

**LAPORAN TUGAS BESAR**  
**PEMROGRAMAN BERGERAK**  
**SEMESTER GENAP 2023**  
**BHOOKH (BE HUNGRY ON OUR KITCHEN HOME**



**Disusun oleh :**

Febrian Rizky Anugrah	(F1D020020)
Mohamad Yudha Yandani	(F1D020052)
Riski Darmawan	(F1D020089)
Risman Hadi	(F1D020090)

**Dosen pengampu :**

Noor Alamsyah, S.T., M.T

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MATARAM**

**2023**

## DAFTAR ISI

Daftar Isi .....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Deskripsi Aplikasi.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan .....	3
BAB II ANALISA DAN DESAIN.....	4
2.1. Use Case Diagram.....	4
2.2. ER Diagram .....	4
2.3. Mockup .....	5
BAB III IMPLEMENTASI.....	10
3.1 Implementation Project.....	10
3.2 Implementasi User Interface .....	11
BAB IV PENUTUP .....	17
4.1 Kesimpulan .....	17
4.2 Saran .....	17
Daftar Pustaka.....	18
LAMPIRAN.....	19

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini sangat ramai dibicarakan dan menjadi bahan diskusi banyak kalangan salah satunya adalah pengiriman makanan secara online telah mengalami pertumbuhan dengan pesat. Perkembangan teknologi dalam mobile dan kemudahan akses internet telah memungkinkan konsumen untuk memesan makanan favorit mereka dengan mudah dan cepat langsung dari perangkat mereka. Melakukan pemesanan secara online akan memberikan solusi praktis bagi konsumen yang ingin menikmati makanan favorit mereka tanpa harus meninggalkan rumah atau kantornya.

Dengan kemajuan teknologi, aplikasi pemesanan makanan telah muncul sebagai solusi yang efisien dan mudah digunakan bagi konsumen. Aplikasi ini memungkinkan konsumen untuk menjelajahi berbagai pilihan menu, melakukan pemesanan dan membayar secara online atau secara langsung. Penggunaan aplikasi ini menghilangkan kerumitan dan kesulitan dalam memesan makanan secara online salah satu aplikasi adalah Be Hungry Our Kitchen Home.

Be Hungry Our Kitchen Home adalah salah satu aplikasi pemesanan makanan online menyediakan platform untuk para konsumen. Sebuah aplikasi pengiriman makanan yang dirancang untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada konsumen dalam memesan makanan favorit mereka dari berbagai makanan yang mereka sukainya.

Kemajuan teknologi, termasuk pengembangan aplikasi mobile dan peningkatan konektivitas internet, telah memainkan peran penting dalam perkembangan pengiriman makanan secara online. Aplikasi Be Hungry Our Kitchen Home menggunakan teknologi terkini menyediakan pengguna yang intuitif, pelacakan pengiriman real-time, dan integrasi pembayaran yang aman.

### **1.2. Deskripsi Aplikasi**

Be Hungry Our Kitchen Home adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan makanan secara online. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat menjelajahi berbagai pilihan makanan yang mereka sukainya. Melalui aplikasi Be Hungry Our Kitchen Home, pengguna dapat melihat gambar makanan, membaca deskripsi menu, serta melihat ulasan dari pelanggan

sebelumnya. Pengguna juga dapat menyesuaikan pesanan mereka dengan memilih pilihan. Dengan Be Hungry Our Kitchen Home, pengguna dapat menikmati kelebihan memesan makanan secara online tanpa perlu repot pergi ke tempat makan atau menunggu antrian.

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah sebagai berikut:

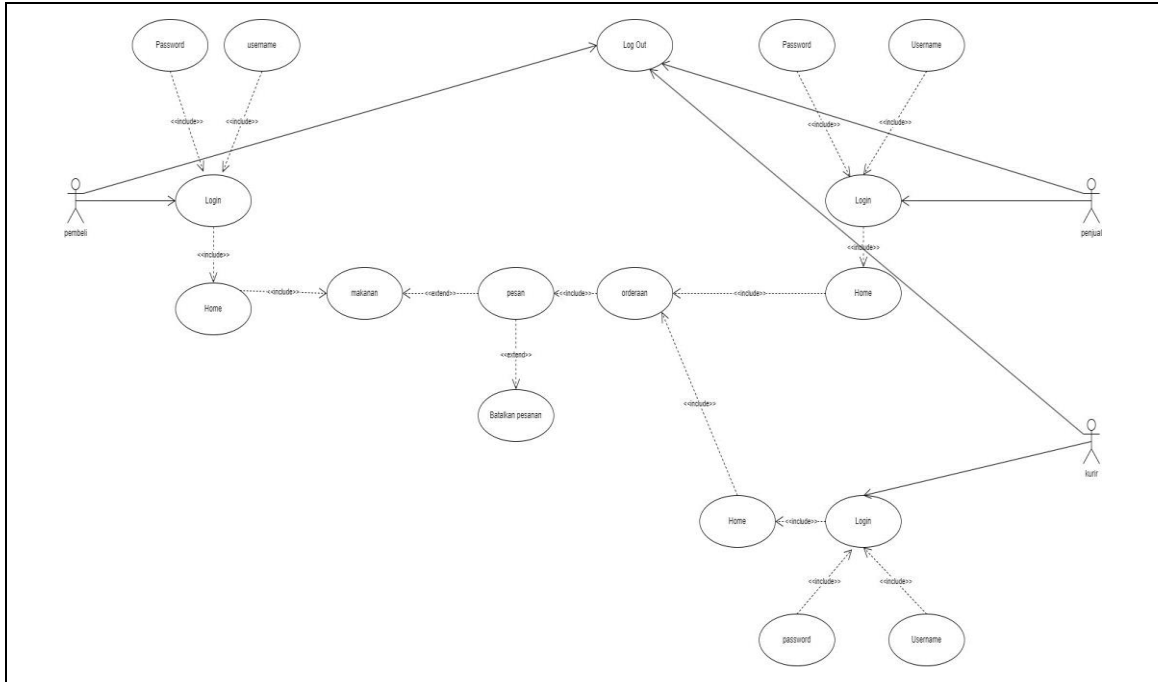
1. Aplikasi untuk pelayanan berbasis mobile menggunakan android platform.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan beberapa metode pembayaran.
3. Aplikasi yang dibuat hanya sebatas pemesanan makanan, tidak untuk membuat laporan keuangan.

### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan yang terdapat sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan pengguna dalam memesan makanan
2. Menyediakan akses ke beragam pilihan kuliner
3. Memberikan kemudahan dalam layanan pembayaran

## 2.1. Use Case Diagram

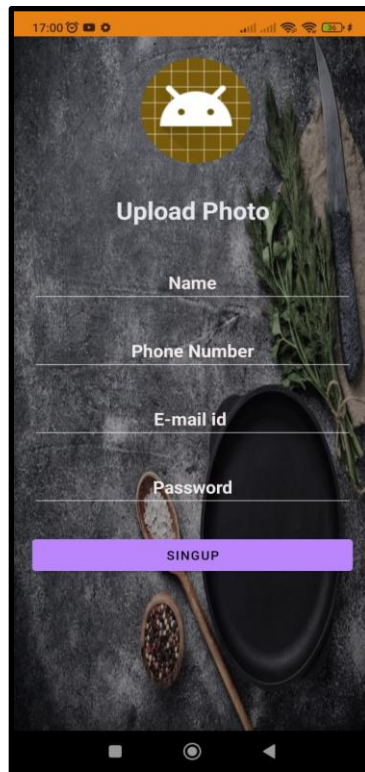


```

    erDiagram
        pembeli ||--o{ penjual : membeli
        pembeli ||--o{ kurir : mengantarkan
        pembeli ||--o{ makanan : memesan
        pembeli ||--o{ pembayaran : melakukan
        penjual ||--o{ makanan : menjual
        kurir ||--o{ makanan : mengantarkan
        pembayaran ||--o{ pembeli : menerima
        pembayaran ||--o{ kurir : mengambil

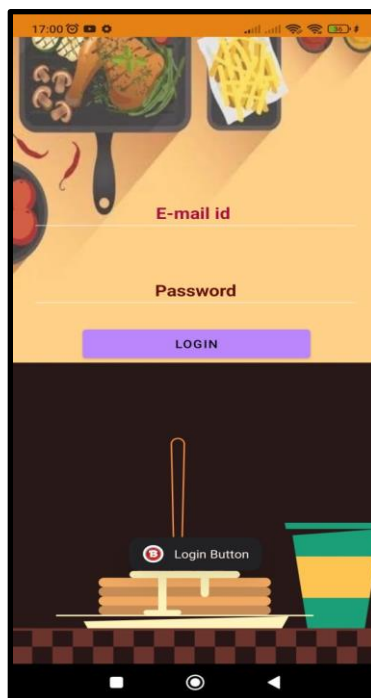
        pembeli {
            string nama
            string alamat
            string nomor
            string password
            string id_pembeli
        }
        penjual {
            string nama
            string alamat
            string nomor
            string password
            string id_penjual
        }
        kurir {
            string nama
            string alamat
            string nomor
            string password
            string id_kurir
        }
        makanan {
            string burger
            string pizza
            string hotdog
            string noodles
            string manisan
            string id_pembeli
            string id_penjual
            string id_kurir
        }
        pembayaran {
            string cash_on_delivery
            string credit_card
            string Bcash
        }
    
```

## 2.3 Rancangan User Interface (Mockup)



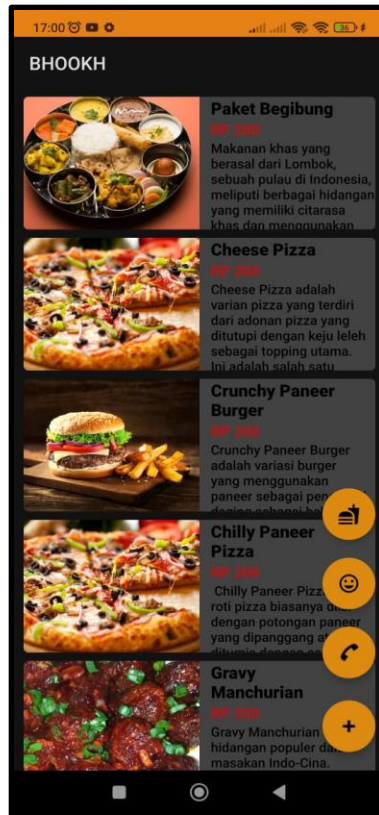
The Sign Up page features a dark, textured background with a kitchen scene including a knife, herbs, and a bowl. At the top, there is a circular logo with a white Android head on a yellow grid. Below the logo, the text "Upload Photo" is displayed. The form includes four input fields: "Name", "Phone Number", "E-mail id", and "Password". A purple button labeled "SINGUP" is positioned below the "Password" field. The status bar at the top shows the time as 17:00 and various system icons.

Gambar 2.1 Page Sign Up

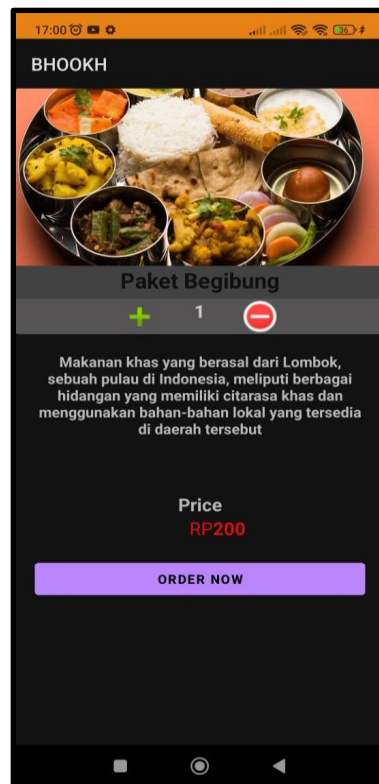


The Login page has a light orange background with a kitchen scene featuring a frying pan, a bowl of fries, and a cup. The form includes two input fields: "E-mail id" and "Password". A purple button labeled "LOGIN" is located below the "Password" field. At the bottom, there is a graphic of a stack of pancakes with a paperclip and a cup, with a label "Login Button" pointing to the paperclip. The status bar at the top shows the time as 17:00 and various system icons.

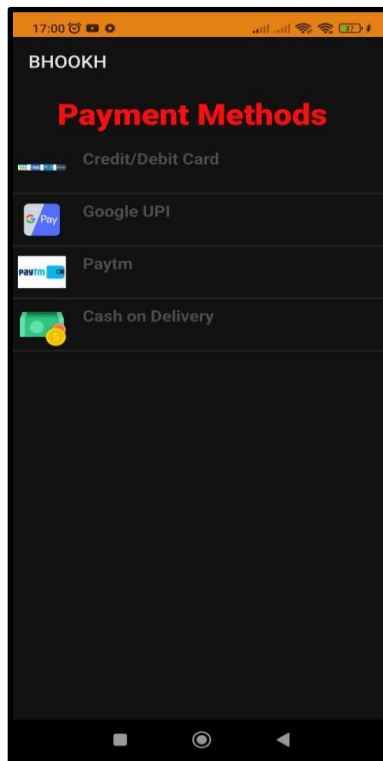
Gambar 2.2 Page Login



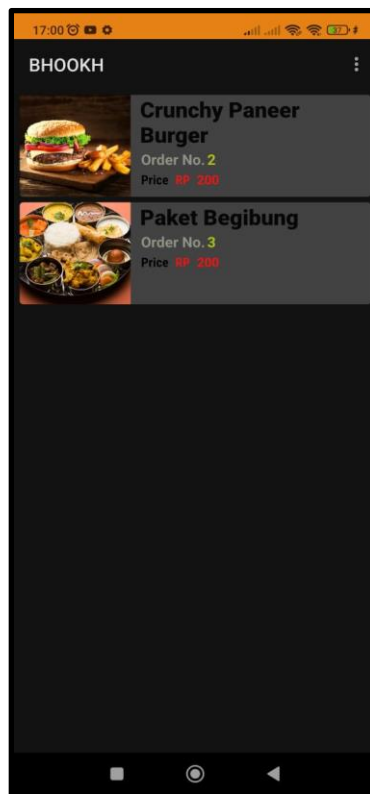
Gambar 2.3 Homepage



Gambar 2.4 Page Cart Order

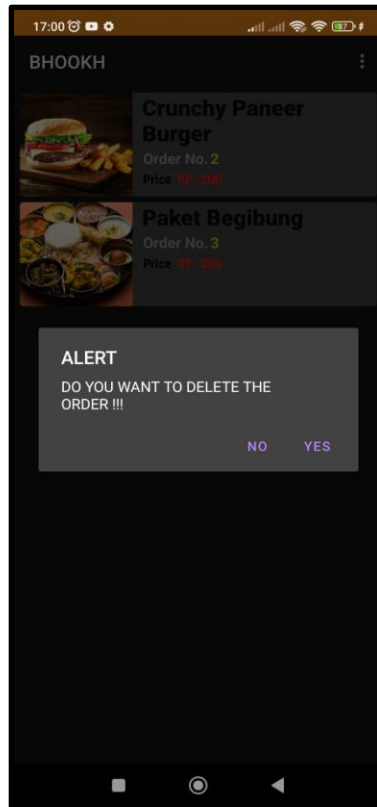


Gambar 2.5 Page Payment

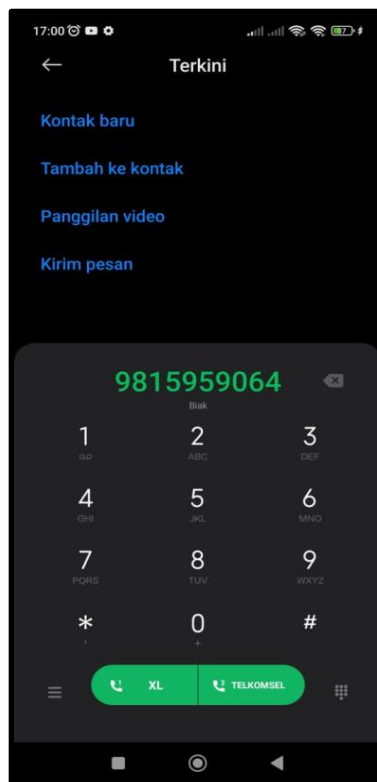


Gambar 2.6 Page List Order

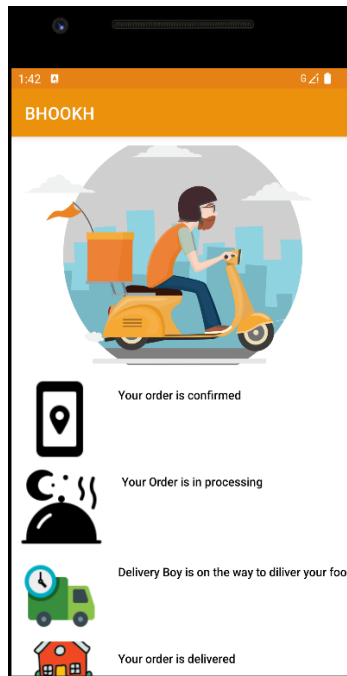




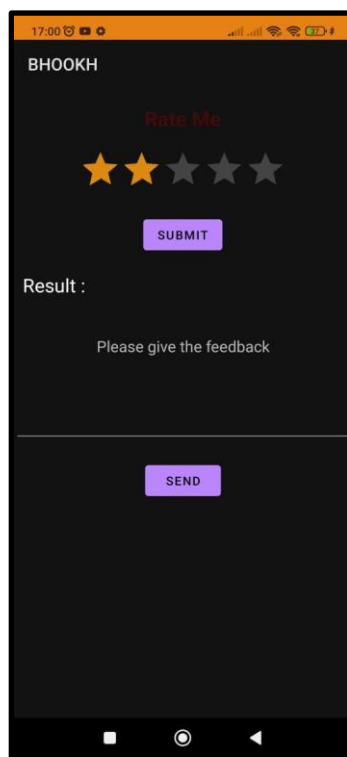
Gambar 2.7 Page Remove Order



Gambar 2.8 Page Contact



**Gambar 2.9** Page Tracking Order



**Gambar 2.10** Page Feedback

## **BAB 3**

### **IMPLEMENTASI**

#### **3.1 Implementation Project**

##### **a. Manifests**

- Android Manifest pada Android Studio digunakan untuk menyediakan informasi dasar tentang aplikasi Android yang sedang dibangun. File manifest ini berfungsi sebagai deskripsi aplikasi yang dikenali oleh sistem operasi Android, yang mencakup informasi seperti nama paket aplikasi, komponen aplikasi (seperti aktivitas, layanan, penerima siaran), izin yang diperlukan, dan konfigurasi lainnya, pada aplikasi BHOOKH file ini berfungsi untuk mendeskripsikan struktur yang terdapat pada aplikasi ini seperti struktur komponen dan aktivitas.

##### **b. Java**

- Adapter digunakan untuk mengimplementasikan kelas yang menghubungkan data dengan tampilan dalam komponen UI seperti RecyclerView, ListView, Spinner, GridView, dan lainnya. Adapter bertanggung jawab untuk mengambil data dari sumber dan menampilkannya dalam tampilan yang sesuai
- Models adalah sebuah direktori atau package yang digunakan untuk menyimpan kelas-kelas yang merupakan model data dalam aplikasi BHOOKH. Model-data ini merepresentasikan objek-objek dalam domain aplikasi berisi atribut-atribut dan metode-metode yang berkaitan dengan objek.
- Instrumen test adalah kerangka kerja pengujian yang disediakan oleh Android SDK untuk menguji aplikasi Android secara otomatis. Instrumen test memungkinkan menguji komponen aplikasi seperti aktivitas (Activity), layanan (Service), penerima siaran (Broadcast Receiver), dan penyedia konten (Content Provider) pada aplikasi BHOOKH
- Unit test adalah jenis pengujian yang bertujuan untuk menguji unit kode secara terisolasi. Unit test fokus pada pengujian fungsi, metode, atau kelas-kelas kecil dalam aplikasi, tanpa ketergantungan pada lingkungan eksternal seperti jaringan, database, atau komponen Android lainnya

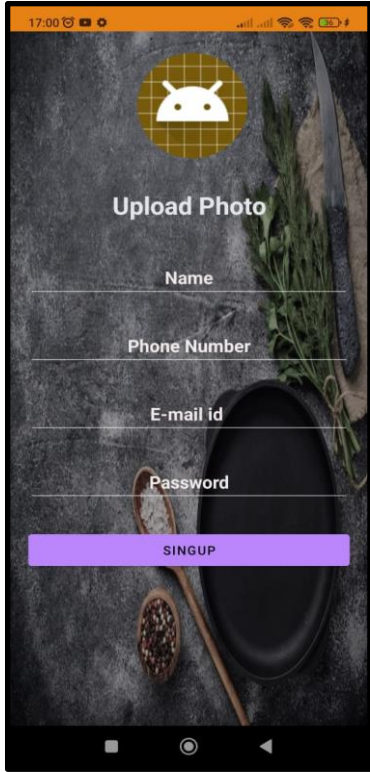
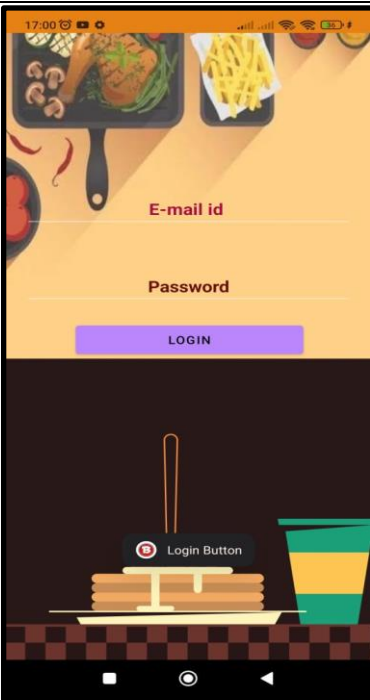
### **c. Res**

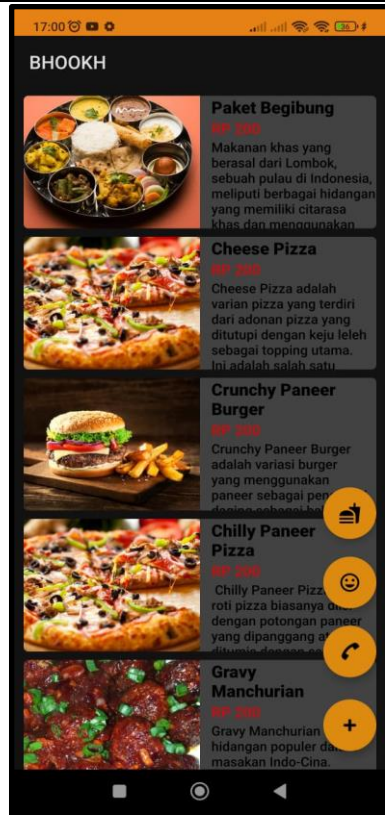
- Drawable digunakan untuk menyimpan berbagai jenis gambar yang digunakan dalam aplikasi Android BHOOKH yang berguna untuk ditampilkan pada aplikasi
- Layout digunakan untuk menyimpan file XML yang mendefinisikan tata letak (layout) antarmuka dalam aplikasi BHOOKH. File layout ini mengatur penempatan elemen-elemen tampilan (view) seperti tombol, teks, gambar, dan sebagainya di dalam aktivitas atau fragmen aplikasi
- Menu digunakan untuk menampilkan pilihan-pilihan aksi kepada pengguna, seperti tombol, opsi, dan submenu.
- Mipmap digunakan untuk menyimpan ikon aplikasi dalam berbagai tingkat kerapatan piksel (density). Direktori ini secara khusus digunakan untuk menyimpan ikon aplikasi yang akan ditampilkan pada layar utama perangkat Android, daftar aplikasi, dan tugas terkait aplikasi
- Raw digunakan untuk menyimpan berkas data mentah (raw data) yang dapat diakses oleh aplikasi Android. Berkas-berkas ini biasanya berisi data non-teks seperti audio, video, atau berkas biner lainnya yang akan digunakan dalam aplikasi
- Values digunakan untuk menyimpan berbagai file XML yang berisi nilai-nilai atau sumber daya yang akan digunakan dalam aplikasi Android. File XML dalam direktori "values" mengandung informasi seperti string, warna, gaya (style), dimensi, dan lain-lain

### **d. Gradle**

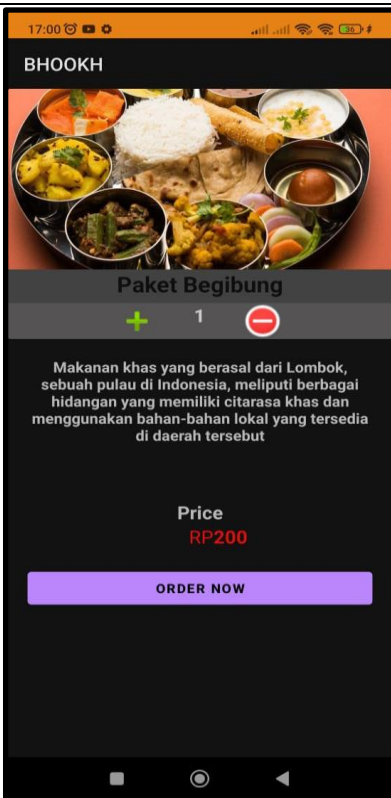
- Build gradle adalah file yang sangat penting dalam setiap proyek Android. Ini adalah file konfigurasi yang mengontrol proses pembangunan dan konfigurasi proyek

### 3.2 Implementasi User Interface

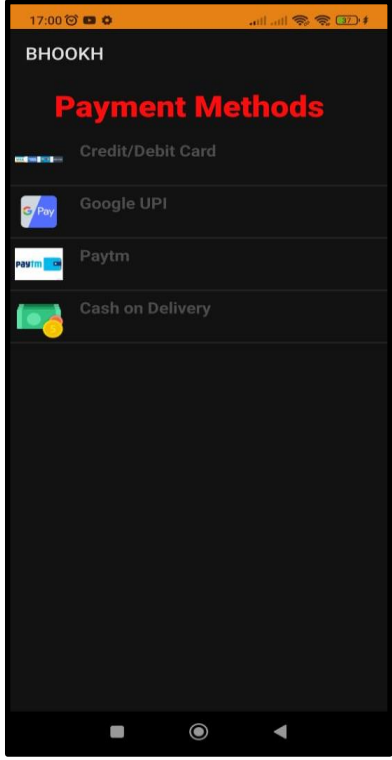
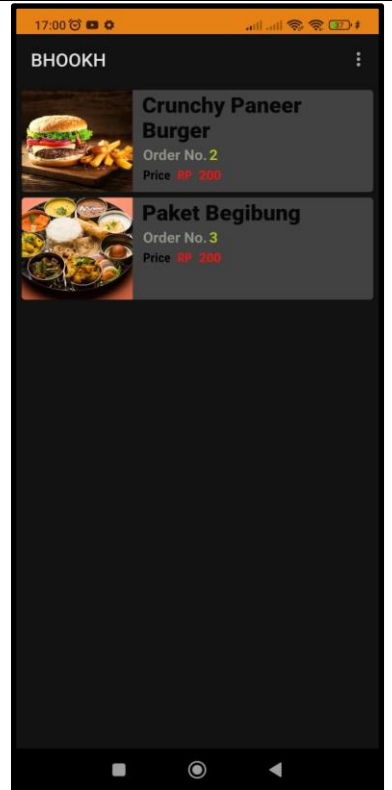
	<p>Halaman yang menunjukkan pengguna untuk membuat akun baru atau mendaftar ke dalam aplikasi Be Hungry Our Kitchen Home. Halaman ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari user yang diperlukan membuat akun dan memberikan akses ke fitur yang hanya tersedia bagi pengguna terdaftar. Di page ini berisi Name untuk mengisi nama user, Phone Number untuk melakukan verifikasi akun yang dapat digunakan salah satu metode verifikasi pengguna saat mendaftar, E-mail id sebagai verifikasi akun yang menggunakan E-mail id dari user tersebut, Password membantu menjaga keamanan akun user dan untuk mencegah akses yang tidak sah ke akun user.</p>
	<p>Halaman login adalah halaman yang memungkinkan pengguna yang telah melakukan sign-up atau mendaftar memiliki akses ke akun mereka dengan memasukkan informasi yang valid. Di dalam page login terdapat E-mail id yang bertujuan untuk melakukan identifikasi user, Password untuk memverifikasi identitas user dan memberikan akses ke akun yang sesuai.</p>

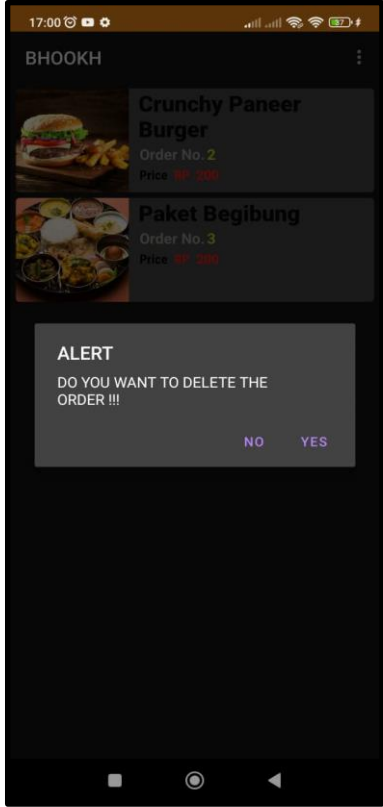
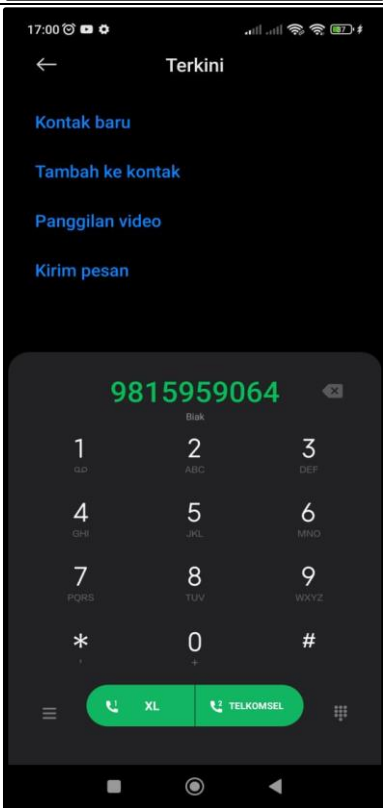


Homepage adalah halaman pertama saat pengguna mengakses ke aplikasi Be Hungry Our Kitchen Home. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal untuk user ke halaman selanjutnya atau fitur lain yang disediakan oleh aplikasi Be Hungry Our Kitchen Home. Di dalam homepage ini berisikan terkait tampilan menu makanan yang dapat diakses oleh user pembeli sehingga mempermudah user untuk melihat dan memilih makanan yang akan diorder.

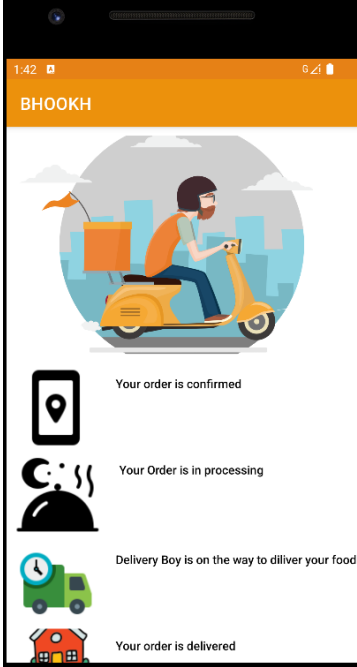
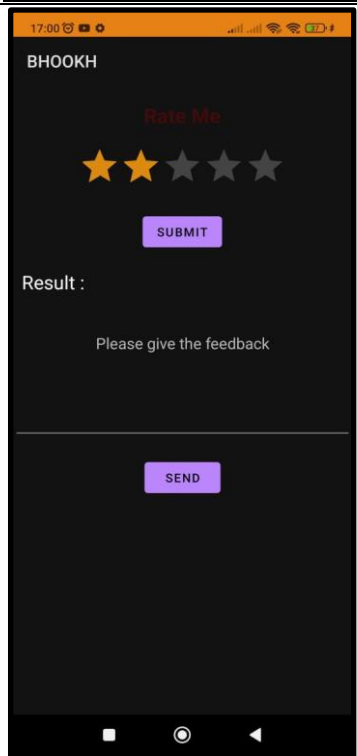


Page cart order atau halaman pemesanan yang di mana halaman ini menampilkan rangkuman item-item yang telah dipilih oleh user untuk dibeli. Cart order menampilkan informasi user setiap produk yang berisikan deskripsi makanan, harga makanan dan melakukan transaksi untuk di halaman selanjutnya.

	<p>Page Payment adalah user akan melakukan transaksi pembayaran untuk pemesanan yang telah dia pesan. User diminta untuk memasukkan atau memilih pembayaran yang diperlukan, seperti kartu debit, paytm dan cash. Tujuannya adalah untuk memvalidasi dan mengotentikasi informasi pembayaran yang diberikan oleh pengguna.</p>
	<p>Page List Order halaman yang menampilkan rangkuman atau daftar pesanan yang telah dilakukan oleh pengguna. Halaman ini memuat informasi mengenai pesanan yang telah ditempatkan oleh user seperti jumlah untuk makanan yang ia pesan, harga dari makanan tersebut dan informasi lainnya.</p>

	<p>Page Remove Order adalah halaman yang memungkinkan user untuk menghapus pesanan yang telah user buat sebelumnya. Halaman ini memberikan user untuk menghapus pesanan yang belum diprosess. Di halaman ini user akan diberikan fleksibilitas untuk mengatur dan mengelola pesanan mereka sesuai kebutuhan.</p>
	<p>Page contact adalah untuk menghubungi pemilik atau administrator. Page contact memberikan user dengan sarana komunikasi untuk mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik, atau menghubungi tim dukungan pelanggan. Page contact memberikan saluran komunikasi antara user dan admin.</p>



	<p>Page tracking order adalah halaman dimana user dapat memantau pesanan yang telah dilakukan pada aplikasi yang bertujuan untuk menginformasikan terkait status pemesanan, halaman ini juga berguna untuk user penjual agar menginformasikan kepada pengantar terkait status makanan yang sedang di proses agar dapat mengambil dan mengantar makanan, halaman ini juga berguna untuk interaksi antara pembeli, penjual dan pengantar.</p>
	<p>Page Feedback adalah dirancang atau dibuat untuk mengumpulkan umpan balik dari user. Halaman ini memberikan user sebuah tempat untuk berbagai pendapat, saran, kritik atau pengalaman mereka terkait aplikasi Be Hungry Our Kitchen Home. User dapat menggunakan page Feedback untuk berbagai tujuan, seperti memberikan saran untuk peningkatan fitur, melaporkan masalah yang mereka temui, memberikan testimonial positif, atau mengemukakan keluhan atau masalah tertentu.</p>

## **BAB 4**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Aplikasi pemesanan makanan telah mengalami perkembangan pesat dan menjadi tren populer di kalangan konsumen. Perubahan perilaku konsumen, pertumbuhan teknologi, dan persaingan industri makanan adalah beberapa faktor utama yang mendorong pengembangan aplikasi ini. Keberhasilannya didasarkan pada kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi yang ditawarkannya kepada pengguna.

Dari semua pembahasan yang telah dijelaskan pada poin-poin sebelumnya, maka kami mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi pemesanan menu makanan dan minuman berhasil diimplementasikan sesuai rancangan yang sudah dibuat.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, proses sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berjalan sesuai rancangan

#### **4.2 Saran**

Berikut beberapa saran yang dapat diambil dari pengerjaan tugas besar ini sebagai berikut :

1. Melakukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat menampilkan laporan transaksi menggunakan neraca laba-rugi.
2. Melakukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat menangani permintaan pelanggan yang tidak tersedia pada pilihan menu, untuk meningkatkan kepuasan pelanggan.
3. Melakukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat menampilkan denah meja, untuk memudahkan pengguna kasir dalam menampilkan tagihan pembayaran.

### **Daftar Pustaka**

Mobile App Development with React Native: Build Multi-Platform Mobile Apps by Maxime Najim and Jake Nagle.

Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide by Bill Phillips, Chris Stewart, and Kristin Marsicano.

Programming Android: Java Programming for the New Generation of Mobile Devices by Zigurd Mednieks, Laird Dornin, G. Blake Meike, and Masumi Nakamura.

## **Lampiran**

[https://github.com/Riski171717/PB\\_2023](https://github.com/Riski171717/PB_2023)

<https://drive.google.com/drive/folders/1uZoEhaJKTUKmol5I7GEFVuLif0n2jlzc?usp=sharing>