

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN  
MINUMAN DI MILKY J BERBASIS JAVA DESKTOP**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang  
Strata Satu (S1) Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**AGUNG PRAKASA**

**14532357**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Agung Prakasa  
NIM : 14532357  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Proposal Skripsi : Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman  
Di Milky J Berbasis Java Desktop

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat  
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program  
Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo,

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,

Aslan Alwi, S.Si, MCs

NIK. 1972032420110113

Mengetahui

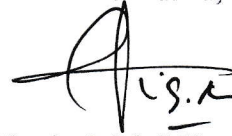
Dosen Fakultas Teknik,



Ir. Aliyadi, MM., M.Kom

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi Teknik  
Informatika,



Munirah M, S.Kom., MT

NIK. 1979110720091213

## HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

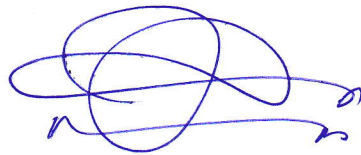
Nama : Agung Prakasa  
NIM : 14532357  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Proposal Skripsi : Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman  
Berbasis Java Desktop

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan  
dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : KAMIS  
Tanggal : 18 AGUSTUS  
Nilai : A-

### Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



**Dra. Ida Widaningrum, M.Kom**

**NIK. 1966041720110113**

Dosen Penguji II,



**Arief Rahman Yusuf, Spd., Mpd**

**NIK.**

### Mengetahui

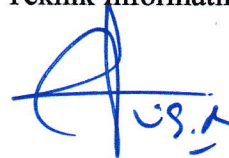
Dekan Fakultas Teknik



**Ir. Aliyadi, MM., M.Kom**

**NIK. 1964010319900912**

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



**Munirah M., S.Kom., MT**

**NIK. 1979110720091213**

## DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Pembuatan script program aplikasi ini dibuat dengan referensi dari buku, internet, dibantu teman.
2. Program pendukung yang saya gunakan untuk membuat aplikasi ini ialah *Java, NETBEANS IDE, MySQL, phpMyAdmin, Mozilla Firefox* dan *Web Server apache*.
3. Saya menggunakan laptop dengan spesifikasi *Processor Intel® Core™ i3-2330M Processor 2.20 GHz RAM 4GB* untuk membuat aplikasi ini.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya.

Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

“Walaupun harus jatuh, merangkak bahkan mengeluh menyerah tapi selama yakin, berusaha dan berdoa pasti akan sampai ke puncak tujuan “

**(Agung Prakasa)**

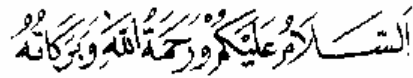
### **PERSEMBAHAN :**

Sebagai rasa syukur dan terima kasih saya persembahkan karyaku ini kepada :

1. Untuk keluargaku Bapak, Ibu dan Adik yang begitu sabar, untuk setiap Do'a yang tertuang ketika tangan menengadah serta semua dukungan dalam bentuk apapun itu yang mungkin tidak akan pernah terbalaskan.
2. Calon Istri terbaik yang sudah mensupport dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini Frida Marizka.
3. Sahabat sekaligus teman bermain Bang Taufic Kurochman, Muhammad Fuad Zein, Pangga, Mohammad Al-Azizi beserta teman-teman PKN, Proksus UMP.
4. Seseorang yang selalu mensupport saya dari kejauhan sana, Teman kecil Tenhie dan Kak Eka.

5. Sahabat **DOTA 2** yang menemani dalam setiap MMR yang enggak kunjung naik.
6. Semua pihak yang selalu ada di sekelilingku yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, kami panjatkan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman di Milky J Berbasis Desktop”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Aliyadi, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Ibu Munirah M, S Kom, M Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Aslan Alwi, SSc, MCc. selaku Dosen Pembimbing Skripsi Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Segenap dosen dan karyawan prodi Teknik Informatika atas bantuan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
5. Kepada keluarga yang selalu memberikan do'a, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amiin.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ponorogo, 15 Agustus 2016

Penulis



## **Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Milky J Berbasis Java Desktop**

**Agung Prakasa<sup>[1]</sup>, Aslan Alwi, SSc, MCC<sup>[2]</sup>**

**Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo**

**E-Mail : [agungprakasa49@gmail.com](mailto:agungprakasa49@gmail.com)<sup>[1]</sup>, [aslanalwi@yahoo.co.id](mailto:aslanalwi@yahoo.co.id)<sup>[2]</sup>**

### **ABSTRAKSI**

Seiring berkembangnya Teknologi Informasi yang ada di era globalisasi ini, semua proses pekerjaan manusia akan menjadi mudah dan ringan. Dalam suatu perusahaan restoran pasti tidak terlepas dengan sistem transaksi penjualan makan yang melakukan transaksi penjualan setiap harinya, sehingga sering terjadi kesalahan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya. Dalam pengumpulan data, metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara analisis sistem dan studi pustaka. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki sistem perhitungan biaya penjualan yang sedang berjalan saat ini. Agar dalam proses perhitungan biaya pembelian menjadi lebih cepat terselesaikan, tepat, dan akurat. Penelitian ini akan menguraikan tentang perancangan sistem informasi penjualan makan serta tampilan *interface* dan implementasi. Pada tahap akhir pengembangan di lakukan evaluasi pada sistem yang dibuat. Sistem ini dapat membantu mengurangi tingkat kesalahan yang terjadi pada proses penjualan makan.

**Kata kunci** : *pemesanan, java, desktop, waterfall, transaksi*

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN .....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAKSI.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB 1    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.    Latar Belakang Masalah.....	1
B.    Rumusan Masalah.....	1
C.    Tujuan Penelitian .....	2
D.    Batasan Masalah .....	2
E.    Manfaat Penelitian.....	3

<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
A. Telaah Penelitian .....	4
B. Landasan Teori .....	5
1. Java .....	5
2. NETBEANS IDE .....	5
3. MySQL .....	5
4. phpMyAdmin .....	6
5. Mozilla Firefox .....	7
6. Web Server Apache .....	7
C. Metode Waterfall.....	8
1. Tahapan Metode Waterfall.....	8
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
A. Alur Penelitian .....	10
1. Observasi .....	10
2. Wawancara .....	10
3. Pemilihan Metode Waterfall .....	11
a) Analisi Kebutuhan .....	11
b) Design .....	13
c) Deploy .....	30
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian .....	31
1. Tampilan Login .....	31
2. Tampilan Awal Admin .....	32
a) Tampilan Master User .....	32
b) Tampilan Laporan Penjualan.....	34

3. Tampilan Awal Pegawai .....	34
a) Tampilan Master Menu .....	35
b) Tampilan Master Meja .....	37
c) Tampilan Kategori Makanan .....	39
d) Tampilan Kasir .....	41
e) Tampilan Order Pesanan .....	41
f) Tampilan Dapur .....	43
B. Analisa Data Kuisisioner .....	44
C. Pembahasan .....	46
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	47
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	49
<b>LAMPIRAN</b> .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....	15
Tabel 4.1.4 Tabel Kuisisioner .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3	Tahapan Metode Waterfall .....	11
Gambar 3.2	Rancangan Tabel Fisik .....	18
Gambar 3.3	Rancangan ERD .....	19
Gambar 3.4	Design Proses Bisnis .....	20
Gambar 3.5	DFD Level 1 (Admin) .....	21
Gambar 3.6	DFD Level 1 (Pelayan) .....	22
Gambar 3.7	DFD Level 1 (Kasir) .....	22
Gambar 3.8	DFD Level 1 (Dapur) .....	23
Gambar 3.9	DFD Level 1 (Laporan Penjualan,Persediaan dan Laba)	24
Gambar 3.10	Diagram USE CASE .....	25
Gambar 3.11	Diagram Sequence 1 .....	26
Gambar 3.12	Diagram Sequence 2 .....	26
Gambar 3.13	Diagram Sequence 3 .....	27
Gambar 3.14	Diagram Dekomposisi .....	28
Gambar 3.15	Tampilan Login .....	29
Gambar 3.16	Tampilan Menu Utama .....	29
Gambar 3.17	Tampilan Admin Utama .....	29
Gambar 3.18	Tampilan Master Menu .....	30
Gambar 3.19	Tampilan Master Meja .....	30
Gambar 3.20	Tampilan Master Kategori .....	30
Gambar 3.21	Tampilan Order .....	31

Gambar 3.22	Tampilan Kasir .....	31
Gambar 3.23	Tampilan Dapur .....	31
Gambar 3.24	Tampilan Master User .....	32
Gambar 3.25	Tampilan Laporan .....	32
Gambar 3.26	Flowchart Admin .....	33
Gambar 3.27	Flowchart Pemesanan .....	34
Gambar 3.28	Flowchart Dapur .....	35
Gambar 4.1.1	Tampilan Login .....	38
Gambar 4.1.2	Tampilan Awal Admin .....	39
Gambar 4.1.2.1	Tampilan Master User .....	42
Gambar 4.1.2.2	Tampilan Laporan Penjualan .....	44
Gambar 4.1.3	Tampilan Awal Pegawai .....	47
Gambar 4.1.3.1	Tampilan Master Menu .....	50
Gambar 4.1.3.2	Tampilan Master Meja .....	58
Gambar 4.1.3.3	Tampilan Master Kategori .....	63
Gambar 4.1.3.4	Tampilan Kasir .....	67
Gambar 4.1.3.5	Tampilan Order Pesanan .....	68
Gambar 4.1.3.6	Tampilan Dapur .....	71
Gambar 4.1.4.1	Grafik Kuisisioner User .....	73