

ABSTRAK

PERANCANGAN MOBILE APPLICATION “CARIMAKAN” BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO

Oleh

David Pratama

Tujuan Penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi untuk membantu pengguna melakukan pencarian rumah makan menggunakan GPS pada perangkat mobile android dan menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk proses input, edit, delete seluruh informasi yang diperlukan aplikasi android kedalam database server. Metode penelitian yang digunakan adalah metode prototype yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan konsumen atau pengguna, studi pustaka melalui buku-buku, serta metode analisa dengan observasi hasil perancangan aplikasi terdahulu. Metode perancangan sistem menggunakan UML yang terdiri dari Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram. Hasil yang dicapai berupa sebuah aplikasi pencarian rumah makan dengan nama CARIMAKAN, menggunakan GPS pada perangkat mobile android yang dapat memberi kemudahan bagi pengguna android untuk menentukan tempat makan yang diinginkan dan sebuah aplikasi untuk pemilik rumah makan memasukkan tempat makan kedalam database. Simpulan yang didapat bahwa aplikasi CARIMAKAN yang dibuat dapat mencari, menyaring, mempermudah pengguna perangkat mobile android dalam mencari rumah makan sesuai dengan kriteria yang diinginkan pengguna.

ABSTRACT

MOBILE APPLICATION DESIGN "CARIMAKAN" BASED ON ANDROID USING ANDROID STUDIO

By

David Pratama

The purpose of this study is to design an application to help users search for restaurants using GPS on an android mobile device and produce an application that is used to input, edit, delete all information required by the android application into the database server. The research method used is the prototype method which is made tailored to the system requirements that have been previously defined from consumer or user complaints, literature studies through books, and analysis methods with observations of the results of previous application designs. The system design method uses UML which consists of Use Case Diagrams, Sequence Diagrams, and Class Diagrams. The results achieved are in the form of a restaurant search application with the name CARIMAKAN, using GPS on an android mobile device which can make it easy for Android users to determine the desired place to eat and an application for restaurant owners to enter a place to eat into the database. The conclusion is that the CARIMAKAN application created can search, filter, make it easier for Android mobile device users to find restaurants according to the criteria that the user wants.