



**LAPORAN SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI GENIUS RESTO  
DI PT. GIT SOLUTION**

**FIKKY ARDIANTO  
NIM. 201851136**

**DOSEN PEMBIMBING  
Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom.  
Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs.**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## PERANCANGAN APLIKASI GENIUS RESTO DI PT. GIT SOLUTION

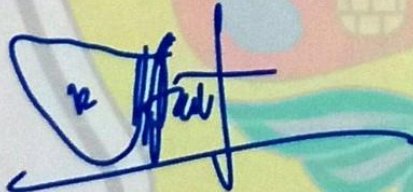
**FIKKY ARDIANTO**  
**NIM. 201851136**

Kudus, 1 Februari 2023

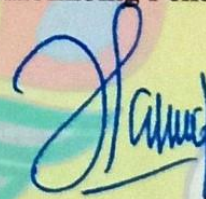
Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0625028501



Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs.  
NIDN. 0604048702

# HALAMAN PENGESAHAN

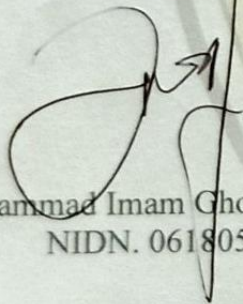
## PERANCANGAN APLIKASI GENIUS RESTO DI PT. GIT SOLUTION

**FIKKY ARDIANTO**  
NIM. 201851136

Kudus, 22 Februari 2023

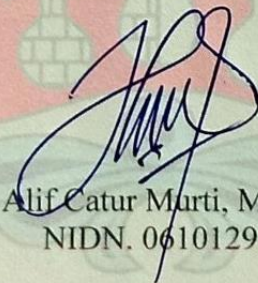
Menyetujui,

Ketua Penguji,



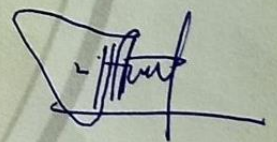
Muhammad Imam Ghozali, M.Kom.  
NIDN. 0618058602

Anggota Penguji I,



Alif Catur Murti, M.Kom.  
NIDN. 0610129001

Anggota Penguji II,



Ratih Nindyasari, M.Kom.  
NIDN. 0625028501

Mengetahui

Dean Fakultas Teknik



Muhammad Bahlan, S.T., M.T.  
NIS. 0610701000001141

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Mukhamad Nurkamad, S.Kom., M.Cs.  
NIS. 0610701000001212

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fikky Ardianto  
NIM : 201851136  
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 12 Oktober 2000  
Judul Skripsi/Tugas Akhir\* : Perancangan Aplikasi Genius Resto di PT. Git Solution

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/~~Tugas Akhir~~\* ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 2 Februari 2023

Yang memberi pernyataan,



Fikky Ardianto  
NIM. 201851136

## KATA PENGANTAR

Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena oleh rahmat-Nya akhirnya penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan Aplikasi Genius Resto di PT. GIT Solution”. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer.

Pelaksanaan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, S.T., M.T selaku Dekan Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing utama dan Koordinator Skripsi di Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing pembantu.
6. Bapak Alif Catur Murti, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik.
7. Segenap keluarga dan kawan yang memberikan dukungan.
8. Azzahra Novitri Wulandari, selaku kekasih penulis.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 2 Februari 2023

Penulis

## PERANCANGAN APLIKASI GENIUS RESTO DI PT. GIT SOLUTION

Nama mahasiswa : Fikky Ardianto

NIM : 201851136

Pembimbing :

1. Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom.
2. Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs.

### RINGKASAN

Genius Resto adalah aplikasi *point of sales* sekaligus digitalisasi menu dan dapur berbasis *mobile* dengan tujuan memudahkan pengguna dalam mendigitalisasi restorannya mulai dari menu, kasir, dapur hingga administrasi. Sebagai *android developer*, penulis hanya mendapat tugas perancangan kasir Genius Resto menggunakan *framework flutter*. Penulis menerapkan metode *waterfall* dalam membangun aplikasi Genius Resto. Didalam aplikasi Genius Resto terdapat fitur daftar makanan dan minuman, pemesanan, riwayat pemesanan dan pembayaran tunai. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan metode *black box* dalam mendapatkan fungsionalitas pada semua fitur aplikasi, maka dapat dipastikan prototype aplikasi berjalan dengan baik.

Kata kunci : *point of sales, framework, flutter, waterfall, black box, prototype.*

## DESIGNING GENIUS RESTO APP AT PT. GIT SOLUTION

*Student Name* : Fikky Ardianto

*Student Identity Number* : 201851136

*Supervisor* :

1. Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom.
2. Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs.

### **ABSTRACT**

*Genius Resto is a point of sales application as well as digitizing menus and mobile-based kitchens with the aim of making it easier for users to digitize their restaurants starting from the menu, cashier, kitchen to administration. As an android developer, the author is only tasked with designing a Genius Resto cashier using the Flutter framework. The author applies the waterfall method in building the Genius Resto application. In the Genius Resto application there is a list of food and drink features, orders, order history and cash payments. Based on the results of trials using the black box method in obtaining functionality for all application features, it can be ascertained that the application prototype is running well.*

*Keywords : point of sales, framework, flutter, waterfall, black box, prototype.*

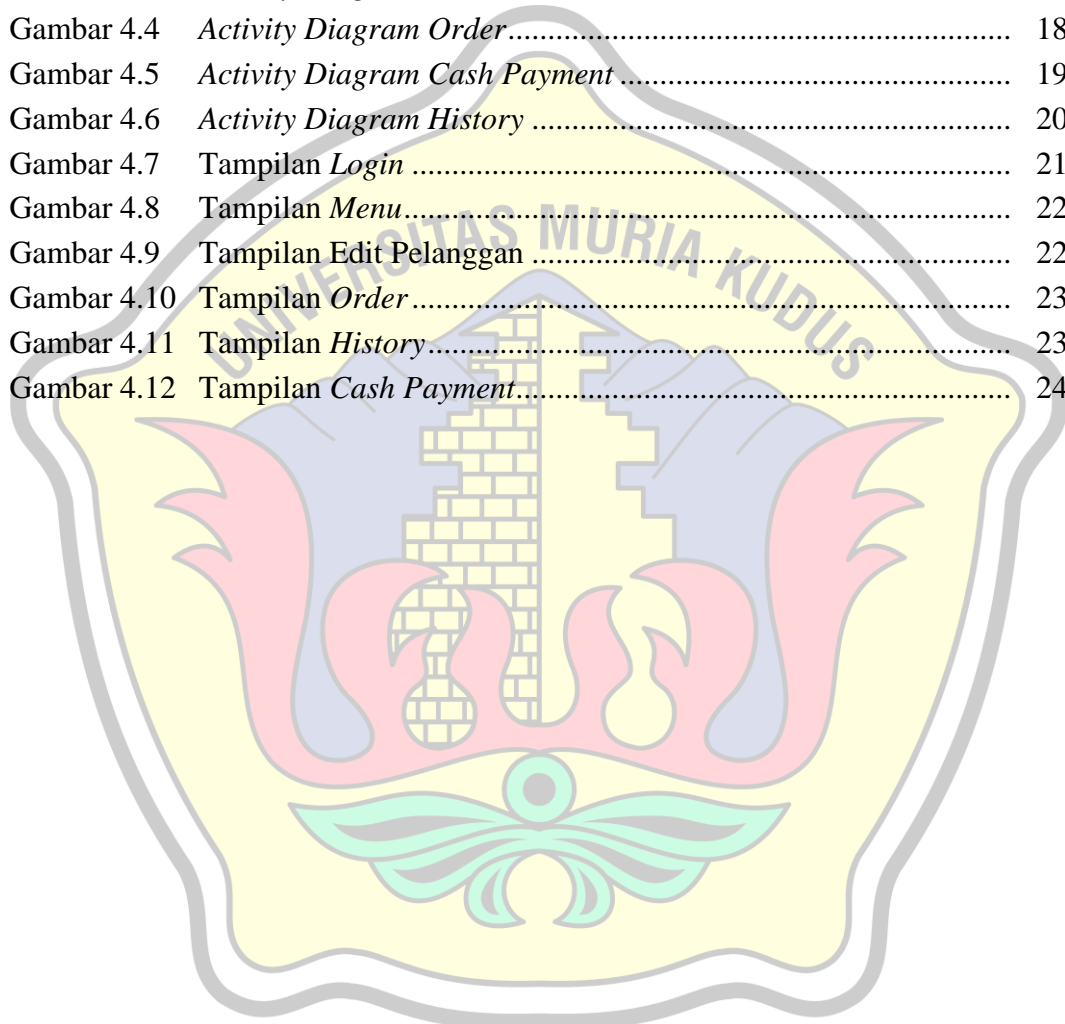
# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>RINGKASAN</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.5 Sistematika penulisan .....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penulisan Terkait .....	4
2.2 Landasan Teori .....	6
<b>BAB III METODOLOGI</b>	
3.1 Kerangka Penelitian .....	11
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	12
3.3 Metode Pengembangan Sistem .....	12
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Analisa Perancangan Sistem .....	14
4.1.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	14
4.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....	16
4.2 Hasil Tampilan Sistem .....	21
4.3 Hasil Pengujian .....	24
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	25
5.2 Saran .....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	26
<b>LAMPIRAN</b> .....	27
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Waterfall Model</i> .....	7
Gambar 3.1	Kerangka Penelitian.....	11
Gambar 3.2	<i>Waterfall Model</i> .....	13
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram Genius Resto</i> .....	15
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram Login</i> .....	16
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram Menu</i> .....	17
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram Order</i> .....	18
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram Cash Payment</i> .....	19
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram History</i> .....	20
Gambar 4.7	Tampilan <i>Login</i> .....	21
Gambar 4.8	Tampilan <i>Menu</i> .....	22
Gambar 4.9	Tampilan Edit Pelanggan .....	22
Gambar 4.10	Tampilan <i>Order</i> .....	23
Gambar 4.11	Tampilan <i>History</i> .....	23
Gambar 4.12	Tampilan <i>Cash Payment</i> .....	24



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	8
Tabel 2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	9
Tabel 4.1	Pengujian <i>Login</i> .....	24
Tabel 4.2	Pengujian <i>Menu</i> .....	25
Tabel 4.3	Pengujian <i>History</i> .....	26
Tabel 4.4	Pengujian <i>Cash Payment</i> .....	26
Tabel 4.5	Pengujian <i>Logout</i> .....	27



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Buku Konsultasi Skripsi.....	30
Lampiran 2	Catatan Bimbingan Konsultasi Pembimbing Utama .....	31
Lampiran 3	Catatan Bimbingan Konsultasi Pembimbing Pendamping.....	32
Lampiran 4	<i>Term of Reference (TOR)</i> .....	33
Lampiran 5	Sertifikat Magang Kampus Merdeka .....	34
Lampiran 6	Dokumentasi Tim Genius Business.....	35
Lampiran 7	<i>Log Activity MBKM</i> .....	36
Lampiran 8	Lembar Revisi Sidang Skripsi Ketua Penguji .....	37
Lampiran 9	Lembar Revisi Sidang Skripsi Anggota Penguji I.....	38
Lampiran 10	Lembar Revisi Sidang Skripsi Anggota Penguji II.....	39



## DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

- POS : *Point of Sale*
- API : *Application Programming Interface*
- MBKM : Magang Bersertifikat Kampus Merdeka

