

Lampiran : Buku Manual Aplikasi

BUKU MANUAL APLIKASI GOMAN



**“Prototyping Aplikasi Pemesanan Tempat dan Layanan Antar Makanan
Berbasis Android (GOMAN)”**

Oleh:

ABDURRAHMAN ZAIN HAMIM

NIM. 1731710168

MOHAMMAD AMIN SYUKRON

NIM. 1731710018

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG**

2020

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan akhir dengan judul “Prototyping Aplikasi Pemesanan Tempat dan Layanan Antar Makanan Berbasis Android (GOMAN)”. Laporan akhir ini penulis susun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma III Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang.

Kami menyadari tanpa adanya dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak, kegiatan laporan akhir ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Rudy Ariyanto, ST., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi
2. Bapak Hendra Pradibta, SE., MSc., selaku Ketua Program studi Manajemen Informatika
10. Bapak Hendra Pradipta, SE., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Laporan Akhir.
11. Bapak Pramana Yoga S, S.Kom., MT., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Laporan Akhir.
12. Orang Tua penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik pengetahuan maupun materi dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
13. Teman-teman kelas 3E dan 3F, serta teman-teman satu angkatan yang senantiasa memberi dukungan dan saling berbagi pengetahuan dalam penyusunan Laporan Akhir, baik secara langsung maupun tidak langsung.
14. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Laporan Akhir dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan akhir ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis

mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 25 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	5
BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE	6
BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI.....	8
BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI.....	11
BAB V PETUNJUK PENGELOLAAN APLIKASI	14
BAB VI PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI.....	17

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

GOMAN adalah sebuah aplikasi berbasis android untuk user dan Website untuk pihak restoran yang menyediakan fitur pemesanan tempat dan layanan antar makanan. Konsepnya kurang lebih seperti pemesanan pada umumnya hanya saja ini berbasis mobile dan website. Pemilik restoran dibebaskan dalam pengoprasian menu menu yang dipasarkan, sehingga memudahkan pemilik restoran dalam pengoprasian websitenya. Sehingga user(android) lebih mudah dalam pemesanannya. Transaksi pembayaran menyediakan 2 opsi yakni *Cash On Delivery(COD)* serta pembayaran lewat rekening bank.

GOMAN merupakan aplikasi pemesanan online pada restoran. Cukup dengan menggunakan aplikasi GOMAN makanan sampai pesanan tepat waktu .

Keuntungan menggunakan aplikasi GOMAN:

1. Pada aplikasi GOMAN menyediakan informasi seputar pemesan tempat restoran dan layanan antar makanan di Kota Malang.
2. Aplikasi memudahkan user(android) dan pihak restoran(website) dalam pengoprasiaannya.
3. Pada aplikasi GOMAN dapat melakukan pengiriman makanan tanpa menggunakan plastic sehingga dapat mengurangi sampah plastic.
4. Pada aplikasi GOMAN menyediakan fitur makanan lebih Restoran yang kita sebut Foodwaste, yaitu makanan lebih dan tentunya layak dimakan serta dijual dengan harga jauh lebih murah.

BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE

2.1 Kebutuhan Implementasi

Adapun Kebutuhan Implementasi yang direkomendasikan adalah Kebutuhan Perangkat Keras dan Kebutuhan Perangkat Lunak (Program et al., 2014).

2.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras merupakan perangkat yang digunakan untuk menunjang pembuatan aplikasi antara lain :

No.	Perangkat Keras	Keterangan
1	Processor	Intel Core i3 / AMD A7
2	RAM	4GB DDR3
3	Harddisk	500GB
4	VGA	Intel HD Graphic
5	Smartphone	Minimal Android Ice Cream Sandwich 4.0

Penulis hanya menyediakan dukungan terbatas untuk pengguna PC/LAPTOP dan saat ini kami tidak mendukung perangkat yang tidak berfungsi dalam jaringan Wi-Fi/Jaringan Data.

2.1.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan perangkat yang digunakan untuk menunjang pembuatan aplikasi antara lain :

No.	Perangkat Lunak	Kegunaan
1	Android Studio 2.1	Sebagai tool untuk membangun aplikasi android
2	Sublime Text 3 Build 303	Sebagai tool untuk membangun website
3	XAMPP	Sebagai tool untuk mengaktifkan

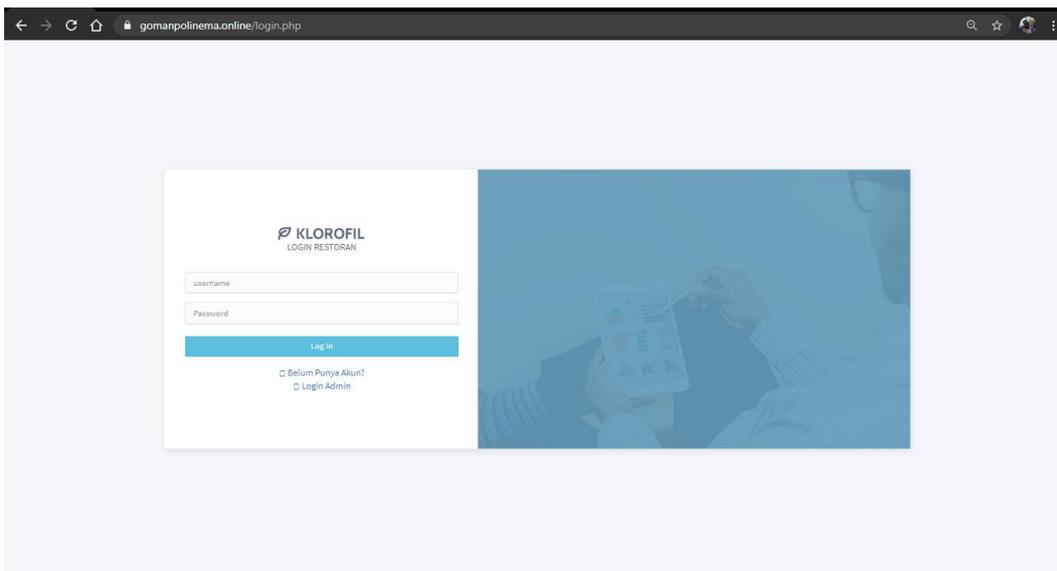
4	MySQL Server Version 3.2.1	Sebagai tool untuk merancang database
5	Google Chrome 51.0.2704.103	Sebagai Sistem Operasi mengakses aplikasi

BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI

3.1 Instruksi Instalasi

3.1.2 Web

1. Buka “*Google Chrome*” pada Desktop anda untuk mengunjungi Website GOMAN
2. Ketikkan link “gomanpolinema.online” pada tab *search*.
3. Maka akan muncul seperti gambar dibawah ini :

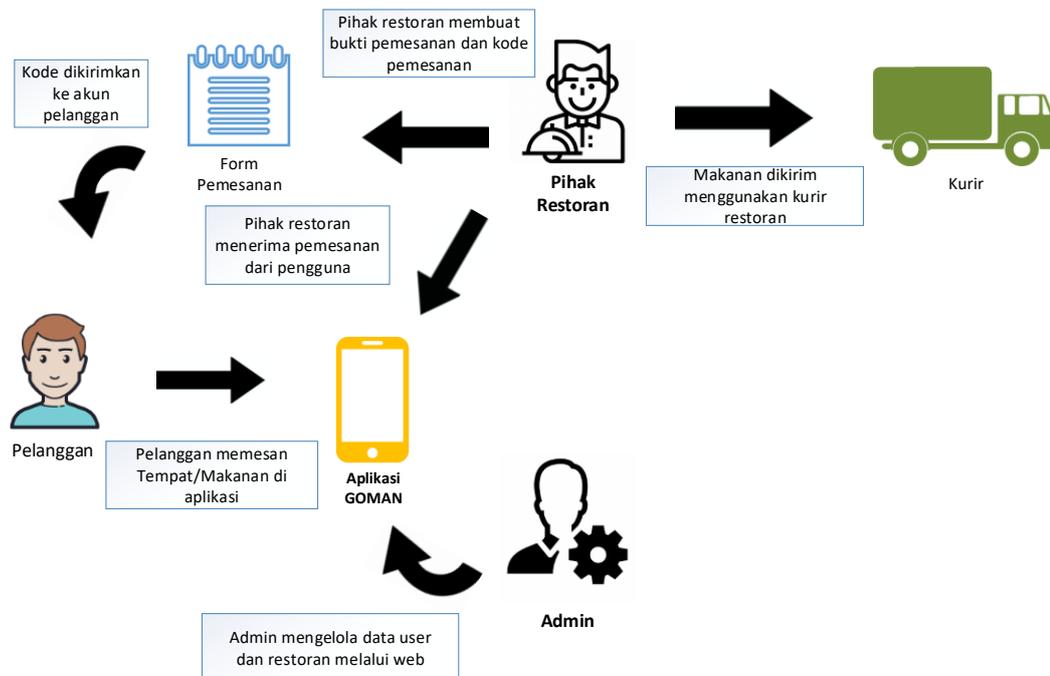


3.1.3 Android

1. Instalasi aplikasi android dapat diunduh di link dibawah
<https://drive.google.com/file/d/1wFm2zbccDuHeYKx7Onf3iopRhquMZAH/view?usp=sharing>
2. Instalasi aplikasi android untuk user kurir dapat diunduh di link dibawah
<https://drive.google.com/file/d/1WYNrjOEVpcQeEK6d4qQ5Bj5iWTq2WeRd/view?usp=sharing>

3.2 Bisnis Proses

Bisnis proses ini menjelaskan bagaimana petani dapat berinteraksi langsung dengan konsumen (end user). Alur bisnis yang menjelaskan tentang jalannya dalam aplikasi tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



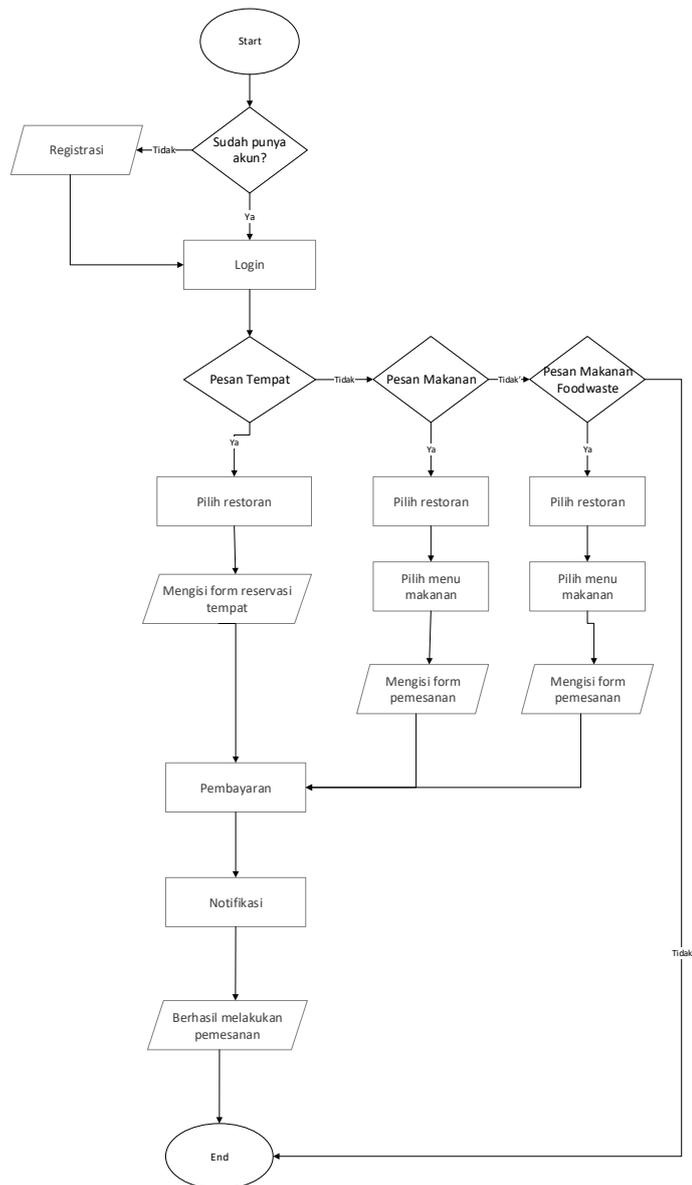
Pada bisnis proses diatas menjelaskan bahwa pelanggan dan pihak restoran harus mendaftar terlebih dahulu di aplikasi GOMAN lalu admin melakukan verifikasi pendaftaran. Jadi diperlukan koneksi Wi-Fi/Jaringan Data terlebih dahulu.

Pelanggan cukup membuka aplikasi dan memilih restoran untuk melakukan pemesanan tempat atau makanan pada aplikasi GOMAN. Pesanan akan di proses oleh pihak restoran. Untuk pemesanan tempat, pihak restoran membuatkan bukti pemesanan berupa kode pemesanan lalu akan dikirimkan ke pengguna. Untuk pemesanan makanan, pihak restoran menunggu konfirmasi pembayaran pengguna sebelum pesanan diproses. Setelah itu pesanan di kirim menggunakan kurir restoran.

Pelanggan hanya perlu melakukan konfirmasi pembayaran menggunakan rekening bank Restoran.

3.3 Flowchart

Flowchart digunakan untuk menjelaskan alur rencana sistem dalam menjalankan aplikasi ini agar admin dapat lebih mudah memahami jalannya aplikasi tanpa harus melihat atau memahami script yang telah dibuat seperti gambar dibawah ini :



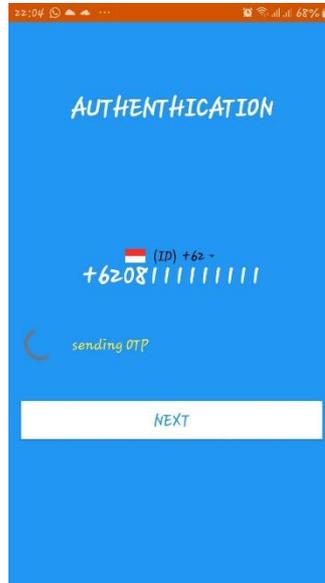
Flowchart diatas menjelaskan tentang bagaimana alur yang harus dilakukan user agar dapat mengakses aplikasi (web/android) diperlukan koneksi Wi-Fi/Jaringan Data terlebih dahulu. Selanjutnya lakukan proses instalasi. User pelanggan harus mempunyai akun terlebih dahulu. Setelah mempunyai akun, user pelanggan login dan langsung memilih menu Pemesanan Tempat, Pesan makanan, Atau Pesan Makanan Foodwaste. Lakukan pengisian data dan transaksi. Lalu pesanan disiapkan.

BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI

4.1 Fitur GOMAN

4.1.1 Kode OTP

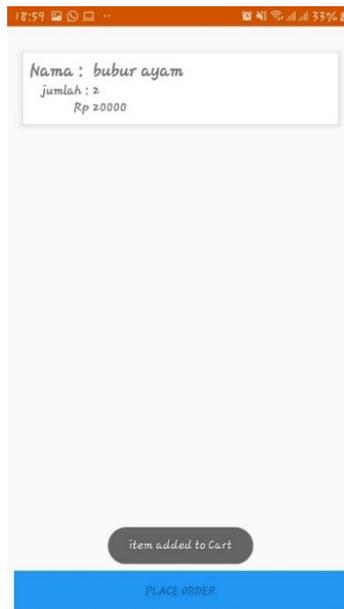
Dalam aplikasi GOMAN terdapat OTP untuk proses registrasi user android



Gambar 4.1.1 1 Kode OTP

4.1.2 Cart Pesanan

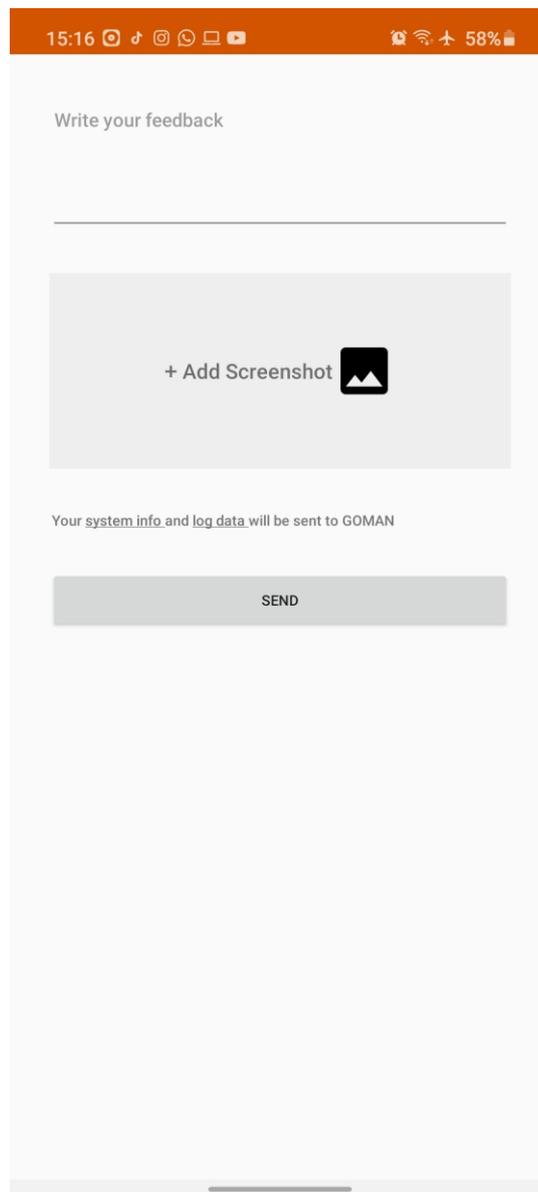
Setelah user memilih makan yang diinginkan, maka manu yang sudah dipesan akan disimpan kedalam cart. Dan jika ingin melakukan pembelian dapat melalui halaman Cart.



Gambar 4.1.2 1 Halaman Cart Pesanan

4.1.3 Feedback

Pada aplikasi GOMAN terdapat fitur Untuk memudahkan para user untuk bertanya atau berkomentar tentang informasi yang ada di aplikasi

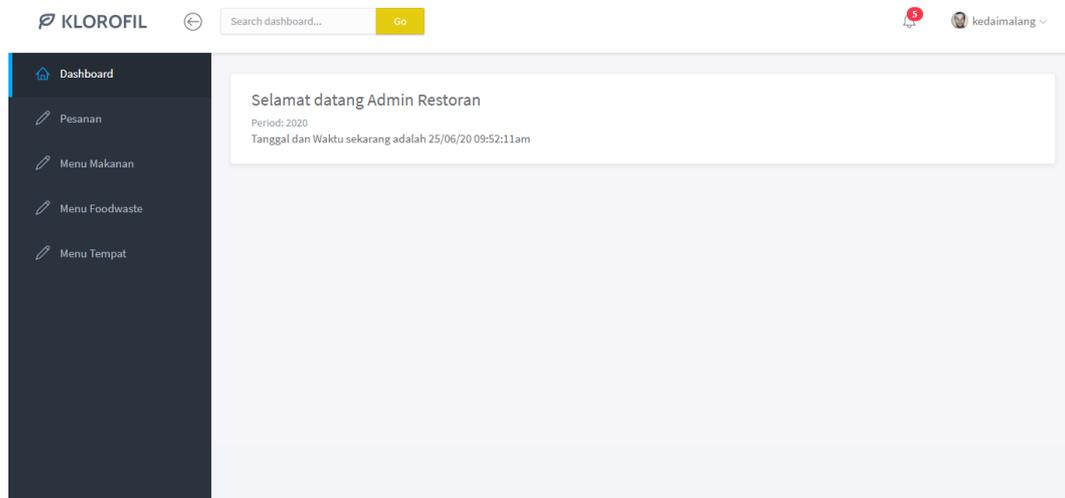


Gambar 4.1.3 1 Halaman Feedback

BAB V PETUNJUK PENGELOLAAN APLIKASI

5.1 Pengelolaan GOMAN aktor Restoran

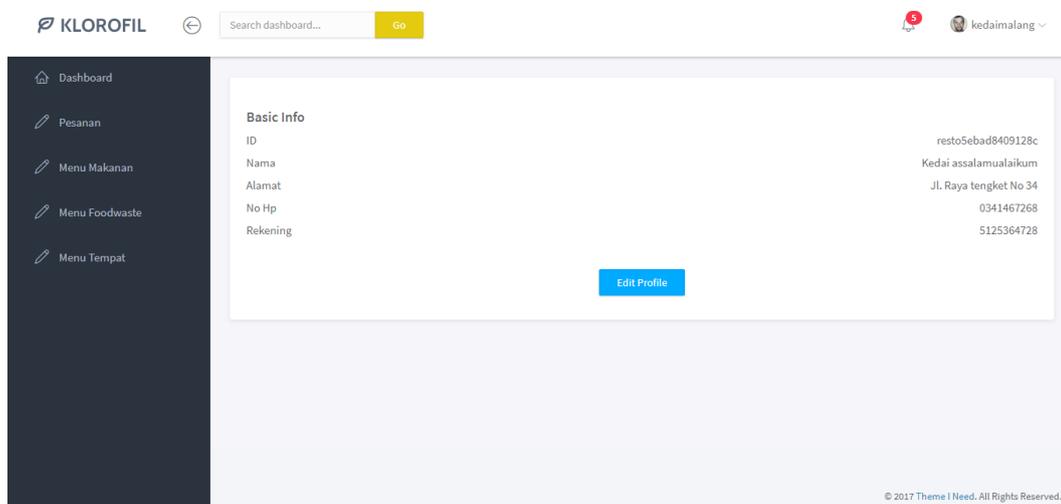
1. Beranda



Gambar 1 1 Halaman Beranda

Pada halaman ini, restoran dapat melihat dan mengelola data pada menu makanan, menu foodwaste dan menu tempat. Serta dapat melihat dan mengelola data pesanan yang masuk.

2. Profil Restoran



Gambar 2 1 Halaman Profil Restoran

Pada halaman ini, Restoran dapat mengelola informasi Restoran.

3. Data Pesanan

ID PEMESANAN	STATUS	HARGA PESANAN	DETAIL ORDER	PESAN	Alamat	Telepon	ID RESTORAN	USER_ID	Rekening	Tipe Pembayaran	Customer Name	Tipe Bungkus
orderSeal3d98722a	Sedang Diproses	10000	[[{"a":13,"b":{"nasi putih":{"i":10000,"f":2,"v":{"restoSeal3d98722a}}}}]]	D	Jombaya	+628123234843	restoSeal3d98722a	usrSeal3d98722a	512334728	COD		
orderSeal3d98722a	Sedang Diproses	20000	[[{"a":13,"b":{"nasi putih":{"i":10000,"f":2,"v":{"restoSeal3d98722a}},"namaMakanan":"lele"}}}]]	Lele sambel pedas bisa	Sungailen	+628123234843	restoSeal3d98722a	usrSeal3d98722a	512334728	COD	abdurrahman zain	dari resto
orderSeal3d98722a	Sedang Diproses	11000	[[{"a":13,"b":{"nasi putih":{"i":10000,"f":2,"v":{"restoSeal3d98722a}},"namaMakanan":"lele"}}}]]	W bang		+628123234843	restoSeal3d98722a	usrSeal3d98722a	512334728	Transfer	yaser	dari Doman
orderSeal3d98722a	Sedang Diproses	10000	lele	foodtrabembaliya dipisah		+628123234843	restoSeal3d98722a	usrSeal3d98722a	512334728	COD	yaser	dari resto

Gambar 2.1 1 Form Data Pesanan

Pada halaman ini, Restoran dapat melihat data pesanan yang masuk dan restoran dapat mengubah status jika pesanan sudah selesai atau sedang diproses

4. Data Menu Makanan

Nama	Harga	Kategori	Foto	Aksi
lele	20000	1		Edit Delete
Teh Manis	1200	2		Edit Delete

Gambar 2.2. 1 Data menu makanan

Pada halaman ini, restoran dapat mengelola data menu makanan. Dapat menambahkan, mengedit dan menghapus menu makanan.

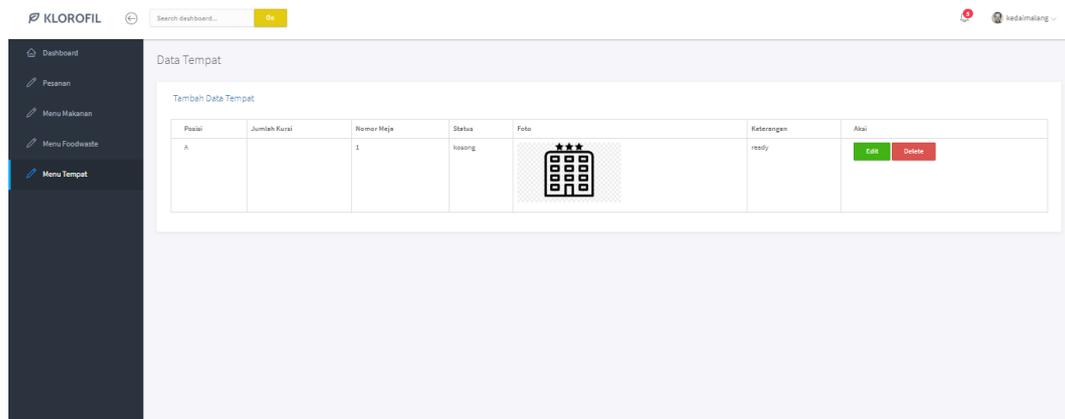
5. Data Menu Foodwaste

Nama	Harga	Kategori	Foto	Aksi
pecel lele	12000	1		Edit Delete

Gambar 2.3 1 Data Menu Foodwaste

Pada halaman ini, Restoran dapat mengelola menu foodwaste. Dapat menambahkan, mengedit dan menghapus menu foodwaste

6. Data Menu Tempat



Pisai	Jumlah Kursi	Nomor Meja	Status	Foto	Keterangan	Aksi
A		1	kosong		ready	Edit Delete

Gambar 2.4 1 Data Menu Tempat

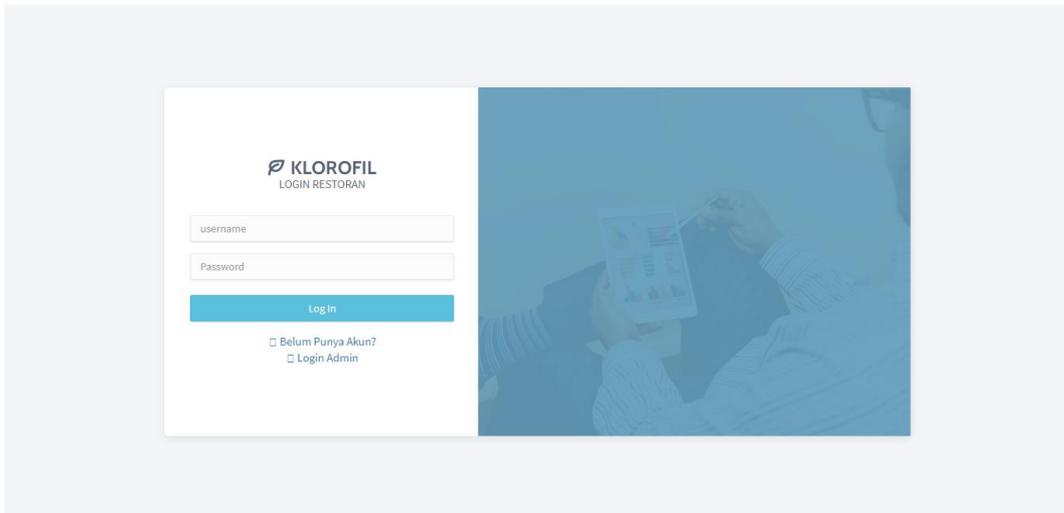
Pada halaman ini, Restoran dapat mengelola menu Tempat. Dapat menambahkan, mengedit dan menghapus menu Tempat

BAB VI PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

6.1 Penggunaan Aplikasi GOMAN Website

1. Buka “*Google Chrome*” pada Desktop anda untuk mengunjungi Website GOMAN
2. Ketikkan link “gomanpolinema.online” pada tab *SEARCH*
3. Beranda

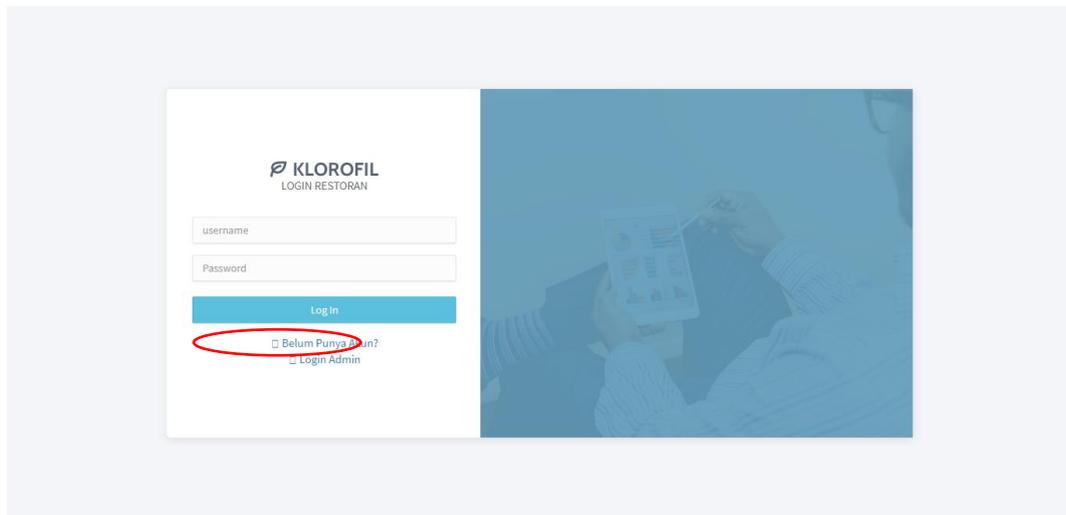
Pada halaman Beranda terdapat halaman login dan tombol register restoran.



Halaman Beranda

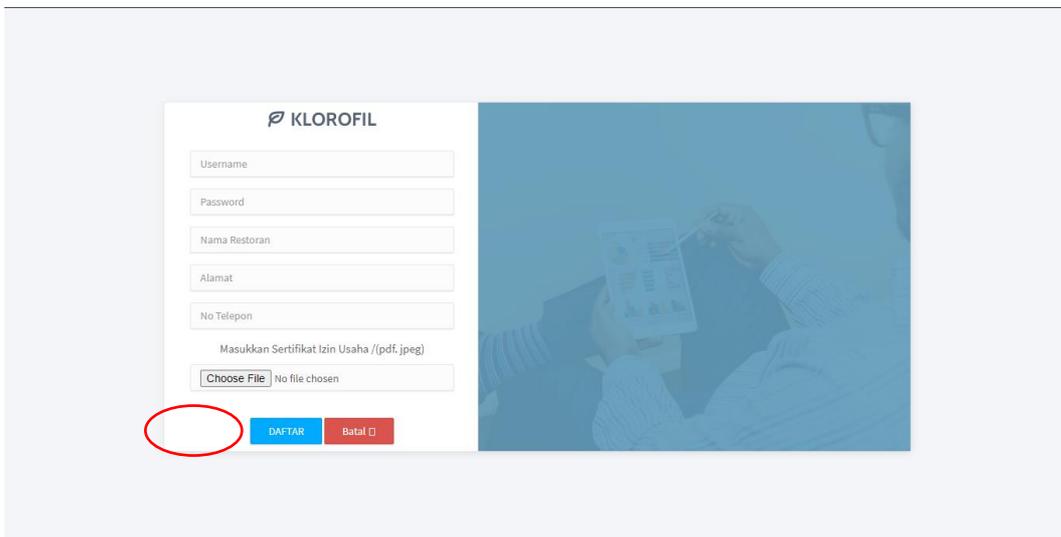
4. Daftar

Setelah Anda masuk kedalam web dan melihat tampilan menu login. Jika tidak memiliki akun, silahkan lakukan registrasi dengan menekan tombol belum punya akun?.



Gambar 2.2.2 1 Tombol Daftar

Setelah mengklik tab yang ditunjuk oleh gambar panah tersebut. Maka akan muncul tampilan Registrasi seperti berikut.



Gambar 2.2.2 2 Form Daftar

Masukkan username, password, Nama Restoran, Alamat, nomor telepon dan Seriftikat Izin Usaha , Setelah itu klik Tombol Daftar.

ID Restoran	Nama Restoran	Alamat	No. Telp	Email	Status
resto1848756000	Seven Chicken	kembang kertas	0341467268	mhd.asyukron@gmail.com	1234 Verifikasi
resto2023678918	Nasi bebek sesek	Jl. Raya berbelluk	081553825169	nasisesek	nasise aktif

KLOROFIL
LOGIN RESTORAN

Maaf Akun belum Terdaftar atau Belum di Verifikasi oleh Admin

username

Password

[Log In](#)

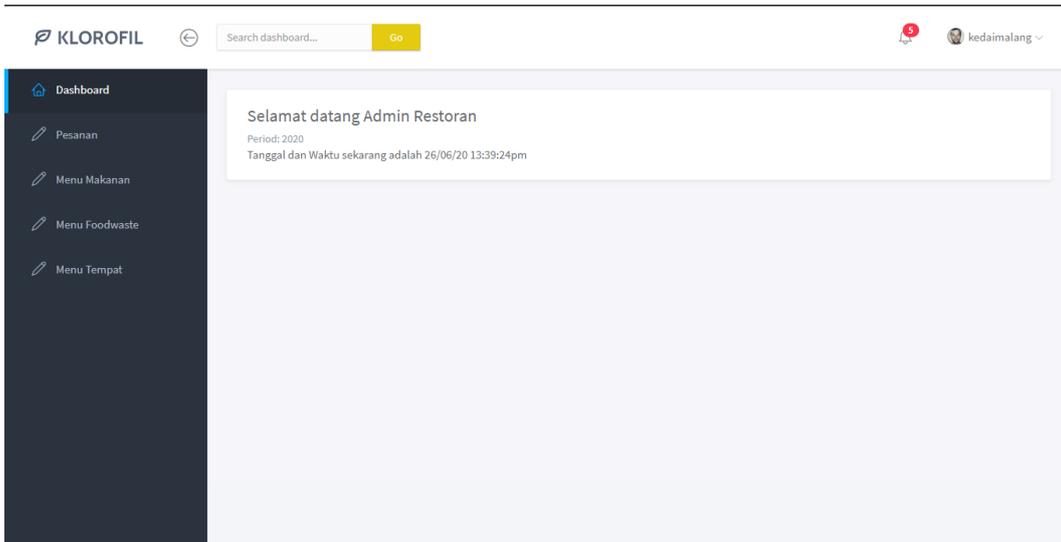
Belum Punya Akun?
 Login Admin

Gambar 2.2.2 3 Verifikasi Akun

Admin akan memverifikasi akun restoran. Setelah di verifikasi oleh admin akun restoran dapat melakukan login. Untuk mengetahui akun diverifikasi atau belum, silahkan lakukan login sesuai username dan password saat mendaftar. Setelah diverifikasi, anda dapat melakukan login

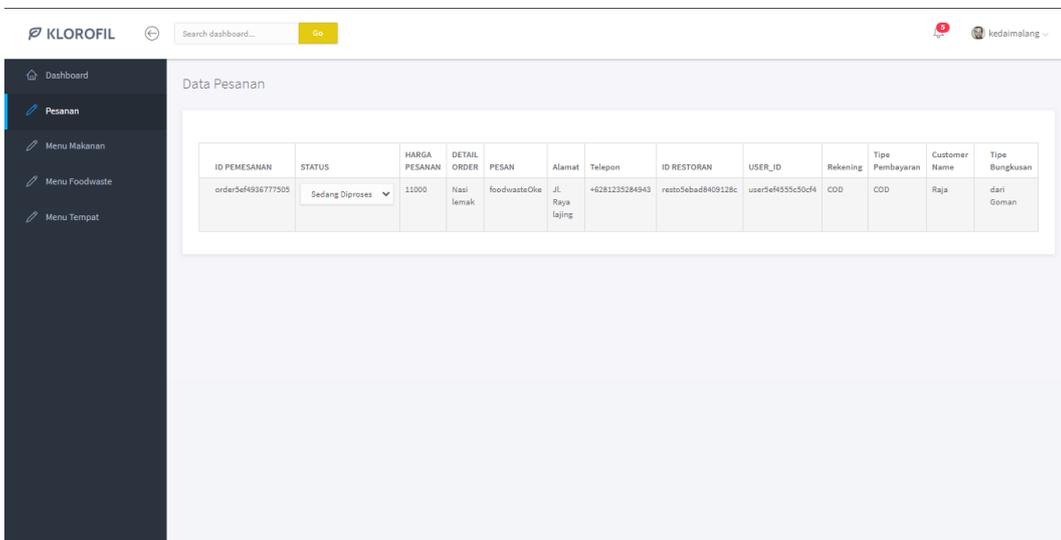
7. Beranda

Tampilan Beranda seperti dibawah ini, Fitur dalam beranda terdapat fitur Pesanan, Menu Makanan, Menu Foodwaste, Menu Tempat, dan Profile Restoran.



Gambar 2.2.4 1 Halaman Beranda

Jika ingin melihat data pesanan, silahkan klik Tab , maka akan muncul Informasi pesanan.



Gambar 2.2.4 2 Tampilan Informasi Pesanan

Jika ingin melihat Data Menu Makanan, silahkan klik Tab Menu Makanan, maka akan muncul Informasi Menu Makanan Restoran.

KLOROFIL 3 Kedaimalang

Dashboard
Pesanan
Menu Makanan
Menu Foodwaste
Menu Tempal

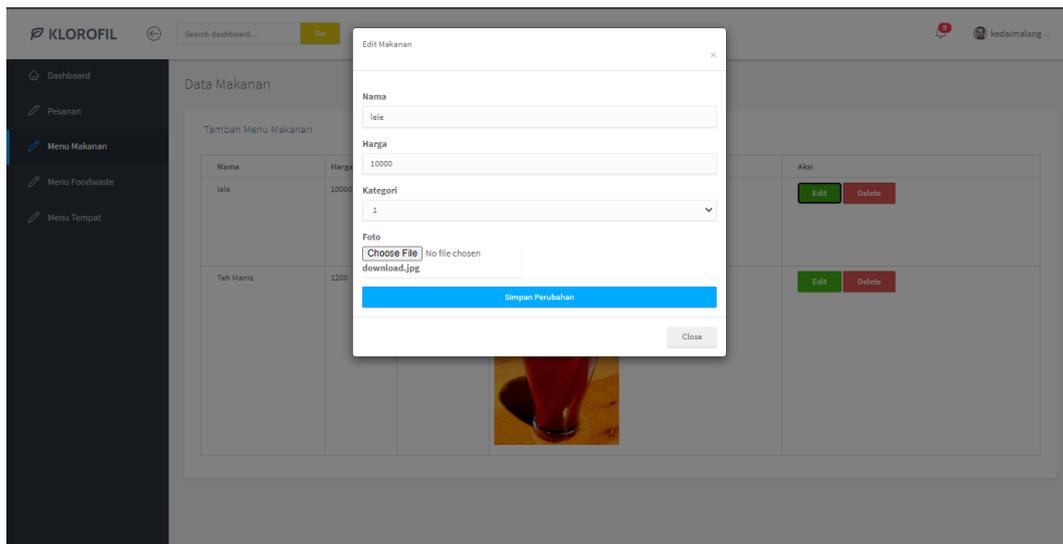
Data Makanan

Tambah Menu Makanan

Nama	Harga	Kategori	Foto	Aksi
Iele	10000	1		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
Teh Manis	1200	2		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

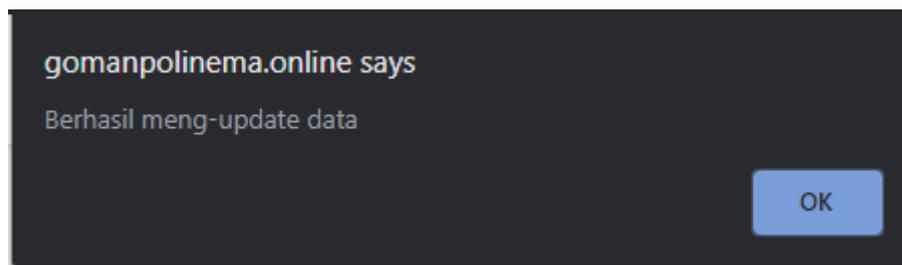
Gambar 2.2.4 3 Menu Makanan

Jika ingin mengedit menu makanan, klik tombol Edit. Maka akan muncul form edit makanan



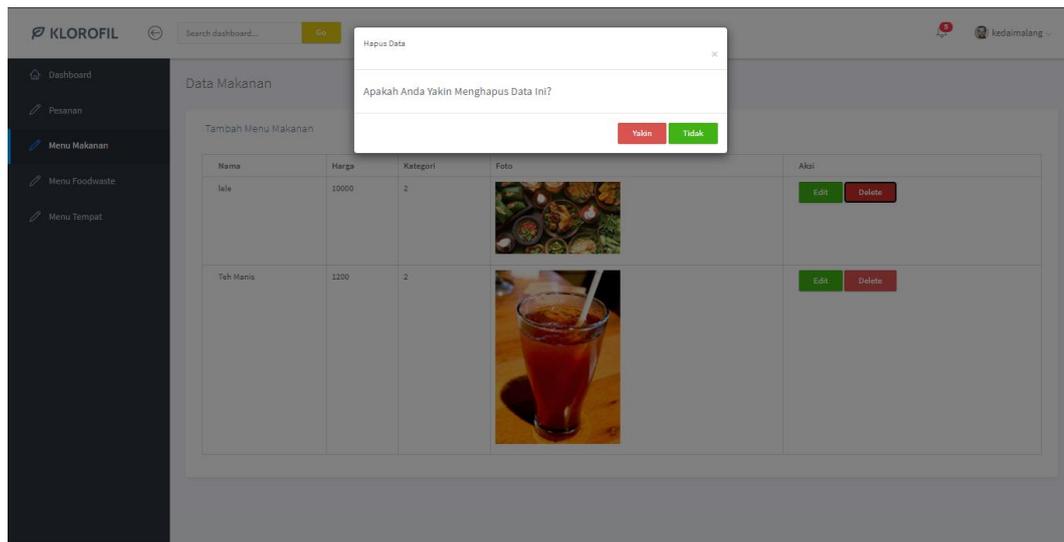
Gambar 2.2.4 4 Form Edit Makanan

Setelah itu akan muncul pop Up jika berhasil di edit.



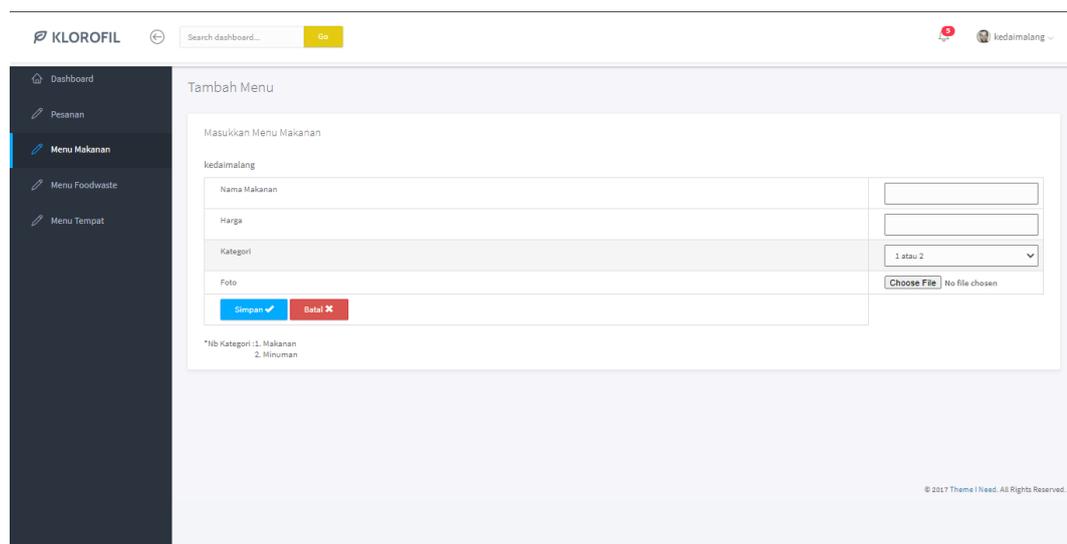
Gambar 2.2.4 5 Pop Up Berhasil Update

Untuk menghapus data Menu Klik tombol Delete maka akan muncul pop up persetujuan hapus data



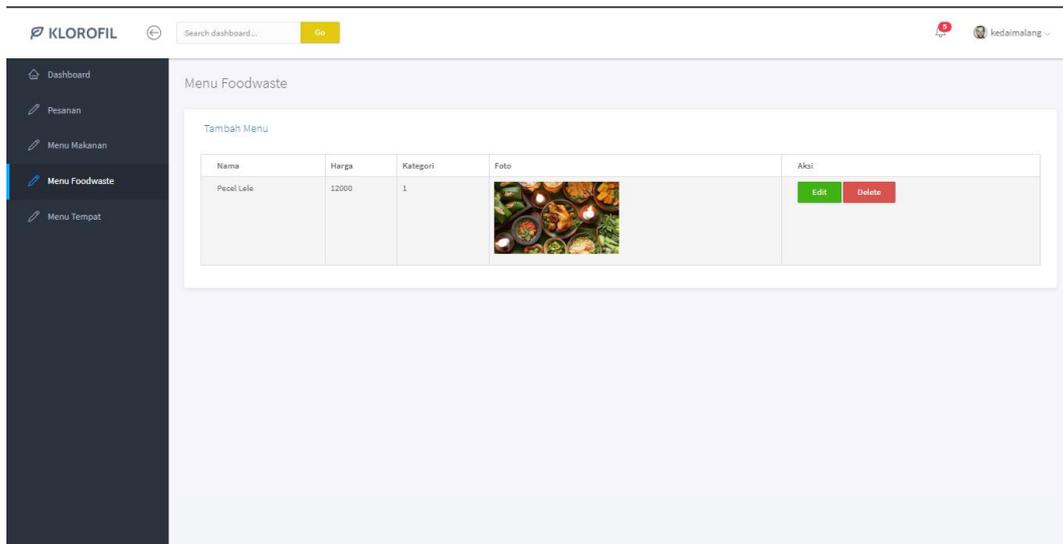
Gambar 2.2.4 6 Persetujuan hapus Data

Jika ingin menambahkan menu makanan silahkan klik Tab Tambah Makanan, maka akan muncul Form Tambah Makanan



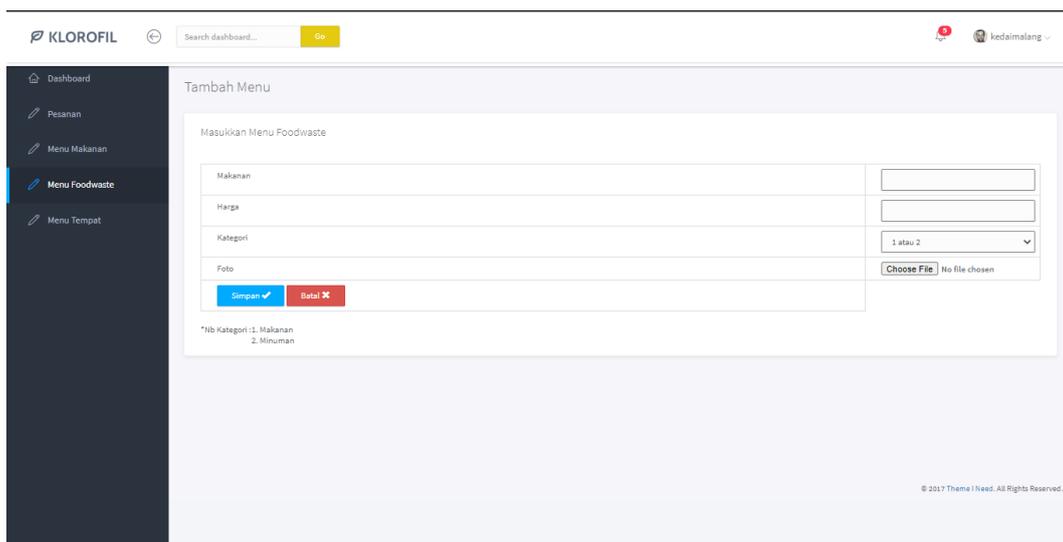
Gambar 2.2.5 1 Form Tambah Makanan

Jika ingin melihat Data Menu Foodwaste, silahkan klik Tab Menu Foodwaste, maka akan muncul Informasi Menu Makanan Foodwaste.



Gambar 2.2.5 2 Tampilan Menu Foodwaste

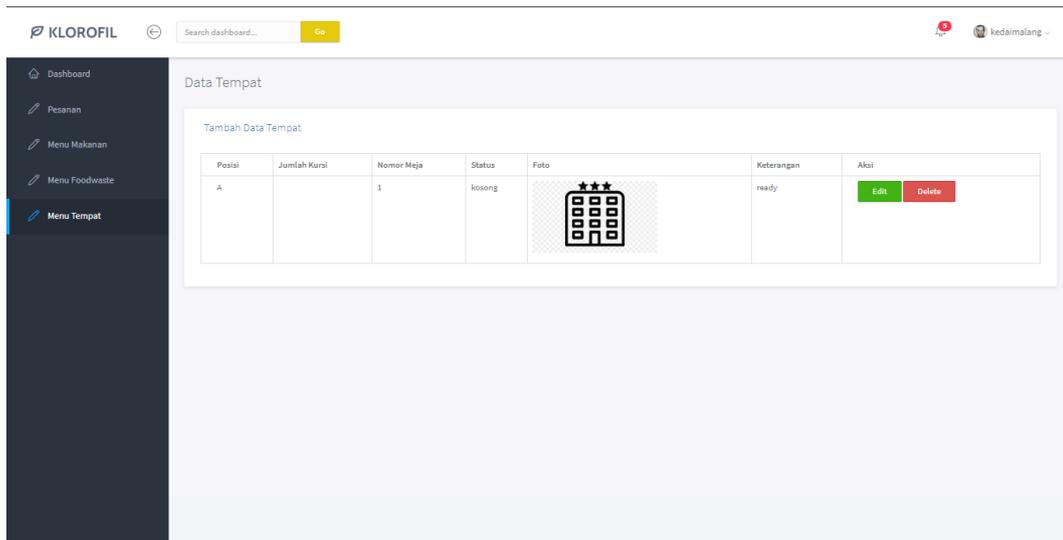
Jika ingin menambahkan menu makanan Foodwaste silahkan klik Tab Tambah Makanan Foodwaste, maka akan muncul Form Tambah Makanan Foodwaste



Gambar 2.2.5 3 Form Tambah Menu Foodwaste

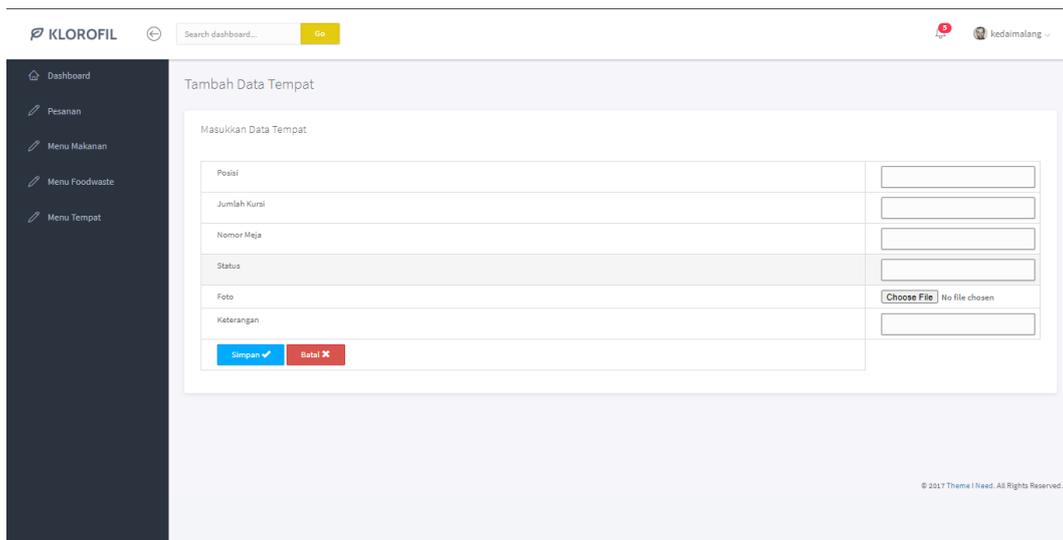
Untuk edit dan hapus, silahkan lakukan seperti edit menu makanan dan Hapus menu makanan

Jika ingin melihat Data Menu Tempat, silahkan klik Tab Menu Tempat, maka akan muncul Informasi Menu Tempat.



Gambar 2.2.5 4 Tampilan Menu Tempat

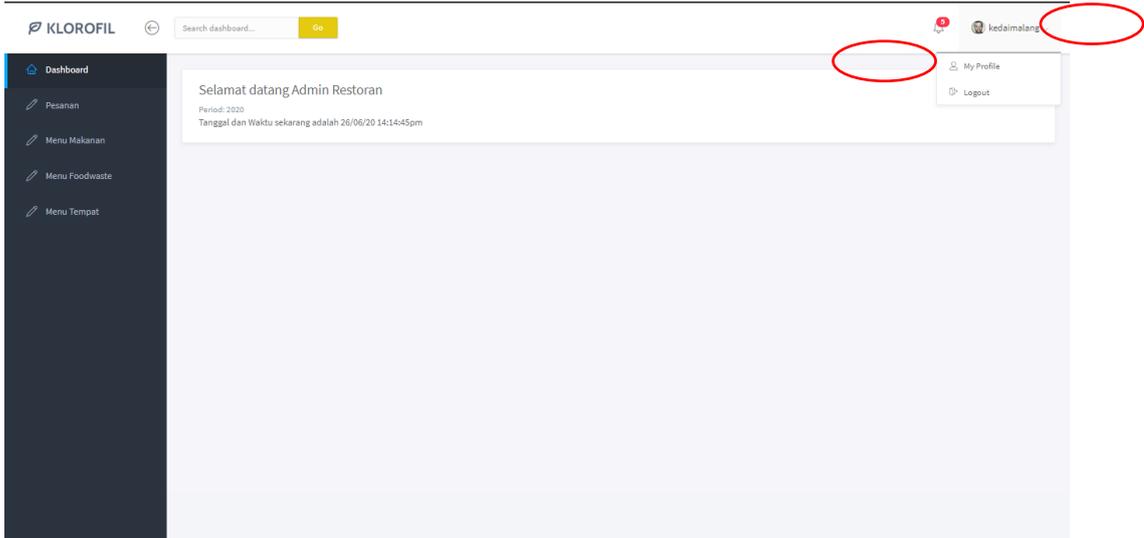
Jika ingin menambahkan menu Tempat silahkan klik Tab Tambah Tempat, maka akan muncul Form Tambah Tempat.



Gambar 2.2.6 1 Form Tambah Menu Tempat

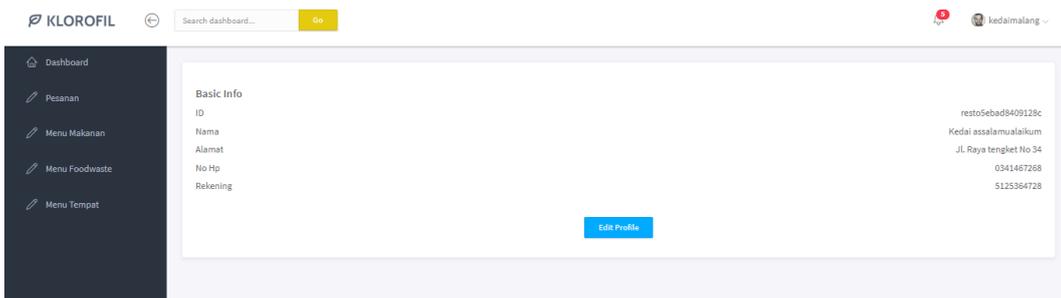
Untuk edit dan hapus, silahkan lakukan seperti edit menu makanan dan Hapus menu makanan

Jika ingin melihat Profil Restoran silahkan klik Tab Icon nama Restoran, pilih my profile



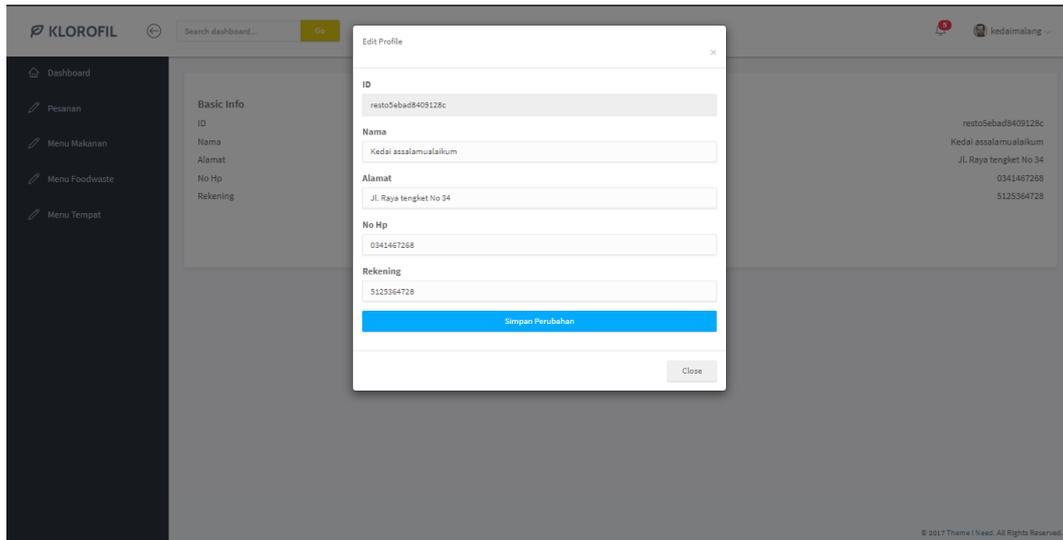
Gambar 2.2.6 2 Icon Nama Restoran

Maka akan muncul halaman informasi Profil Restoran



Gambar 2.2.6 3 Halaman Informasi Profil Restoran

Untuk mengedit informasi Profil, klik Tombol Edit Profi, maka akan munncul Form Edit Profil.



Gambar 2.2.6 4 Form Edit Profil

6.2 Penggunaan Aplikasi GOMAN Android

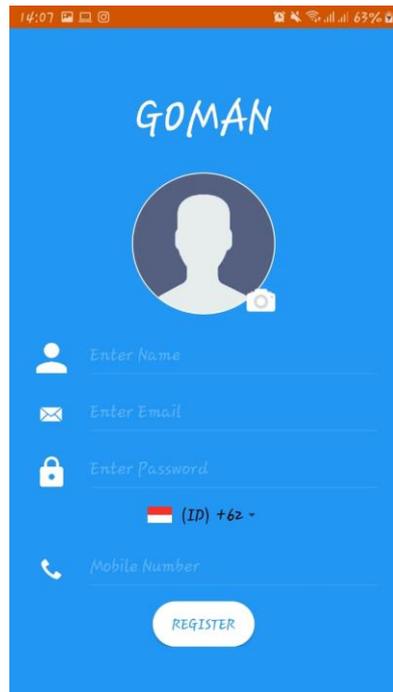
1. Untuk menjalankan aplikasi, install terlebih dahulu.
Aplikasi Goman dapat didownload di link berikut :

https://drive.google.com/drive/folders/1HQ1WtJAkeMdw7pSx5GwWw8u7gtK_-obm?usp=sharing

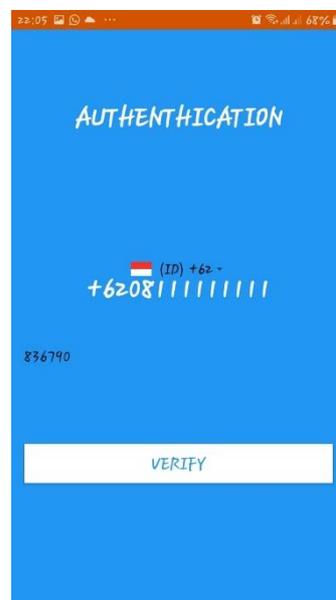
Aplikasi Kurir Goman dapat didownload di link berikut :

<https://drive.google.com/drive/folders/1lmfw7zcWej-RWNH3MuxRQ67nHITAwj5q?usp=sharing>

2. Setelah mendownload aplikasi 'user' diharuskan register terlebih dahulu. Data yang diperlukan diantaranya :
 - Foto user
 - Nama lengkap
 - Alamat E-mail (digunaka sebagai username)
 - Password minimal 6 digit (dapat berupa huruf, angka, atau keduanya)
 - Nomer Handphone



3. Setelah 'user' melakukan register, user harus melakukan verifikasi nomer handphone. Verifikasi menggunakan kode OTP 6 digit yang akan dikirim view SMS.



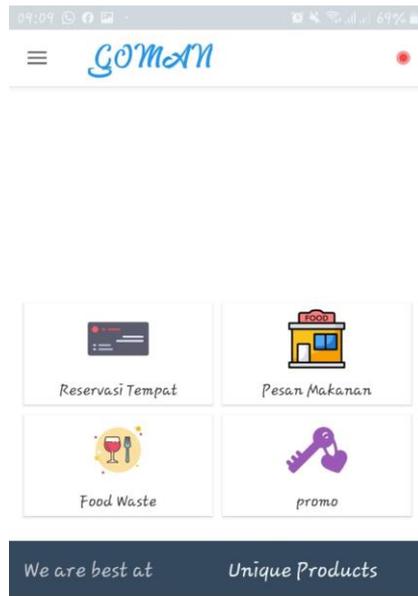
4. User dapat mengambil password jika lupa. Terdapat fitur "forgot password". Data yang diperlukan adalah alamat E-mail.



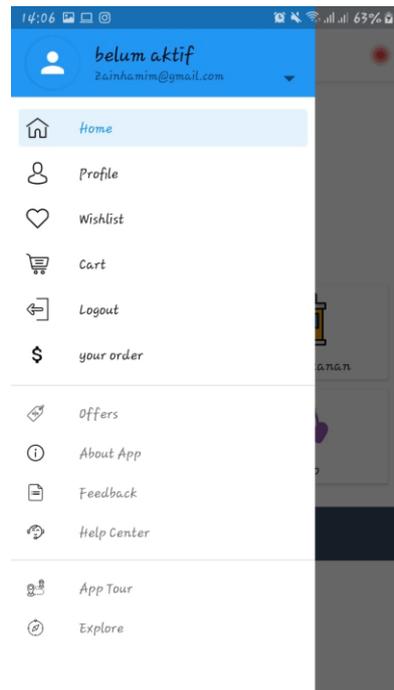
5. Setelah 'user' melakukan register, user diharuskan login terlebih dahulu jika akan menuju "Main Menu". Data yang diperlukan yaitu alamat E-mail dan password.



6. Tampilan "Main Menu" untuk 'user', didalam halaman tersebut terdapat fitur Pesan Makanan, Reservasi Meja, dan Foodwaste.

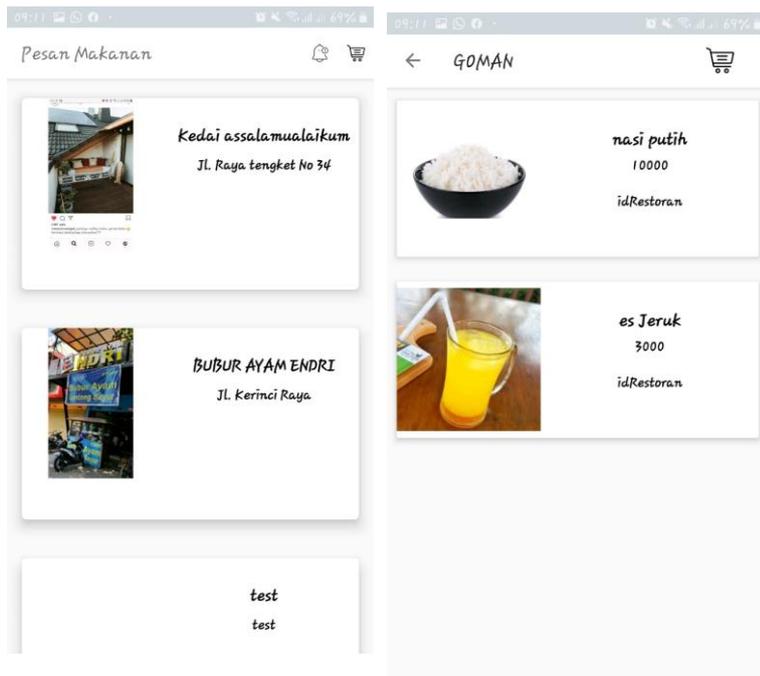


7. Sidebar dalam Main Menu terdapat beberapa fitur.

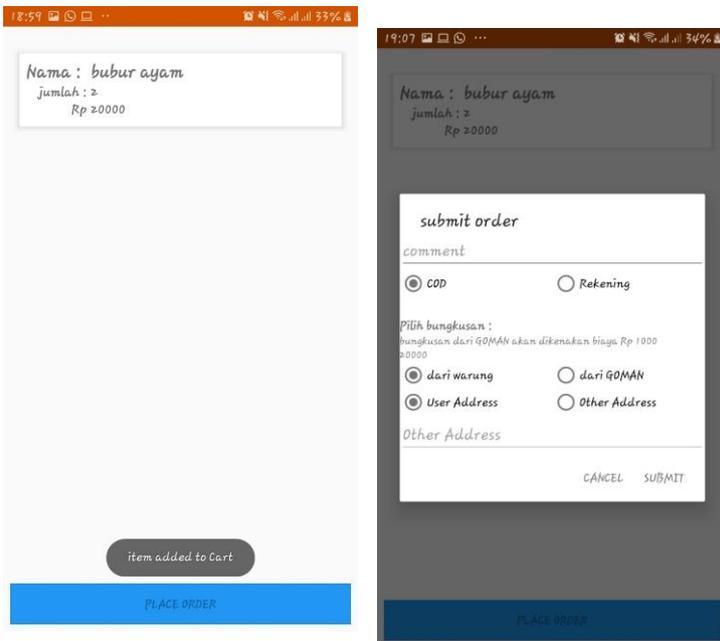


Terdapat Tombol :

1. Profile : User dapat melihat profile, serta melakukan update.
 2. Logout : User dapat melakukan logout.
 3. Your Order : User dapat melihat order yang dipesan.
 4. About app : User dapat mengetahui tujuan dibuatnya aplikasi GOMAN.
 5. Feedback : User dapat melakukan kritik dan saran terhadap Developer goman melalui fitur feedback.
 6. Help Center : User dapat menghubungi developer GOMAN terkait aplikasi yang bersangkutan.
 7. App Tour : Menampilkan Animasi tentang GOMAN.
 8. Explore : Menampilkan fitur utama GOMAN.
8. Fitur Pesana Makanan, user dapat melakukan pemesanan makanan di restoran yang tersedia di dalam aplikasi. Setelah user menekan salah satu restoran, maka akan tampil menu yang terserdia.



9. Setelah user memilih makan yang diinginkan, maka manu yang sudah dipesan akan disimpan kedalam cart. Dan jika ingin melakukan pembelian dapat melalui halaman Cart.



Ketika user akan melakukan finalisasi orderan akan muncul menu submit order. Terdapat pilihan pembayaran COD dan Rekening. Pihak Goman juga menyediakan bungkusannya yang ramah lingkungan, dengan tambahan biaya 1000 rupiah. Pemilihan pesannya akan diantarkan ke alamat sesuai akun atau dengan custom alamat yang sudah disediakan.

10. Menu Reservasi Meja, Dalam Halaman Reservasi Tempat akan menampilkan Restoran yang menyediakan reservasi tempat.

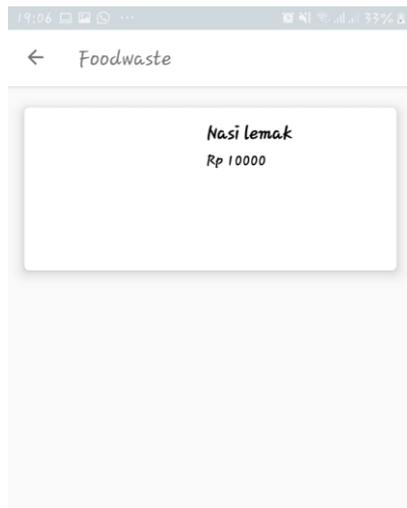


11. Setelah User memilih tempat di restoran, maka akan menampilkan halaman Reservasi Detail.



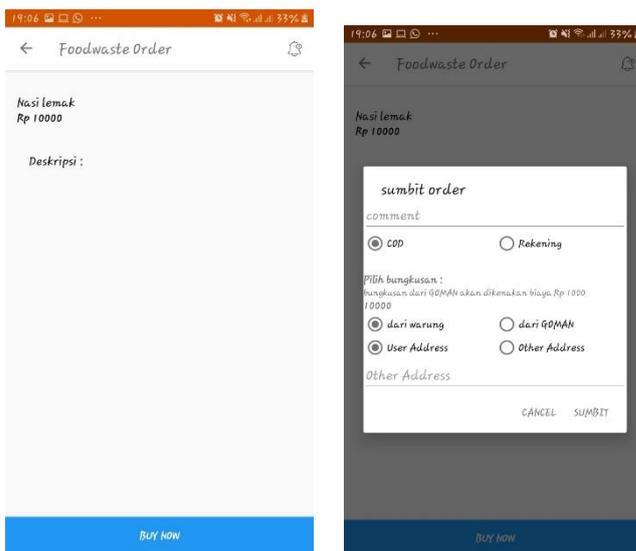
Pada halaman Reservasi Detail user dapat memilih jumlah meja, waktu yang akan dipesan dan note untuk restoran. Reservasi meja tidak memerlukan pembayaran namun memerlukan kartu identitas untuk memverifikasi pemesan meja.

12. Dalam Halaman Menu terdapat fitur Foodwaste. Yaitu user dapat memesan makan yang masih layak makan dengan harga yang lebih murah.



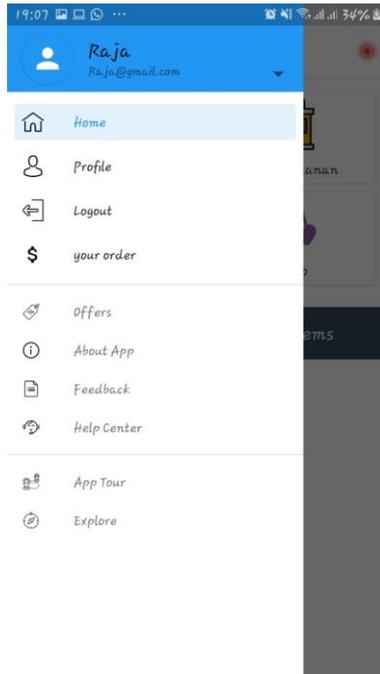
Menu Foodwaste, akan menampilkan restoran yang menyediakan makanan yang masih layak makan, yang kemudian dijual dengan harga yang lebih murah.

13. Halaman Foodwaste Detail



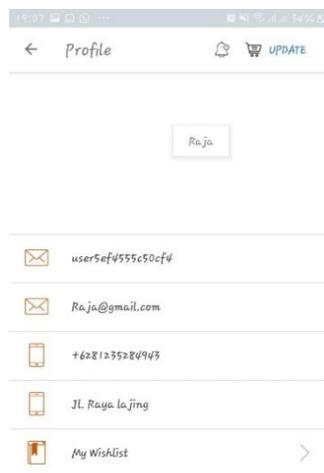
Pada halaman Foodwaste Detail, user dapat melihat menu makanan foodwaste yang dipesan. Kemudian selanjutnya akan di kirim dengan pilihan pembayaran yang tertera, serta dapat menggunakan bungkus yang ramah lingkungan dari GOMAN dengan tambahan biaya 1000 rupiah.

14. Side bar



Dalam tampilan sidebar terdiri dari tombol profile, logout, your order.

15. Profil



Ketika user menekan tombol profil di tampilan sidebar, maka user akan dibawa ke tampilan profil yang menampilkan data tentang akun user. User juga dapat melakukan update data profil dengan menekan tombol profil.

16. Update Profil



User dapat melakukan update data profil. Diantaranya foto, nama, alamat, email, nomer telpon.

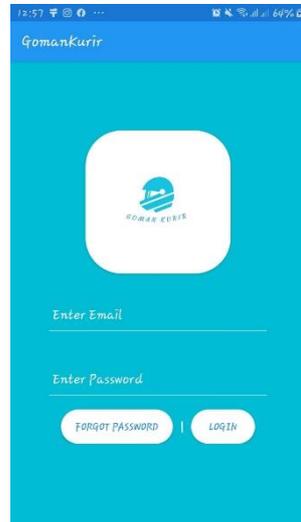
17. Your Order



Dalam tampilan your order, user dapat melihat progress pesanan yaitu pesan makanan, pesan foodwaste dan reservasi tempat.

Kurir :

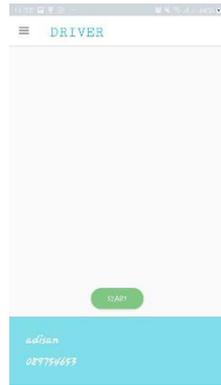
1. Untuk mendapatkan akun kurir anda harus daftar secara manual di Admin goman.
2. Setelah mendapatkan akun, kurir dapat login dengan E-mail dan password di aplikasi Goman Kurir.



3. Jika user lupa dengan password, user dapat mengambil password di tombol Forget password. Dengan memasukkan alamat Email yang sudah terdaftar.



4. Halaman utama kurir, pada halaman ini kurir belum bisa menerima pesanan. Untuk menerima pesanan kurir harus menekan tombol start.



5. Setelah menekan tombol start kurir akan menerima pesanan, jika kurir akan melakukan pengantaran maka harus menekan pesanan yang akan diantar.



6. Halaman detail pesanan, disini kurir akan diberitahu detail pesanan. Dan jika akan diantar untuk menekan tombol ambil



7. Untuk membatalkan pesanan yang sudah terlanjur dilihat, maka kurir harus menekan tombol batal. Dan akan dikembalikan ke menu awal.



8. Untuk berhenti menerima order kurir dapat menekan tombol off.
9. Side bar, pada Side bar terdapat tombol untuk Logout.



Lampiran 2 Data Diri Mahasiswa/ Lembar Profil Penulis

Mahasiswi 1

I. Data Pribadi	
	
Nama	Abdurrahman Zain Hamim
Tempat, tanggal lahir	Bangkalan, 5 Oktober 1999
Status	Belum Menikah
Agama	Islam
Kewarganegaraan	Indonesia
Alamat	Jl. Raya Tengket No. 34 Arosbaya, Bangkalan Jawa Timur
Telepon	0812-3528-4943
Email	abdurrahmanzain11@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Nama	Alamat	Tahun	Jurusan
SDN Tengket 2 Arosbaya	Jl. Raya Tengket Arosabaya, Bangkalan, Jawa Timur	2005-2011	
SMPN 1 Bangkalan	Jl. Trunojoyo 2 RW01 Bangkalan, Jawa Timur	2011-2014	-
SMAN 1 Bangkalan	Jl. Pemuda Kaffa No. 10 Bangkalan, Jawa Timur	2014-2017	IPA
Politeknik Negeri Malang	Jl. Soekarno Hatta No.9, Kota Malang, Jawa Timur	2017 sekarang	- Teknologi Informasi

Mahasiswi 2

I. Data Pribadi	
	
Nama	Mohammad Amin Syukron
Tempat, tanggal lahir	Bangkalan, 17 September1998
Status	Belum Menikah
Agama	Islam
Kewarganegaraan	Indonesia
Alamat	Jalan Pembela No 24 Bangkalan
Telepon	0851-5524-8188
Email	mhd.asyukron@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Nama	Alamat	Tahun	Jurusan
SDN Pejagan 2 Bangkalan	Jl Bhayangkara Mohammad Hosen 5B Bangkalan, Jawa Timur	2005-2011	-
SMPN 1 Bangkalan	Jl. Trunojoyo 2 RW01 Bangkalan, Jawa Timur	2011-2014	-
SMAN 1 Bangkalan	Jl. Pemuda Kaffa No. 10 Bangkalan, Jawa Timur	2014-2017	IPA
Politeknik Negeri Malang	Jl. Soekarno Hatta No.9, Kota Malang, Jawa Timur	2017 - sekarang	Teknologi Informasi