

ABSTRAK

Lelang merupakan proses membeli dan menjual barang atau jasa dengan cara menawarkan kepada penawar, menawarkan tawaran lebih tinggi, dan kemudian menjual barang kepada penawar harga tertinggi. Aplikasi lelang ini adalah sebuah wadah untuk penjual maupun pembeli yang ingin melakukan lelang tanpa harus datang ke tempat pelelangan dan dapat dilakukan secara *online*. Barang yang dijual di aplikasi untuk saat ini adalah kendaraan bermotor karena penjual berasal dari bank. Aplikasi ini juga dibuat dalam aplikasi *mobile android* yang umum digunakan oleh masyarakat. Hasil akhir dari aplikasi ini akan dibagikan untuk beberapa tester untuk diuji apakah aplikasi ini berjalan dengan benar atau tidak.

Kata kunci: *Android*, Lelang, *Mobile*, Penawaran



ABSTRACT

Auction is a process to buy or sell goods or services in a way to offer to bidder, offer a higher offer and then sell a goods to the highest bidder. This auction application is a place for seller or buyer who want to do an auction without have to come to an auction place and can do the auction by online. This application is just selling motorcycle because the seller just from bank. This application created in mobile android application which is coomon used by people. The final result of this application will share to some tester to be tested whether this application is running correctly or not.

Keywords: Android, Auction, Bidder, Mobile



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Sumber Data.....	3
1.6 Sistematika Penyajian	3
BAB 2 KAJIAN TEORI	5
2.1 Lelang.....	5
2.2 Business Process Model and Notation	5
2.3 Entity Relationship Diagram.....	6
2.4 Unified Modeling Language	6
2.5 Android	6
2.6 Model View Presenter (MVP)	6

2.7 Web Services.....	7
2.8 Restful API.....	7
2.9 Material Design Guidelines.....	7
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	8
3.1 Proses Bisnis	8
3.2 BPMN	8
3.3 Rancangan Basis Data.....	10
3.2.1 Entity Relationship Diagram	11
3.4 Analisis UML.....	14
3.5 Activity Diagram.....	15
3.6 User Interface Diagram.....	20
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	27
4.1 Halaman Awal.....	27
4.2 Halaman Login.....	28
4.3 Halaman Register	29
4.4 Halaman Home.....	30
4.5 Halaman Lelang	31
4.6 Halaman Lelang dan Melakukan Bid.....	32
4.7 Halaman History	33
4.8 Halaman Profile	34
4.9 Halaman Tambah Saldo	35
4.10 Halaman Home Admin	36
4.11 Halaman Barang Detail Admin.....	37
4.12 Halaman Tambah Barang.....	38
4.13 Halaman Tambah Barang.....	39
4.14 Halaman <i>E-mail</i>	40

BAB 5 PENGUJIAN	41
5.1 Pengujian Fungsionalitas Halaman Login	41
5.2 Pengujian Fungsionalitas Halaman Register.....	42
5.3 Pengujian Fungsionalitas Halaman Home	43
5.4 Pengujian Fungsionalitas Halaman Barang Lelang	43
5.5 Pengujian Fungsionalitas Halaman History	44
5.6 Pengujian Fungsionalitas Halaman Profile	45
5.7 Pengujian Fungsionalitas Halaman Tambah Saldo.....	45
5.8 Pengujian Fungsionalitas Halaman Home Admin	45
5.9 Pengujian Fungsionalitas Halaman Barang Lelang Admin	46
5.10 Pengujian Fungsionalitas Halaman Tambah Barang Admin	46
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	48
6.1 Simpulan	48
6.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN A PROSES LELANG	A-1

DAFTAR GAMBAR

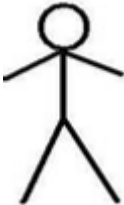


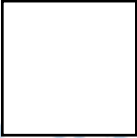





Gambar 2.1 Perbedaan MVC dan MVP.....	6
Gambar 3.1 Proses Lelang	9
Gambar 3.2 Rancangan Basis Data	10
Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram	11
Gambar 3.4 Use Case	14
Gambar 3.5 Activity Diagram Log In	15
Gambar 3.6 Activity Diagram Membuat Lelang	16
Gambar 3.7 Activity Diagram Melakukan Tawaran.....	17
Gambar 3.8 Activity Diagram Deposit	18
Gambar 3.9 Activity Diagram Melakukan Pembayaran	19
Gambar 3.10 Activity Diagram Menerima Pembayaran.....	20
Gambar 3.11 User Interface Log In	21
Gambar 3.12 User Interface Home/Lelang	22
Gambar 3.13 User Interface Tawaran	23
Gambar 3.14 User Interface History	24
Gambar 3.15 User Interface Profile	25
Gambar 3.16 User Interface Mulai Lelang	26
Gambar 4.1 Halaman Awal.....	27
Gambar 4.2 Halaman Login	28
Gambar 4.3 Halaman Register	29
Gambar 4.4 Halaman Home.....	30
Gambar 4.5 Halaman Lelang	31
Gambar 4.6 Melakukan Bid	32
Gambar 4.7 Halaman History	33
Gambar 4.8 Halaman Profile.....	34
Gambar 4.9 Halaman Tambah Saldo	35
Gambar 4.10 Halaman Home Admin.....	36
Gambar 4.11 Halaman Barang Detail Admin	37
Gambar 4.12 Halaman Tambah Barang	38
Gambar 4.13 Halaman Approve Balance.....	39

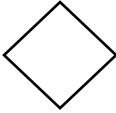



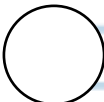
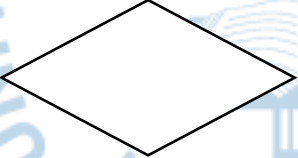


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Auction Models.....	12
Tabel 3.2 Tabel User Models	12
Tabel 3.3 Tabel Auction Bid Models	13
Tabel 3.4 Tabel Auction Image Models.....	13
Tabel 5.1 Tabel pengujian halaman login	41
Tabel 5.2 Tabel pengujian halaman register	42
Tabel 5.3 Tabel pengujian halaman home	43
Tabel 5.4 Tabel pengujian halaman barang lelang.....	43
Tabel 5.5 Tabel pengujian halaman history	44
Tabel 5.6 Tabel pengujian halaman profile.....	45
Tabel 5.7 Tabel pengujian halaman tambah saldo	45
Tabel 5.8 Tabel pengujian halaman home admin	45
Tabel 5.9 Tabel pengujian halaman barang lelang admin.....	46
Tabel 5.10 Tabel pengujian tambah barang admin	46

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
UML		Aktor	Jenis orang yang berinteraksi dengan sistem. Actor hanya berinteraksi dengan use case tetapi tidak memiliki kontrol atas use case.
		Use Case	Adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
		Association	Menghubungkan link antar element.
		Sistem	Yaitu ruang lingkup sistem itu sendiri
		Decisions points	Menambahkan titik keputusan pada aliran kerja
		Start	Menandakan awal mula alur
		End	Menandakan akhir alur
		Start	Menandakan awal mula dari alur
BPMN		Activity	Proses yang akan dilakukan

		Gateway	Mengontrol saat akan terjadinya dua proses yang akan dilakukan
		Pool	Sebagai wadah untuk menampung proses yang akan terjadi
		End	Menandakan akhir dari sebuah proses
ERD		Entitas	Segala sesuatu yang dapat digambarkan oleh data
		Atribut	Merupakan pendeskripsian karakteristik dari entitas
		Relasi	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.