

**APLIKASI KANTIN BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMESANAN MAKANAN DAN TEMPAT DUDUK**



Disusun oleh :

- 1. Puput Wulandari (21.02.0683)**
- 2. Suha Jihan Majida (21.02.0632)**

Dosen :

Ganjar Widiatmansyah, S.Kom, M.Eng

**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2023**

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------|----|
| DAFTAR ISI | ii |
| BAB I PENDAHULUAN | 3 |
| 1.1. Latar Belakang | 3 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Batasan Masalah | 4 |
| 1.4. Tujuan Aplikasi | 4 |
| 1.5. Manfaat Aplikasi | 4 |
| BAB II RENCANA APLIKASI | 5 |
| 2.1. Objek Penelitian | 5 |
| 2.2. Alur Aplikasi | 5 |
| 2.3. Komponen | 6 |
| BAB III LAMPIRAN | 8 |
| 3.1. Figma | 8 |
| 3.2. Android Studio | 16 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kantin merupakan suatu tempat yang dapat digunakan pengunjung untuk makan dimana terdapat transaksi antara penjual dan pembeli. Masing-masing kampus pada umumnya telah menyediakan kantin. Kantin merupakan fasilitas yang wajib ada pada suatu kampus karena keberadaannya sangat dibutuhkan. Menilik dari kegiatan offline yang mulai dilaksanakan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, kantin merupakan salah satu tempat yang selalu dikunjungi oleh mahasiswa, dosen, maupun pekerja Universitas AMIKOM pada saat istirahat siang. Hal ini disebabkan oleh waktu istirahat yang cukup panjang sehingga dapat digunakan oleh pihak-pihak yang disebutkan untuk beristirahat dan mengisi tenaga kembali.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa masalah yang sering terjadi di kantin. Diantaranya yaitu banyaknya mahasiswa yang berputar arah kembali setelah mendapati kondisi kantin yang penuh. Selain itu juga para mahasiswa harus menunggu pesanan terlalu lama di jam-jam tertentu tertentu karena banyaknya pesanan terkadang pesanan mereka baru datang saat mendekati jam perkuliahan berikutnya. Hal itu juga yang membuat beberapa mahasiswa memilih memesan di tempat lain (bukan kantin Amikom) padahal mereka sudah berada di kantin.

Solusi praktis yang bisa dilakukan untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut yaitu dengan adanya sistem yang bisa memberitahukan bahwa kantin sedang penuh pada jam tersebut. Selain itu mahasiswa bisa melakukan booking tempat duduk (reservasi) dan melakukan pemesanan makanan secara online sebelum datang ke kantin. Sistem tersebut tidak hanya bisa reservasi, tetapi ada juga opsi takeaway atau delivery.

Harapannya hal-hal tersebut bisa diimplementasikan dengan aplikasi “KantinKu”. Semoga digunakan secara tepat guna untuk mengatasi permasalahan yang ada. Sehingga mahasiswa dapat lebih mudah untuk mengetahui kondisi kantin dan pemesanan makanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pembuatan aplikasi “KantinKu” di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah berikut ini:

- a. Apakah yang mendasari pembuatan aplikasi KantinKu berbasis mobile?
- b. Bagaimana kondisi kantin sebelum adanya KantinKu?
- c. Bagaimana cara melakukan pemesanan makanan melalui android?
- d. Bagaimana cara melakukan booking meja menggunakan android?

1.3. Batasan Masalah

Dalam membuat laporan ini penulis akan membatasi laporan pembuatan aplikasi KantinKu, antara lain:

- a. Data yang diolah adalah data usaha, data mahasiswa, dan data meja kantin
- b. Dalam sistem pengolahan data mahasiswa, ini hanya berfungsi untuk menambah, menghapus, mengubah data mahasiswa.
- c. Dalam sistem pengolahan data usaha, ini hanya berfungsi untuk menambah, menghapus, mengubah informasi usaha serta melihat tampilan informasi usaha
- d. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada aplikasi mobile Android
- e. Yang berhak mengolah data hanyalah developer

1.4. Tujuan Aplikasi

- a. Memberi informasi keadaan kantin
- b. Memudahkan mahasiswa dalam melakukan pemesanan makanan
- c. Mempersingkat waktu mahasiswa dalam melakukan pemesanan makanan

1.5. Manfaat Aplikasi

- a. Bagi Mahasiswa

Bagi Mahasiswa, aplikasi ini mampu membantu mereka dalam menyingkat waktu pemesanan dan mampu membantu mahasiswa dalam melihat kondisi kantin saat istirahat.

- b. Bagi Pemilik Usaha

Bagi Pemilik usaha, hal ini dapat membantu mereka dalam menyiapkan makanan, sesuai urutan pesanan. Mengurangi tumpukan antrian yang biasanya ada di depan stand.

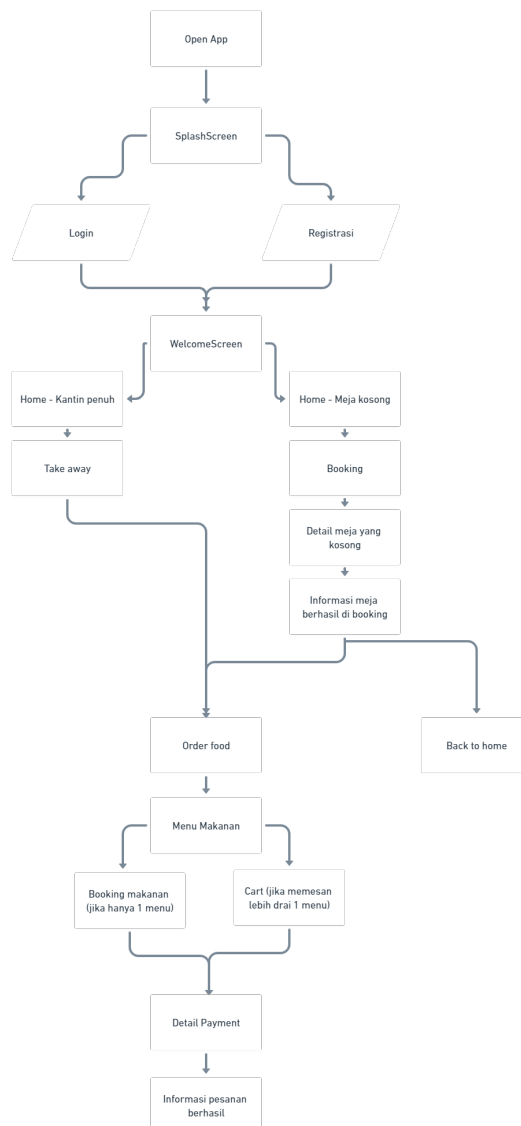
BAB II

RENCANA APLIKASI

2.1. Objek Penelitian

Objek penelitian dari aplikasi “KantinKu” adalah kantin Universitas AMIKOM Yogyakarta, sedangkan target pengguna aplikasi “KantinKu” adalah Mahasiswa dan Staff / Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2.2. Alur Aplikasi



Aplikasi KantinKu nantinya akan digunakan untuk proses pemesanan makanan dan minuman di kantin Universitas AMIKOM itu sendiri. Dimana terdapat 2 pilihan pemesanan, yaitu makan di tempat atau take away. Selain itu aplikasi “KantinKu” juga menyediakan dompet digital sehingga proses pembayaran menjadi lebih praktis dan mudah.

Penggunaan aplikasi “KantinKu” ini sangatlah mudah, mahasiswa hanya perlu untuk mendaftarkan akun menggunakan nim serta e-mail, jika sudah terdaftar, mahasiswa akan dapat mengakses aplikasi tersebut. Aplikasi ini nantinya akan membantu mahasiswa dalam melakukan booking meja dengan cara mahasiswa masuk ke dalam aplikasi, pada halaman home nantinya akan ditampilkan apakah kantin penuh atau tidak. Jika kantin penuh, maka mahasiswa hanya dapat untuk melakukan take away makanan saja, tidak dapat melakukan booking meja. Namun, apabila kantin kosong atau memiliki beberapa seat yang kosong, maka akan muncul tombol ‘booking’ pada halaman home. Mahasiswa dapat meng-*klik* button tersebut, dan akan diarahkan ke peta tempat duduk, dimana peta tersebut akan menunjukkan kursi yang digunakan dan kursi yang kosong. Mahasiswa dapat memilih seat lalu dapat meng-*klik* button ‘booking’. Jika sudah, akan muncul pilihan apakah ingin langsung order makanan saat itu juga atau order makanan nanti. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, aplikasi “Kantinku” memiliki fitur pilihan *payment*. Fitur ini dapat membantu mahasiswa untuk membayar makanan dengan e-wallet. Sehingga ketika mahasiswa sudah melakukan order makanan, mahasiswa dapat dengan mudah melakukan scan QR pembayaran yang sudah disediakan oleh penjual. Mahasiswa juga dapat membayar melalui cash jika ingin.

2.3. Komponen

A. Fragment

- a. Bottom navigation : pada bagian ini akan menggunakan fragment karena pada bottom navigation, navigasi akan ditujukan ke 4 halaman.
- b. Splash : pada bagian ini akan menggunakan fragment, karena terdapat 3 halaman splash dan untuk menghemat activity

B. Activity

- a. Splash
- b. Registrasi
- c. Login
- d. Home
- e. Booking
- f. Detail Payment
- g. Ordered/Booked

C. Button

1. Button Get Started
2. Button registrasi dan login
3. Button Takeaway dan Booking
4. Button Order Food
5. Button Add to Cart

6. Button Payment

D. TextView

TextView digunakan untuk menampilkan teks.

E. Recycler View

Digunakan pada bagian list menu makanan dan minuman.

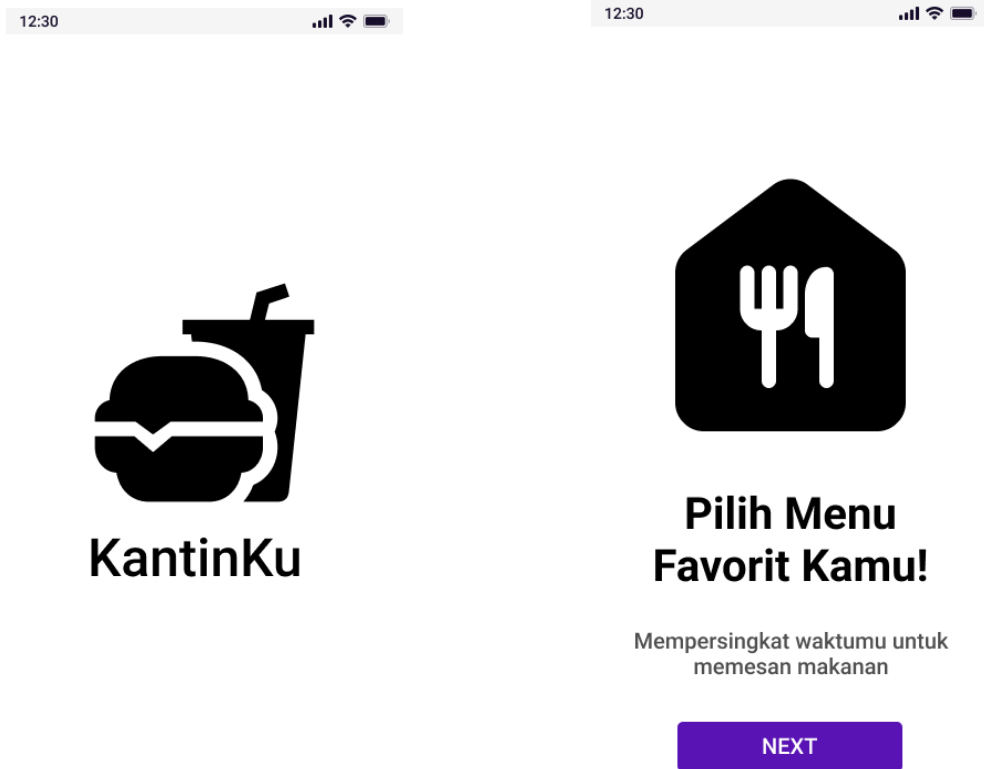
F. Android

- Minimum Android version : 8 (oreo)
- Android API : REST API

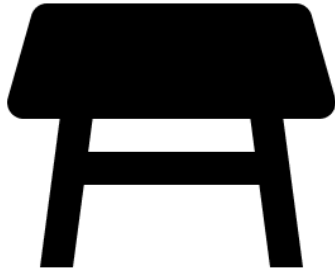
BAB III

LAMPIRAN

3.1. Figma



12:30



Tentukan Meja Yang Kamu Mau!

Booking meja kantin yang kamu
mau sebelum penuh!

GET STARTED

12:30



REGISTER

Nama Lengkap

Masukkan Nama Lengkap Anda

NIM

Masukkan NIM Anda

Email

Masukkan Email Anda

Password

Masukkan Password Anda

Konfirmasi Password

Konfirmasikan Password Anda

Register

Sudah Punya Akun ? [Login](#)



LOGIN

Email

Masukkan Email Anda

Password

Masukkan Password Anda

Sign In

Belum Punya Akun ? [Register](#)



Welcome to KantinKu

Nama Pengguna

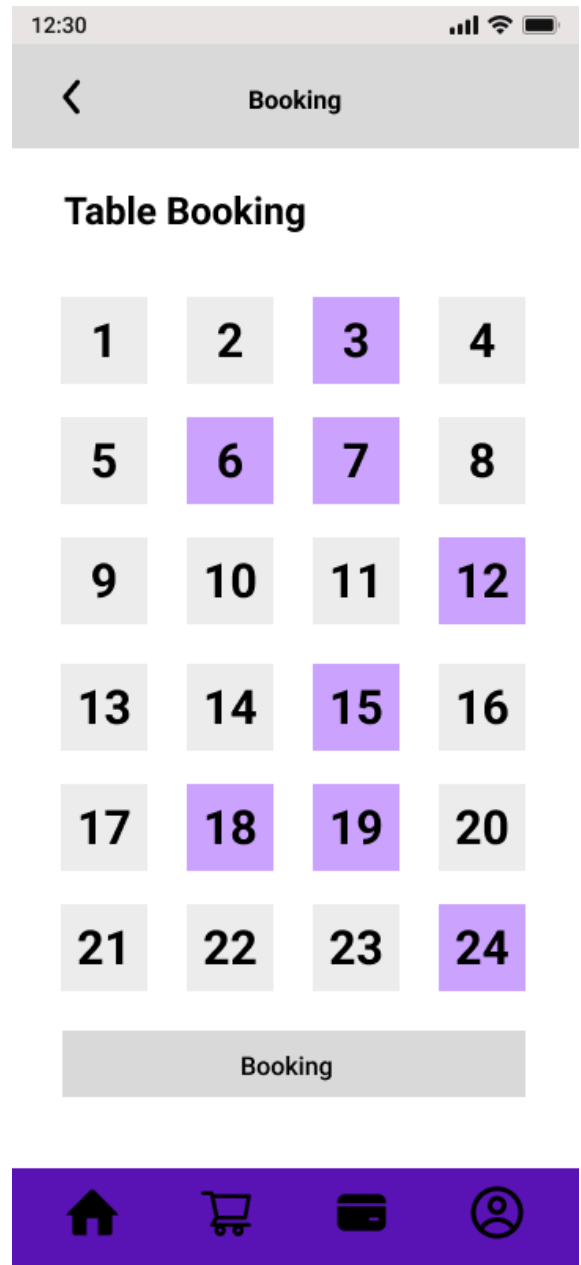




Table Already Booked

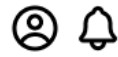
Nama Pengguna

Nomor Meja

Back To Home

Order Food

KantinKu



Q Cari makananmu disini.....



Warung Bu Sri
Ayam Geprek
Rp 15.000,-



Warung Bu Ayu
Nasi Uduk
Rp 10.000,-

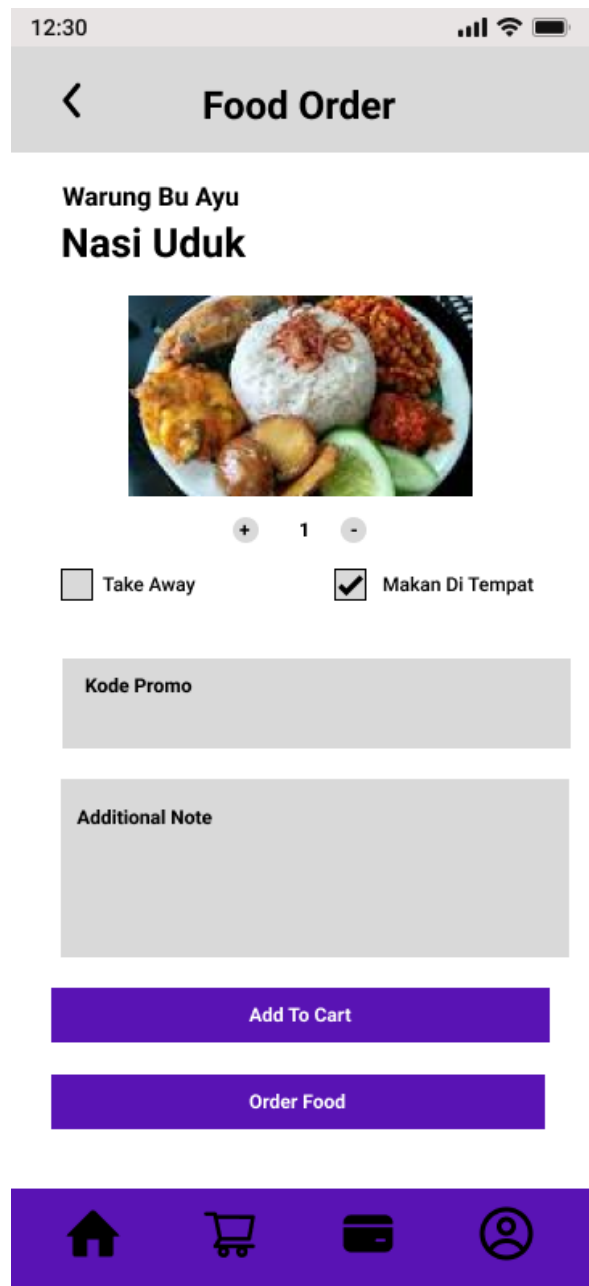


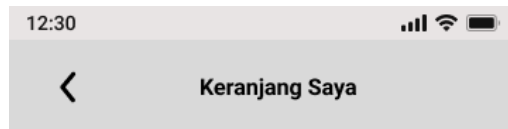
Warung Pak Hasan
Mie Ayam & Bakso
Rp 12.000,-



Stand Mimuman Pak Yahya
Aneka Minuman
Rp 3.000,-







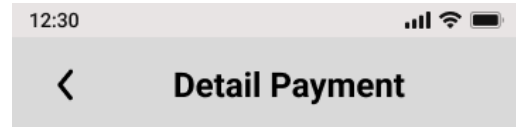
Warung Bu Ayu
Nasi Uduk
Rp 10.000-,



Stand Minuman
Pak Yahya
Aneka Minuman
Rp 3.000-,



Detail Payment



Warung Bu Ayu
Nasi Uduk
Rp 10.000-,

x 1



Warung Pak Ahmad
Es Teh
Rp 3.000-,

x 1

Note

Nota Pembayaran

Harga Asli

Nasi Uduk

Rp 10.000

Es Teh

Rp 3.000

Food Booking

Rp 5.000

Promo

Rp 0

Harga Total

Rp 18.000

Order Food





Order Successed

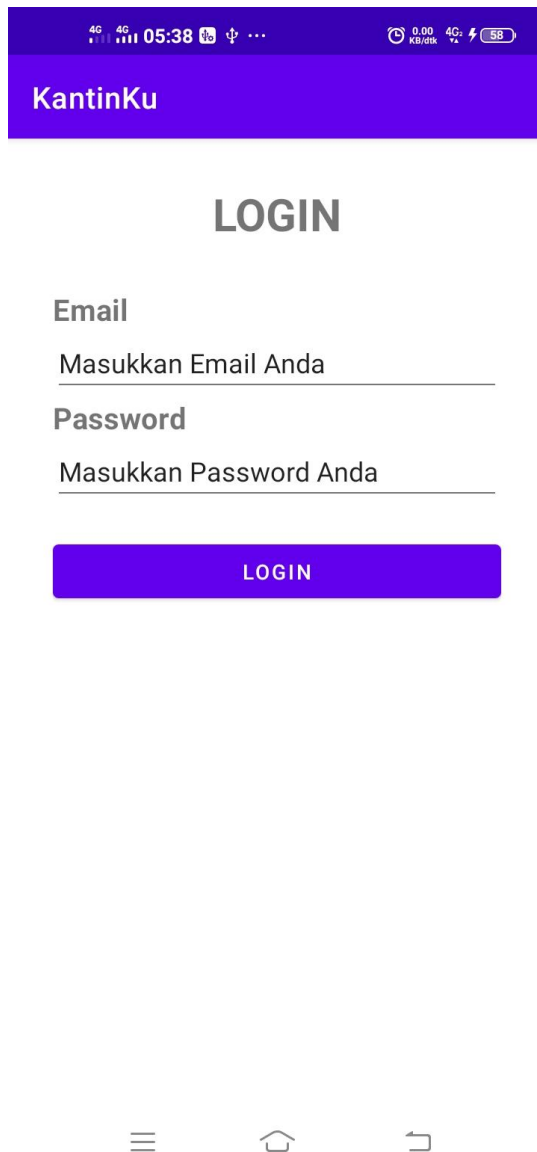
Nama Pengguna

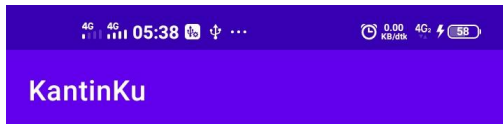
Nomor Pemesanan

[Back To Home](#)

[Table Booking](#)

3.2. Android Studio





Puput Wulandari

Jumlah Order : 1

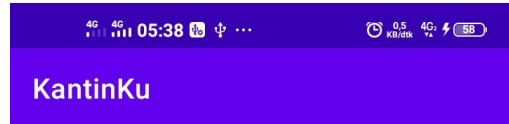
Nomor Meja / Take Away : Take Away

Catatan Tambahan

Tambahkan Catatan Untuk Kami

Total = Rp 15.000

PAYMENT METHODE



EDIT PROFIL

Puput Wulandari

suhajihan@students.amikom.ac.id

Akun Info



Payment



History



Setting



Help

