

**APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR “QCHICKEN”
BERBASIS SISTEM OPERASI
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh
Septian Triastono
11.12.6253

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR “QCHICKEN”
BERBASIS SISTEM OPERASI
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Septian Triastono

11.12.6253

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR "QCHICKEN"

BERBASIS SISTEM OPERASI

ANDROID

yang disusun oleh

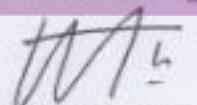
Septian Triastono

11.12.6253

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,


Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR “QCHICKEN”
BERBASIS SISTEM OPERASI
ANDROID**

yang disusun oleh
Septian Triastono

11.12.6253

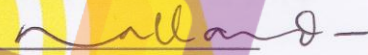
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

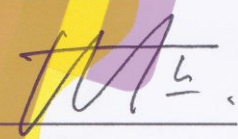
Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

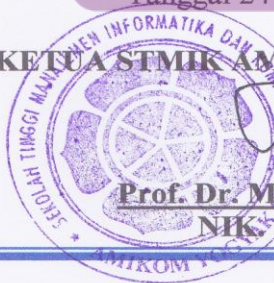


Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 November 2014

Meterai
Rp. 6.000

Septian Triastono

NIM. 11.12.6253

MOTTO

1. JADILAH ORANG YANG BERTANGGUNG JAWAB ATAS SEMUA WAKTU YANG TELAH DI BERIKAN.
2. JANGAN PERNAH SIA-SIAKAN SEBUAH KESEMPATAN KARENA KEMPATAN YANG SAMA TIDAK DATANG DUA KALI.
3. SYUKURI APAPUN YANG KAMU PUNYA SEKARANG SEBELUM SEMUANYA HILANG/ PERGI DAN MUNGKIN TAK KEMBALI.
4. JANGAN SERING LIHAT KACA SPION KARENA TERKADANG KACA SPION ITU MENIPU.
5. HIDUP ITU IBARAT MAIN GAME...JADI LAKUKAN YANG TERBAIK DALAM HIDUPMU UNTUK MERAHAI HIGHSCORE DALAM SETIAP TUJUAN MU/ MISI MU.

PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terimakasih, Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan semua rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat menuju jalan yang benar dan lurus.
3. Bapak dan Ibu serta keluarga yang selalu memberi semangat, dorongan, motivasi dan selalu mendoakan saya dalam setiap hari-hari saya.
4. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing Skripsi, terima kasih telah memberi kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada: Ratna Wulandari, Satria Marganata, M.Aziz Muslim, dan Ade Alwi H yang telah membantu dalam proses skripsi saya.
6. Teman-teman S1 SI-13 angkatan 2011 yang telah memberi semangat. Pengalaman masa kuliah bersama kalian tidak akan saya lupakan.
7. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah mensupport dan mendoakan saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya serta sholawat dan salam saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi berjudul “ Aplikasi Layanan Pesan Antar QChicken berbasis sistem operasi Android” ini dapat terselesaikan.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM. sebagai ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing saya yang telah member kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak da Ibu saya yang telah mensupport, menyemangati dan mendoakan saya agar terpacu untuk menyusun skripsi ini.
5. Keluarga besar saya yang telah mendoakan selama penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman S1 SI-13 angkatan 2011 yang terus memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

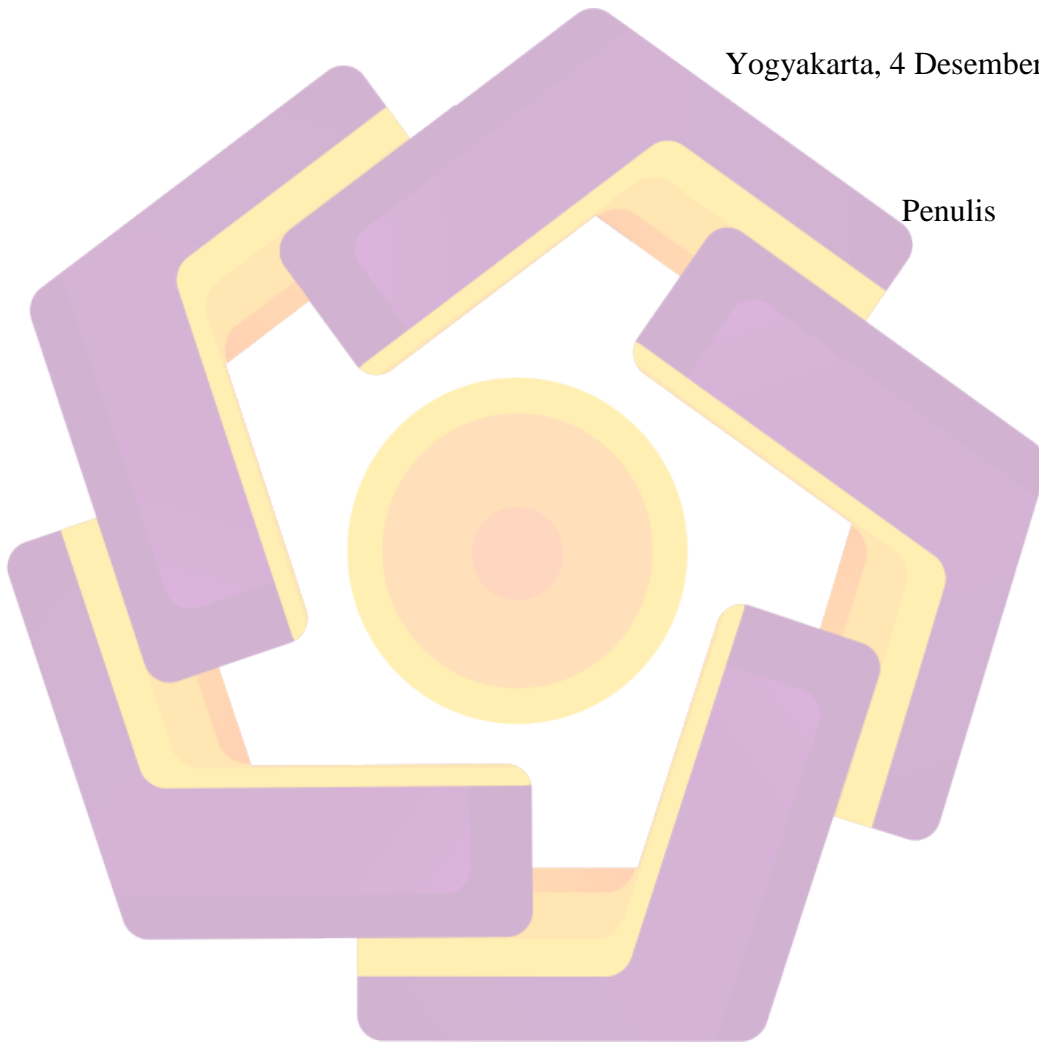
Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepannya

menjadi lebih baik lagi. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan saya sendiri.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 4 Desember 2014

Penulis



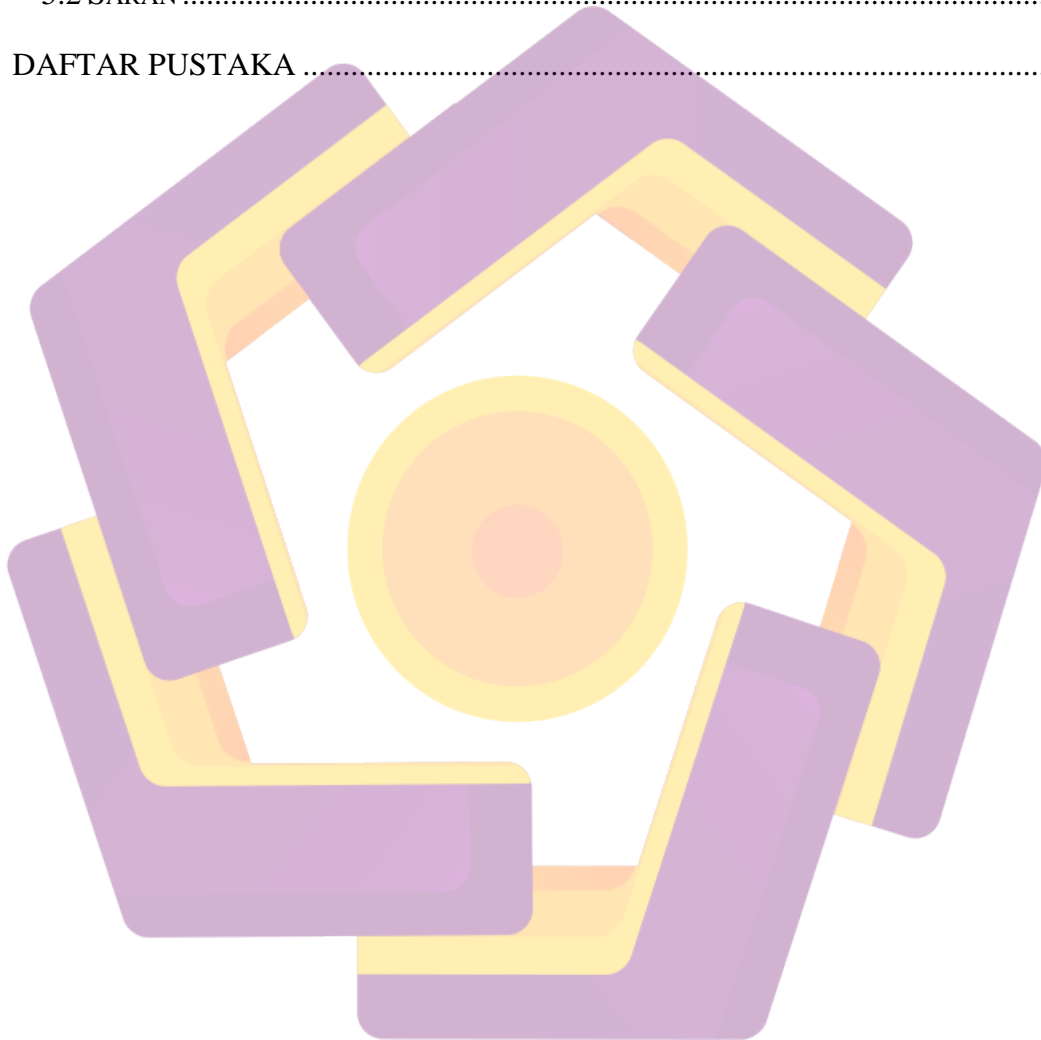
DAFTAR ISI

COVER	I
LEMBAR PERSETUJUAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.5.1 Manfaat Penelitian untuk QUICK CHICKEN Purworejo	4
1.5.2 Manfaat Penelitian untuk konsumen	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.6.1 Studi Pustaka	5

1.6.2 Pengumpulan Data	5
1.6.3 Metode Pengembangan Aplikasi	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 DEFINISI SISTEM, INFORMASI, SISTEM INFORMASI, DAN APLIKASI MOBILE	9
2.1.1 Sistem	9
2.1.2 Karakteristik Sistem	9
2.1.3 Informasi	11
2.1.4 Aplikasi Mobile	12
2.2 SEJARAH ANDROID	13
2.2.1 Android Versi ICS(Ice Cream Sandwich).....	14
2.3 SDLC (<i>SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE</i>)	14
2.3.1 Fase – fase SDLC	14
2.4 UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML)	16
2.4.1 Use Case Diagram.....	16
2.4.2 Sequence Diagram.....	20
2.5 MIT APP INVENTOR 2.....	21
2.5.1 Area Kerja MIT App Inventor 2	22
2.6 ADOBE PHOTOSHOP CS3	23
2.7 MP3 QUALITY MODIFIER	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 TINJAUAN UMUM.....	27
3.1.1 Sejarah singkat Quick Chicken.....	27
3.1.2 Visi dan Misi Quick Chicken.....	28
3.1.2.1 Visi	28
3.1.2.2 Misi.....	28
3.2 DELIVERY ORDER DI QUICK CHICKEN	28
3.3 ANALISIS SISTEM.....	29

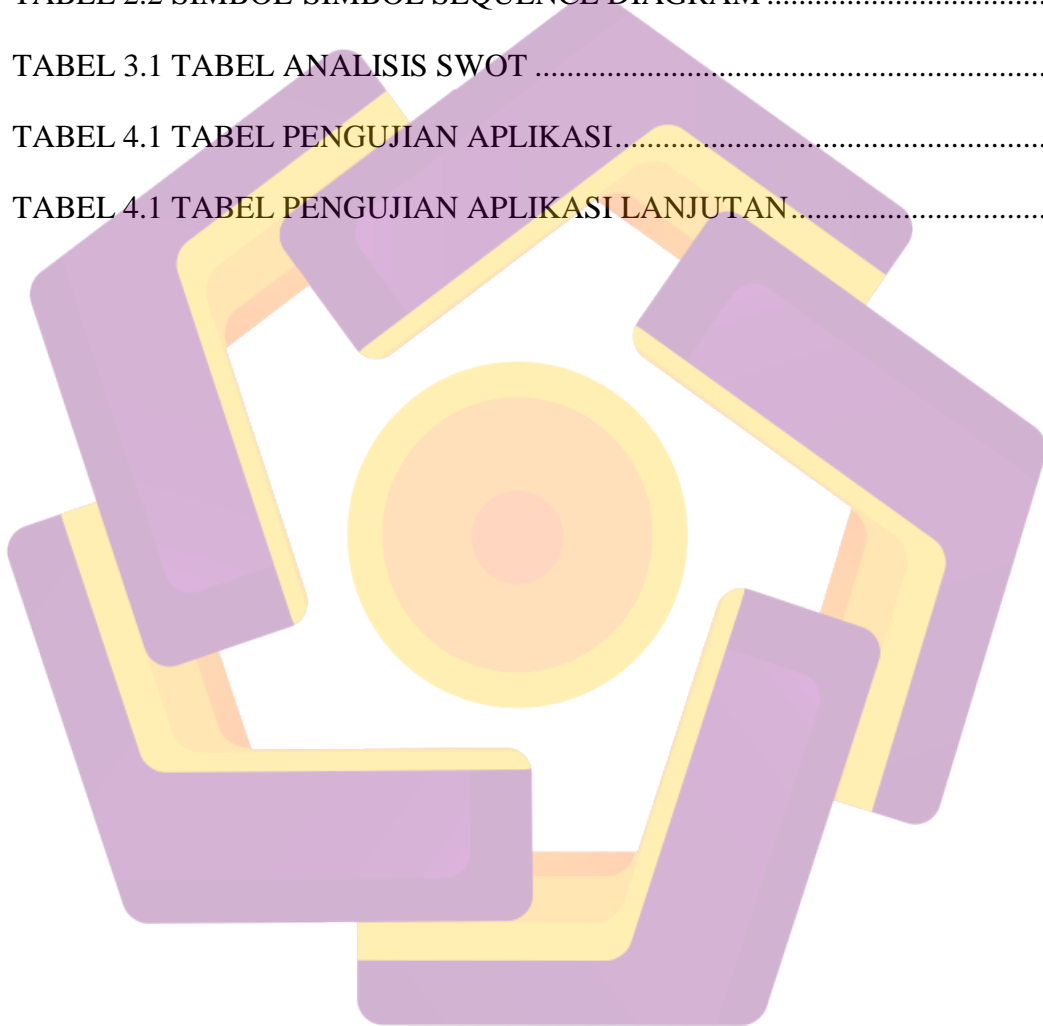
3.3.1 Analisis SWOT.....	29
3.3.1.1 Strength (Kekuatan).....	30
3.3.1.2 Weakness (Kelemahan)	30
3.3.1.3 Opportunity (Peluang)	31
3.3.1.4 Threats (Ancaman)	31
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN	31
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.4.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	33
3.5 KELAYAKAN.....	33
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi	33
3.5.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	34
3.5.3 Analisis Kelayakan Ekonomi	34
3.6 PERANCANGAN SISTEM	35
3.6.1 (UML) Unified Modeling Language.....	35
3.6.2 Use Case Diagram.....	36
3.6.3 Sequence Diagram.....	36
3.6.4 Struktur Aplikasi.....	41
3.6.5 Rancangan Interface.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 IMPLEMENTASI	48
4.1.1 Implementasi User Interface.....	48
4.2 PEMBAHASAN	55
4.2.1 Pembahasan Desain Program.....	55
4.2.2 Pembahasan Kode Program.....	59
4.3 INSTALASI PROGRAM.....	65
4.4 PENGUJIAN APLIKASI.....	67
4.4.1 White Box Testing.....	67

4.4.2 <i>Black Box Testing</i>	69
4.5 PEMELIHARAAN APLIKASI	72
BAB V PENUTUP	73
5.1 KESIMPULAN	73
5.2 SARAN	74
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR TABEL

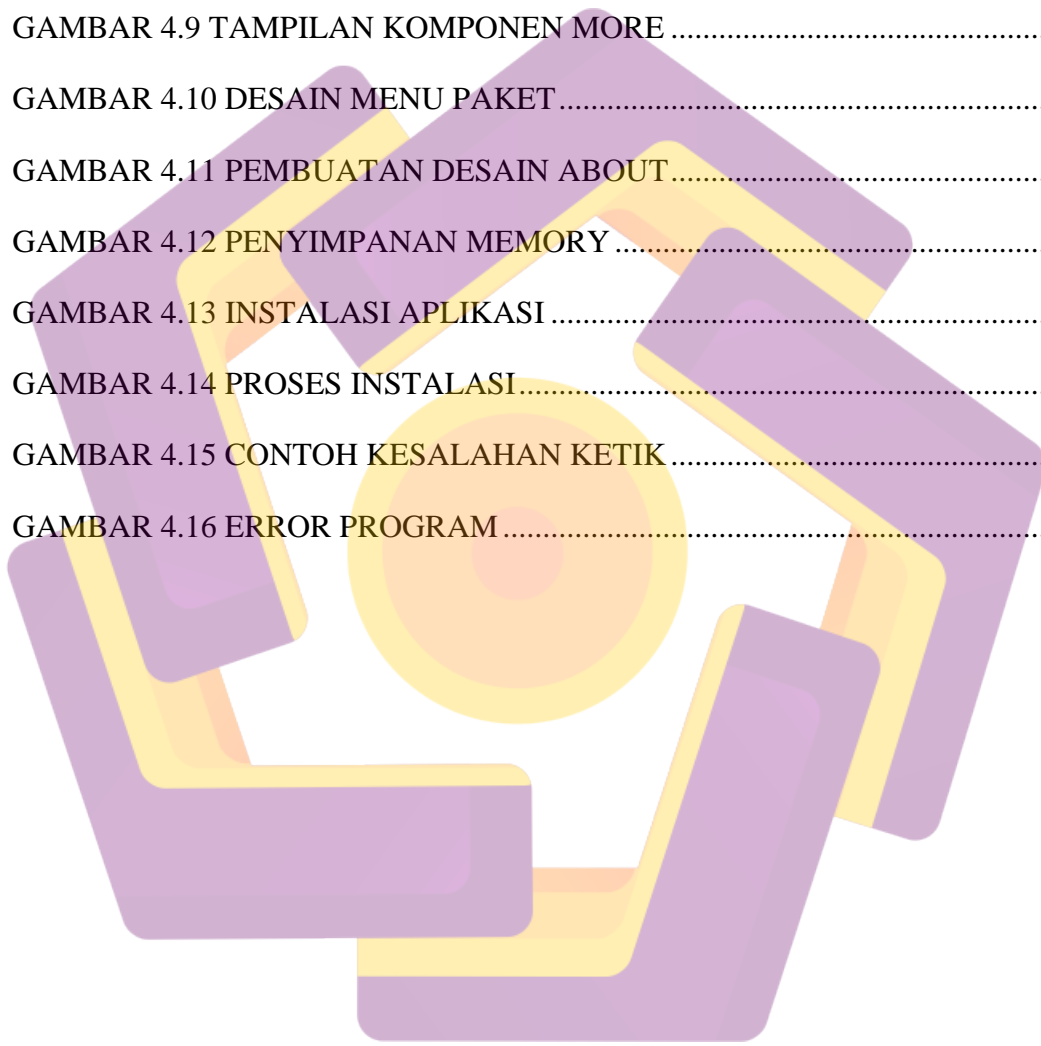
TABEL 2.1 SIMBOL-SIMBOL USE CASE DIAGRAM	17
TABEL 2.2 SIMBOL-SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM	20
TABEL 3.1 TABEL ANALISIS SWOT	20
TABEL 4.1 TABEL PENGUJIAN APLIKASI.....	70
TABEL 4.1 TABEL PENGUJIAN APLIKASI LANJUTAN.....	71



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 AREA KERJA APP INVENTOR	22
GAMBAR 2.2 AREA KERJA ADOBE PHOTOSHOP CS3.....	23
GAMBAR 2.3 AREA KERJA MP3 QUALITY MODIFIER.....	25
GAMBAR 3.1 USE CASE DIAGRAM	36
GAMBAR 3.2 SEQUENCE DIAGRAM VIEW DELIVERY.....	37
GAMBAR 3.3 SEQUENCE DIAGRAM VIEW GALLERY	38
GAMBAR 3.4 SEQUENCE DIAGRAM VIEW MORE	39
GAMBAR 3.5 SEQUENCE DIAGRAM VIEW PAKET	39
GAMBAR 3.6 SEQUENCE DIAGRAM VIEW ABOUT.....	40
GAMBAR 3.7 STRUKTUR APLIKASI.....	41
GAMBAR 3.8 HOME	42
GAMBAR 3.9 HALAMAN DELIVERY.....	43
GAMBAR 3.10 HALAMAN GALLERY	44
GAMBAR 3.11 HALAMAN MORE.....	45
GAMBAR 3.12 HALAMAN PAKET.....	46
GAMBAR 3.13 HALAMAN ABOUT.....	47
GAMBAR 4.1 TAMPILAN HOME.....	49
GAMBAR 4.2 TAMPILAN DELIVERY.....	50
GAMBAR 4.3 TAMPILAN GALLERY	51
GAMBAR 4.4 TAMPILAN MORE.....	52

GAMBAR 4.5 TAMPILAN PAKET.....	53
GAMBAR 4.6 TAMPILAN MENU.....	54
GAMBAR 4.7 TAMPILAN KOMPONEN HOME.....	55
GAMBAR 4.8 TAMPILAN KOMPONEN DELIVERY.....	56
GAMBAR 4.9 TAMPILAN KOMPONEN MORE.....	57
GAMBAR 4.10 DESAIN MENU PAKET.....	58
GAMBAR 4.11 PEMBUATAN DESAIN ABOUT.....	59
GAMBAR 4.12 PENYIMPANAN MEMORY.....	65
GAMBAR 4.13 INSTALASI APLIKASI.....	66
GAMBAR 4.14 PROSES INSTALASI.....	67
GAMBAR 4.15 CONTOH KESALAHAN KETIK.....	68
GAMBAR 4.16 ERROR PROGRAM.....	69



INTISARI

Makanan merupakan suatu kebutuhan bahan yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang guna kelangsungan hidupnya sebagai sumber energi. Waktu adalah sesuatu yang sangat berharga dalam dunia berbisnis. “QUICK CHICKEN” adalah sebuah perusahaan waralaba yang bergerak dalam bidang penjualan makanan cepat saji dengan bahan dasar olahan ayam.

Aplikasi ini sendiri adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan atau pembeli untuk memesan makanan tanpa harus menelpn restoran tersebut. Aplikasi ini berjalan pada platform Android, para pelanggan cukup mengisi data diri dan pesanannya, kemudian aplikasi ini akan mengirimkan data pesanan yang akan masuk ke dalam sebuah database yang berada di server melalui via sms dengan isi yang telah terformat dan dapat dilihat langsung oleh admin dari restoran tersebut, dalam hal ini admin dapat melakukan promo melalui blog website yang dapat tampil di aplikasi tersebut melalui koneksi internet.

Hasil dari proyek akhir ini adalah Aplikasi Layanan pesan antar “QCHICKEN” yang dikemas di dalam teknologi smartphone dengan sistem operasi Android minimal versi 4.0(*ICS/Ice Cream Sandwich*).

Kata Kunci : Restoran, Aplikasi, Android .

ABSTRACT

Food is a material requirements that are needed by all for its survival as an energy source . Time is something that is very valuable in the business world . "QUICK CHICKEN" is a franchise company that is engaged in the sale of fast food with basic ingredients of processed chicken.

The application itself is an application that can help customers or buyers to order food without having to call the restaurant . This application runs on the Android platform , customers simply fill in the data themselves and the order , then the application will send the order data that will be entered into a database that resides on a server via via SMS with the content that has been formatted and can be viewed directly by the admin of the restaurant , in this case the admin can perform the blog promotion through websites that can appear in the application through the Internet connection .

The results of this final project is Application for Service Delivery " QCHICKEN " packed in smarhphone technology with a minimum version of the Android operating system 4.0 (ICS / Ice Cream Sandwich) .

Keyword: Application, Restaurant, Android.