# PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN KUE PADA NOVA *CAKE* BERBASIS *ANDROID*

## PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ERA PARMA
C1855201078
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**(STMIK) PALANGKARAYA**
**2022**

# PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN KUE PADA NOVA *CAKE* BERBASIS *ANDROID*

## PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya


OLEH

ERA PARMA
C1855201078
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**(STMIK) PALANGKARAYA**
**2022**

# PERSETUJUAN

## PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN KUE PADA NOVA *CAKE* BERBASIS *ANDROID*

Proposal Tugas Akhir ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan pada
Tanggal 7 Januari 2022

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
|---|---|
| Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M. | Deden Andriawan, M.Kom. |
| NIK. 196902021995004 | NIK. 198610172018102 |

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

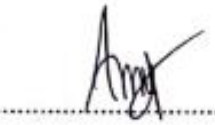
Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

# PENGESAHAN

## PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN KUE PADA NOVA *CAKE* BERBASIS *ANDROID*

Proposal Tugas Akhir ini Telah Diseminarkan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada Tanggal 14 Januari 2022

Tim Seminar Proposal :

1. Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T
   Ketua ..... 

2. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.
   Sekretaris .....

3. Deden Andriawan, M.Kom
   Anggota .....

# DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... ii
HALAMAN PENGESAHAN ..... iii
DAFTAR ISI ..... iv
DAFTAR TABEL ..... v
DAFTAR GAMBAR ..... vi
DAFTAR LAMPIRAN ..... vii
BAB I PENDAHULUAN ..... 1
1.1 Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2 Perumusan Masalah ..... 2
1.3 Batasan Masalah ..... 2
1.4 Tujuan dan Manfaat ..... 3
1.5 Sistematika Penulisan ..... 4
BAB II LANDASAN TEORI ..... 6
2.1 Tinjauan Pustaka ..... 6
2.2 Kajian Teori ..... 8
a. Perancangan ..... 8
b. Aplikasi ..... 9
c. Pemesanan ..... 9
d. Android ..... 10
e. Metode SDLC (System Development life cycle) ..... 11
f. UML (Unifield Modelling Language) ..... 11
g. Client Server ..... 16
h. Chatting ..... 17
i. Adobe Photoshop ..... 17
j. Android Studio ..... 17
k. Netbeans ..... 18
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Lokasi Penelitian ..... 20
3.2 Perencanaan Alat dan Bahan ..... 20
3.3 Jenis Penelitian ..... 21
3.4 Teknik Pengumpulan Data ..... 23
3.5 Analisis Kebutuhan ..... 24
a. Analisis Data ..... 24
b. Analisis Proses ..... 24
3.6 Desain ..... 24
a. Desain Proses ..... 24
b. Desain Perangkat Lunak ..... 28
3.7 Jadwal Penelitian ..... 31

DAFTAR PUSTAKA

# DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan ..... 6
Tabel 2. Simbol Use Case Diagram ..... 13
Tabel 3. Simbol Class Diagram ..... 14
Tabel 4. Simbol Activity Diagram ..... 15
Tabel 5. Perangkat Keras (Hardware) ..... 20
Tabel 6. Perangkat Lunak (Software) ..... 21
Tabel 7. Activity Diagram User ..... 26
Tabel 8. Activity Diagram Admin ..... 27
Tabel 9. Jadwal Penelitian ..... 31

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Arsitektur Android .....10
Gambar 2. Use Case Diagram.....25
Gambar 3. Tampilan Menu Awal.....28
Gambar 4. Tampilan Jenis Kue.....29
Gambar 5. Tampilan Konfirmasi Pembelian .....29
Gambar 6. Tampilan Form Admin.....30
Gambar 7. Live chat.....30

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat tugas pembimbing Tugas Akhir.
Lampiran 2. Lembar Konsultasi bimbingan Tugas Akhir.
Lampiran 3. Surat izin penelitian.
Lampiran 4. Dokumentasi wawancara.
Lampiran 5. Surat tugas penguji seminar.
Lampiran 6. Berita acara penilaian seminar proposal Tugas Akhir.
Lampiran 7. Daftar hadir peserta seminar proposal Tugas akhir.
Lampiran 8. Bukti kegiatan seminar.

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi menggunakan jaringan internet telah menjadi kebutuhan pokok bagi banyak kalangan pada saat ini. Internet sebagai salah satu media informasi yang dapat diakses dimana saja, cepat dan mempermudah kebutuhan dalam mengakses informasi. sehingga membuat semua orang dapat berkomunikasi dan saling berinteraksi antara satu dengan lainnya. Hal ini dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai informasi dapat didapatkan dengan cepat, tepat dan akurat sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas penggunanya. Penggunaan internet saat ini sangat penting dalam menunjang aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh suatu bisnis atau instansi untuk, mengelola, menyimpan dan menyajikan data.

Nova *Cake* merupakan usaha penjualan kue yang berlokasi di Jl. Temanggung Tilung XXI, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah. Permasalahannya adalah masih menggunakan cara konvensional dalam pelayanan pemesanan terhadap konsumen. Pemesanannya masih dilakukan dengan cara menghubungi via whatsapp atau mendatangi langsung ke toko kue. Cara tersebut kurang efektik, karena keterbatasan informasi yang diperoleh oleh konsumen. Pelanggan tidak mengetahui apakah kue tersedia atau tidak dan harganya berapa, sehingga membutuhkan waktu yang lama saat proses pemesanan.

Permasalahan dalam pemesanan kue pada nova cake, peneliti memberikan solusi untuk mempermudahkan dalam proses pelayanan pemesanan, mendapatkan informasi, dan mengetahui harganya yang dirancang dalam sebuah Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nova *Cake* Berbasis Android. Aplikasi ini dirancang untuk pemesanan, mendapat informasi ketersediaan kue, dan mengetahui harga kue tanpa kita harus menghubungi via whatsapp atau mendatangi langsung ke toko. Hasil dari penelitian ini diharapakan dengan adanya aplikasi berbasis android ini dapat membantu mempermudah dalam proses pelayanan pemesanan, mendapat informasi ketersediaan kue, dan mengetahui harga kue pada nova *cake*.

Berdasarkan uraian diatas penulis melakukan penelitian guna mempelajari lebih lanjut dengan judul "Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nova *Cake* Berbasis Android**"**

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Bagaimana Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nova *Cake* Berbasis Android".

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perancangan aplikasi ini nantinya untuk menghindari pembahasan diluar lingkup masalah adalah sebagai berikut :

a. Perancangan sistem ini hanya digunakan untuk pemesanan kue pada Nova *Cake* kota Palangka Raya.
b. Sistem ini dibuat dengan *Java Android Studio*, dan *Mysql* sebagai database.
c. Aplikasi dapat dijalankan dengan adanya jaringan internet dan salah satu fitur yang membutuhkan jaringan internet adalah *chatting* antara pemesan dengan pemilik toko *(Client Server)* dan adanya *recap* penjualan kue untuk admin.
d. Aplikasi dirancang berbasis android untuk memberikan informasi dengan berbagai macam fitur seperti. Fitur *chatting* dengan *admin*, pemilihan model kue, ketersediaan kue dan harga kue.
e. Perancangan aplikasi menggunakan metode *System Development life cycle* (SDLC) dan pemodelan sistem *UML (Unifield Modelling Language).*

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

a. Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain adalah :
    1) Mempermudah dalam proses pelayanan, dan memberikan informasi.
    2) Merancang sebuah aplikasi berbasis android yang efektif dan efisien bagi konsumen pada nova cake.
b. Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :
    1) Bagi pengguna

       Mempermudah dalam proses pemesanan, mengetahui *recap* penjualan, informasi ketersediaan kue, mengetahui model kue dan harga kue.
    2) Bagi penulis

Menambah pengetahuan yang telah di dapat saat perkuliahan sehingga menghasilkan sebuah aplikasi yang berguna..

3) Bagi STMIK Palangkaraya

Yaitu sebagai referensi pada perpustakaan kampus dan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis android bagi mahasiswa.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas akhir.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan uraian tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan dari hasil yang didapat.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## 2.1 Tinjauan Pustaka

Sebagai tinjauan pustaka berikut referensi penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti yang dapat digunakan sebagai acuan dan pengetahuan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Penelitian Yang relevan

| No | Penulis/Tahun | Topik Penelitian | Metode | Pembahasan | Hasil |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | (Hadisaputra, et al., 2020) | Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona | Menggunakan metode waterfall. | Aplikasi ini memberikan informasi kepada pembeli tentang suatu usaha, transaksi jual beli yang lebih cepat dan akurat. | aplikasi dilihat dari nilai rata-rata dari seluruh pertanyaan yang nilainya 3,85 yang artinya aplikasi memiliki nilai cukup baik. |
| 2. | (Fatmawati, 2016) | Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang | Menggunakan metode prototyping model. | Aplikasi sistem informasi pemesanan katering berbasis web yang dapat membantu mempermudah mendapatkan informasi dan mempermudah dalam proses pemesan catering secara online. | Hasil dari penelitian ini bahwa rancangan sistem informasi pemesanan produk kue dan makanan kecil melalui web ini sangat menguntungkan. |

| No | Penulis/Tahun | Topik Penelitian | Metode | Pembahasan | Hasil |
|---|---|---|---|---|---|
| 3. | (Kusnandar, et al., 2021) | Analisis Perancangan E-Commerce Tart & Cake Fafa Cheese Berbasis Web | Menggunakan metode waterfall. | Aplikasi penjualan berbasis web yang diharapkan nantinya akan dapat memfasilitasi serta mengelola pencatatan penjualan. | Aplikasi ini membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi maka akan dibuat suatu aplikasi penjualan cake berbasis web. |
| 4. | (Ridho & Soelistijadi, 2019) | Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Ringan Berbasis Object Orienteddengan Metode Waterfall | Menggunakan metode waterfall | Aplikasi untuk membantu proses penjulan. | Aplikasi ini berbasis android agar lebih efektif dan efisien dalam proses penjualan di UD Enggal Jaya. |
| 5. | (Haryanto & Elsi, 2021) | Perancangan perangkat Lunak Sistem Pemesanan Pada Pelangi Cake | Menggunakan metode waterfall | Aplikasi ini membantu dalam bisnis kuliner. | aplikasi ini mudah digunakan dan informasi menu makanan dan minuman berbasis web dapat diakses secara online. |

## 2.2 Kajian Teori

### a. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Menurut (Siregar, et al., 2018) yang dikutip dari jurnal (Nataniel Dengen & Heliza Rahmania Hatta, 2009), perancangan didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya. Untuk mengendalikan proses desain, A. Davis mengusulkan serangkaian prinsip-prinsip dasar dalam perancangan sebagai berikut:

1) Desain tidak boleh menderita karena tunnel vision (visi terowongan).
2) Desain tidak boleh berulang.
3) Desain harus terstruktur untuk mengakomodasi perubahan.
4) Desain harus terstruktur untuk berdegradasi dengan baik, bahkan pada saat data dan event-event (kejadian-kejadian) menyimpang atau menghadapi kondisi operasi.
5) Desain bukan pengkodean dan pengkodean bukanlah desain.
6) Desain harus dinilai kualitasnya pada saat desain dibuat, bahkan setelah jadi.

7) Desain harus dikaji untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan konseptual (semantik).

**b. Aplikasi**

Menurut (Rahmawati Yayu Ningsih, 2018) yang dikutip dari jurnal (Buyens, 2001), Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Jika ingin mengembangkan program aplikasi sendiri, maka untuk menulis program aplikasi tersebut, dibutuhkan suatu bahasa pemrograman, yaitu *language software*, yang dapat berbentuk *assembler*, *compiler* ataupun *interpreter*.

Menurut (Dede Sarifah & Demmy Dharma Bhakti, 2020) yang dikutip dari jurnal (Supriyanto, 2005), Aplikasi adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.

**c. Pemesanan**

Menurut (Johni S Pasaribu, 2021) yang dikutip dari jurnal (Edwin, 2011), Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih , perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa pernjanjian atas suatu ruangan, kamar, tempat duduk atau lainnya.

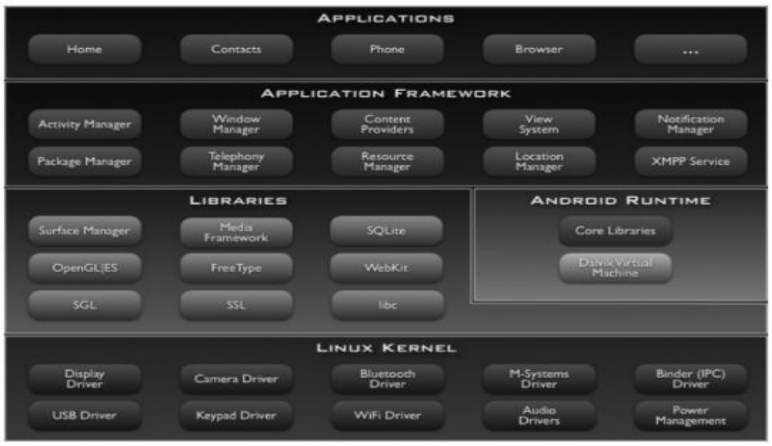
Menurut (Dian Nur Jannah & Herry Mulyono, 2021) yang dikutip dari jurnal (Melly Soedirman, 2012), Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan *inventory* atau

persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat.

**d. Andorid**

Menurut (Denni suryo laksono, 2018) yang dikutip dari jurnal (Lessard & Kessler, 2010), android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Menurut (Saghifa Fitriana & Yustina Meisella Kristania, 2021) yang dikutip dari jurnal (Nazaruddin, 2012), android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform yang terbuka untuk para pengembang atau *Developer* untuk membuat aplikasi mereka sendiri agar dapat digunakan bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di *Smartphone* dan juga di *tablet PC*.




Gambar 1. Arsitektur *Android*
(Sumber: Lee, 2012)

**e. Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC)**

Menurut (Nur Zeina Maya Sari, 2018) yang dikutip dari jurnal (Sri Mulyani, 2007), metode *System Development life cycle* (SDLC) adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Metode SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang sistem analist untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik system.

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) mengemukakan bahwa SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sitem.

**f. UML *(Unifield Modelling Language)***

Menurut (Chairul Habibi & Budiman, 2020) yang dikutip dari jurnal (Nugroho, 2009), UML (*Unified Modelling Language*) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), serta OOSE (*Object Oriented Software Enggineering*) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP).

Menurut (Chairul Habibi & Budiman, 2020) yang dikutip dari jurnal (Booch, 2005), UML (*United Modelling Language*) adalah Bahasa standar untuk membuat rancangan software. UML biasanya digunakan untuk menggambarkan dan membangun, dokumen artifak dari *software intensive system.*

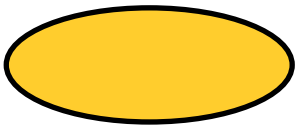
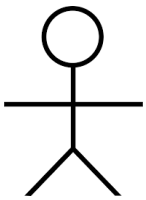
Menurut (Rosa & M. Shalahuddin, 2017), *Unified Modelling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mengidentifikasi, requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *Unified Modelling Language* (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tooluntuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat *(tool*) desain berorientasi objek dari IBM. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch. Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan

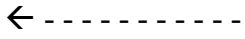
untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikan sebagai bahasa pemodelan yang namun dalam industry peranti lunak dan pengembangan sistem.

*1) Use Case Diagram*

Merupakan pemodelan untuk (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Simbol *Use Case* Diagram

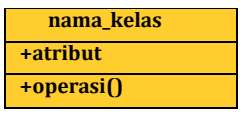
| **Simbol** | **Keterangan** |
|---|---|
|  | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase name *use case*. |
|  | *Actor* atau Aktor adalah *Abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. |
|  | Asosiasi antara aktor dan *use case*, digambarkan dengan garis |

| | |
|---|---|
| | tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data. |
| <<extends>>  | Relasi *use case* tambahkan ke sebuah *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa *use case* tambahan. |
| - - - - - - - - - - - <<include>> | *Include*, merupakan di dalam *use case* lain (*required*) atau pemanggilan use case oleh *use case* lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program. |
|  <<extends>> | *Extend*, merupakan perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi. |

*2) Class Diagram*

*Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Simbol-simbol *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol *Class* Diagram

| Simbol | Keterangan |
|---|---|
|   | Kelas pada struktur sistem. |
| nama_interface | Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek. |

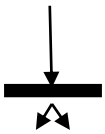
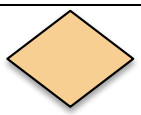
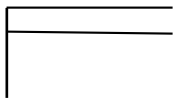
| | |
|---|---|
|  | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicy*. |
| Asosiasi Berarah/*DirectedAssociation* | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicy*. |
| | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus) |
| Kebergantungan/*Dependency* | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas. |
| Agregasi/*Aggregation* | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (*whole-part*). |

*3) Activity Diagram*

*Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol yang digunakan dalam *activity* diagram. Simbol-simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Simbol *Activity* Diagram

| **Simbol** | **Keterangan** |
|---|---|
| | *Start Point*, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas |
| | *End Point*, akhir aktivitas |

| | |
|---|---|
| | *Activities*, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis. |
|  | *Fork*/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabung kan dua kegiatan paralel menjadi satu. |
| | *Join* (penggabungan) atau *rake*, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi. |
|  | *Decision Points*, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*. |
|  | ***S**wimlane*, pembagian *activity* diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa. |

### *g. Client Server*

Menurut (Hendri Rasminto & Nur Sahid, 2021) yang dikutip dari buku lama (Agus Mulyanto, 2009) *Client server* adalah arsitektur yang paling banyak dipakai di teknologi modern ini dimana client mampu melakukan proses secara mandiri saat meminta data dan server akan mengirimkan data sesuai permintaan kemudian proses akan dilakukan oleh client.

Menurut (Nanang Hidayat, 2018) yang dikutip dari buku lama (Syafrizal, 2005), *Client server* Yaitu jaringan komputer dengan komputer yang didedikasikan khusus sebagai *server*. Sebuah *service* atau layanan bisa diberikan oleh sebuah komputer atau lebih.

### *h. Chatting*

Menurut (Anwar Arifin, 2018), chatting adalah sebuah konsep yang multi makna. Makna chatting bisa dikelompokkan berdasarkan chatting sebagai proses sosial, pada makna ini chatting ada dalam konteks ilmu sosial. Di mana para ahli ilmu sosial melakukan sebuah penelitian dengan cara menggunakan pendekatan chatting secara umum memfokuskan pada kegiatan manusia yang berkaitan dengan pesan dan perilaku.

### *i. Adobe Photoshop*

Menurut (Hadi Gunawan Sakti, 2017) yang dikutip dari buku lama (Andi, 2011), adobe photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto. Adapun pendapat lain bahwa adobe photosop adalah perangkat lunak editor citra buatan adobe sistems yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama adobe acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh adobe sistems (Haka MJ, 2006)

### *j. Android Studio*

Menurut (Efmi, 2018), *Android Studio* merupakan sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk pengembangan aplikasi

android, aplikasi ini dipublikasikan oleh Google pada tanggal 16 mei 2013 dan tersedia 15 secara gratis dibawah lisensi Apache 2.0, *Android studio* ini menggantikan s*oftware* pengembangan *android* sebelumnya yaitu *Eclipse*.

Android studio adalah IDE (*Integrated Development Environment*) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat *open source* atau gratis. Peluncuran *Android Studio* ini diumumkan oleh *Google* pada 16 mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, *Android Studio* mengantikan *Eclipse* sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi *Android.*

***k. Netbeans***

Menurut (Novendha Hanjas Dwi Nanggara, 2021) yang dikutip dari buku lama (Nofriadi, 2015), *Netbeans* adalah aplikasi *Integrated Development Environment* (IDE) yang berbasiskan Java ”*Netbeans* Merupakan Sebuah aplikasi *Integrated Development Environment* (IDE) yang Menggunakan Bahasa Pemograman Java dari Sun *Microsystems* yang berjalan diatas swing”.

Menurut (www.*netbeans.org/index_id.html*, 2017), “*NetBeans* IDE adalah sebuah lingkungan pengembangan sebuah kakas untuk pemrogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam Bahasa Pemograman Java, namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain”. Dari kedua pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Netbeans adalah Suatu aplikasi untuk membuat

suatu program yang dimana bahasa pemograman yang di pakai adalah java, maupun bahasa pemograman yang lain dengan mudahnya penggunaan aplikasi netbeans ini maka programmer sering menggunakan aplikasi ini 10 sebagai wadah untuk membuat berbagai macam program yang dimana netbeans IDE ini bersifat Open Source.

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## 3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian yang berjudul " Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nova Cake Berbasis Android " akan dilakukan di toko kue Nova Cake yang berlokasi di Jl. Temanggung Tilung XXI, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah. Adapun alasan memilih lokasi penelitian di Toko kue Nova Cake, sepengetahuan penulis belum ada dilakukannya penelitian serupa di lokasi tersebut.

## 3.2 Perencanaan Alat dan bahan

Perencanaan alat dan bahan dibutuhkan untuk menunjang penyelesaian penelitian yang akan diselesaikan. Adapun peralatan yang digunakan dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua jenis, yaitu perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software).

### a. Perangkat Keras (Hardware)

Tabel 5. Perangkat Keras (Hardware)

| Perangkat Keras | Spesifikasi |
|---|---|
| Type Laptop | Lenovo Legion 5 |
| Processor | AMD Ryzen 5 |
| RAM | 16,00 GB |

**b. Perangkat Lunak (Software)**

Tabel 6. Perangkat Lunak (Software)

| No. | Perangkat Lunak | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1. | *Android Studio* | Sebagai perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi berbasis android. |
| 2. | *Xampp* | Sebagai perangkat lunak penyimpan data maupun server *database*. |
| 3 | *Netbeans.* | Membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi |

## 3.3 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemesanan kue berbasis android ini yang dilakukan dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC), adalah sebagai berikut :

***a. Planning***

Planning adalah tahap perencanaan dimana peneliti akan mengidentifikasi dan menentukan scope atau ruang lingkup yang perlu dilakukan dalam proses pembuatan sebuah aplikasi.

**b. Analisis**

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan informasi kebutuhan bahan untuk membuat sebuah aplikasi. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan wawancara langsung dengan owner toko nova *cake*, melakukan diskusi, survei dan melakukan observasi ke lokasi.

**c. Perancangan**

Pada tahap ini Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

**d. Pembuatan**

Tahap selanjutnya untuk dapat dimengerti oleh sistem hasil pemikiran dari penulis yaitu masuk ke bagian pembuatan/pengkodingan, dimana semua proses pembuatan aplikasi dilakukan disini berdasarkan hasil analisa dari pemikiran dari penulis/*programmer*.

**e. *Testing***

Tahap testing yaitu tahap menguji coba aplikasi yang sudah dibuat tadi sudah berjalan optimal atau belum dan dibagian inilah semua hasil terlihat yaitu ada eror atau tidak.

**f. Implementasi**

Tahap ini, Implementasi aplikasi ini dilakukan di toko kue nova *cake* atau didemokan pada *owner* nova *cake* terlebih dahulu kira-kira sudah sesuai atau belum.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk keperluan penelitian. Tahap ini meliputi pengumpulan data dari jurnal-jurnal referensi yang relevan berhubungan dengan aplikasi berbasis android untuk mendukung penelitian.

**a. Wawancara**

Melakukan wawancara atau *interview* mengenai data-data kepada pihak terkait khususnya *owner* toko nova *cake* dan tentunya dengan data yang akurat dan *valid* agar penelitian ini berjalan dengan lancar.

**b. Observasi**

Melakukan observasi atau pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan (toko nova *cake*). Dengan melakukan observasi, penulis menjadi lebih memahami tentang penelitian yang sedang dilakukan.

**c. Studi pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, dan jurnal yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

**d. Metode Dokumentasi**

Pada tahap ini dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan bukti hasil dari penelitian berupa foto dengan pihak penelitian sebagai bukti telah melakukan penelitian.

## 3.5 Analisis Kebutuhan

### a. Analisis Data

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi pustaka yang dilakukan penulis terhadap penelitian ini, dan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi pemesanan kue ini adalah data referensi yang bisa dibuat kemudian dijadikan *assets* atau data penting kedalam pengembangan aplikasi pemesanan kue yang akan dibuat. Data referensi tersebut bisa dicari melalui observasi tanya jawab langsung dengan *owner* toko nova *cake*, *website*, jurnal, atau apapun yang bisa dijadikan sebagai data komponen dalam pengembangan aplikasi pemesanan kue.

### b. Analisis Proses

Pengembangan aplikasi pemesanan kue ini menggunakan metode SDLC (*system Development Life Cycle*) dalam membangunnya. metode ini dilakukan dengan pendekatan sistematis, dimulai dari tahap planning analisis, desain, pembuatan, *testing*, dan implementasi. yang dimana langkah demi langkah harus diselesaikan satu persatu dan tidak bisa saling mendahului dan harus berjalan sesuai urutan.

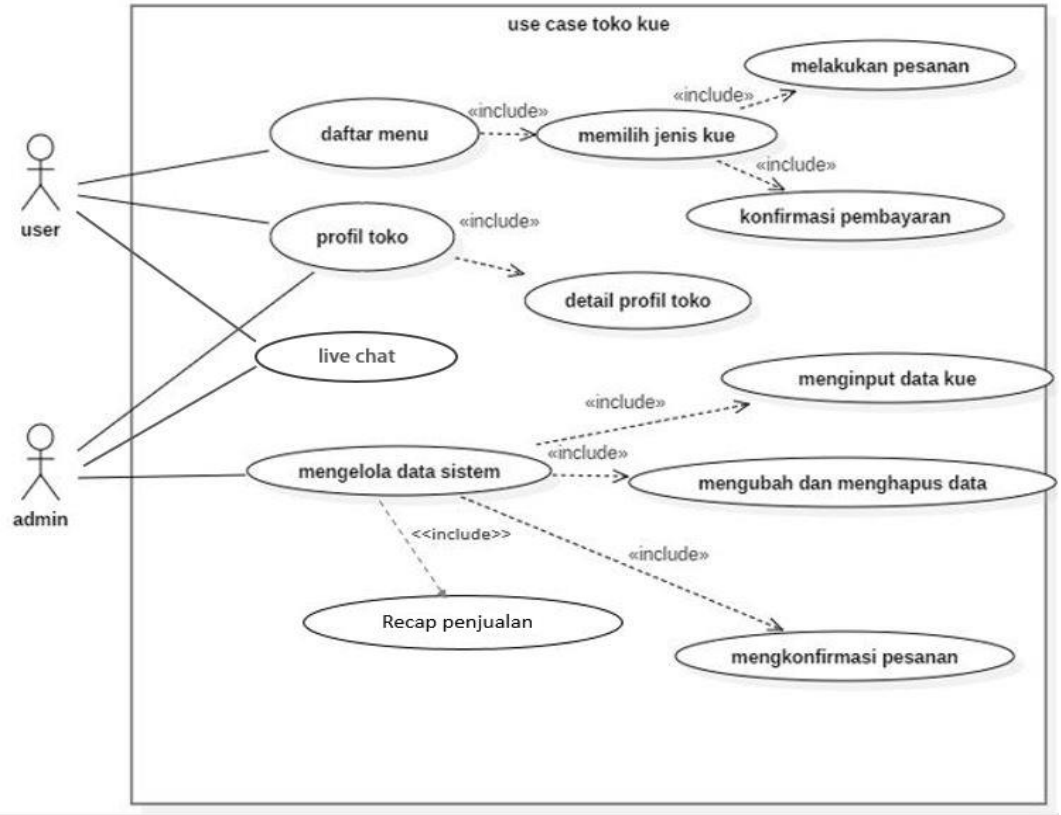
## 3.6 Desain

### a. Desain Proses

Analisis yang selanjutnya digunakan adalah analisis desain proses dimana penulis menganalisis menggunakan use case aplikasi, dan activity diagram. Guna untuk membantu penulis agar bisa lebih jelas.

*1) Use Case Diagram*

Diagram *use case* disini merupakan gambaran dari user yang menggunakan sistem dan perilaku user terhadap sistem.




Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar di atas dijelaskan bahwa terdapat 2 kategori pengguna yaitu user dan admin yang mana disetiap pengguna tersebut memiliki hak akses masing-masing. Berikut penjelasan mengenai masing-masing kategori dan rancangan dari *use case* diagram di atas.

a) User

User memiliki peran akses terbatas yang hanya dapat melakukan tindakan sebagai user seperti melakukan pemesanan dan mengisi data pesanan, *live chat* dan melihat profil saja.

b) Admin

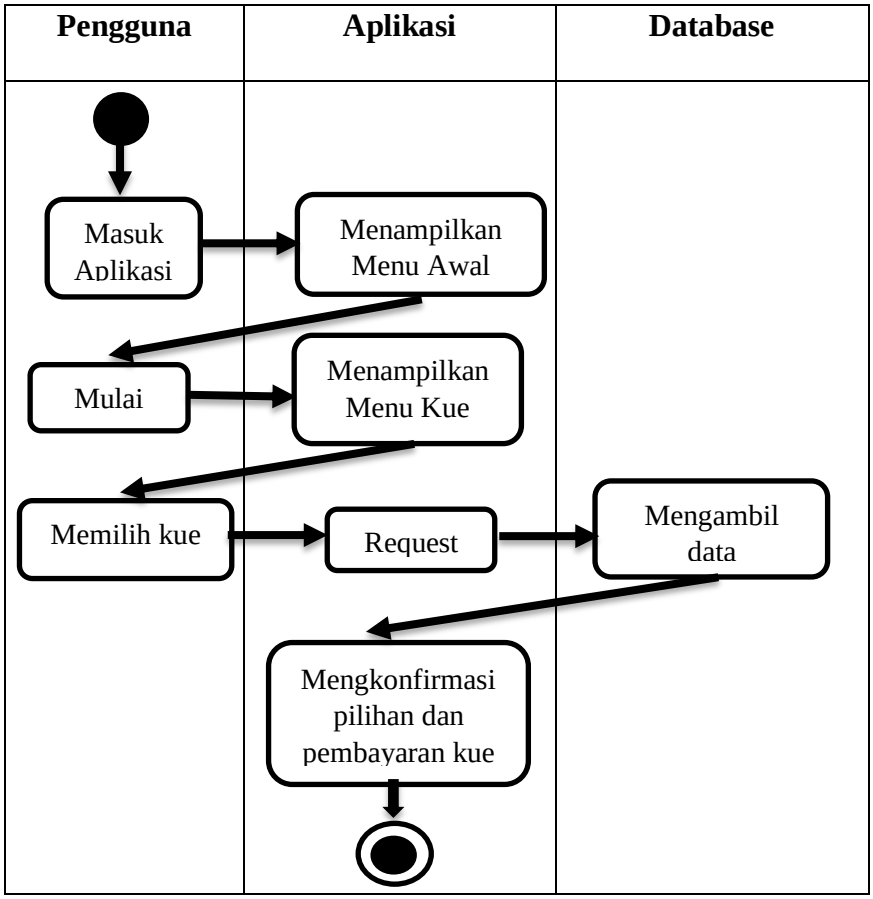
Admin bersifat full akses dimana admin bisa mengkases menu yang tidak bisa dilakukan oleh user seperti menginput data, mengubah data, dan menghapus data. Dan admin juga bisa mengakses sama seperti yang user lakukan.

*2) Activity Diagram*

*Activity diagram* disini merupakan gambaran alur proses atau cara kerja sistem. Pada diagram ini digambarkan aktivitas-aktivitas apa saja yang dikerjakan oleh sebuah system.

a) Activity Diagram User

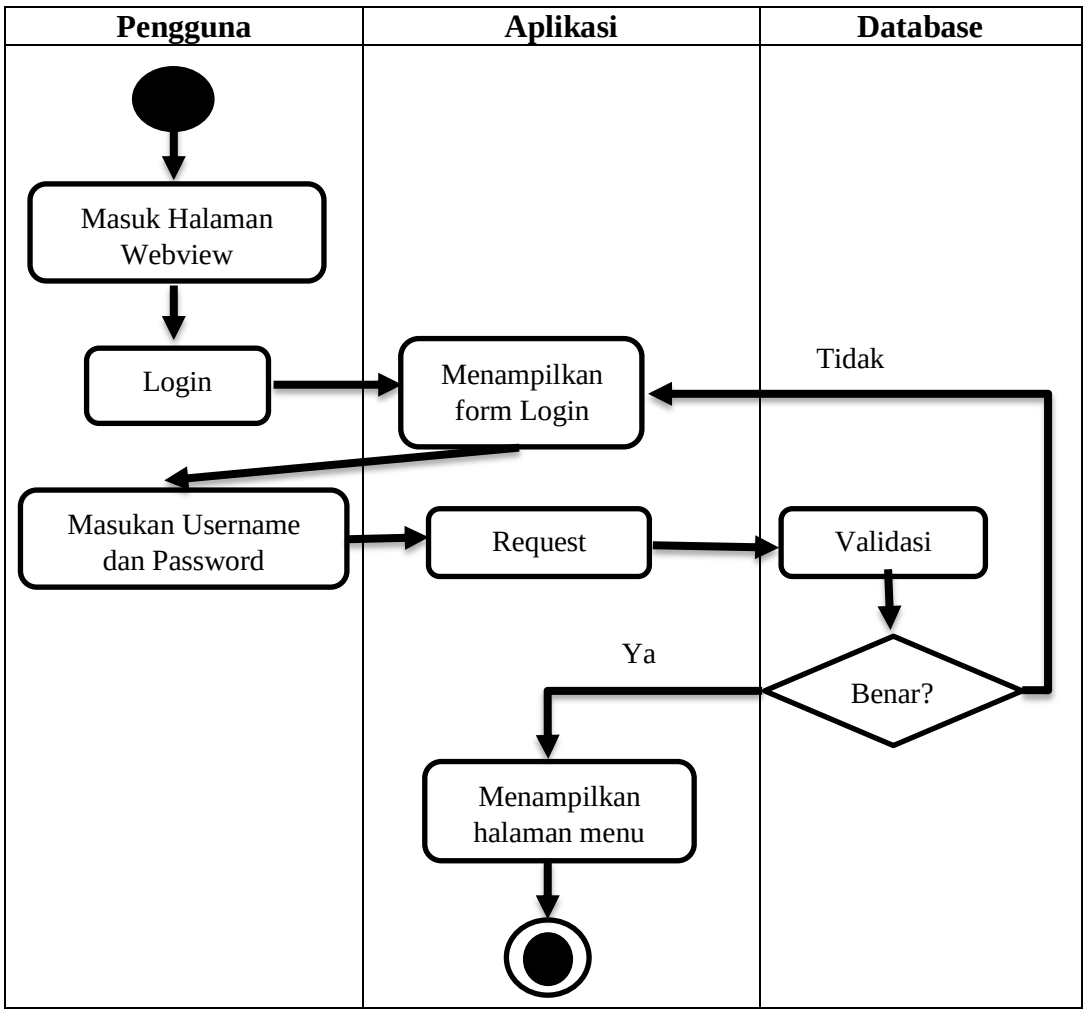
Tabel 7. *Activity Diagram User*



Pada tabel *acitivy* diagram di atas dapat dijelaskan saat user membuka aplikasi, maka aplikasi akan menampilkan menu awal. Kemudian apabila user memilih mulai, maka aplikasi akan menampilkan menu kue kemudian user memilih kue apa yang ingin dilihat dan aplikasi me-request ke database untuk melakukan pencarian data. Apabila data ditemukan, maka kue yang di inginkan akan ditampilkan oleh aplikasi.

b) Activity Diagram Admin

Tabel 8. *Activity Diagram* Admin



Pada tabel acitivy diagram di atas dapat dijelaskan saat admin memasuki halaman web, maka admin akan melakukan login telebih dahulu. Setelah itu admin akan memasukan username dan password yang telah didaftarkan. Apabila data benar, maka web akan menampilkan menu sesuai dengan hak akses admin. Apabila data salah, maka web akan mengalihkan ke halaman form login.

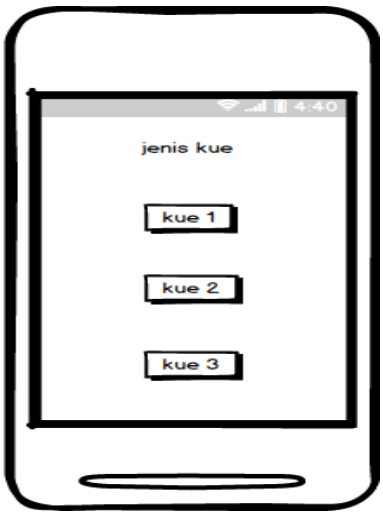
**b. Desain Perangkat Lunak**

1) Halaman Utama Aplikasi

Gambar 3. Tampilan Menu Awal

Saat pengguna memasuki aplikasi pengguna di perlihatkan 3 menu pilihan yaitu menu profil dan menu jenis kue yang di jual dan *live chat*.

2) Menu Jenis Kue

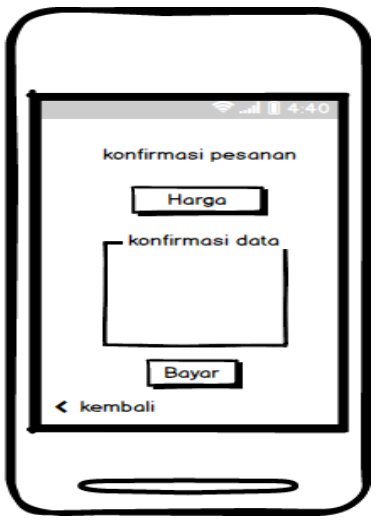



Gambar 4. Tampilan Jenis kue

Pada menu tersebut pengguna akan di perlihatkan beberapa jenis, harga dan ukuran kue yang di perjual belikan

3) Menu konfirmasi pemesanan

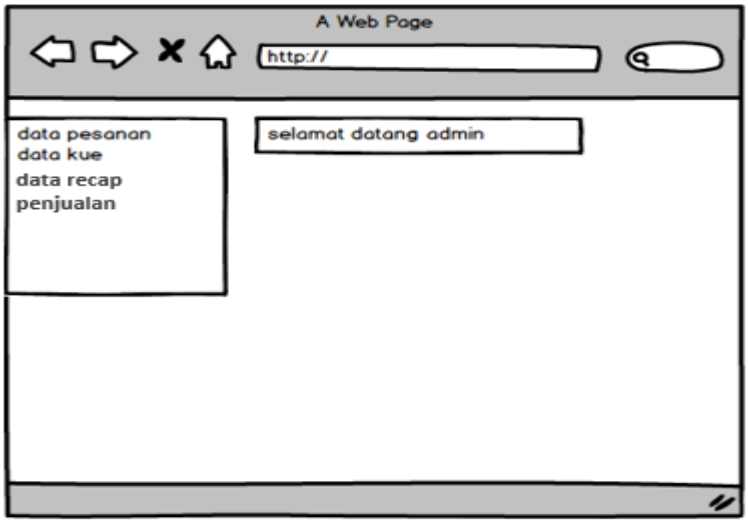
.




Gambar 5. Tampilan Konfirmasi Pemesanan

Pada menu ini pengguna akan di tampilkan menu yang berisikan konfirmasi untuk pemesanan kue yang di inginkan di dalam nya berisikan harga kue dan kolom berisikan data pembeli

4) Menu admin




Gambar 6. Tampilan Form Admin

Pada menu admin ini, admin memegang penuh kendali aplikasi dan data data di dalam aplikasi pengguna dan bertugas mengkonfirmasi pemesanan.

5) Live Chat

Gambar 7. Live Chat

Pada menu ini ditampilkan bahwa pengguna dapat melakukan chat secara langsung dengan admin.

## 3.7 Jadwal Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan penulis dibuat jadwal penelitian yang dibuat agar waktu dalam melakukan penelitian dapat diatur dengan baik dan dapat diselesaikan tepat waktu. Oleh sebab itu, penulis membuat jadwal penelitian mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk penelitian yang terdapat pada Tabel 10.

Tabel 9. Jadwal Penelitian

| No. | Tahapan | Oktober 2021 | | | | November 2021 | | | | Desember 2021 | | | | Januari 2022 | | | | Februari 2022 | | | | Maret 2022 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1. | Analisis masalah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Analisis kebutuhan sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Pengumpulan data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Perancangan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

# DARTAR PUSTAKA


Fatmawati, 2016. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*, Volume II, pp. 33-41.

Habibi, C. & Budiman, 2020. Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Persediaan Barang. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika* , Volume 2, pp. 62-72..

Hadisaputra, R., Agitha, N. & Albar, M. A., 2020. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona. *JTIKA*, Volume 2, pp. 50-56.

Haryanto, D. & Elsi, Z. R. S., 2021. Perancang Perangkat Lunak Sistem Pemesanan Pada Pelangi Cake. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, Volume 6, pp. 51-60.

Hidayat, N., 2018. Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dan Persediaan Barang Dagang Berbasis Client Server Terhadap Kinerja Karyawan Cipto Jaya Sadel Lamongan. *Penelitian Ekonomi dan Akuntansi*, Volume 3, pp. 665-675.

K., Arfyanti, I. & N., 2021. Analisis Perancangan E-Commerce Tart & Cake Fafa Cheese Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, Volume 23, pp. 219-228.

Kusnandar, Arfyanti, I. & Nursobah, 2021. Analisis Perancangan E-Commerce Tart & Cake Fafa Cheese Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, Volume 23, pp. 219-228.

Ningsih, R. Y., 2018. Aplikasi Mobile "CrochetDesigner" Sebagai Panduan Desainer dalam Pembuatan Struktur Crochet. *Jurnal Visualita*, Volume 6, pp. 1-14.

Prihantoro, T. N., Priyoatmoko, W. & Kapti, 2020. Aplikasi Parkour Berbasis Android Di Komunitas Parkour Temanggung. *Transformasi*, Volume 16, pp. 12-19.

Ridho, F. R. & Soelistijadi, R., 2019. Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Ringan Berbasis Object Oriented Dengan Metode Waterfall. *Prosiding SENDI_U*, Volume 2, pp. 277-284.

Sari , N. Z. M., 2018. Pengaruh Strategi Bisnis, Metoda Pengembangan Sistem (System Development Life Cycle), Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi (Survei Pada Pt Len Industri Persero-Bumn Industri Strategis Di Indonesia). *Sosiohumanitas*, Volume 20, pp. 176-190.

Siregar, H. F., Siregar, Y. H. & Melani, 2018. Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume 2, pp. 113-121.

# LAMPIRAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

# SURAT TUGAS

No.342/STMIK-3.C.2/KP/XI/2021

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama- nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.
   NIK : 196902021995004
   Sebagai Pembimbing I Dalam Pembuatan Program
2. Nama : Deden Andriawan, M.Kom
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Pembimbing II Dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Era Parma |
| NIM | : | C1855201078 |
| Program Studi | : | TEKNIK INFORMATIKA (55201) |
| Tanggal Daftar | : | 14 Oktober 2021 |
| Judul Tugas Akhir | : | Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue pada Nova Cake Berbasis Android |

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 1 November 2021
Ketua Program Studi,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK 198707282011007

***Tembusan :***
1. Pembimbing I dan II
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

## KARTU KEGIATAN KONSULTASI
## TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Era Purma
NIM : CL0552010178
Tanggal Persetujuan Judul : 27 Oktober 2021
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nava Cake Berbasis Android

| No. | Tanggal Konsultasi | | Uraian | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|
| | Terima | Kembali | | |
| | 8/11 2021 | 8/11 2021 | - Batasi masalah sesuaikan tentang jaringan yg di gunakan oleh pooling pemesanan kue | |
| | 24/11 2021 | 24/11 2021 | Aturan penulisan lihat pedoman bagian BAB berikutnya | |
| | 24/11/2021 | 24/11/2021 | Acc Bab I Pengajuan Judul | |
| | 24/11/2021 | 24/11/2021 | Acc Bab II Lanjut Bab III | |
| | 13/12 2021 | 13/12 2021 | - metode penelitian di sesuaikan dg kasus yg di angkat<br>- Cari / Baca refferensi ttg metode penelitian | |
| | 7/01 2022 | 7/01 22 | Lengkapi laporan siap seminar | |
| | 7/01/2022 | 7/01/2021 | Sesuaikan Aturan Penulisan dengan Pedoman | |
| | 9/01/2022 | 9/01/2022 | Revisi Penulisan Bab III | |
| | 9/01/2022 | 9/01/2022 | Perbaiki setiap paragraf di bab III | |
| | 10/01/2022 | 10/01/2022 | Acc Bab I, Bab II, dan Bab III Siap Seminar | |

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**STMIK PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 617/STMIK-C.2/Ak/XI/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Owner Nova Cake**
di -
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Teknik Informatika (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | ERA PARMA |
| NIM | : | C1855201078 |
| Prodi (Jenjang) | : | Teknik Informatika (S1) |
| Thn. Akad. (Semester) | : | 2021/2022 (7) |
| Lama Penelitian | : | 03 November 2021 s.d 15 Desember 2021 |
| Tempat Penelitian | : | Nova Cake |

Dengan judul Tugas Akhir:

**Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nova Cake Berbasis Android**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 03 November 2021

Ketua,

**Suparno, M.Kom.**
NIK. 196901041995105

Furniture Pky
T21 &
Nova cake
04
04

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

# SURAT TUGAS
## PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

No.7/STMIK-3.C.2/KP/I/2022

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T
   NIK : 199309042018001
   Sebagai Ketua
2. Nama : Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.
   NIK : 196902021995004
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Deden Andriawan, M.Kom
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Anggota

**Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir** :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Era Parma |
| NIM | : | C1855201078 |
| Hari/Tanggal | : | Jum'at, 14 Januari 2022 |
| Waktu | : | 13.00 WIB |
| Judul Proposal | : | Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue pada Nova Cake Berbasis Android |

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 12 Januari 2022
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Lili Rusdiana, M.Kom
NIK. 198707282011007

Tembusan :
1. Dosen Penguji
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip Prodi

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

# BERITA ACARA
## SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Januari Tahun 2022

1. Hari/Tanggal Seminar : Jumat / 14 Januari 2022
2. Waktu (Jam) : 13.00 WIB sampai dengan 14.00WIB
3. Nama Mahasiswa : Era Parma
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1855201078
5. Program Studi : Teknik Informatika
6. Tahun Angkatan : 2018
7. Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue pada Nova Cake Berbasis Android
8. Dosen Penguji :

| | Nama | Nilai | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|
| 1. | Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T | = | ( ) |
| 2. | Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M | = | ( ) |
| 3. | Deden Andriawan, M.Kom | = | ( ) |

9. Hasil Ujian : **LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *)** NILAI = 83,13
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 hari (Maks. 15 hari)
    2. Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 300.000,- (Tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda Rp. 600.000,- (Enam Ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Palangka Raya, 14 Januari 2022

Mengetahui :
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Lil Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Ketua Penguji,

AMAYA ANDRI D. S.Kom, M.T
NIK. 199309092018001

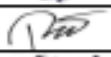
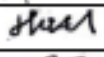
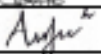
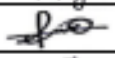
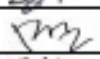
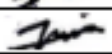
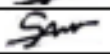
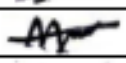
***Tembusan :***
1. Arsip Prodi Teknik Informatika
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji

**) Coret yang tidak perlu*

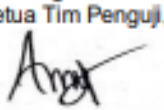
# DAFTAR HADIR PESERTA
# SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : Era Parma
2. Hari/ Tanggal : 14 Januari 2022
3. Waktu : 13.00 WIB
4. Judul Proposal : Perancangan Aplikasi Pemesanan Kue Pada Nova Cake Berbasis Android

| No. | Nama Mahasiswa | N I M | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Feri Yanli | C1855201056 | |
| 2 | Yogie Borneo | C1855201068 | |
| 3 | Pengan Setiawan | C1855201049 |  |
| 4 | Bill Andriannuh | C1855201067 |  |
| 5 | Topan Pratama | C1855201061 | |
| 6 | Viorsha Shelfondy | C1855201063 | |
| 7 | Ade Frebrian | C1855201065 |  |
| 8 | Leo Fernando | C1855201064 |  |
| 9 | Kevin Arberttias | C1855201046 | |
| 10 | Muhammad Rizki | C1855201054 |  |
| 11 | Imanuel G.R. Mailangkay | C1855201062 | |
| 12 | Jonathan Lotama | C1855201070 |  |
| 13 | Sopianto | C1855201081 |  |
| 14 | M. Eko Prastiya | C1855201066 |  |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | | | |

Palangka Raya, 14 Januari 2022

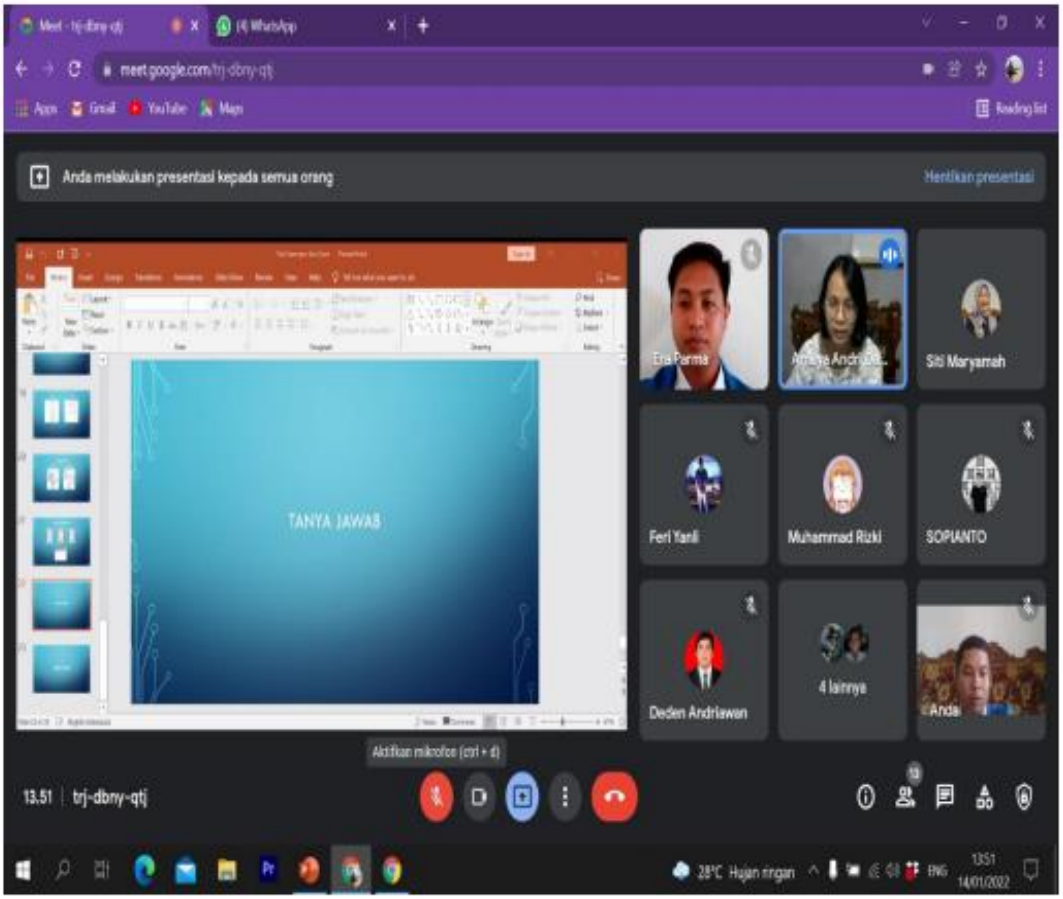
Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,



Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T

Mahasiswa Penyaji,

Era Parma


meet.google.com/trj-dbny-qtj
Anda melakukan presentasi kepada semua orang
Hentikan presentasi
TANYA JAWAB
Era Parma
Siti Maryamah
Feri Yanli
Muhammad Rizki
SOPIANTO
Deden Andriawan
4 lainnya
Anda
Aktifkan mikrofon (ctrl + d)
13.51 | trj-dbny-qtj
28°C Hujan ringan
ENG
13:51
14/01/2022