

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| LEMBAR PERNYATAAN | 2 |
| HALAMAN PERSETUJUAN | 3 |
| HALAMAN PENGESAHAN | 4 |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | 5 |
| MOTTO | 7 |
| RIWAYAT HIDUP | 8 |
| ABSTRAK | 9 |
| ABSTRAC | 10 |
| KATA PENGANTAR | 11 |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Ruang Lingkup Penelitian | 3 |
| 1.4 Tujuan | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Algoritma <i>Multilevel Feedback Queue</i> (MLFQ) | 6 |
| 2.2 Aplikasi Android | 6 |
| 2.2.1 Android | 6 |
| 2.2.2 Bahasa Pemograman Kotlin | 7 |
| 2.2.3 <i>MySQL</i> | 8 |
| 2.3 UML (<i>Unified Modeling Language</i>) | 8 |
| 2.3.1 <i>Use Case Diagram</i> | 9 |
| 2.3.2 <i>Class Diagram</i> | 9 |
| 2.4 <i>Black Box Testing</i> | 10 |
| 2.5 Penelitian terkait | 11 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 17 |
| 3.1 Tempat dan Waktu | 17 |
| 3.2 Metode Pengumpulan Data | 17 |
| 3.3 Alat dan Bahan | 17 |
| 3.3.1 Alat | 17 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 3.3.2 | Bahan..... | 19 |
| 3.4 | Algoritma <i>Multilevel Feedback Queue</i> (MLFQ)..... | 19 |
| 3.5 | Metode Pengembangan Perangkat Lunak | 20 |
| 3.5.1 | Perencanaan..... | 21 |
| 3.5.2 | Perancangan | 22 |
| 3.5.2.1 | <i>Use Case Diagram</i> | 22 |
| 3.5.2.2 | <i>Class Diagram</i> | 26 |
| 3.5.2.3 | Antarmuka Pengguna | 27 |
| 3.5.3 | Pengkodean | 32 |
| 3.5.4 | Pengujian..... | 32 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 33 |
| 4.1 | Implementasi | 33 |
| 4.1.1 | Implementasi Penerapan Algoritma <i>Multilevel Feedback Queue</i> ... | 33 |
| 4.1.2 | Implementasi Aplikasi | 34 |
| 4.1.2.1 | Implementasi Aplikasi Akses Pelayan | 34 |
| 4.1.2.2 | Implementasi Aplikasi Akses Kepala Koki..... | 37 |
| 4.2 | Hasil Pengujian <i>Black Box</i> | 39 |
| 4.3 | Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi..... | 41 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 42 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 42 |
| 5.2 | Saran | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 44 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 2 Contoh Penerapan Algoritma Multilevel Feedback Queue (MLFQ) | 20 |
| Gambar 3. 3 Pemodelan Extreme Programming..... | 21 |
| Gambar 3. 4 Perancangan Use Case Diagram Pada Sistem yang Diusulkan..... | 22 |
| Gambar 3. 5 Perancangan Class Diagram Sistem Diusulkan..... | 27 |
| Gambar 3. 6 Perancangan Antarmuka Login Pelayan | 28 |
| Gambar 3. 7 Perancangan Antarmuka Menu Utama Akses Pelayan | 29 |
| Gambar 3. 8 Perancangan Antarmuka Menu Pesanan Akses Pelayan..... | 29 |
| Gambar 3. 9 Perancangan Antarmuka Menu Login Kepala Koki | 30 |
| Gambar 3. 10 Perancangan Antarmuka Menu Utama Akses Kepala Koki | 31 |
| Gambar 3. 11 Perancangan Antarmuka Menu Daftar Pesanan Akses Kepala Koki | 31 |
| | |
| Gambar 4. 1 Implementasi Antarmuka Login Akses Pelayan | 35 |
| Gambar 4. 2 Implementasi Antarmuka Menu Utama Akses Pelayan..... | 36 |
| Gambar 4. 3 Implementasi Antarmuka Pesanan Akses Pelayan..... | 37 |
| Gambar 4. 4 Implementasi Antarmuka Login Akses Kepala Koki..... | 38 |
| Gambar 4. 5 Implementasi Antarmuka Menu Utama Akses Kepala Koki | 38 |
| Gambar 4. 6 Implementasi Antarmuka Daftar Pesanan Akses Kepala Koki..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram | 9 |
| Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram..... | 10 |
| Tabel 2. 3 Penelitian Terkait | 11 |
| | |
| Tabel 3. 1 Skenario Use Case Memasukkan Pesanan Pelanggan ke Dalam Sistem | 23 |
| Tabel 3. 2 Skenario Use Case Memproses Pesanan Berdasarkan Prioritas yang Diberikan oleh Algoritma MLFQ | 24 |
| Tabel 3. 3 Skenario Use Case Melihat Daftar Pesanan yang Masuk | 25 |
| Tabel 3. 4 Skenario Use Case Mengupdate Status Pesanan Setelah Selesai Diproses | 25 |
| | |
| Tabel 4. 1 Contoh Penerapan MLFQ | 33 |
| Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Aplikasi Dengan Black Box Testing | 40 |