

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUSEN DAN PINTU
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
PENJUALAN SECARA ONLINE DI BERKAH JAYA KUSEN**

SKRIPSI

Oleh :

RIZAL RINALDI

201510225037



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Kusen dan Pintu
Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan
Secara Online Di Berkah Jaya Kusen

Nama Mahasiswa : Rizal Rinaldi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225037

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik

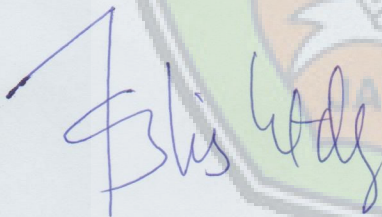
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Juli 2019

Bekasi, 23 Juli 2019

MENYETUJUI,

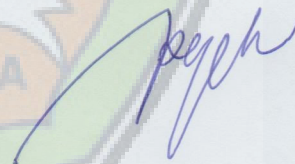
Pembimbing I

Pembimbing II



Mukhlis, S.Kom., MT

NIDN. 0312116802



Sri Rejeki, S.Kom., M.M

NIDN. 0320116609

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Kusen Dan Pintu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan Secara Online Di Berkah Jaya Kusen

Nama Mahasiswa : Rizal Rinaldi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225037

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 JULI 2019

Bekasi, 23 Juli 2019

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Hadi Kuswara, S.Kom., M.Kom

NIDN 0421036602

Penguji 1 : Sugiyatno, S.Kom., M.Kom

NIDN 0313077206

Penguji 2 : Mukhlis, S.Kom., MT

NIDN 0312116802

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

Sugiyatno, S.Kom., M.Kom

NIDN 0313077206

Dekan

Fakultas Teknik

Ismaniah., S.Si., MM

NIDN 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul Sistem Informasi Penjualan Kusn dan Pintu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan secara Online Di BERKAH JAYA KUSEN, ini 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 mempublikasikanya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 23 juli 2019

Yang Membuat Pernyataan



Rizal Rinaldi

201510225037

ABSTRAK

Rizal Rinaldi.201510225037. Sistem Informasi Penjualan Kusen dan Pintu Untuk Meningkatkan Penjualan Secara Online Di Berkah Jaya Kusen.

Program S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Aplikasi Penjualan Kusen dan Pintu Online merupakan sebuah perangkat lunak yang dibuat untuk mempermudah cara memesan kusen dan pintu secara online.

Adapun metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan peneliti adalah metode SDLC. Perancangan dan pembuatan sistem menggunakan Android Studio dan MYSQL sebagai Database seluruh modul yang terdapat dalam sistem ini berjalan dengan baik. Hasil dari penelitian ini terciptanya sistem yang dapat membantu toko Berkah Jaya Kusen dalam melakukan pemesanan secara online.

Kata Kunci : Aplikasi,kusen,pintu,android,BERKAH JAYA KUSEN



ABSTRACT

Rizal Rinaldi.201510225037. Frame and Door Sales Information System To Increase Online Sales in Jaya Kusen Blessings.

S1 Informatics Engineering Program, Faculty of Engineering, Bhayangkara University, Greater Jakarta. Online Frame and Door Sales Application is a software that is made to make it easier to order frames and doors online.

The software development method used by researchers is the SDLC method. Designing and creating a system using Android Studio and MYSQL as a database of all modules contained in this system running well. The results of this research are the creation of a system that can help Blessing Jaya Kusen stores in ordering online.

Keywords: Application, frame, door, android, BERKAH JAYA KUSEN



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan dibawah in, mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya:

Nama : Rizal Rinaldi

NPM : 201510225037

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi


Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya atas karya ilmiah yang berjudul :

**“SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUSEN DAN PINTU BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN SECARA ONLINE DI BERKAH JAYA
KUSEN”**

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan demikian saya memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengambil alih medis/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa perlu permintaan ijin dari saya selama masih tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi 23 Juli 2019

Yang menyatakan



Rizal Rinaldi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tugas akhir ini berjudul “Sistem Informasi Penjualan Kusen Dan Pintu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan Secara Online Di Berkah Jaya Kusen” yang merupakan sebagai syarat untuk menyelesaikan akhir program strata 1 yang telah diterapkan di fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penulisan tugas akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

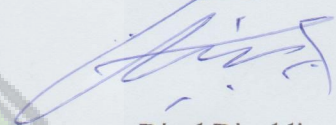
1. Irjen Pol. (Purn) Dr. Bambang Karsono, SH., MM Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2. Ibu Ismaniah, S.Si., MM Selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
3. Bapak Sugiyatno, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
4. Bapak Mukhlis, ST, MT Selaku Dosen pembimbing Teknik Penulisan dan Program Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
5. Ibu Sri Rejeki, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen pembimbing Teknik Penulisan dan Program Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
6. Kedua orang tua serta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Seluruh Dosen Universitas Bhayangkara Jakarta Raya terutama Dosen pada Program studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Seluruh rekan-rekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya khususnya angkatan 2015/2016.

9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebut persatu yang telah memotivasi, membantu, dan memudahkan penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Bekasi 23 Juli 2019

Penulis



Rizal Rinaldi



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Tempat dan Waktu Penelitian.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6

2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Teori Pendukung.....	7
2.2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.3 Pengertian Informasi.....	11
2.4 Pengertian Sistem Informasi.....	12
2.5 Aplikasi Pendukung.....	12
2.5.1 Android.....	12
2.5.2 MySQL.....	13
2.5.3 XAMPP.....	13
2.5.4 Android Studio.....	13
2.5.5 DataBase.....	13
2.5.6 JSON.....	14
2.5.7 Volley.....	14
2.6 Pertumbuhan E-Commerce.....	14
2.7 Metode Pengembangan Sistem Model SDLC.....	16
2.8 UML (Unified Modeling Language).....	19
2.8.1 Class Diagram.....	20
2.8.2 Use Case Diagram.....	20
2.8.3 Activity Diagram.....	22
2.8.4 Sequence Diagram.....	23
2.9 Kerangka Pemikiran.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25

3.1 Objek Penelitian.....	25
3.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya Berkah Jaya Kusen.....	25
3.1.2 struktur Berkah jaya Kusen.....	26
3.1.3 Keterangan Struktur.....	26
3.1.4 Uraian Tugas.....	26
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	28
3.2.1 Observasi.....	28
3.2.2 Wawancara.....	28
3.2.3 Kepustakaan.....	28
3.3 Metode Kuesioner(Angket).....	29
3.3.1 Angket/Kuesioner Sebelum Perancangan Aplikasi.....	29
3.3.2 Hasil Perhitungan.....	30
3.4 Analisa Kebutuhan Sistem.....	34
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.5 Analisa Sistem Berjalan.....	34
3.5.1 Analisa Masalah.....	35
3.5.2 Alternatif Pemecahan Masalah.....	36
3.5.3 Tujuan Perancangan Sistem.....	36
3.6 Analisa Usulan Sistem.....	36
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI.....	39
4.1 Penggunaan Sistem.....	39
4.2 Metode Pengembangan Sistem.....	39
4.2.1 Fase Perancangan Syarat-Syarat.....	39

4.2.2 Mengidentifikasi fitur-fitur Aplikasi.....	39
4.2.3 Kebutuhan Fitur-fitur Aplikasi.....	40
4.3 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	40
4.3.1 Penentuan Actor.....	40
4.3.2 Perancangan use case.....	42
4.3.3 Perancangan <i>Use Case Scenario</i>	42
4.3.4 Perancangan <i>Use Case Scenario Login</i>	43
4.3.5 Perancangan <i>Usecase Scenario Splash Screen</i>	44
4.3.6 <i>Activity Diagram</i>	45
4.3.7 <i>Squence Diagram</i>	51
4.3.8 <i>Class Diagram</i>	55
4.4 Perancangan User Interface.....	56
4.4.1 Implementasi.....	59
4.6 Kelemahan Sistem.....	61
4.5 Keunggulan Sistem.....	61
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka dari Beberapa Jurnal.....	6
Tabel 2.2 definisi sistem secara fisik.....	8
Tabel 2.3 Simbol Diagram Kelas.....	20
Tabel 2.4 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.5 Simbol diagram aktivitas.....	22
Tabel 2.6 Simbol Diagram sequence.....	23
Tabel 3.1 Nilai jawaban kuesioner.....	31
Tabel 3.2 Jumlah jawaban kuesioner.....	31
Tabel 3.3 presentase nilai.....	32
Tabel 3.4 perhitungan Presentase Nilai.....	33
Tabel 4.1 Penentuan <i>Actor</i>	39
Tabel 4.2 Daftar Diagram Use Case.....	40
Tabel 4.3 <i>Use Case Login</i>	42
Tabel 4.4 <i>Use Case Splash Screen</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertumbuhan E-Commerce.....	1
Gambar 2.1 Karakteristik sistem.....	11
Gambar 2.2 SDLC.....	17
Gambar 2.3 KerangkaPemikiran.....	24
Gambar 3.1 Struktur Berkah Jaya Kusen.....	26
Gambar 3.2 Responden.....	33
Gambar 3.3 flowmap sistem berjalan pada Berkah Jaya Kesen.....	35
Gambar 3.4 flowmap Usulan Sistem.....	36
Gambar 4.1 use case diagram.....	41
Gambar 4.2 Activity Admin.costemers dan pemilik Toko.....	44
Gambar 4.3 Activity Login.....	45
Gambar 4.4 Activity Diagram Input Data Kusen.....	46
Gambar 4.5 Hapus Data Kusen.....	47
Gambar 4.6 Activity Diagram input Data Transaksi.....	48
Gambar 4.7 Activity Diagram hapus Data Transaksi.....	49
Gambar 4.8 Activity Diagram Update Data Transaksi.....	50
Gambar 4.9 Sequence Diagram Admin.....	51
Gambar 4.10 Sequence Diagram Aktivitas Admin.....	52
Gambar 4.11 Sequence Diagram Login.....	53
Gambar 4.12 Sequence Diagram Laporan.....	54
Gambar 4.13 Class Diagram.....	55
Gambar 4.14 Halaman Login.....	55

Gambar 4.15 Halaman Menu.....	56
Gambar 4.16 Halaman Menu pilihan jenis kayu.....	56
Gambar 4.17 Halaman Menu dan harga.....	57
Gambar 4.18 Halaman Login.....	58
Gambar 4.19 Halaman Menu.....	58
Gambar 4.20 Halaman Menu Jenis Kayu.....	59
Gambar 4.21 Halaman Hitung harga.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Surat pengantar Penelitian Kartu bimbingan skripsi

Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian Pengambilan Data

Plagiarism

Biodata Mahasiswa

Hasil Wawancara

Hasil Kuesioner

Kartu Bimbingan

