

**PEMBUATAN APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN
DI KOTA SOLO BERBASIS ANDROID**

Tugas Akhir

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Ahli Madya pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika

Universitas Sebelas Maret.



Disusun Oleh :

RAMADHANI BELLA HUSADA

NIM. M3113116

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN
DI KOTA SOLO BERBASIS ANDROID**

Disusun Oleh:

RAMADHANI BELLA HUSADA

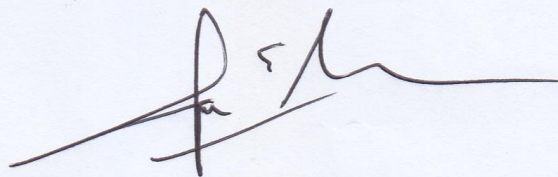
NIM. M3113116

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
di hadapan dewan penguji pada tanggal

2 JUNI 2016

.....

Pembimbing Utama



(Agus Purnomo, S.Si., M. Eng.)

NIDN. 9906002096

HALAMAN PENGESAHAN

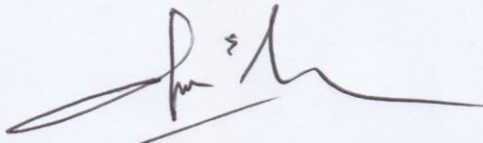
**PEMBUATAN APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN
DI KOTA SOLO BERBASIS ANDROID**

Disusun Oleh:

RAMADHANI BELLA HUSADA

NIM. M3113116

Dibimbing Oleh:



(Agus Purnomo, S.Si., M.Eng.)

NIDN. 9906002096

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji tugas akhir

Program Diploma III Teknik Informatika

Pada hari Senin tanggal 27 Juni 2016

Dewan Penguji:

1. Penguji 1 **Agus Purnomo, S.Si., M.Eng.**

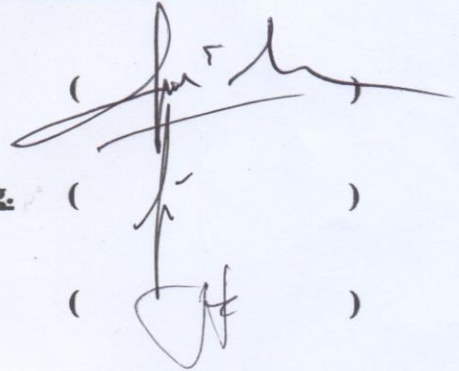
NIDN. 9906002096

2. Penguji 2 **Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng.**

NIDN. 9906008002

3. Penguji 3 **Yudha Yudhanto, S. Kom**

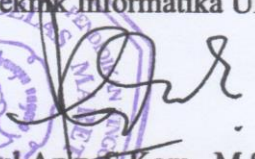
NIDN. 99903101320



Disahkan Oleh,

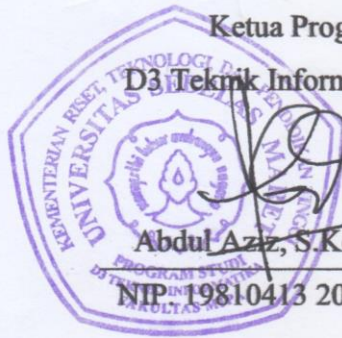
Ketua Program

D3 Teknik Informatika UNS



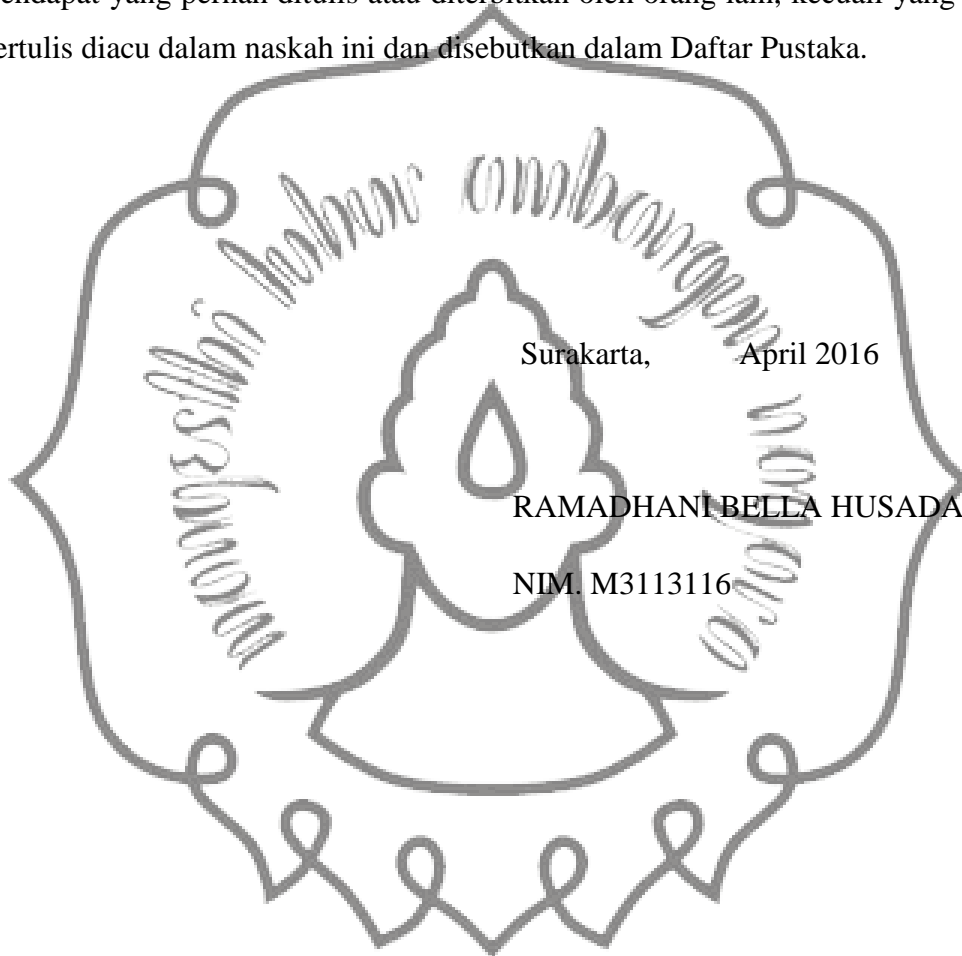
Abdul Aziz, S.Kom., M.Sc

NIP. 19810413 200501 1 001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir 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.



Surakarta, April 2016

RAMADHANI BELLA HUSADA

NIM. M3113116

ABSTRACT

Ramadhani Bella Husada, 2016. ***Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Di Kota Solo Berbasis Android.*** Diploma III Program of Informatics Engineering, Mathematics and Sciences Faculty, Sebelas Maret University Surakarta.

Phone technology advances always accompanied by the development of mobile applications.

The scope has been extended to various aspects of both in terms of education, entertainment to expand into the business world. Buil food delivery order application can makes faster and easier for consumers to obtain the desired food. Busy lifestyle that is currently developing, encouraging people to choose food that is fast, easy obtain and tasty. In this study aims to build food delivery order application based on Android Operating System. By using Eclipse and CodeIgniter Framework be expected food delivery order application based on Android Operating System can make the process of delivery order an easier and faster as well as save costs.

Food delivery order application based on Android Operating System designed using Unified Model Language (UML) methods. This method is carried out to define the requirements, making analysis and design and describes the system architecture.

Constructed of Food-delivery order application based on Android Operating System user can order of some food anywhere and anytime. These applications can run well on some phones with android operating system.

Keywords: Application, Delivery Order, Food, Android

INTISARI

Ramadhani Bella Husada, 2016. **Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Di Kota Solo Berbasis Android**. Program Diploma III Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Kemajuan teknologi ponsel selalu diiringi dengan perkembangan aplikasi *mobile*. Jangkauannya sudah meluas ke berbagai aspek baik dari segi pendidikan, hiburan hingga meluas ke dunia bisnis. Membangun aplikasi layanan pesan dan antar makanan dapat mempercepat dan mempermudah konsumen untuk mendapat makanan yang diinginkan. Gaya hidup super sibuk yang saat ini tengah berkembang, mendorong masyarakat untuk memilih makanan yang cepat saji, mudah diperoleh dan sesuai selera. Pada penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi penyedia layanan pesan dan antar makanan berbasis android. Dengan menggunakan Eclipse dan Framework CodeIgniter diharapkan aplikasi penyedia layanan pesan dan antar makanan berbasis android dapat membuat proses pesan dan antar lebih mudah dan cepat serta menghemat biaya.

Aplikasi penyedia layanan pesan dan antar makanan berbasis android ini dirancang dengan menggunakan metode *Unified Model Language* (UML). Metode ini dilakukan untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain serta menggambarkan arsitektur sistem.

Terbangunnya aplikasi penyedia layanan pesan dan antar makanan berbasis android, pengguna dapat melakukan pemesanan makanan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi ini dapat berjalan baik di beberapa ponsel dengan sistem operasi android.

Kata Kunci: Aplikasi, Pesan Antar, Makanan, Android

HALAMAN MOTTO

“Bahwa tiada yang orang dapatkan, kecuali yang ia usahakan, Dan bahwa usahanya akan kelihatan nantinya.”

(Q.S. An Najm ayat 39-40)

“Some people come in your life as blessing, some come in your life as lesson.”

(Bunda Teresa)

“Perjuangkan apa yang telah menjadi pilihanmu.”

(Jaya Perdana Husada)

“Do the best, be good, then you will be the best.”

(Ramadhani Bella Husada)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya tulis ini kupersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, risky, rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Mama tercinta, seseorang yang selalu mendoakan, mendukung dan berkorban demi anak-anaknya.
3. Bapak tercinta, seseorang yang selalu mendoakan, memberi nasehat dan memberikan dukungan moril maupun materiil.
4. Kakakku tersayang, Jaya Perdana Husada yang telah mendoakan, memberi dukungan dan yang selalu menguatkan.
5. Keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungannya.
6. Ryo Juara, Desy Amalia dan Robi Hartanto yang telah mendukung, memberi semangat dan yang senantiasa memberi bantuan.
7. Bapak Agus Purnomo, S.SI., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing.
8. Sahabat-sahabat tersayang yang selalu memberi semangat.
9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan seluruh rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan serta mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN DI KOTA SOLO BERBASIS ANDROID”**, tepat pada waktunya. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd.* pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat bantuan yang luar biasa dari berbagai pihak, baik berupa solusi, kritik, saran maupun dukungan. Oleh karena itu saya sebagai penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran, karunia, kesehatan dan risky sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu.
2. Bapak Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc (Hons)., Ph.D, selaku Pimpinan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret Surakarta yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Bapak Abdul Aziz, S.Kom., M.Sc selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
4. Bapak Agus Purnomo, S.SI., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
5. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.

6. Segenap keluarga besar serta teman-teman Program Studi Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyajian dari Laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis dengan hati yang terbuka menerima segala bentuk koreksi berupa kritik maupun saran supaya dapat menjadi pelajaran bagi penulis untuk sekarang atau kedepannya kelak.

Semoga Laporan Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN DI KOTA SOLO BERBASIS ANDROID”** ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Surakarta, April 2015

Penulis

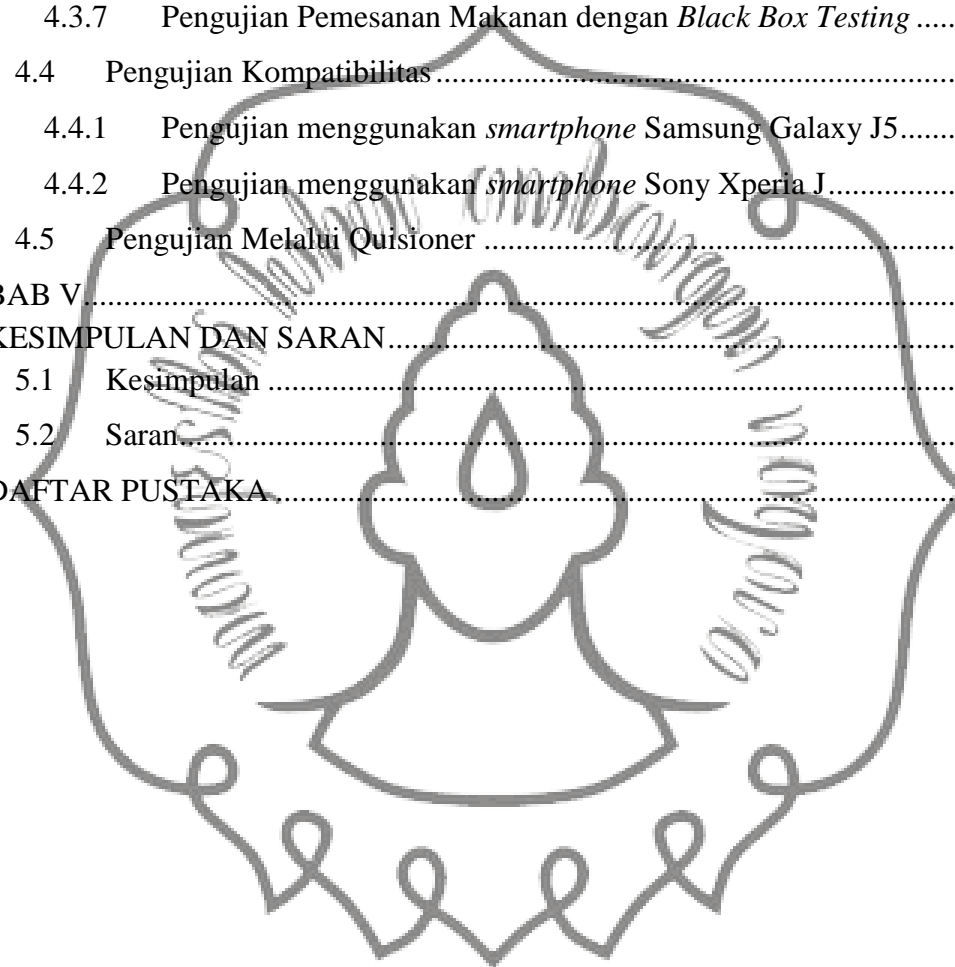
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRACT.....	v
INTISARI.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Metodologi.....	4
1.6.1 Tahap Awal.....	5
1.6.2 Tahap Pengembangan Aplikasi.....	5
1.6.3 Tahap Analisa dan Desain.....	5
1.6.4 Tahap Pengujian.....	6
1.6.5 Tahap Pembuatan Laporan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Android.....	11
2.2.2 Android SDK.....	11
2.2.3 Bahasa Pemrograman Java.....	12

2.2.4	XML (<i>Extensible Markup Language</i>).....	12
2.2.5	CI (<i>CodeIgniter</i>).....	12
2.2.6	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	12
2.2.7	MySQL.....	13
2.2.8	JSON (<i>JavaScript Object Notation</i>)	13
2.2.9	Eclipse	14
2.2.10	Genymotion.....	14
2.2.11	XAMPP.....	15
2.2.12	Postman	15
2.2.13	Google Play Store	15
2.2.14	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.2.15	<i>Use case Diagram</i>	15
2.2.16	<i>Sequence Diagram</i>	16
2.2.17	<i>Activity Diagram</i>	17
2.2.18	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	18
2.2.19	<i>Metode Black Box Testing</i>	19
BAB III	20
ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	20
3.1	Analisis Kebutuhan	20
3.1.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	20
3.1.2	Kebutuhan <i>Software</i>	20
3.2	Gambaran Umum Aplikasi	21
3.3	Proses Bisnis Aplikasi.....	22
3.4	Rancangan Sistem	23
3.4.1	<i>System Requirement Specification (SRS)</i>	23
3.4.2	<i>Use Case Diagram</i>	28
3.4.3	<i>Activity Diagram</i>	31
3.4.4	<i>Sequence Diagram</i>	46
3.5	Perancangan Basis Data	56
3.5.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	56
3.5.2	Relasi Antar Tabel	58

3.5.3	Perancangan Tabel.....	58
3.5.4	Perancangan Desain <i>User Interface</i>	62
BAB IV	76
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	76
4.1	Implementasi Sistem	76
4.2	Implementasi Tampilan <i>User Interface</i>	79
4.2.1	Tampilan Splash Screen Aplikasi	79
4.2.2	Tampilan <i>Home</i> Aplikasi	80
4.2.3	Tampilan <i>Sliding Menu User</i> ketika belum Login.....	80
4.2.4	Tampilan Login	81
4.2.5	Tampilan Register	81
4.2.6	Tampilan <i>Sliding Menu User</i> ketika sudah Login.....	82
4.2.7	Tampilan Kategori Menu	83
4.2.8	Tampilan Menu Makanan	83
4.2.9	Tampilan Restoran	84
4.2.10	Tampilan Detail <i>Order</i>	85
4.2.12	Tampilan <i>Home</i> Admin.....	86
4.2.13	<i>Sliding Menu</i> Admin	87
4.2.14	Tampilan Kelola Kategori.....	87
4.2.15	Tampilan Tambah Kategori	88
4.2.16	Tampilan Edit Kategori.....	88
4.2.17	Tampilan Kelola Menu Makanan.....	89
4.2.18	Tampilan Tambah Menu Makanan.....	89
4.2.19	Tampilan Edit Menu Makanan	90
4.2.20	Tampilan Kelola Restoran.....	91
4.2.21	Tampilan Tambah Restoran	91
4.2.22	Tampilan Edit Restoran.....	92
4.2.23	Tampilan Kelola <i>User</i>	92
4.2.24	Tampilan Detail <i>User</i>	93
4.3	Pengujian Sistem.....	94
4.3.1	Pengujian Sistem Registrasi Aplikasi	94

4.3.2	Pengujian Sistem Login Aplikasi.....	94
4.3.3	Compile APK dan Keystore.....	99
4.3.4	Pengujian Pemesanan Makanan.....	104
4.3.5	Pengujian Sistem Register dengan <i>Black Box Testing</i>	106
4.3.6	Pengujian Sistem Login dengan <i>Black Box Testing</i>	108
4.3.7	Pengujian Pemesanan Makanan dengan <i>Black Box Testing</i>	109
4.4	Pengujian Kompatibilitas.....	110
4.4.1	Pengujian menggunakan <i>smartphone</i> Samsung Galaxy J5.....	110
4.4.2	Pengujian menggunakan <i>smartphone</i> Sony Xperia J.....	111
4.5	Pengujian Melalui Quisioner	112
BAB V	116
KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.2	Simbol <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2.3	Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2.4	Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	18
Tabel 3.1	<i>SRS Functional</i>	24
Tabel 3.2	<i>SRS Non Functional</i>	26
Tabel 3.3	Admin Mengelola Kategori Makanan.....	31
Tabel 3.4	Admin Mengelola Menu Makanan.....	34
Tabel 3.5	Admin Mengelola Restoran.....	36
Tabel 3.6	Admin Mengelola Pemesanan.....	38
Tabel 3.7	Pelanggan Melakukan Registrasi.....	40
Tabel 3.8	Pelanggan Melakukan Login.....	41
Tabel 3.9	Pelanggan Memesan makanan.....	42
Tabel 3.10	Pelanggan <i>Check Out</i>	44
Tabel 3.11	Edit Profil Pelanggan.....	45
Tabel 3.12	Tabel Admin.....	58
Tabel 3.13	Tabel User.....	59
Tabel 3.14	Tabel Kategori.....	59
Tabel 3.15	Tabel Menu Makanan.....	59
Tabel 3.16	Tabel Restoran.....	60
Tabel 3.17	Tabel Pemesanan.....	60
Tabel 3.18	Tabel Detail Pemesanan.....	61
Tabel 3.19	Tabel Detail Menu Resto.....	61
Tabel 4.1	<i>Black Box Testing</i> pada pengujian <i>Register</i> Aplikasi.....	107
Tabel 4.2	<i>Black Box Testing</i> pada pengujian <i>Login</i> Aplikasi.....	108
Tabel 4.3	<i>Black Box Testing</i> pada pengujian <i>Pemesanan Makanan</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Klik-Eat.com.....	8
Gambar 2.2	Logo Makan Diantar.....	9
Gambar 2.3	Logo Go-Food by Gojek.....	9
Gambar 2.4	Logo Pesan-Aja.....	10
Gambar 2.5	Logo Food Panda.....	11
Gambar 3.1	Gambaran Umum Aplikasi.....	21
Gambar 3.2	Proses Bisnis Aplikasi.....	22
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram</i>	28
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> : Admin Kelola Kategori.....	33
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> : Admin Kelola Menu Makanan.....	35
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> : Admin Kelola Restoran.....	37
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> : Admin Kelola Pemesanan.....	39
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> : Registrasi.....	40
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram</i> : Login.....	42
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> : Memesan Menu Makanan.....	44
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram</i> : Check Out.....	45
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram</i> : Edit Profil.....	46
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> Admin Menampilkan Kategori.....	47
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Admin Input Kategori.....	47
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Admin Edit Kategori.....	48
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Admin Hapus Kategori.....	48
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram</i> Admin Menampilkan Menu.....	49
Gambar 3.18	<i>Sequence Diagram</i> Admin Input Menu.....	49
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram</i> Admin Edit Menu.....	50
Gambar 3.20	<i>Sequence Diagram</i> Admin Hapus Menu.....	50
Gambar 3.21	<i>Sequence Diagram</i> Admin Menampilkan Restoran.....	51
Gambar 3.22	<i>Sequence Diagram</i> Admin Input Restoran.....	51
Gambar 3.23	<i>Sequence Diagram</i> Admin Edit Restoran.....	52
Gambar 3.24	<i>Sequence Diagram</i> Admin Hapus Restoran.....	52
Gambar 3.25	<i>Sequence Diagram</i> Admin Menampilkan Daftar Pelanggan.....	53
Gambar 3.26	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Menampilkan Kategori.....	53
Gambar 3.27	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Menampilkan Menu.....	54
Gambar 3.28	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Menampilkan Restoran.....	54
Gambar 3.29	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Input Pesanan.....	55
Gambar 3.30	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Edit Profil.....	55
Gambar 3.31	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	56
Gambar 3.32	Relasi Antar Tabel.....	58

Gambar 3.33	Desain <i>Splash Screen</i>	62
Gambar 3.34	Desain Halaman <i>Home</i>	63
Gambar 3.35	Desain <i>Sliding Menu</i> (Belum Login).....	63
Gambar 3.36	Desain Form Login	64
Gambar 3.37	Desain Form Register.....	64
Gambar 3.38	Desain <i>Sliding Menu</i> (Sudah Login).....	65
Gambar 3.39	Desain Tampilan Kategori Menu.....	65
Gambar 3.40	Desain Tampilan Menu Makanan.....	66
Gambar 3.41	Desain Tampilan Restoran.....	66
Gambar 3.42	Desain Tampilan Detail <i>Order</i>	67
Gambar 3.43	Desain Tampilan Edit Profil Pelanggan.....	67
Gambar 3.44	Desain Halaman <i>Home Admin</i>	68
Gambar 3.45	Desain <i>Sliding Menu Admin</i>	68
Gambar 3.46	Desain Tampilan Kelola Kategori.....	69
Gambar 3.47	Desain Tampilan Tambah Kategori.....	69
Gambar 3.48	Desain Tampilan Edit Kategori.....	70
Gambar 3.49	Desain Tampilan Kelola Menu.....	70
Gambar 3.50	Desain Tampilan Tambah Menu.....	71
Gambar 3.51	Desain Tampilan Edit Menu.....	71
Gambar 3.52	Desain Tampilan Kelola Restoran.....	72
Gambar 3.53	Desain Tampilan Tambah Restoran.....	72
Gambar 3.54	Desain Tampilan Edit Restoran.....	73
Gambar 3.55	Desain Tampilan Kelola Menu Restoran.....	73
Gambar 3.56	Desain Tampilan Tambah Menu Restoran.....	74
Gambar 3.57	Desain Tampilan Edit Menu Restoran.....	74
Gambar 3.58	Desain Tampilan Kelola <i>User</i>	75
Gambar 3.59	Desain Tampilan Detail <i>User</i>	75
Gambar 4.1	Implementasi Tabel Admin.....	76
Gambar 4.2	Implementasi Tabel User.....	76
Gambar 4.3	Implementasi Tabel Kategori.....	77
Gambar 4.4	Implementasi Tabel Menu Makanan.....	77
Gambar 4.5	Implementasi Tabel Restoran.....	77
Gambar 4.6	Implementasi Tabel Pemesanan.....	78
Gambar 4.7	Implementasi Tabel Detail Pemesanan.....	78
Gambar 4.8	Implementasi Tabel Detail Menu Resto.....	79
Gambar 4.9	Tampilan <i>Splash Screen</i>	79
Gambar 4.10	Tampilan <i>Home</i>	80
Gambar 4.11	Tampilan <i>Sliding Menu User</i> ketika belum Login.....	81
Gambar 4.12	Tampilan Login.....	81
Gambar 4.13	Tampilan Register.....	82

Gambar 4.14	Tampilan <i>Sliding Menu User</i> ketika sudah Login.....	82
Gambar 4.15	Tampilan Kategori Menu.....	83
Gambar 4.16	Tampilan Menu Makanan.....	84
Gambar 4.17	Tampilan Restoran.....	84
Gambar 4.18	Tampilan Detail <i>Order</i>	85
Gambar 4.19	Tampilan Deskripsi Menu.....	86
Gambar 4.20	Tampilan <i>Home Admin</i>	86
Gambar 4.21	<i>Sliding Menu Admin</i>	87
Gambar 4.22	Tampilan Kelola Kategori.....	87
Gambar 4.23	Tampilan Tambah Kategori.....	88
Gambar 4.24	Tampilan Edit Kategori.....	88
Gambar 4.25	Tampilan Kelola Menu.....	89
Gambar 4.26	Tampilan Tambah Menu.....	90
Gambar 4.27	Tampilan Edit Menu.....	90
Gambar 4.28	Tampilan Kelola Restoran.....	91
Gambar 4.29	Tampilan Tambah Restoran.....	92
Gambar 4.30	Tampilan Edit Restoran.....	92
Gambar 4.31	Tampilan Kelola User.....	93
Gambar 4.32	Tampilan Detail User.....	93
Gambar 4.33	Pengujian Registrasi.....	94
Gambar 4.34	Validasi Login 1.....	95
Gambar 4.35	Validasi Login 2.....	96
Gambar 4.36	Validasi Login 3.....	97
Gambar 4.37	Validasi Login 4.....	98
Gambar 4.38	Validasi Login 5.....	99
Gambar 4.39	Alur Pemesanan Makanan.....	104
Gambar 4.40	Kotak Dialog Detail Pemesanan.....	105
Gambar 4.41	<i>List Order</i>	105
Gambar 4.42	<i>Checkout</i>	106
Gambar 4.43	Tampilan Aplikasi di <i>Smartphone</i> Samsung Galaxy J5.....	111