

muhammad_manggarai_plagia si.docx

by

Submission date: 04-May-2021 08:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 1577313641

File name: muhammad_manggarai_plagiasi.docx (4.1M)

Word count: 874

Character count: 6168

SURAT PERNYATAAN SESUAI PANDUAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Muhammad Manggarai R.S
NIM : 131080200120
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sain dan Teknologi

MENYATAKAN bahwa, artikel ilmiah saya dengan rincian :

Judul : Aplikasi Penjualan Produk Makanan Dan Minuman Pesan Antar Berbasis
Android Di Rumah Makan CSDW
Kata Kunci : Teknologi, Android, Web, Pemesanan


TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan dari jurnal ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Standar Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Plagiarisme di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Serta **BELUM PERNAH** dan **TIDAK AKAN** dikirimkan ke jurnal ilmiah manapun, tanpa seizin dari Pusat Pengembangan Publikasi Ilmiah UMSIDA.

Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


(Mohammad Suryawinata, S.Pd., M.Kom)
NIP. 216585

Sidoarjo, (29/06/2020)


(Muhammad Manggarai R.S)
NIM. 131080200120

APLIKASI PENJUALAN PRODUK MAKANAN DAN MINUMAN DI RUMAH MAKAN CSDW BERBASIS ANDROID

Muhammad Manggarai R.S¹, Mohammad Suryawinata, S.Pd., M.Kom²

¹⁾ Mahasiswa Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,

²⁾ Dosen Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email : fst@umsida.ac.id ²⁾

Abstract. CSDW is one restaurant that sells various kinds of fish dishes. As the development of the mobile application finally impacts on various areas of our lives. One of them is the trade sector. Considering that many customers are lazy to go out and buy food, researchers take the initiative to build online ordering applications at CSDW restaurants online with smartphones to make it easier for customers. The aim of this study is to produce an Android-based sales application for ordering food and come by images to be easily understood. Data collection techniques used are by observing and studying literature. Researchers hope to be able to facilitate food and transactions easily without having to queue and come to the place. The results of the study are that it makes it easier for customers to buy food or come to the CSDW restaurant. **Keywords** : Teknologi, Android, Web, Booking.

Abstrak. CSDW merupakan salah satu rumah makan yang menjual berbagai macam masakan ikan. Seiring berkembangnya perdagangan. Mengingat banyak pelanggan yang malas untuk keluar membeli makanan peneliti berinisiatif membangun aplikasi pemesanan secara online di rumah makan CSDW secara online dengan smartphone agar memudahkan pelanggan. Teknik pengumpulan data dengan suatu pengamatan dan studi pustaka. membeli makanan dengan mudah tanpa harus antri. Hasil dari penelitian yaitu memudahkan para pelanggan untuk membeli makanan atau datang di rumah makan CSDW. **Kata kunci** : Teknologi, Android, Web, Pemesanan.

I. PENDAHULUAN

Dimana sekarang ini di perlukannya persaingan antar pedagang yang memberikan kemudahan bagi pelanggannya. Masih banyak ditemukannya penjual makanan ataupun minuman yang menyediakan layanan pemesanan dengan cara pelanggan datang ke tempat, hal tersebut masih terkesan menggunakan cara lama dengan tidak memanfaatkan teknologi yang ada dan menyita waktu pelanggan. Oleh sebab itu pedagang perlu memanfaatkan teknologi yang ada di era modern seperti sekarang dengan memanfaatkan aplikasi berbasis Android yang memudahkan pelanggan untuk memesan makanan dan minuman.

II. METODE

Lokasi atau tempat penelitian adalah tempat yang menjadi obyek penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data. Penelitian mengenai aplikasi penjualan makanan dan minuman berbasis Android ini di lakukan di sebuah rumah makan. Pada saat penelitian ini di kuskan pada sebuah rumah makan lesehan CSDW yang menjual berbagai macam makanan. Rumah makan ini beralamat di Kalipecabean, Candi, Sidoarjo. Penelitian ini di mulai pada saat proposal ini di tanda tangani dan di setuju oleh dosen pembimbing dan dosen penguji. Adapun perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi penjualan makanan dan minuman untuk smartphone berbasis Android ini adalah sebagai berikut, Windows 10 64 Bit, Java, Eclipse SDK 4.3.0, Android Studio, Android Development Tool(ADT)15.0.1.

Peneliti mencari data dari sumber-sumber yang pernah dibuat sebelumnya dan refrensi buku-buku yang berhubungan dengan penelitian. Studi Literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun sumber-sumber atau data-data yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Sumber, buku dokumentasi, jurnal, internet dan pustaka adalah macam-macam studi literatur yang bisa didapat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara online dengan smartphone Android, tanpa perlu antri di rumah makan CSDW

B. Pembahasan

1. Desain Halaman Pertama

Halaman pertama merupakan halaman yang muncul pertama kali sebelum menuju ke halaman utama. Halaman Pertama ini berisi logo dan nama aplikasi.



Gambar 3.1 Desain *Interface* Pertama

2. Desain Halaman Daftar

Halaman ini merupakan tampilan perancangan masuk ke dalam menu utama.



Gambar 3.2 Desain *Interface* Daftar

3. Desain Halaman Menu Utama

Pada halaman utama ini terdapat empat tombol menu yang berisikan list daftar produk, keranjang belanja, pemesanan, dan pembayaran.



Gambar 3.3 Desain *Interface* Menu Utama

4. Desain Halaman List Daftar Produk

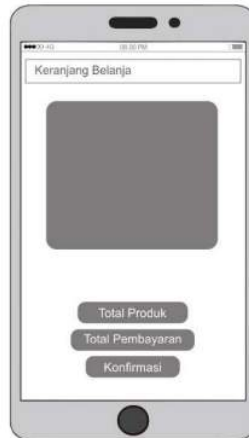
Pada halaman ini pengguna akan dibawa ke dalam menu list daftar produk, terdapat gambar sebuah produk dan deskripsi tentang produk.



Gambar 3.4 Desain *Interface* List Produk

5. Desain Halaman Keranjang Belanja

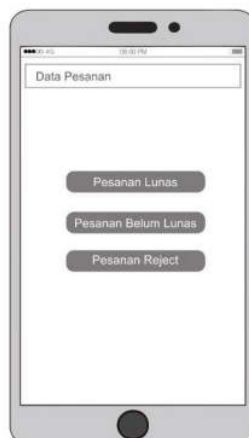
Pada halaman ini pelanggan yang sudah memesan akan mengetahui jumlah produk yang dipesan dan total pembayaran.



Gambar 3.5 Desain *Interface* Keranjang Belanja

6. Desain Halaman Pesanan

Pada tampilan halaman pesan ini terdiri dari pesanan lunas, belum lunas, pesanan reject, disini pelanggan bisa mengetahui pesanan produk yang sudah lunas maupun belum lunas.



Gambar 3.6 Desain *Interface* Pesanan

7. Desain Halaman Pembayaran

Pada halaman ini berisi tentang no order dari sebuah produk yang dipesan, dan sebuah pembayaran yang mana harus tranfer via bank.

Gambar 3.7 Desain *Interface* Pembayaran

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini Aplikasi Pemesanan makanan Berbasis Android di Rumah Makan CSDW dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Aplikasi Pesan Antar ini dapat membantu pengguna untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman di Rumah Makan CSDW.
2. Menjadi media alternatif pemesanan makanan dan minuman yang efisien dan mudah digunakan .
3. Admin dapat menerima dan mengontrol pesanan pelanggan dengan cepat.
4. Aplikasi Pesan Antar ini dapat mengatasi masalah antrian pembeli yang menjadi masalah utama.

REFERENSI

- [1] Abdul Kadir (2013). Pengertian MySQL. Tersedia dalam : Buku Pintar Programmer Pemula PHP. Yogyakarta. Mediakom.
- [2] Afriyudi, 2007. Pemrograman Web Dinamis dengan Kolaborasi PHP dan Java. Andi Offset. Yogyakarta.
- [3] Android SDK Developer Guide, (<http://developer.android.com/guide/index.html>, diakses 10 Maret 2017).
- [4] Redno Widiastuti. 2013. Makalah Android. Makalah. Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang.
- [5] Ardiansyah,F.2011. "engenalan Dasar Android Programming".Penerbit Biraynara Jakarta.
- [6] Budi Irawan, 2015. Aplikasi sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis android (studi kasus: kedai soe soe *delivery*).

- [7] Connolly, Thomas M., Carolyn E. Begg. (2005). *Database Systems : A practical approach to design, implamentation, and management, fourth edition*. USA : Pearson Education Limited.
- [8] Dian Galih Tegar, 2013. sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *cline server* dengan *atfrom* Android.
- [9] Michael Siregar, Ivan. 2011. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android*. Yogyakarta: Gava media.
- [10] Okayana, A.P.W. *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Media Reservasi Makanan Berbasis Client Server dengan Platform Android*, SkripsiS-1, Universitas Udayana, Denpasar, 2013.

muhammad_manggarai_plagiasi.docx

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	3%
2	widuri.raharjo.info Internet Source	2%
3	www.scribd.com Internet Source	2%
4	ejournal.undip.ac.id Internet Source	2%
5	repositorii.urindo.ac.id Internet Source	2%
6	stay-control.xyz Internet Source	2%
7	jurnal.dcc.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On