

## ABSTRAK

Saat ini .aplikasi mobile sangat gencar muncul pada telepon genggan berbasis *android* dengan adanya aplikasi android akan memudahkan pengguna melakuakn sesuatu dimana saja dan kapan saja. Sedangkan bisnis busana biasanya dilakukan dengan membuka butik baju, pembelian pun dilakukan pada butik dengan memilih baju yang diinginkan lalu mekalukan pembayaran melalui kasir dengan adanya E-Commerce maka waktu yang dibutuhkan untuk pergi ke butik digunakan untuk hal lain. Dengan adanya perangkat yang bias dibawa keamana saja maka akan tercipta sebuah aplikasi E-Commerce untuk sebuah toko baju berbasis *android*. Jumpsuits merupakan aplikasi E-Commerce berbasis android yang menangani pembelian baju pada toko baju, dengan UI yang menarik serta penggunaan yang mudah. Dalam aplikasi ini user dapat melihat history order, melakuan checkout dan memasukan kedalam keranjang. Aplikasi ini mempunyai alur bisnis seperti, untuk melakukan pemesanan pengguna harus mendaftarkan terlebih dahulu, lalu melakukan profiling. Untuk melakukan pemesanan user hanya perlu satu cara saja, yaitu mencari barang yang dipesan, lalu memasukannya dalam keranjang, terakhir melakukan checkout dan terakhir melakukan pembayaran kepada nomor yang ditransfer. Lalu barang akan dikirimkan kepada user.

Kata kunci: penjualan, pembelian, laopran.



## ABSTRACT

*At this time, mobile applications are very intensively appearing on Android-based mobile phones with the Android application will make it easy for users to do something anywhere and anytime. While the fashion business is usually done by opening a clothing boutique, purchases are also done at the boutique by selecting the desired clothes and then making payments through the cashier with the existence of E-Commerce, the time needed to go to the boutique is used for other things. With the existence of devices that can be brought anywhere, an E-Commerce application for an Android-based clothing store will be created. Jumpsuits is an Android-based E-Commerce application that handles clothes purchases at clothing stores, with an attractive UI and easy use. In this application the user can view order history, do checkout and put it in the basket. This application has a business flow such as, to place an order the user must register first, then do profiling. To place an order the user only needs one method, which is to find the items ordered, then put them in the basket, last do a checkout and finally make a payment to the transferred number. Then the goods will be sent to the user.*

*Keywords: order, buy, report.*



# 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 .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG .....	xvi
DAFTAR SINGKATAN .....	xviii
DAFTAR ISTILAH .....	xix
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 .....	4
BAB 2 KAJIAN TEORI .....	5
2.1 Dasar Teori Menurut Ilmu .....	5
2.2 <i>Android</i> .....	5
2.3 <i>Object Oriented Programming (OOP)</i> .....	5
2.4 <i>Web Service</i> .....	6

2.5 Java .....	7
2.6 JSON ( <i>Javascript Object Notation</i> ) .....	7
2.7 PHP .....	8
2.8 HTML ( <i>Hypertext Markup Language</i> ) .....	8
2.9 Cascading Style sheets ( <i>CSS</i> ) .....	9
2.10 Flowchart (Bagan Alir) .....	9
2.11 Basis Data .....	10
2.12 Unified Modelling Language ( <i>UML</i> ) .....	11
2.12.1 Diagram Use Case .....	11
2.12.2 Diagram Activity .....	12
2.13 Entity Relationship Diagram ( <i>ERD</i> ) .....	13
2.14 MySQL .....	15
2.15 Black-bok Testing .....	15
<b>BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>17</b>
3.1 FlowChart .....	17
3.1.1 FlowChart Proses Penjualan .....	17
3.1.2 FlowChart Pembelian .....	19
3.2 Entity Relation Diagram ( <i>ERD</i> ) .....	21
3.2.1 Transformasi <i>ERD</i> Kedalam Tabel .....	23
3.2.1.1 Tabel Pemesanan .....	23
3.2.1.2 Tabel Detail_Pemesanan .....	23
3.2.1.3 Tabel Konfirmasi_Pembayaran .....	23
3.2.1.4 Tabel User .....	23
3.2.1.5 Tabel Stok .....	24
3.2.1.6 Tabel Size .....	24
3.2.1.7 Tabel Kategori .....	24

3.2.1.8 Tabel Gambar .....	24
3.2.1.9 Tabel Barang .....	24
3.2.1.10 Tabel Pembelian.....	24
3.2.1.11 Tabel Detail_Pembelian .....	25
3.2.1.12 Tabel Supplier .....	25
3.3 Use Case .....	26
3.3.1 Sub Use Case Authenticate .....	27
3.3.2 Sub Use Case Kelola Barang .....	28
3.3.3 Sub Use Case Transaksi Online.....	29
3.3.4 Sub Use Case Kelola Pembelian.....	31
3.3.5 Sub Use Case Kelola Invoice.....	32
3.4 Activity Diagram .....	32
3.4.1 Activity Diagram Login .....	33
3.4.2 Activity Diagram Register .....	34
3.4.3 Activity Diagram Logout .....	35
3.4.4 Activity Diagram Home .....	36
3.4.5 Activity Diagram Katalog.....	37
3.4.6 Activity Diagram Keranjang.....	38
3.4.7 Activity Diagram Manipulasi Keranjang.....	39
3.4.8 Activity Diagram Checkout .....	40
3.4.9 Activity Diagram Order.....	41
3.4.10 Activity Diagram Pembayaran.....	42
3.4.11 Activity Diagram View Product.....	43
3.4.12 Activity Diagram Insert Product .....	44
3.4.13 Activity Diagram Update Product.....	45
3.4.14 Activity Diagram Delete Productt .....	46

3.4.15	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan .....	47
3.4.16	<i>Activity Diagram</i> Barang Sampai .....	48
3.4.17	<i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian .....	49
3.4.18	<i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	50
3.4.19	<i>Activity Diagram</i> Masukan No. Resi.....	51
3.4.20	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan .....	52
3.5	Rancangan Antamuka .....	53
3.5.1	Tampilan <i>Login</i> Pengguna .....	53
3.5.2	Tampilan Registrasi .....	54
3.5.3	Tampilan <i>Home</i> .....	55
3.5.4	Tampilan Katalog.....	56
3.5.5	Tampilan Detail Barang .....	57
3.5.6	Tampilan Keranjang.....	58
3.5.7	Tampilan Pemesanan .....	59
3.5.8	Tampilan Pembayaran.....	60
3.5.9	Tampilan Status Pemesanan.....	61
3.5.10	Tampilan Detail Status Pemesanan.....	62
3.5.11	Tampilan <i>Profile</i> .....	63
3.5.12	Tampilan <i>Login</i> Pemilik Toko .....	64
3.5.13	Tampilan Data Barang .....	65
3.5.14	Tampilan Kelola Barang .....	66
3.5.15	Tampilan Laporan .....	67
3.5.16	Tampilan Konfirmasi Pembayaran .....	68
3.5.17	Tampilan Ganti Status.....	69
3.5.18	Tampilan Pembelia.....	70
BAB 4 IMPLEMENTASI.....		71

4.1 Tampilan Pengguna.....	71
4.1.1 Tampilan Login.....	71
4.1.2 Tampilan <i>Register</i> .....	72
4.1.3 Tampilan Home.....	73
4.1.4 Tampilan <i>Search</i> .....	74
4.1.5 Tampilan Katalog.....	75
4.1.6 Tampilan Detail Barang .....	76
4.1.7 Tampilan Tambah Ke Keranjang .....	77
4.1.8 Tampilan Keranjang.....	78
4.1.9 Tampilan <i>Checkout</i> .....	79
4.1.10 Tampilan <i>Order</i> .....	80
4.1.11 Tampilan <i>Detail Order</i> .....	81
4.1.12 Tampilan Pembayaran.....	82
4.1.13 Tampilan Hasil Pembayaran .....	83
4.1.14 Tampilan <i>Profile</i> .....	84
4.1.15 Tampilan Barang Sudah Diterima.....	85
4.1.16 Tampilan <i>Notifikasi</i> .....	86
4.2 Tampilan <i>Admin</i> .....	87
4.2.1 Tampilan Login.....	87
4.2.2 Tampilan Data Barang .....	88
4.2.3 Tampilan Masukan Barang .....	88
4.2.4 Tampilan Mengubah Barang.....	89
4.2.5 Tampilan Hapus Barang.....	89
4.2.6 Tampilan Laporan Penjualan .....	90
4.2.7 Tampilan Laporan Penjualan Detail.....	90
4.2.8 Tampilan Konfirmasi Pembayaran .....	91

4.2.9 Tampilan Ganti Status.....	91
4.2.10 Tampilan Tambah Nomor Resi.....	92
4.2.11 Tampilan Tambah Pembelian.....	93
4.2.12 Tampilan Daftar Supplier.....	93
4.2.13 Tampilan Tambah Supplier.....	94
4.2.14 Tampilan <i>Edit</i> Data Supplier.....	94
4.2.15 Tampilan <i>Delete</i> Daftar Supplier .....	95
<b>BAB 5 PENGUJIAN .....</b>	<b>96</b>
5.1 Pengujian Halaman Pengguna.....	96
5.1.1 Pengujian Halaman <i>Login</i> .....	96
5.1.2 Pengujian Halaman <i>Register</i> .....	96
5.1.3 Pengujian Halaman <i>Home</i> .....	97
5.1.4 Pengujian Halaman Detail Barang.....	97
5.1.5 Pengujian Halaman <i>Cart</i> .....	98
5.1.6 Pengujian Halaman <i>Order</i> .....	98
5.1.7 Pengujian Halaman Produk.....	99
5.1.8 Pengujian Halaman Laporan.....	99
5.1.9 Pengujian Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	100
<b>BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>101</b>
6.1 Simpulan .....	101
6.2 Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN A NAMA LAMPIRAN.....</b>	<b>A-1</b>
<b>LAMPIRAN B NAMA LAMPIRAN.....</b>	<b>B-1</b>
<b>LAMPIRAN C NAMA LAMPIRAN .....</b>	<b>C-1</b>



## DAFTAR GAMBAR






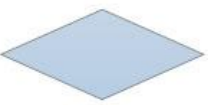




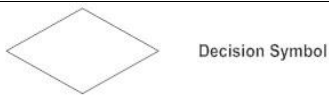
Gambar 2.1 Contoh <i>Flow Diagram</i> .....	10
Gambar 2.2 Contoh diagram ( <i>use case</i> ).....	12
Gambar 2.3 Contoh diagram <i>activity</i> .....	13
Gambar 2.4 Contoh <i>One to One</i> .....	14
Gambar 2.5 Contoh <i>One to Many</i> .....	14
Gambar 2.6 Contoh <i>Many to One</i> .....	15
Gambar 2.7 Contoh <i>Many to Many</i> .....	15
Gambar 3.1 Proses bisnis penjualan .....	18
Gambar 3.2 Proses bisnis pembelian .....	20
Gambar 3.3 <i>ERD</i> .....	22
Gambar 3.4 <i>Use Case</i> Utama .....	26
Gambar 3.5 <i>Use Case Authenticate</i> .....	27
Gambar 3.6 <i>Use Case</i> Kelola Barang.....	28
Gambar 3.7 <i>Use Case</i> Kelola Transaksi online .....	29
Gambar 3.8 <i>Use Case</i> Kelola Pembelian .....	31
Gambar 3.9 <i>Use Case</i> Kelola Invoice .....	32
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Login</i> .....	33
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Register</i> .....	34
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	35
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Home</i> .....	36
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Katalog</i> .....	37
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Produk.....	38
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Manipulasi Keranjang .....	39
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram checkout</i> .....	40
Gambar 4.1 Tampilan <i>Login</i> .....	71
Gambar 4.2 Tampilan <i>Register</i> .....	72
Gambar 4.3 Tampilan <i>Home</i> .....	73
Gambar 4.4 Tampilan <i>Search</i> .....	74
Gambar 4.5 Tampilan Katalog.....	75
Gambar 4.6 Tampilan Detail Barang .....	76





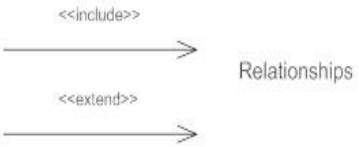
Gambar 4.7 Tampilan Tambah Ke Keranjang .....	77
Gambar 4.8 Tampilan Keranjang .....	78
Gambar 4.9 Tampilan <i>Checkout</i> .....	79
Gambar 4.10 Tampilan <i>Order</i> .....	80
Gambar 4.11 Tampilan <i>Detail Order</i> .....	81
Gambar 4.12 Tampilan Pembayaran .....	82
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Pembayaran .....	83
Gambar 4.14 Tampilan <i>Profile</i> .....	84
Gambar 4.15 Tampilan Barang Sudah Diterima .....	85
Gambar 4.16 Tampilan Detail Notifikasi .....	86
Gambar 4.17 Tampilan <i>Login</i> .....	87
Gambar 4.18 Tampilan Data Barang .....	88
Gambar 4.19 Tampilan Masukan Barang .....	88
Gambar 4.20 Tampilan Mengubah Barang .....	89
Gambar 4.21 Tampilan Hapus Barang .....	89
Gambar 4.22 Tampilan Laporan Penjualan .....	90
Gambar 4.23 Tampilan Laporan Penjualan Detail .....	90
Gambar 4.24 Tampilan Konfirmasi Pembayaran .....	91
Gambar 4.25 Tampilan Ganti Status .....	92
Gambar 4.26 Tampilan Tambah Nomor Resi .....	92
Gambar 4.27 Tampilan Tambah Pembelian .....	93
Gambar 4.28 Tampilan Daftar Supplier .....	93
Gambar 4.29 Tampilan Tambah Supplier .....	94
Gambar 4.30 Tampilan <i>Edit</i> Data Supplier .....	94
Gambar 4.31 Tampilan <i>Delete</i> Daftar Supplier .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pemesanan.....	23
Tabel 3.2 Tabel Detail_Pemesanan.....	23
Tabel 3.3 Tabel Konfirmasi_pembayaran.....	23
Tabel 3.4 Tabel User.....	23
Tabel 3.5 Tabel Stok.....	24
Tabel 3.6 Tabel Size.....	24
Tabel 3.7 Tabel Kategori.....	24
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Halaman Login.....	96
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Halaman Register.....	96
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Halaman <i>Home</i> .....	97
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Halaman Detail Barang.....	97
Tabel 5.5 Tabel Pengujian Halaman Cart.....	98
Tabel 5.6 Tabel Halaman Order.....	99
Tabel 5.7 Tabel Pengujian Halaman Tampilan Produk.....	99
Tabel 5.8 Tabel Pengujian Halaman Tampilan Booking Laporan.....	100

## DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
ERD		Entitas	Objek (dalam artian <i>Object Oriented</i> ) yang merepresentasikan data yang ada di system.
		Relasi	Entitas yang memberi informasi yang sama pada system.
		Atribut	Merupakan kunci atau deskripsi dari sebuah entitas.
		Garis	Garis yang menghubungkan entitas dan atribut
Flowchart		mulai/berhenti	Untuk menandakan mulai atau berhenti sebuah proses, disertai tulisan mulai/berhenti
		pilihan	Menandakan pilihan/cabang untuk selanjutnya melanjutkan proses sesuai pilihan
		dokumen	Menandakan sebuah dokumen
		proses	Sebuah proses dari sebuah sistem/ alur bisnis
Activity		aktifitas	Aktifitas dalam sebuah proses
		alur proses	Penghubung antar aktifitas
		pilihan	Menandakan cabang/pilihan yang akan dilakukan

	 End Point Symbol	Proses selesai	Menandakan bahwa proses telah selesai
Usecase	 Use case	<i>usecase</i>	Menandakan fungsi dalam sistem yang akan dibuat
	 Actor	aktor	Menandakan sebuah pelaku sistem yang akan dibuat
	 System	sistem	Nama sistem atau sistem keseluruhan
	 Relationships	relasi	Hubungan antara aktor dan relasi

Referensi:

Seluruh Notasi/ Lambang berasal dari smartdraw.com [1]

## DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
SI	Sistem Informasi
UML	Unified Modelling Language



## DAFTAR ISTILAH

Admin	Orang – orang yang mengurus hal – hal yang bersifat administrasi
Login	Proses autentikasi sebelum melakukan proses
Register	Pendaftaran berupa data diri kedalam sistem
Input	Bagian dimana tersedia tempat untuk memasukan data untuk selanjutnya diproses
Software	Perangkat lunak
Manual	Proses yang dilakukan dengan proses

