

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN

IKAN LAUT BERBASIS ANDROID



Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ZAENUDDIN

12180103

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Jakarta

2019

ABSTRAK

Zaenuddin (12180103), RancangBangunAplikasihPenjualanIkanLautBerdasarkan Android

Perkembangan teknologi yang maju dan cepat belakangan ini adalah penjualan melalui dunia maya. Dengan meningkatnya kebutuhan akan penjualan agar lebih cepat hal ini yang di manfaatkan oleh para penjual lainnya. Semakin menjamurnya penjualan laut, makin banyak pesaing yang terjadi. Berdasarkan hal tersebut perlu dikembangkan Aplikasi Berbasis Android Memesan Ikan untuk mendukung pekerjaan Pelelangan Ikan, terutama dalam proses pemesanan dan melaporkan menu transaksi. Aplikasi Android dikembangkan dengan menggunakan Android Studio yang menggunakan bahasa pemrograman Java. Penggunaan aplikasi Android didukung oleh aplikasi yang berjalan di komputer desktop yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai pembuatan database, dan Xampp sebagai server offline. Pemodelan aplikasi ini dibangun menggunakan UML (Unified Modeling Language). Hasil desain adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk memproses pekerjaan dan mengelola laporan di Pelelangan Ikan itu, dan dari aplikasi yang dapat digunakan untuk memesan menu menggunakan ponsel oleh pelanggan.

Kata kunci : Sistem penjualan, Android Studio, Java, Php, Mysql, Xampp, dan Uml

ABSTRACT

Zaenuddin (12180103), Design and Development of Android-Based MarineFish Sales

The development of fast and advanced technology lately is selling through cyberspace. With the increasing need for sales to be faster this is utilized by other fish sellers. The more mushrooming sea fish seller, the more competitors that occur. Based on this, it is necessary to develop an Android Based Application to Order Fish to support the work of Fish Auctions, especially in the process of ordering and reporting on the transaction menu. Android applications are developed using Android Studio which uses the Java programming language. The use of Android applications is supported by applications that run on desktop computers that are developed using the PHP programming language, MySQL as a database creation, and Xampp as an offline server. This application modeling was built using UML (Unified Modeling Language). The results of the design are applications that can be used to process work and manage reports at the Fish Auction, and from applications that can be used to order menus using mobile phones by customers.

Keywords: Sales system, Android Studio, Java, PHP, Mysql, Xampp, and Uml



DAFTAR ISI

LEMBARJUDUL SKRIPSI	i
LEMBARPERSEMBAHAN.....	ii
LEMBARPERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBARPERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYAILMIAH.....	iv
LEMBARPERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBARPANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 Kata Pengantar.....	 vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. LatarBelakangMasalah	1
1.2. RumusanMasalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. MetodePenelitian	3
1.4.1. MetodePengumpulan Data.....	3
a. Observasi.....	3
b. Wawancara.....	3
c. StudiPustaka.....	3
1.4.1. MetodePengembanganAplikasi	3
1.5. RuangLingkup.....	6
 BAB II LANDASANTEORI.....	 7
2.1. TinjauanJurnal	7
2.2. Konsep Dasar Program	7
2.3. MetodeAlgoritma.....	8
2.4. PengujianAplikasi.....	9
2.4.1. White Box Testing.....	9
2.4.2. Black Box Testing	10
2.5. PeralatanPendukung.....	10
2.5.1. <i>Pemodelan Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.5.2. Xampp.....	11
2.5.3. <i>Visual Studio Code</i>	13
2.5.4. <i>Android Studio</i>	13
2.5.5. <i>Android Virtual Avd (ADV)</i>	14
2.5.6. <i>CodeIgniter</i>	15
2.5.7. <i>Heidisql</i>	16
2.5.8. <i>Win Scp</i>	17
2.5.9. <i>Phpmyadmin</i>	17

BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	18
3.1.	Analisa Kebutuhan Aplikasi	18
3.1.1.	Identifikasi Masalah	18
3.1.2.	Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	19
3.2.	Desain	21
3.2.1.	Rancangan Algoritma	21
3.2.2.	Database.....	21
3.2.3.	<i>Software Architecture</i>	26
3.2.1.	<i>User Interface</i>	36
3.3.	Testing	41
3.3.1.	Black Box Testing	41
3.3.1.	White Box Testing.....	45
3.4.	Implementasi.....	47
3.4.1.	Halaman Registrasi	47
3.4.2.	Halaman Login	63
3.4.3.	Tampilan Home	68
3.4.4.	Tampilan Pemesanan	77
3.4.5.	Tampilan Menu Bukti Transfer	89
3.4.6.	Tampilan Menu Daftar No Rekening	93
3.4.8.	Tampilan Menu List Pesanan	97
3.5.	Support.....	109
BAB IV	PENUTUP.....	110
4.1.	Kesimpulan.....	110
4.2.	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LEMBAR KONSULTASI		

DAFTAR PUSTAKA

- Barri, M. W. H., Lumenta, A. S. M., & Wowor, A. (2015). Perancangan Aplikasi SMS GATEWAY Untuk Pembuatan Kartu Perpustakaan di Fakultas Teknik Unsrat. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 23–28.
- Bee, D., Ch Weku, W. D., Rindengan, A. J., Studi Matematika, P., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., & Sam Ratulangi Manado, U. (2016). Aplikasi Penentuan Tingkat Kesegaran Ikan Selar Berbasis Citra Digital Dengan Metode Kuadrat Terkecil Application Of Mackerel Freshness Level Determination Based On Digital Image With Least Square Method. *JdC*, 5(2), 121–130.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30–37.
- Josi, A. (2017). Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang) Stmik-Musirawas Lubuklinggau. *Jti*, 9(1), 50–57.
- Juansyah Andi. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. fajri, & Hendra, R. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*, 1(3), 34.
- Pane, D. K. (2013). Implementasi Data Mining Pada Penjualan Produk Elektronik Dengan Algoritma Apriori (Studi Kasus : Kreditplus). *Pelita Informatika Budi Darma*, volume : 1, 25–29. <https://doi.org/2301-9425>
- Siregar, M., Permana, I., Sistem, J., Fakultas, I., Dan, S., Uin, T., ... Pekanbaru-Riau, P. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK NAVIGASI KE ALAMAT PELANGGAN TV BERBAYAR (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru) 1. *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82–94.
- Urva, G., & Siregar, H. F. (2015). Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(9), 92–101.
- Pane, D. K. (2013). Implementasi Data Mining Pada Penjualan Produk Elektronik Dengan Algoritma Apriori (Studi Kasus : Kreditplus). *Pelita Informatika Budi Darma*, volume : 1, 25–29. <https://doi.org/2301-9425>