

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Kerangka Berpikir	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1 <i>Smartphone</i>	8
2.2 <i>Android</i>	8
2.3 <i>Kedai Kopi</i>	10
2.4 <i>User Interface</i>	11
2.5 <i>User Experience</i>	11
2.6 <i>Java</i>	11
2.7 <i>Application Programming Interface (API)</i>	11
2.8 <i>Database</i>	11
2.9 <i>NoSQL</i>	12
2.10 <i>Firestore</i>	12
2.10.1 <i>Sejarah Firestore</i>	12
2.11 <i>JavaScript Object Notation (JSON)</i>	12

2.12	<i>Extensible Markup Language (XML)</i>	13
2.13	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.14	Metode Prototype	13
2.14.1	<i>Tahapan Prototype</i>	14
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		15
3.1	Rencana Penelitian	15
3.2	Tahapan Penelitian	15
3.3	Alur Proses Sistem Berjalan.....	17
3.4	Alur Proses Sistem Usulan	18
3.5	Waktu dan Populasi Penelitian.....	21
3.6	Metode Analisis Pieces.....	21
3.7	Objek Penelitian	22
3.8	Metode Pengumpulan Data	23
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	<i>Requirement Analisis</i>	25
4.1.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	25
4.1.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	26
4.2	Analisis Perangkat Keras untuk Pembuatan Aplikasi	26
4.3	Analisis Perangkat Lunak untuk Pembuatan Aplikasi	27
4.4	Spesifikasi Minimum Perangkat untuk Menjalankan Aplikasi.....	27
4.5	Hasil Analisis Menggunakan Metode Pieces	28
4.6	Data Hasil Penelitian	29
4.7	Pemodelan Aplikasi.....	29
4.7.1	<i>Rancangan Use Case Diagram</i>	30
4.8	Rancangan <i>Activity Diagram</i>	31
4.9	Rancangan <i>Sequence Diagram</i>	42
4.10	Rancangan <i>Class Diagram</i>	53
4.11	<i>Mock Up</i> Desain Aplikasi.....	54
4.12	Rancangan <i>Database</i>	58
4.13	Rancangan <i>Interface</i> Aplikasi	60
4.13.1	<i>Rancangan Interface Pada Saat Mengakses Aplikasi</i>	60
4.13.2	<i>Rancangan Interface Sign In Admin & Staff</i>	60
4.13.3	<i>Rancangan Interface Input Username & Password</i>	61

4.13.4 Rancangan Interface Home Admin.....	61
4.13.5 Rancangan Interface Input Kategori Baru	62
4.13.6 Rancangan Interface Daftar Menu Untuk Admin.....	62
4.13.7 Rancangan Interface Input Menu Baru	63
4.13.8 Rancangan Interface Tekan dan Tahan Kategori.....	63
4.13.9 Rancangan Interface Tekan dan Tahan Menu.....	64
4.13.10 Rancangan Interface Form Update Kategori.....	64
4.13.11 Rancangan Interface Form Update Menu	65
4.13.12 Rancangan Interface Daftar Pesanan.....	65
4.13.13 Rancangan Interface Tekan dan Tahan Pesanan	66
4.13.14 Rancangan Interface Home Staff.....	66
4.13.15 Rancangan Interface Daftar Menu Untuk Staff.....	67
4.13.16 Rancangan Interface Deskripsi Menu.....	67
4.13.17 Rancangan Interface Keranjang.....	68
4.14 Uji Coba.....	68
4.14.1 Pengujian BlackBox.....	68
4.14.2 Pengujian User Acceptance Test (UAT)	73
4.15 Perbandingan Pengelolaan Manajemen Pemesanan.....	76
4.16 Studi Literatur.....	77
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR REFERENSI	80
Lampiran 1	82
Lampiran 2	83
Lampiran 3	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	6
Gambar 2. 1 <i>Smartphone</i>	8
Gambar 2. 2 Logo Android	8
Gambar 2. 3 Logo Ngopidulu.....	10
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Sistem Berjalan	17
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Sistem Usulan	18
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Admin	19
Gambar 3. 4 <i>Flowchart</i> Staff.....	20
Gambar 3. 5 Kedai Kopi Ngopidulu.....	22
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i>	30
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Login Admin dan Staff</i>	31
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Admin Membuat Kategori</i>	32
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Admin Membuat Menu</i>	33
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Admin Kelola Kategori</i>	34
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Admin Kelola Menu</i>	35
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Admin Kelola Pesanan</i>	37
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Staff Membuat Pesanan</i>	39
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Staff Update Status Pengiriman</i>	41
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram Login Admin dan Staff</i>	42
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram Admin Membuat Kategori</i>	43
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram Admin Membuat Menu</i>	44
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Kategori</i>	45
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Menu</i>	46
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Pesanan</i>	48
Gambar 4. 16 <i>Sequence Diagram Staff Membuat Pesanan</i>	50
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram Staff Update Status Pengiriman</i>	52
Gambar 4. 18 <i>Class Diagram Kedai Kopi Ngopidulu</i>	53
Gambar 4. 19 Mock Up Akses Aplikasi.....	54
Gambar 4. 20 <i>Mock Up</i> Halaman Login	54
Gambar 4. 21 <i>Mock Up Input Username dan Password</i>	55
Gambar 4. 22 <i>Mock Up Home Admin & Daftar Menu Admin</i>	55

Gambar 4. 23 <i>Mock Up Home Staff & Daftar Menu Staff</i>	56
Gambar 4. 24 <i>Mock Up Deskripsi Menu & Daftar Menu Pada Cart</i>	56
Gambar 4. 25 <i>Mock Up Daftar Pesanan</i>	57
Gambar 4. 26 <i>Mock Up Form Kategori & Form Menu</i>	57
Gambar 4. 27 Database User	58
Gambar 4. 28 Database Kategori.....	58
Gambar 4. 29 Database Menu	59
Gambar 4. 30 Database Pesanan	59
Gambar 4. 31 Rancangan <i>Interface</i> Akses Aplikasi.....	60
Gambar 4. 32 Rancangan <i>Interface Sign In Admin & Staff</i>	60
Gambar 4. 33 Rancangan <i>Interface Input Username & Password</i>	61
Gambar 4. 34 Rancangan <i>Interface Home Admin</i>	61
Gambar 4. 35 Rancangan <i>Interface Form Input Kategori Baru</i>	62
Gambar 4. 36 Rancangan <i>Interface</i> Daftar Menu Admin	62
Gambar 4. 37 Rancangan <i>Interface Form Input Menu Baru</i>	63
Gambar 4. 38 Rancangan <i>Interface Select Action</i> Kategori	63
Gambar 4. 39 Rancangan <i>Interface Select Action</i> Menu.....	64
Gambar 4. 40 Rancangan <i>Interface Form Update</i> Kategori	64
Gambar 4. 41 Rancangan <i>Interface Form Update</i> Menu	65
Gambar 4. 42 Rancangan <i>Interface</i> Daftar Pesanan	65
Gambar 4. 43 Rancangan <i>Interface Select Action</i> Pesanan	66
Gambar 4. 44 Rancangan <i>Interface Home Staff</i>	66
Gambar 4. 45 Rancangan <i>Interface</i> Daftar Menu Staff.....	67
Gambar 4. 46 Rancangan <i>Interface</i> Deskripsi Menu	67
Gambar 4. 47 Rancangan <i>Interface</i> Keranjang.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	26
Tabel 4. 3 Spesifikasi <i>Hardware</i> dalam pembuatan aplikasi	26
Tabel 4. 4 Spesifikasi <i>Software</i> dalam pembuatan aplikasi.....	27
Tabel 4. 5 Spesifikasi Minimum Perangkat Untuk Menjalankan Aplikasi	27
Tabel 4. 6 Hasil Metode Analisis Pieces	28
Tabel 4. 7 Penjelasan <i>Use Case</i>	30
Tabel 4. 8 Tabel Uji Coba <i>Blackbox</i> Terhadap Aplikasi.....	69
Tabel 4. 9 Bobot Nilai Jawaban	73
Tabel 4. 10 Pertanyaan dan Data Jawaban	74
Tabel 4. 11 Pengolahan Data Jawaban	74
Tabel 4. 12 Manajemen Pemesanan di Kedai Sebelum Terciptanya Aplikasi.....	76
Tabel 4. 13 Manajemen Pemesanan di Kedai Seyelah Terciptanya Aplikasi	76
Tabel 4. 14 Studi Literatur.....	77