

**SKRIPSI**

**PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN MAKANAN**  
**MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE BERBASIS**  
**MOBILE**

**(STUDI KASUS WARKOP NGOPIYO)**



Oleh :

NAMA : ERIK ADRIANA  
NIM : 135410111  
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN**  
**KOMPUTER AKAKOM YOGYAKARTA**

**2021**

**SKRIPSI**

**PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN MAKANAN  
MENGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE  
BERBASIS MOBILE**

**(Studi Kasus Warkop Ngopiyo)**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1)**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

**Akakom  
Yogyakarta**

**Disusun Oleh :**

**Erik Adriana**

**Nomor Mahasiswa : 135410111**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul** : **PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN MAKANAN  
MENGUNAKAN FRAMEWORK REACT  
NATIVE BERBASIS MOBILE**  
(Studi Kasus Warkop Ngopiyo)

**Nama** : Erik Adriana

**Nomor mhs** : 135410111

**Jenjang** : S1 (strata satu)

**Program Studi** : Teknik Informatika

**Tahun** : 2021




Telah diperiksa dan disetujui

Yogyakarta, 4 - 3 - ..... 2021

Mengetahui

Dosen Pembimbing

  
Dini Fakta Sari, S.T., MT



HALAMAN PENGESAHAN  
PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN MAKANAN  
MENGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE  
BERBASIS MOBILE

(Studi Kasus Warkop Ngopiyo)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan  
diterima untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana  
Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

YOGYAKARTA

Yogyakarta, 4 - 3 - 2021

Mengesahkan

Dewan Penguji

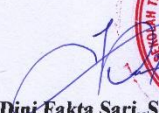
Tanda Tangan

1. Danny Kriestanto, S.Kom.,  
M.Eng

2. Dini Fakta Sari S.T., M.T.

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

  
Dini Fakta Sari, S.T., M.T.



04 MAR 2021

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Orang tua saya, kasino dan rupiah yang selalu mensupport, memberikan do'a, semangat, dengan tak pernah lelah mendidik saya untuk selalu mencari ilmu, belajar, beribadah, dan berdo'a.
2. Adik dan Saudara yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Sahabat, teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

**MOTTO**

Tidak ada kata terlambat dalam belajar, yang perlu di lakukan adalah coba dan terus mencoba

## INTISARI

Kafe, yang sering juga disebut *coffeehouse*, *coffee shop*, atau *café*, merupakan istilah yang digunakan untuk tempat yang melayani pesanan kopi atau minuman hangat lainnya. Kafe memiliki karakteristik seperti bar atau restoran, tapi berbeda dengan kafetaria. Banyak kafe yang tidak hanya menyediakan kopi, tetapi juga teh bersama dengan makanan ringan, namun ada juga kafe dan resto yang merupakan kafe yang dilengkapi dengan makanan utama (bukan manakanan ringan). Dari sisi budaya, kafe telah tersebar luas untuk menjadi pusat interaksi sosial dimana orang-orang dapat berkumpul, berbicara, menulis, membaca, melawak, atau sekedar mengisi waktu.

Aplikasi *mobile* berasal dari dua kata, yaitu *aplication* dan *mobile*. Secara istilah, aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi untuk pengguna atau aplikasi yang lain sedangkan *mobile* adalah perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain . Secara lebih lengkap, aplikasi *mobile* adalah program siap pakai yang melaksanakan fungsi tertentu yang dipasang pada perangkat *mobile*.

*Framework react native* merupakan salah satu *framework* untuk membuat aplikasi *mobile* dengan menggunakan kode *JavaScript*. *Framework React Native* memiliki seperangkat komponen bagi platform *iOS* dan *Android* untuk membangun aplikasi mobile dengan tampilan yang benar-benar seperti *native*. Dengan menggunakan *Framework React Native*.

**Kata kunci :** *aplikasi mobile, cafe, react native*.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian sekaligus penulisan skripsi ini. Sholawat beserta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat untuk memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta. Skripsi ini membahas tentang rancang bangun aplikasi pemesanan makanan menggunakan *framework react native*.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memberi petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan selesainya laporan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Totok Suprawoto Ir. , M.M., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. M. Guntara, M.T selaku Ketua WAKET I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Ibu Dini Fakta Sari S.T., M.T. selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan waktunya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.



4. Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng selaku dosen penguji.
5. Seluruh dosen Jurusan Teknik Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Teknik Informatika.
6. Bapak, ibu dan adik tercinta terimakasih atas doa, dukungan, serta motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama perkuliahan. Semoga mereka selalu dalam lindungan Allah SWT.
7. Seluruh sahabat dan teman-teman terdekat penulis yang selalu memberi dukungan dan motivasi.
8. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca skripsi ini.

Yogyakarta, ..... 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>INSTISARI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Identifikasi Masalah Warkop Ngopiyo .....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pusataka .....	5
2.2 Dasar Teori .....	9
2.1 Kafe.....	9

2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	9
2.3 <i>Framework React Native</i> .....	10
2.4 <i>Redux</i> .....	11
2.5 <i>Firebase</i> .....	12
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Pengumpulan Data .....	13
3.2 Peralatan .....	13
3.2.1 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	13
3.2.2 Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	14
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
3.3 Perancangan Sistem.....	15
3.3.1 Diagram UML .....	15
3.4 Rancangan Antar Muka.....	22
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....</b>	<b>25</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	25
4.1.1 Proses Membangun Sistem.....	25
4.1.2 Pembahasan Aplikasi .....	28
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan .....	35
5.2 Saran .....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Cara Kerja <i>React Native</i> .....	11
Gambar 3.1 Diagram <i>Use Case</i> .....	16
Gambar 3.2 Diagram Aktifitas Kasir .....	17
Gambar 3.3 Diagram Aktifitas Pelanggan .....	18
Gambar 3.4 Diagram Sekuensial Kasir .....	19
Gambar 3.5 Diagram Sekuensial Pelanggan <i>Input No Meja</i> .....	20
Gambar 3.6 Diagram Sekuensial Pemesanan Makanan.....	20
Gambar 3.7 Diagram Sekuensial Pembayaran .....	21
Gambar 3.8 Diagram Kelas .....	22
Gambar 3.9 <i>Input</i> Nomor Meja .....	23
Gambar 3.10 Daftar menu .....	23
Gambar 3.11 Daftar Pesanan.....	24
Gambar 3.12 Menu Kasir .....	24
Gambar 4.1 Cuplikan <i>Kode</i> Program <i>Input</i> Menu.....	25
Gambar 4.2 Cuplikan <i>Kode</i> Program Mengambil Data.....	26
Gambar 4.3 Cuplikan <i>Kode</i> Program Menampilkan Menu .....	27
Gambar 4.4 Halaman <i>Input</i> Menu Makanan.....	28
Gambar 4.5 Halaman <i>Input</i> Nomor Meja .....	29
Gambar 4.6 Halaman Menu Makanan .....	30
Gambar 4.7 Halaman Menu Minuman .....	31
Gambar 4.8 Halaman Menu Keranjang Belanja.....	32

Gambar 4.9 Basic <i>Component</i> Pada <i>React Native</i> .....	33
Gambar 4.10 Paket Aplikasi Pada <i>Project Firebase</i> .....	34
Gambar 4.11 <i>Lifecycle React</i> .....	35

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
----------------------------------	---