

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN BARANG  
BERBASIS ANDROID PADA SUPERMARKET HYPERMART  
PANGKALPINANG**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



Oleh :

1411500124 MARDIAN DEA FITRI

1411500155 FIRDAUS

1411500212 ERFAN FEBRIANSYAH

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2018/2019**



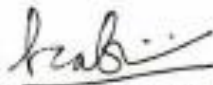
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata I  
Judul : **Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis  
Android Pada Supermarket Hypermart Pangkalpinang**

NIM	NAMA
1. 1411500124	MARDIAN DEA FITRI
2. 1411500155	FIRDAUS
3. 1411500212	ERFAN FEBRIANSYAH

Menyetujui,  
Pembimbing

  
Eza Budi Perkasa, M.Kom.  
NIDN. 0201089201

Pangkalpinang, 09 Januari 2019  
Pembimbing Lapangan,

  
Mardian Dea Fitri  
NIP. 74270

Mengetahui,  
Ketua Program Teknik Informatika  
  
R Burham Ishanto F, S.Si, M.Kom  
NIDN. 0224048003

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTIK

Dinyatakan bahwa :

1. MardianDeaFitri (1411500124)
2. Firdaus (1411500155)
3. ErfanFebriansyah (1411500212)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari 08 Oktober 2018 sampai dengan 08 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : HypermartBTC Pangkalpinang

Alamat : Jl. Ps. Padi, Kec. Girimaya, Kota Pangkalpinang  
Kepulauan Bangka Belitung

Pimpinan/KepalaBagian Perusahaan,  
Pangkalpinang, 08 Januari2019

  
MardianDeaFitri  
NIP. 74270

PT. BANGKA BELITUNG PERKOTA, Tbk.  
Hypermart  
Center 338

## ABSTRAK

*Hypermart merupakan salah satu kategori modern retail di Indonesia yang mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Pemain baru dalam bisnis ritel hypermart terus bertambah sehingga para retailer harus memikirkan cara agar tetap dapat bersaing. Service quality dipercaya sebagai suatu aspek yang memiliki pengaruh yang besar terhadap keputusan konsumen untuk menentukan hypermart yang akan dikunjungi, direkomendasi dan dipilih sebagai tempat untuk melakukan pembelian. Hypemart yang dipilih adalah hypermart yang berada di Pangkalpinang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah konsumen lebih tertarik dan di mudahkan dalam proses pembelian, karena menurut kami tidak banyak orang memiliki waktu untuk berbelanja, jadi disitulah kami merancang aplikasi pemesanan barang melalui android pada supermarket heypermart, kami menggunakan aplikasi xampp dan mysql, dan disini kami menggunakan metode pengembangan sistem prototipe karena pelanggan berpengaruh besar pada pengembangan sistem,serta penerapannya yang mudah digunakan. Dalam mewujudkan apa yang diharapkan pelanggan.*

*Kata Kunci : Android, Informasi Harga Barang,Pemesanan*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktik (KP) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android Pada Supermarket Hypermart Pangkalpinang”

Penyusun menyadari bahwa laporan Kuliah Praktik (KP) ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penyusun terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktik (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun Hs, yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST.,M.scKetua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Eza Budi Perkasa, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid,S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Bapak Kepala Bagian Hypermart BTC Pangkalpinang
7. Seluruh Staff dan Karyawan Hypermart BTC pangkalpinang yang telah membantu dalam melaksanakan Kuliah Praktek.
8. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penyusun baik secara moril maupun materil.

Diharapkan kiranya laporan kuliah praktik ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan kuliah praktik dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 08 Januari 2019

Penyusun

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistemmatika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Pengertian Aplikasi .....	5
2.2 E-commerce .....	6
2.3 Komponen E-commere .....	7
2.4 Andorid .....	8
2.4.1 Pengertian Android .....	8
2.4.2 Kelebihan Android.....	9
2.4.3 Kekurangan Andorid.....	9

2.4.4	Komponen Android.....	9
2.4.5	Versi Android.....	10
2.5	Website.....	16
2.6.	Perangkat Lunak Pendukung.....	16
2.6.1	HTML .....	16
2.6.2	Database .....	17
2.6.3	Adobe Dreamweaver.....	17
2.6.4	PHP .....	18
2.6.5	XAMPP .....	20
2.6.6	MySQL.....	21
2.7	Tinjauan Setudi .....	23
2.7.1	Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	24
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>		<b>25</b>
3.1	Sejarah Hypermart .....	25
3.2	Visi dan Misi Hypermart.....	26
3.3	Strategi Hypermart .....	26
3.4	Tugas dan Wewenang .....	29
3.5	Teknologi Yang Di Gunakan Hypermart .....	30
3.6	Bisnis Proses Pengadaan Barang .....	32
3.6.1	Bisnis Proses Untuk Penjualan Barang .....	32
3.6.2	Flowmap Proses Bisnis Supermarket .....	33
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>34</b>
4.1	Analisis.....	34
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	34
4.3	Sistem Yang Sedang Berjalan .....	34
4.4	Analisis Sistem Yang Di Usulkan .....	36
4.5	Fase Perancangan Aplikasi.....	37

4.6 Perancangan Proses .....	37
4.7 Use Case Diagram .....	38
4.8 Activity Diagram .....	41
4.9 Sequence Diagram .....	43
4.10 Rancangan Layar Menu Awal .....	44
4.11 Menu Daftar Akun .....	45
4.12 From Login .....	46
4.13 Menu Utama .....	47
4.14 Menu Informasi Barang .....	48
4.15 Menu Pemesan Barang .....	49
4.16 Implementasi Program .....	50
4.17 Cara Pengoperasian Aplikasi Berbasis Android .....	50
4.18 Tampilan Halaman .....	51
4.19. Tampilan Halaman Login .....	52
4.19.1 Tampilan Halaman Utama .....	53
4.19.2 Menu Informasi Stock Barsng .....	54
4.19.3 Menu Pemesanan Barang .....	55
4.19.4 Menu Tampilan Awal .....	56
4.20 Kelebihan Dan Kekurangan Program .....	57



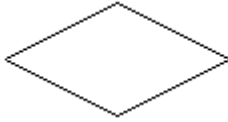







<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>






## DAFTAR SIMBOL

Simbol Diagram	
	<b>Entitas</b> Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas
	<b>Garis Penghubung</b> Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas
	<b>Relasi</b> Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunan yang ada diantara himpunan entitas


Simbol Flowchart	
	<b>START/END</b> Menggambarkan awal dan akhir aliran data
	<b>Penghubung</b> Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya




	<p><b>Input/Output</b></p> <p>Menggambarkan masukan dan keluaran yang dihasilkan</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

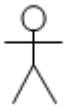



**Simbol Use Case Diagram**


	<p><b>Aktor</b></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p><b>Association</b></p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>
	<p><b>Use Case</b></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>

**Simbol Activity Diagram**

	<p><b>Start State</b></p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

	<p><b>End State</b></p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p><b>Transition</b></p> <p>Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p><b>Activity State</b></p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>

<b>Diagram Sequence</b>	
	<p><b>Aktor</b></p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut user</p>
	<p><b>Pesan Tipe Send</b></p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p>
	<p><b>Garis Hidup</b></p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu objek</p>
	<p><b>Waktu Aktif</b></p> <p>Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang</p>

	dilakukan didalamnya
	<b>Keluaran</b> Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Arsitektur.....	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Hypertmart Btc Pangkalpinang.....	28
Gambar 3.2 Flowmap Proses Bisnis Supermarket.....	33
Gambar 4.1 Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan.....	35
Gambar 4.2 Flowchart Sistem Yang Diusulkan.....	36
Gambar 4.3 Use Case Diagram.....	38
Gambar 4.4 Activity Diagram Melihat Baranag.....	41
Gambar 4.5 Activity Diagram Pemesanan.....	42
Gambar 4.6 Sequence Diagram Pemesanan Barang.....	43
Gambar 4.7 Sequence Diagram Pemesanan Dan Pengiriman.....	43
Gambar 4.8 Rancangan Layar Awal.....	44
Gambar 4.9 Rancangan Layar Menu Verifikasi.....	45
Gambar 4.10 Rancangan Layar Login.....	46
Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Utama.....	47
Gambar 4.12 Rancangan Layar Informasi Barang.....	48
Gambar 4.13 Rancangan Layar Pesanan Barang.....	49
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Daftar.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Login.....	52
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Utama.....	53
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Informasi Harga Barang.....	54
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Pesan Barang.....	55
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Awal.....	56