

# KantinKuy

## TEAM ID:

218195181573059774

## TEAM :

Zurdan Bimantoro	161080200053	PABW 7B1
Miftachul Rangga .P	161080200232	PABW 7A3
Ahmad Zahron	161080200236	PABW 7A3
Suseno Ardiansyah	191080200123	PTI 1A2
Maulana Iqbhal Prayogha S.	191080200156	PTI 1A2

## Tugas Akhir Mata Kuliah:

Pengembangan Aplikasi Berbasis Web  
Pengenal Teknologi Informasi

## Dosen:

Irwan A. Kautsar, S.Kom., M.Kom., Ph.D

Program Studi Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Tahun Akademik Gasal 2019/2020



## I. Latar Belakang

Tulis gagasan/IDE mengapa aplikasi ini penting untuk dibuat. Tuliskan pula aplikasi yang sudah ada yang dijadikan rujukan. Jangan lupa dijelaskan teknologi (bahasa pemrograman/framework) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi tersebut.

### A. Ide

Aplikasi KantinKuy Online Berbasis Android.

### B. Masalah

Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk memesan dan membeli makanan yang ada di area kantin kampus Muhammadiyah Sidoarjo. Untuk masalah yang sering terjadi adalah mahasiswa perlu mengantri untuk memesan makanan atau minuman dan penjual kantin terkadang bingung saat mengantarkan makanan dan minuman ke meja pemesan selain itu terkadang penjual kantin lupa dikarenakan banyaknya pesanan mahasiswa.

### C. Solusi

Membuat aplikasi kantinkuy online di dalam kantin Universitas Muhammadiyah Sidoarjo guna mempermudah mahasiswa untuk memesan dan penjual tidak perlu bingung untuk mengantar pesanan kemudian penjual tersebut bisa menandai pesanan yang sudah di antar.

### D. Aplikasi Rujukan/Relasi

Aplikasi yang menjadi rujukan dan berhubungan dengan aplikasi kami adalah KantinKuy Dalam aplikasi ini mengambil studi kasus yaitu aplikasi Pemesanan makanan atau minuman di area kantin Umsida.

### E. Teknologi dan Framework

Teknologi aplikasi yang kami gunakan adalah android studio dan menggunakan bahasa pemrograman java.

## II. Functional dan Non Functional

Bagian ini diisi dengan analisa Fitur Functional/Non Functional

### FUNGSIONAL :

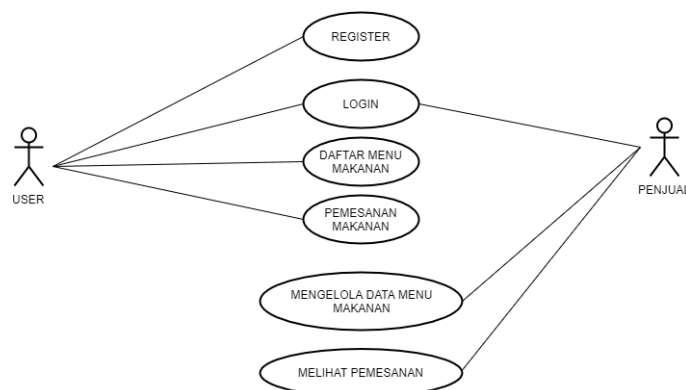
1. Memudahkan mahasiswa untuk membeli makanan tanpa harus datang ke kantin
2. Sistem ini mencatat transaksi pembelian berupa nota yang bertujuan supaya penjual memberikan nomor meja kepada pembeli
3. Membantu penjual supaya tidak salah mengantarkan makanan

### NON FUNGSIONAL

1. Memiliki tampilan yang mudah di pahami
2. Sistem ini harus dapat memastikan bahwa data ygng di gunakan harus terlindung dari akses yang tidak berwenang

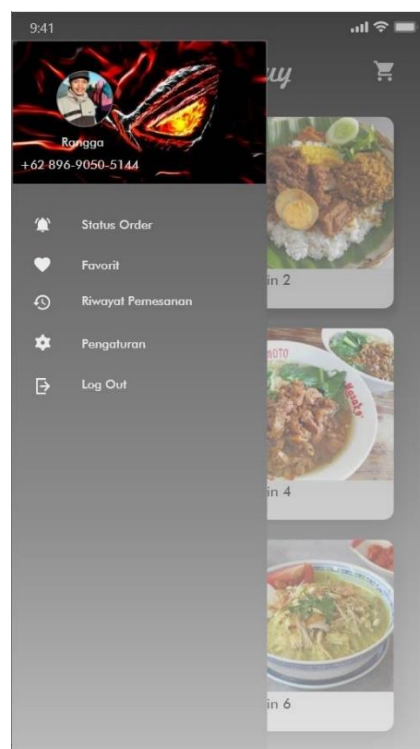
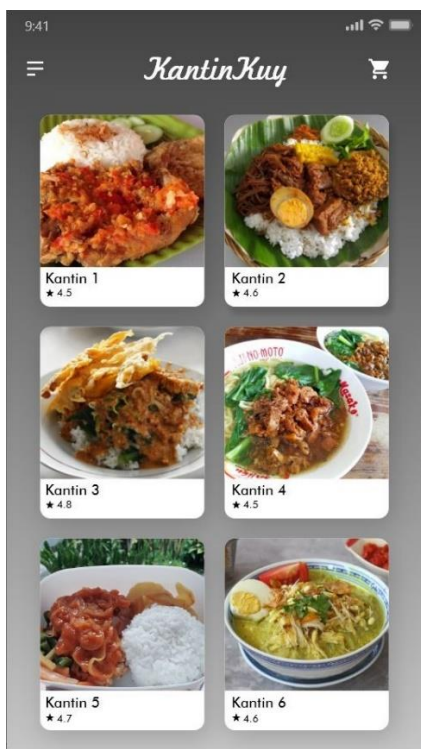
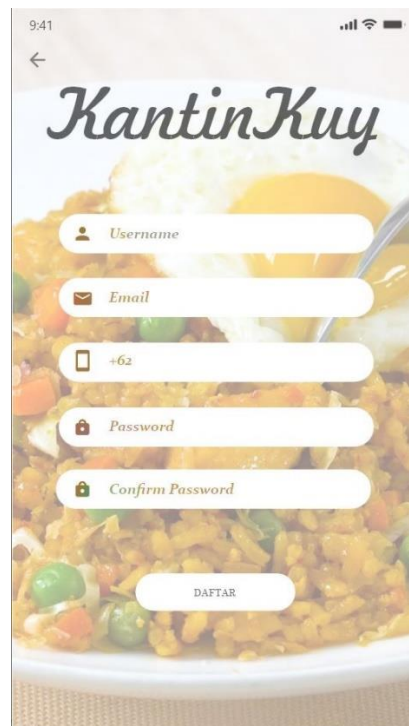
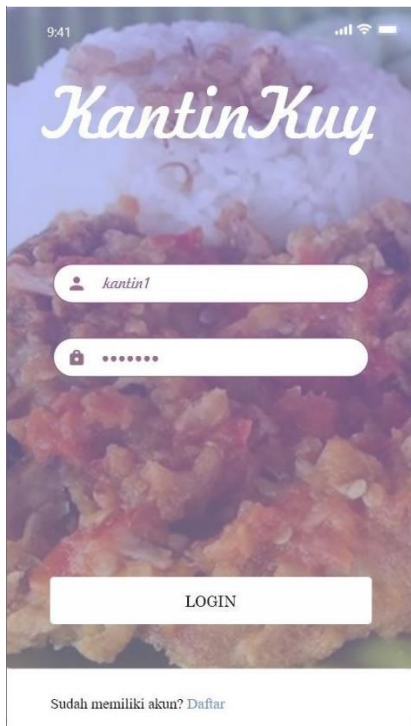
## III. Use Case Diagram

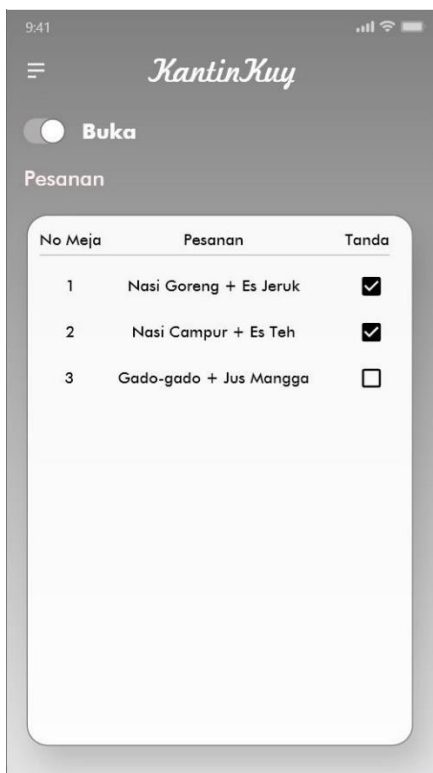
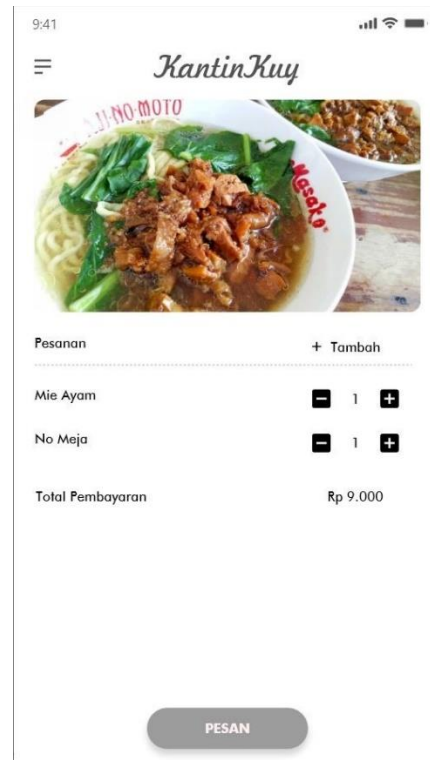
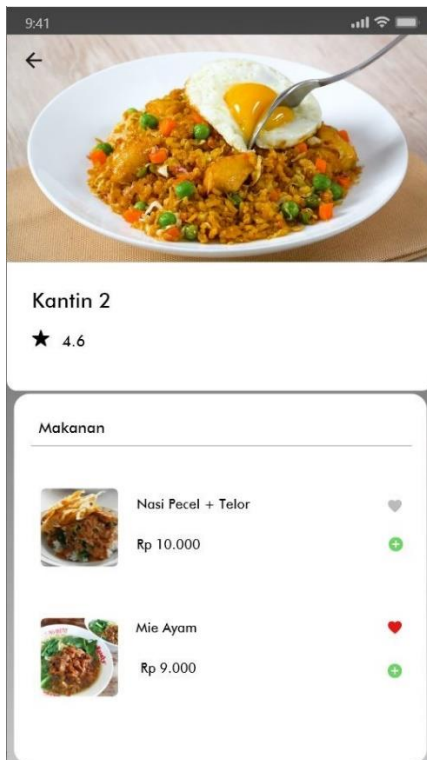
Membuat diagram Use-Case Diagram dari aplikasi yang dikembangkan.



### III. Desain User Interface

Membuat mockup rancangan user interface dengan menggunakan tool yang ditentukan oleh kelompok itu sendiri. Sebagai rujukan, dapat menggunakan aplikasi Draw (<https://www.draw.io/>) atau <https://marvelapp.com/>





#### IV. Hasil dan Showcase (optional)

Bagian ini diisi dengan meletakkan gambar screenshot prototype yang telah dikembangkan.

## References

Kautsar, I.A. and Sarno, R., 2019. A Supportive Tool for Project Based Learning and Laboratory Based Education. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 9(2).

Kautsar, I.A., Kubota, S., Musashi, Y. and Sugitani, K., 2016. Lecturer Based Supportive Tool Development and Approaches for Learning Material Sharing under Bandwidth Limitation. *Journal of Information Processing*, 24(2), pp.358-369.

Kautsar, Irwan Alharus (2019) Students Artifacts Submission on the ePortfolio. [Teaching Resource]