

**SISTEM INFORMASI UNTUK PEMETAAN PASAR
TRADISIONAL DI KOTA BEKASI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *EXTREME*
*PROGRAMMING***

SKRIPSI

ARIEF HARMADAN

201510225140



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Sistem Informasi Untuk Pemetaan Pasar
Tradisional Di Kota Bekasi Berbasis Android
Menggunakan Metode *Extreme Programming*.

Nama Mahasiswa : Arief Harmadan

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225140

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Januari 2020

Bekasi, 29 Januari 2020

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Mukhlis, S.Kom., M.T.
NIDN 0312116802

Pembimbing II



Andry Fadriya, S.T., M.Kom.
NIDN/0307037105

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Untuk Pemetaan Pasar
Tradisional Di Kota Bekasi Berbasis Android
Menggunakan Metode *Extreme Programming*.

Nama Mahasiswa : Arief Harmadan

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225140

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik

Tanggal Lulus Ujian : 24 Januari 2020

Bekasi, 29 Januari 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Ahmad Fathurozi, SE., M.MSI.
NIDN 0327117402

Penguji I : Prima Dina Atika, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0311037107

Penguji II : Mukhlis, S.Kom., M.T.
NIDN 0312116802

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Sugiyatno, S.Kom., M.Kom
NIDN 0313077206

Dekan Fakultas Teknik

Ismaniah, S.Si., M.M
NIDN 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Untuk Pemetaan Pasar Tradisional Di Kota Bekasi Berbasis Android Menggunakan Metode *Extreme Programming*” adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 29 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Arief Harmadan

201510225140

ABSTRAK

Arief Harmadan. 201510225140. “Sistem Informasi Untuk Pemetaan Pasar Tradisional Di Kota Bekasi Berbasis Android Menggunakan Metode *Extreme Programming*”

Penelitian ini membahas tentang membuat sistem informasi berbasis android untuk pemetaan pasar tradisional di Kota Bekasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu pegawai dinas perdagangan dan perindustrian bagian pasar dalam mengelola data pasar tradisional dan masyarakat Kota Bekasi dalam mencari informasi pasar tradisional beserta letak lokasinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Extreme Programming*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi yang menampilkan informasi pasar tradisional beserta titik titik koordinat lokasi yang terdapat pada *map* di Kota Bekasi dan berbasis android.

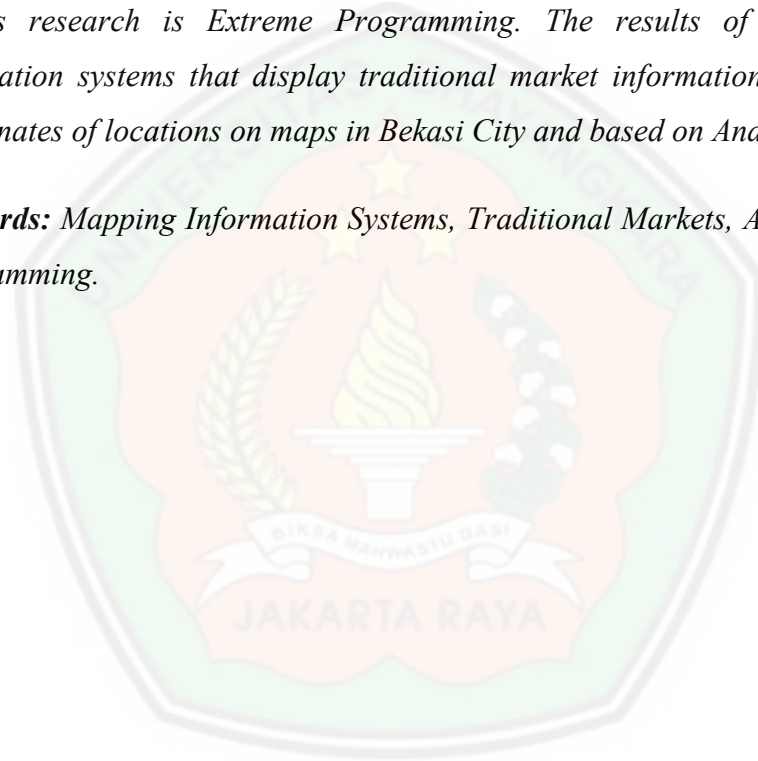
Kata kunci : Sistem Informasi Pemetaan, Pasar Tradisional, Android, *Extreme Programming*.

ABSTRACT

Arief Harmadan. 201510225140. *"Information Systems for Mapping Traditional Markets in Bekasi City Based on Android Using Extreme Programming Method"*

This research discusses about creating an android-based information system for mapping traditional markets in Bekasi City. The purpose of this study is to assist employees of the trade and industry department in managing the market data of traditional markets and the people of Bekasi City in finding information on traditional markets and coordinates of location. The method used in this research is Extreme Programming. The results of this study are information systems that display traditional market information along with the coordinates of locations on maps in Bekasi City and based on Android.

Keywords: *Mapping Information Systems, Traditional Markets, Android, Extreme Programming.*



LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arief Harmadan
NPM : 201510225140
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya : Skripsi/Tesis/Karya Ilmiah

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas skripsi saya yang berjudul :

**SISTEM INFORMASI UNTUK PEMETAAN PASAR TRADISIONAL DI
KOTA BEKASI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
*EXTREME PROGRAMMING***

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti Non-eksklusif ini Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan dan mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 29 Januari 2020



Arief Harmadan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI UNTUK PEMETAAN PASAR TRADISIONAL DI KOTA BEKASI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*”**. Penulisan Laporan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik bagi mahasiswa program Strata 1 (S1) Fakultas Teknik, jurusan Teknik Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Inspektur Jendral Polisi (P) Dr.Drs.H.Bambang Karsono,SH.,M.M., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Ismaniah, S.Si., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Sugiyatno, S.Kom., M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Mukhlis, S.Kom., M.T. selaku dosen Pembimbing I skripsi saya yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Andry Fadjriya, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing II skripsi saya yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Ester selaku pegawai Dinas Perindustrian dan Perdagangan Bagian Pasar yang membantu memberikan data pasar tradisional dan memberikan surat izin untuk survey ke 5 pasar tradisional di Kota Bekasi
7. Bapak/Ibu dosen dan staff di lingkungan Fakultas Teknik UBJ, khususnya Program Studi Informatika.

Teristimewa kepada Orang Tua Penulis, Ibu Euis Sulastri yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Buat sahabat-

sahabat saya terutama PRBS (*Power Ranger Brutal Squad*) terimakasih atas dukungan dan doanya.

Terima Kasih juga kepada semua kolega dan keluarga yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Bekasi, 29 Januari 2020



Arief Harmadan



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Tujuan Penelitian	4
1.5.2 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Metode Pengembangan Sistem	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	9
2.2.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.2.3 Sistem Informasi	9
2.2.4 Pasar	10
2.2.5 Pasar Tradisional	10

2.2.6	Unified Modeling Language (UML).....	10
2.2.7	Basis data (<i>Database</i>)	19
2.2.8	Metode Pengembangan Sistem	19
2.2.9	Peralatan Pendukung.....	21
2.3	Kerangka Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian	26
3.2	Metode Pengumpulan Data	26
3.2.1	Observasi.....	26
3.2.2	Wawancara.....	26
3.2.3	Metode Angket Kuesioner	27
3.3	Analisis Sistem	34
3.3.1	Analisis Sistem Berjalan	34
3.3.2	Analisis Usulan Sistem	35
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	38
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI		40
4.1	Perancangan Sistem Usulan	40
4.2	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	40
4.2.1	<i>Use case</i> Diagram	40
4.2.2	<i>Activity</i> Diagram.....	41
4.2.3	<i>Sequence</i> Diagram.....	47
4.2.4	<i>Class</i> Diagram.....	51
4.3	Perancangan <i>Database</i>	51
4.4	Implementasi Perancangan Antarmuka	53
4.5	Pengujian Sistem	62
4.5.1	Rencana Pengujian	62
4.5.2	Hasil Pengujian	63
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Pasar Tradisional di Kota Bekasi 2019	1
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.4 <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Flowmap</i>	16
Tabel 2.6 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 3.1 Daftar Hasil Wawancara	26
Tabel 3.2 Kuesioner	27
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	38
Tabel 4.1 Deskripsi Aktor	41
Tabel 4.2 Database Pasar	52
Tabel 4.3 Database <i>Admin</i>	52
Tabel 4.4 Rencana Pengujian	62
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Diagram Hasil Kuesioner sebelum perancangan sistem	3
Gambar 2.1 Diagram UML	11
Gambar 2.2 Siklus <i>Extreme Programming</i>	21
Gambar 2.3 Kerangka Penelitian	21
Gambar 3.1 <i>Flowmap</i> Analisis Sistem Berjalan Disperdag Bagian Pasar	34
Gambar 3.2 <i>Flowmap</i> Analisis Usulan Sistem <i>Admin</i>	36
Gambar 3.3 <i>Flowmap</i> Analisis Usulan <i>User</i>	37
Gambar 4.1 Diagram <i>Use Case</i>	40
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram <i>Admin Login</i>	42
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Melihat Informasi Data Pasar	43
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Melihat <i>Map</i> Pasar	44
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram Menambah Data	45
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram Mengubah Data	46
Gambar 4.7 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i>	47
Gambar 4.8 <i>Sequence</i> Diagram Melihat Informasi	48
Gambar 4.9 <i>Sequence</i> Diagram <i>Maps</i> Pasar	48
Gambar 4.10 <i>Sequence</i> Diagram Menambah Data	49
Gambar 4.11 <i>Sequence</i> Diagram Mengubah Data	50
Gambar 4.12 <i>Class</i> Diagram	51
Gambar 4.13 Tampilan <i>Menu Utama User</i>	53
Gambar 4.14 Tampilan <i>Admin Login</i>	54
Gambar 4.15 Tampilan <i>Menu Maps</i>	55
Gambar 4.16 Tampilan <i>List Data Pasar</i>	56
Gambar 4.17 Tampilan <i>Detail Data Pasar</i>	57
Gambar 4.18 Tampilan <i>Menu About</i>	58
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Utama <i>Admin</i>	59
Gambar 4.20 Tampilan Tambah Data Pasar	60
Gambar 4.21 Tampilan <i>Update Data</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Izin Survey Pasar Tradisional

