

ABSTRAKSI

PT.Sunone merupakan perusahaan *supplier* ayam yang saat ini memiliki sistem pemasaran yang cukup luas. Namun sayangnya, perusahaan ini masih melakukan teknik pemasaran secara *manual*, meskipun pengelolaan sistem perusahaan sebagian sudah dibantu dengan aplikasi. Oleh karena itu, PT.Sunone memerlukan sebuah aplikasi untuk meningkatkan penjualan. Untuk membantu perusahaan dalam kemudahan melakukan transaksi jual beli produk dan memperluas pemasaran, maka akan dibuat teknologi *mobile* melalui aplikasi penjualan berbasis android. Aplikasi ini dapat menangani penjualan barang, sistem *approval*, promosi, menangani keluhan *customer*, memberikan pesan, *history* penjualan, dan lain lain sehingga *customer* dapat lebih diperhatikan. Aplikasi sudah berhasil dikembangkan dan dilakukan uji coba menggunakan metode *black box testing*. Dalam aplikasi ini sudah menangani keperluan PT.Sunone untuk mengembangkan perusahaan dalam bidang penjualan. *Customer* dapat melakukan transaksi jual beli dengan cara *mobile*. Hasil pengujian membuktikan bahwa *customer* dapat melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun tanpa harus menggunakan telepon atau komputer. *Owner* dapat melihat *customer* mana saja yang sudah melakukan *order*, pembayaran, komplain, dan dapat membatasi jumlah penjualan sesuai *customer* yang melakukan pembelian.

Kata kunci: Android, Aplikasi Penjualan, *mobile*

ABSTRACT

PT.Sunone is the chicken supplier factory that have extensive marketing system. But this factory still do the marketing manually, although the system management has already helped by application. PT.Sunone need an application to increase the sale. For help the factory in operating the transaction product and expand the marketing, mobile technology have to be built in sales application based on android. This application can handle selling item, approval system, promotion, handle customer complaint, give a message, selling history, etc, so customer will feel more comfortable.

This application have succesfully developed and tested by blackbox testing. This application have provide PT.Sunone it can develope better. Customer can do transaction with mobile so customer can do it anywhere and anytime without personal computer. This application help owner too. Owner can see which customer have finished the order, payment, complaint, and can limit the sale from the customer

Keywords: Android, Selling Application, mobile

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	viii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ix
ABSTRAKSI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
Simbol.....	xvi
Deskripsi.....	xvi
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Pembahasan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Pembahasan.....	2
BAB II KAJIAN TEORI.....	4
2.1 Sistem Informasi.....	4
2.2 <i>Software Engineering</i>	4
2.3 Aplikasi.....	5
2.4 Penjualan.....	5
2.5 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	6
2.5.1 Komponen <i>ERD</i>	6
2.6 <i>Flowchart</i>	8
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.7.1 Diagram UML.....	9
2.7.1.1 Use Case Diagram.....	10
2.7.1.2 Activity Diagram.....	10
2.7.1.3 Class Diagram.....	11

2.7.1.3.1 Class	11
2.7.1.3.2 Class Relationship	12
2.8 <i>Android</i>	12
2.8.1 Arsitektur <i>Android</i>	13
2.8.1.1 Linux Kernel	13
2.8.1.2 Libraries	13
2.8.1.3 Android Runtime	14
2.8.1.4 Anatomi Aplikasi <i>Android</i>	15
2.8.1.5 Sifat <i>Android</i>	15
2.8.1.6 Tipe Aplikasi <i>Android</i>	15
2.8.1.7 Siklus Hidup Aplikasi <i>Android</i>	16
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	17
3.1 Analisis	17
3.2 Gambaran Keseluruhan	19
3.2.1 Persyaratan antarmuka eksternal	19
3.2.2 Antarmuka dengan pengguna	20
3.2.2.1 <i>Use Case</i>	20
3.2.2.2 <i>Use Case Scenario</i>	21
3.2.2.3 <i>Activity Diagram</i>	23
3.2.3 Antarmuka perangkat keras	27
3.2.4 Antarmuka perangkat lunak	27
3.3 ERD	28
3.3 <i>Desain Antar Muka</i>	32
BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK	38
4.1 Tampilan program	38
4.1.1 Tampilan Halaman <i>Login</i>	38
4.1.2 Tampilan <i>Menu Utama Customer</i>	39
4.1.3 Tampilan <i>Order Barang Customer</i>	40
4.1.4 Tampilan <i>StatusOrder Customer</i>	42
4.1.5 Tampilan <i>Pesan Masuk Customer</i>	43
4.1.6 Tampilan <i>Konfirmasi Customer</i>	45
4.1.7 Tampilan <i>Status Konfirmasi Customer</i>	46
4.1.8 Tampilan <i>HistoryCustomer</i>	47
4.1.9 Tampilan <i>Info Produk Customer</i>	47

4.1.10 Tampilan Komplain <i>Customer</i>	49
4.1.11 Tampilan Menu Utama <i>Owner</i>	50
4.1.12 Tampilan Daftar <i>OrderOwner</i>	52
4.1.13 Tampilan Daftar Konfirmasi <i>Owner</i>	53
4.1.15 Tampilan Komplain <i>Owner</i>	55
4.1.16 Tampilan Kirim pesan <i>Owner</i>	56
4.2 Database Diagram	58
4.3 Struktur <i>Menu</i>	59
4.3.1 Struktur <i>Menu Owner</i>	59
BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	61
5.1 <i>Form Login</i>	61
5.2 <i>Form Menu Utama Customer</i>	62
5.3 <i>Form Order Barang Customer</i>	62
5.4 <i>Form Status Order Customer</i>	62
5.5 <i>Form Pesan Masuk Customer</i>	63
5.6 <i>Form Konfirmasi Customer</i>	63
5.7 <i>Form Status Konfirmasi Customer</i>	63
5.8 <i>Form History Customer</i>	64
5.9 <i>Form Info Produk</i>	64
5.10 <i>Form Komplain Customer</i>	64
5.11 <i>Form Menu Utama Owner</i>	65
5.12 <i>Form Daftar OrderOwner</i>	65
5.13 <i>Form Daftar Konfirmasi Owner</i>	66
5.14 <i>Form Daftar Lunas Owner</i>	66
5.15 <i>Form Komplain Owner</i>	66
5.16 <i>Form Kirim Pesan</i>	67
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	69
6.1 Kesimpulan	69
6.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Login</i>	21
Tabel 3.2 <i>Order</i> Barang	21
Tabel 3.3 <i>Status</i> Barang	21
Tabel 3.4 Kirim Pesan.....	21
Tabel 3.5 Konfirmasi	22
Tabel 3.6 Konfirmasi	22
Tabel 3.7 Data Lunas	22
Tabel 3.8 Produk	22
Tabel 3.10 Komplain.....	23
Tabel 3.8 Tabel Transaksi	29
Tabel 3.9 Transaksi Detail	30
Tabel 3.10 Produk	30
Tabel 3.11 User	31
Tabel 3.12 Rekening	31
Tabel 3.13 Pesan	31
Tabel 3.14 Komplain.....	31
Tabel 3.15 Konfirmasi	32
Tabel 5.1. Tabel <i>Error Handling Login</i>	62
Tabel 5.2. Tabel <i>Error Handling Menu Utama Customer</i>	63
Tabel 5.3 Tabel <i>Error Handling Order Barang Customer</i>	63
Tabel 5.4 . Tabel <i>Error Handling Order Customer</i>	64
Tabel 5.5 Tabel <i>Error Handlin gPesan Masuk Customer</i>	64
Tabel 5.6 Tabel <i>Error Handling Konfirmasi Customer</i>	64
Tabel 5.7 Tabel <i>Error Handling Konfirmasi Customer</i>	65
Tabel 5.8 Tabel <i>Error Handling Jenis History Customer</i>	65
Tabel 5.9 Tabel <i>Error Handling Info Produk</i>	65
Tabel 5.10 Tabel <i>Error HandlingKomplain Customer</i>	65
Tabel 5.11 Tabel <i>Error Handling MenuUtama Owner</i>	66
Tabel 5.12 Tabel <i>Error Handling Daftar Order Owner</i>	66
Tabel 5.13 Tabel <i>Error Handling Daftar Konfirmasi Owner</i>	67

Tabel 5.14 Tabel <i>Error Handling</i> Daftar Lunas Owner	67
Tabel 5.15 Tabel <i>Error Handling</i> Komplain Owner	67
Tabel 5.16 Tabel <i>Error Handling</i> Kirim Pesan	68

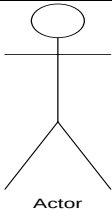
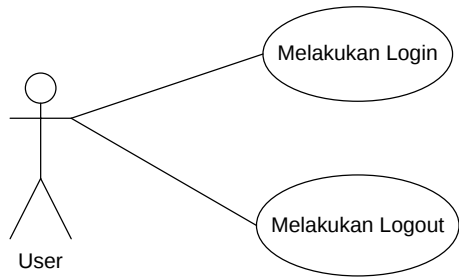
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 One to one	7
Gambar 2.2 One to many	7
Gambar 2.3 Many to one	7
Gambar 2.4 Many to many	8
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	18
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3.3 Activity Diagram Login	23
Gambar 3.4 Activity Diagram Order Barang	24
Gambar 3.5 Aktivitas Pengolahan Data Customer	25
Gambar 3.6 Activity Diagram Kirim Pesan	25
Gambar 3.7 Activity Diagram konfirmasi	26
Gambar 3.8 Activity Diagram Pengolahan Data Produk	27
Gambar 3.9 Activity Diagram Data Lunasr	27
Gambar 3.10 Activity Diagram Data Pesanan	27
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Komplain	28
Gambar 3.12 <i>ERD</i>	29
Gambar 3.13 Form login	33
Gambar 3.14 <i>Form Menu Utama Customer</i>	34
Gambar 3.15 <i>Form Menu Utama Owner</i>	35
Gambar 3.16 Form Atur Produk	36
Gambar 3.17 Form komplain	37
Gambar 4.1 <i>Login</i>	39
Gambar 4.2 <i>Menu Utama Customer</i>	40
Gambar 4.3 <i>Order Barang Customer</i>	41
Gambar 4.4 database transaksi	42
Gambar 4.4 <i>status order customer</i>	43
Gambar 4.5	44
Gambar 4.6 <i>Database Pesan</i>	45
Gambar 4.7 Konfirmasi <i>Customer</i>	46
Gambar 4.8 Database konfirmasi	47

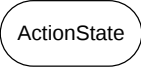
Gambar 4.9 <i>Info Produk Customer</i>	49
Gambar 4.10 Database produk.....	50
Gambar 4.11 <i>Komplain Customer</i>	50
Gambar 4.12 Database komplain	51
Gambar 4.13 <i>Menu Utama Owner</i>	52
Gambar 4.14 Daftar <i>Order Owner</i>	53
Gambar 4.15 <i>Komplain owner</i>	56
Gambar 4.16 Kirim pesan <i>owner</i>	57
Gambar 4.17 Atur Produk <i>Owner</i>	58
Gambar 4.18 Database Diagram	59
Gambar 4.19 Struktur Menu <i>Owner</i>	60
Gambar 4.20 Struktur Menu Customer.....	61

DAFTAR SIMBOL

Berikut ini adalah simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<i>Actors</i> berguna untuk menggambarkan pengguna suatu sistem yang dapat berupa orang maupun sistem lainnya.
	<i>UseCase</i> merupakan kegiatan yang dilakukan oleh <i>actor</i> dalam sistem
	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang terlibat dalam suatu <i>use case diagram</i> .

Berikut ini adalah simbol *Activity Diagram*

	Komponen ini ditujukan untuk menyatakan proses apa yang dilakukan sistem.
	Komponen ini menyatakan kondisi apa yang terjadi.
	Komponen ini menyatakan arah proses yang akan berlanjut.
	Komponen ini menunjukkan kondisi awal sebelum memulai aktivitas.
	Komponen ini menunjukkan kondisi akhir setelah terjadi aktivitas.

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4.1	45
Kode <i>program</i> 4.2	46
Kode <i>Program</i> 4.3.....	47
Kode <i>Program</i> 4.4.....	48
Kode <i>program</i> 4.5	50
Kode <i>program</i> 4.6	52
Kode <i>program</i> 4.7	53
Kode <i>Program</i> 4.8.....	53
Kode <i>Program</i> 4.9.....	54
Kode <i>Program</i> 4.10.....	56
Kode <i>Program</i> 4.11.....	57
Kode <i>Program</i> 4.12.....	59
Kode <i>Program</i> 4.13.....	59
Kode <i>Program</i> 4.14.....	60
Kode <i>Program</i> 4.15.....	62
Kode <i>program</i> 4.16	63
Kode Program 4.17	64