

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN TEMPE DAN TAHU
BERBASIS ANDROID PADA UD. PENDHAWA**

SKRIPSI

Diajukan dan Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jenjang Strata Satu (S1) Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



PAUYIN

12531538

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

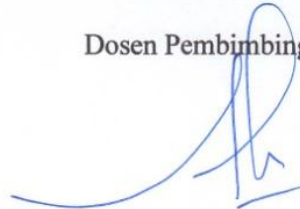
Nama : Pauyin
NIM : 1253538
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul lSkripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tempe Dan Tahu Berbasis Android Pada Ud. Pendhawa

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2017

Menyetujui

Dosen Pembimbing



(Fauzan Masykur, ST, M.Kom)
NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,




(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)
NIK.19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



(Dyah Mustikasari, ST, M.Eng)
NIK. 19871007 201609 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Pauyin
NIM : 12531538
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tempe Dan Tahu Berbasis Android Pada Ud. Pendhawa

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:

Hari :
Tanggal :
Nilai :

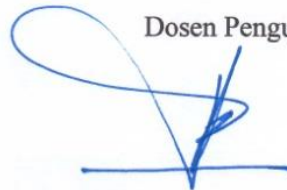
Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Dra. Ida Widaningrum, M.Kom)
NIK. 19660417 201101 13

Dosen Penguji II,



(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)
NIK.19640103 199009 12

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)
NIK.19640103 199009 12


Ketua Program Studi
Teknik Informatika



(Dyah Mustikasari, M.Eng)
NIK. 19871007 201609 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

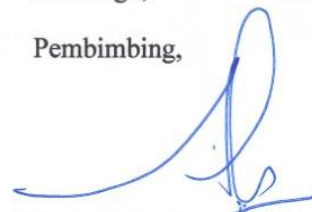
1. Nama : Pauyin
2. NIM : 12531538
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tempe Dan Tahu Berbasis Android Pada Ud. Pendhawa
6. Dosen Pembimbing : Fauzan Masykur, ST, M.Kom
7. Konsultasi :

| NO. | TANGGAL | URAIAN | TANDA TANGAN |
|-----|-----------|-----------------------|--|
| 1. | 2/9 2016 | Tema diperbaiki |  |
| 2. | 4/2 2017 | Revisi Penulisan | |
| 3. | 4/2 2017 | Slide PPT | |
| 4. | 11/2 2017 | Acc proposal Sempro | |
| 5. | 28/2 2017 | Lanjutkan Aplikasi | |
| 6. | 13/2 2017 | Acc Laporan Bab 1,2,3 | |
| 7. | 13/2 2017 | Acc Ujian Skripsi | |

8. Tgl. Pengajuan :
9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2017

Pembimbing,



(Fauzan Masykur, ST, M.Kom)

NIK. 19810316 201112 13

MOTTO

You will never understand if you are not one of us.

- *Ultras*

Together we can because we are family.

- *April Crew*

PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobil' alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayahNya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan tepat waktu. Skripsi ini kupersembahkan teruntuk:

- *PANDHAWA FAMILY yang telah membuat kehidupanku sangat istimewa ini. aku sangat bangga telah lahir di keluarga ini.*
- *PARA PENJUANG SKRIPSI*
 1. *REZHA sebagai mastahku, terimakasih telah membantu dalam perancangan aplikasiku.*
 2. *Andik jempil sebagai pembimbingku, terimakasih telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran dan terimakasih untuk tempat tidurnya "baca: billing warnet". Hehehe*
 3. *Erik sebagai tukang kompor, terimakasih juga selalu membuat konsisten dalam pengerjaan skripsiku.*
 4. *Dan kalian temenku seperjuangan Whan, Rizky, Zaky, dan Bores. Terimakasih telah menularkan semangat juang ini.*

- *Teman sekaligus Saudara sekaligus sahabat entah sekaligus apaku lagi, Ariranita pev, terimakasih atas dukungannya selama ini. Tetap semangat dan Ceria terus. ☺*
- *“BIP” Bokier-Indra-Pauyin tiga serangkai yang akan menaklukkan Dunia. hehehe*
- *Untuk ALMAMATERKU “Universitas Muhammadiyah Ponorogo” terimakasih telah memberikan ilmu dan pengalaman yang tak ternilai harganya sehingga saya menjadi tahu tentang banyak hal yang sangat berharga.*

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN TEMPE DAN TAHU BERBASIS ANDROID PADA UD. PENDHAWA

Pauyin

12531538

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kebutuhan yang cepat dan akurat. Jaman sekarang semua hal bisa ditemukan di internet, tidak terkecuali dengan sistem penjualan secara online. Banyak aplikasi online yang tersebar di internet. UD. PENDHAWA merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang makanan yaitu temped an tahu beserta hasil olahannya. Karena ingin menambah omset penjualan maka diperlukan sebuah sistem yang sekiranya dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja. Pada penelitian ini penyusun mencoba menerapkan konsep seistem aplikasi penjualan berbasis *android*. *Android* dipilih dalam perancangan ini agar pengguna dapat melakukan proses transaksi menggunakan aplikasi dimana saja dan kapan saja. Sehingga sistem ini mempunyai keunggulan yang jauh berbeda daripada menggunakan sistem manual karena waktu yang digunakan dalam penjualan.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya sebuah program atau sistem berupa aplikasi penjualan secara *online* yang mana nantinya dapat menyelesaikan kendala dan perkembangan perusahaan tersebut. *Android* dipilih dalam perancangan ini agar pengguna dapat melakukan proses identifikasi menggunakan aplikasi dimana saja dan kapan saja. Dalam proses perancangan aplikasi ini, penulis melakukan wawancara langsung kepada pemilik dari perusahaan Ud. Pendhawa untuk memperoleh informasi yang *valid* mengenai data-data tentang perusahaan.

Kata kunci : Aplikasi, *Android*, *Eclipse*, UD. PENDHAWA,

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahil'alamin. Puji syukur terpanjat kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi berjudul RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN TEMPE DAN TAHU BERBASIS ANDROID PADA UD. PENDHAWA” dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu. Salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Ir. Aliyadi, MM, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Dyah Mustikasari, ST, M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Fauzan Masykur, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Teman-teman penulis, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu serta mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang dapat membangun sangat penulis harapkan. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak

Ponorogo , 17 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI | iii |
| HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI..... | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah | 2 |
| D. Tujuan Perancangan..... | 3 |
| E. Manfaat Perancangan..... | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Penelusuran Referensi..... | 4 |
| B. Android | 4 |
| C. Eclipse..... | 6 |
| D. Java | 7 |
| E. XML..... | 7 |
| F. Android SDK | 8 |
| G. AVD (Android Virtual Device) | 8 |
| H. UML..... | 9 |
| BAB III METODE PERANCANGAN SISTEM | |
| A. Metode Penelitian | 17 |
| a. Studi Kepustakaan..... | 17 |
| b. Metode Wawancara..... | 17 |
| c. Analisa Masalah..... | 17 |
| d. Analisa Kebutuhan..... | 18 |
| B. Metode Perancangan | 19 |
| 1. <i>Use Case</i> | 20 |

| | |
|---|----|
| 2. <i>Activity Diagram</i> | 20 |
| 3. <i>Squence Diagram</i> | 22 |
| C. Perancangan Antar muka | 25 |
| BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN | |
| A. Analisa Data..... | 28 |
| B. Implementasi Sistem | 29 |
| C. Black box Testing | 36 |
| D. Pengujian Aplikasi | 37 |
| E. Pengujian Pemakaian | 38 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 48 |
| B. Saran | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> | 10 |
| Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> | 13 |
| Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> | 15 |
| Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Software</i> | 18 |
| Tabel 4.1 Data Produk..... | 27 |
| Tabel 4.2 Jasa Antar | 28 |
| Tabel 4.3 <i>Black box</i> testing | 36 |
| Tabel 4.4 Pengujian Aplikasi pada Perangkat Android | 37 |
| Tabel 4.5 Pengujian Pemakaian Orang ke 1 | 38 |
| Tabel 4.6 Pengujian Pemakaian Orang ke 2 | 40 |
| Tabel 4.7 Pengujian Pemakaian Orang ke 3 | 41 |
| Tabel 4.8 Pengujian Pemakaian Orang ke 4 | 42 |
| Tabel 4.9 Pengujian Pemakaian Orang ke 5 | 43 |
| Tabel 4.10 Perhitungan | 45 |
| Tabel 4.11 Kesimpulan | 47 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Tahapan Perancangan Metode <i>Waterfall</i> | 18 |
| Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> | 19 |
| Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Produk | 19 |
| Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Kontak | 20 |
| Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Pendhawa | 20 |
| Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Menu About..... | 21 |
| Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu Produk | 22 |
| Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kontak | 22 |
| Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pendhawa..... | 23 |
| Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Menu About | 23 |
| Gambar 3.11 Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i> | 24 |
| Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu Utama..... | 24 |
| Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Daftar Produk | 25 |
| Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Tentang Perusahaan | 25 |
| Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi | 26 |
| Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Menu Telepon | 27 |
| Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> | 29 |
| Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama..... | 30 |
| Gambar 4.3 Tampilan Daftar Produk..... | 31 |
| Gambar 4.4 Tampilan Tentang Perusahaan | 33 |
| Gambar 4.5 Tampilan Tentang Aplikasi | 33 |
| Gambar 4.6 Tampilan Menu Telepon | 34 |
| Gambar 4.7 Tampilan <i>Map</i> | 35 |