. Retrieved form Web site : <http://julio.staff.ipb.ac.id/2012/apa-itu-web-service>.
- Kreger, H. (2001). Web-Services Conceptual Architecture (WSCA 1.0). In I. S. Group. USA.
- Nansi Shi. (2012). *Wireless Communications and Mobile Commerce*. South Australia: Idea Group Publishing.
- Priyambodo, T. K. (2011, Juni 18). IMPLEMENTASI WEB-SERVICE UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM LAYANAN. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2005 (SNATI 2010)* , B12.
- Rodriguez, A. (2010, November 06). RESTul Web services: The basics. p. 1.
- Samsung. (2010). *Samsung Corporation*. Retrieved from Samsung Web Site: <http://www.samsung.com/id/article/android-2-2-os-explained>
- Turban, Efraim, et al. (2010) *Electronic E-commerce : A Management Prespective* International edition. Prentice Hall, Inc., USA
- Turban, E., King, D., Lee, J., Warkentin, M, dan Chung, H.M. (2010). *Electronic Commerce A managerial perspective*, Penerbit Pearson Prentice Hall, 2010
- Turban, Efraim., *Electronic commerce 2004 : A managerial perspective*, Penerbit Pearson Prentice Hall, 2010
- Zaki, A. (2011). *e-life Style: Memanfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital*. Indonesia: Salemba Infotek.

Lampiran