

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN PADA
BANGKA *PETCARE CENTER* BERBASIS ANDROID**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

1511500023

Restu Putra

1511500165

Cristian Yohanes

1511500063

Boby Ervandi Aditya

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 1
Judul : **RANCANG BANGUN APLIKASI
PEMESANAN PADA BANGKA *PETCARE*
BERBASIS *ANDROID***

1511500023 Restu Putra

1511500165 Cristian Yohanes

1511500063 Bobby Ervandi Aditya

Menyetujui,

Pangkalpinang, 11 Januari 2019

Pembimbing KP

Dwi Yuny Sylfania, M.Kom

NIDN 0207069301



drh. Magri Nora Diantar

Mengetahui,

Ketua,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



R. Burhan Isnanto Farid, S.Si, M.Kom

NIDN 02240480003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Restu Putra (1511500023)
2. Cristian Yohanes (1511500165)
3. Bobby Ervandi Aditya (1511500063)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **25 Oktober 2018** Sampai dengan **11 Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : *Bangka Petcare Center*

Alamat : *Jl. Kampung Melayu, Bukit Merapin*

Pembimbing Praktek

Tanggal 11 Januari 2019



SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Restu Putra
NIM : 1511500023
2. Nama : Cristian Yohanes
NIM : 1511500165
3. Nama : Bobby Ervandi Aditya
NIM : 1511500063

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul : **Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Pada Bangka *Petcare Center* Berbasis Android**, adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan apabila yang dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 11 Januari 2019

Yang Menyatakan,



Restu Putra

NIM 1511500023



Cristian Yohanes

NIM 1511500165



Bobby Ervandi Aditya

NIM 1511500063

ABSTRAK

Dengan adanya internet dapat membantu kita dalam memberikan informasi yang diperlukan salah satunya adalah dengan menggunakan Android. Bangsa *petcare center* merupakan toko pemesanan produk-produk perawatan hewan peliharaan dan pemesanan berbagai macam hewan peliharaan yang belum memiliki aplikasi sehingga masyarakat Kota Pangkalpinang ataupun yang berada di luar Pangkalpinang belum mengetahui adanya *petcare center* ini padahal minat masyarakat saat ini terhadap hewan peliharaan sedang meningkat, hanya saja masih kurangnya informasi pemesanan hewan peliharaan dan pemesanan produk perawatannya sehingga minatnya sedikit berkurang. Pada penelitian ini, di bangun sebuah aplikasi pada telepon seluler pintar berbasis Android. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan akan teknologi yang memudahkan dalam pemesanan secara praktis dan *mobile*. Model perancangan aplikasi dengan menggunakan *waterfall*, dan menggunakan metode berorientasi objek untuk pengembangan aplikasinya. Hasil yang di harapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan.

Kata Kunci : Android, Pemesanan, Aplikasi, Toko, *Petcare*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek. Laporan Kerja Praktek ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Atma Luhur Pangkalpinang. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat tanpa letih.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukma, ST, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid,S.Si., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Dwi Yuny Sylfania, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang membimbing Laporan Kerja Praktek penulis sampai berhasil.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semua pihak diberikan keberkahan oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan. dalam penulisan Laporan Kerja Praktek.

Pangkalpinang. 11 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penulisan	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	4
1.5.2 Metode Penelitian Sistem.....	4
1.5.3 <i>Tools</i> Pengembang Sistem.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Pengertian <i>Pet</i>	7
2.1.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.1.3 Definisi Motode Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.1.4 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	10
2.1.5 <i>Tools</i> Dalam Analisis Perancangan Sistem	11
2.2 Penelitian Terdahulu	19

2.2.1	Peneitian Fitri Purwaningtias.....	19
2.2.2	Penelitian Ika Mei Lina	20
2.2.3	Penelitian Kodrat Imam Satoto.....	20
2.2.4	Penelitian Fariska Kumla	20
2.2.5	Penelitian Rindu Manik Wijayanti	20
BAB 3 ORAGANISASI		22
3.1	Sejarah Perusahaan Bangka <i>Petcare Center</i>	22
3.2	Visi dan Misi Perusahaan	23
3.2.1	Visi	23
3.2.2	Misi.....	23
3.3	Struktur Organisasi dan Fungsi	23
3.3.1	Tugas dan Tanggung Jawab	24
BAB 4 PEMBAHASAN.....		26
4.1	Analisis Masalah.....	26
4.1.1	Analisis kebutuhan	26
4.2	Rancang Basis Data	27
4.2.1	<i>Use Case</i>	28
4.2.2	<i>Actifity Diagram</i>	29
4.2.3	<i>Squence Diagram</i>	33
4.2.4	<i>Classs Diagram</i>	40
4.3	Rancang Layar	40
4.3.1	Rancang Layar <i>Login</i>	41
4.3.2	Rancang Layar Menu Utama.....	42
4.3.3	Rancang Layar Form Aksesoris	43
4.3.4	Rancang Layar Pesan Aksesoris.....	44
4.3.5	Rancang Layar Info Aksesoris	45
4.3.6	Rancang Layar Form Food	46
4.3.7	Rancang Layar Pesan Food	47

4.3.8	Rancang Layar Info Food.....	48
4.3.9	Rancang Layar Form <i>Petcare</i>	49
4.3.10	Rancang Layar Pesan <i>Petcare</i>	50
4.3.11	Rancang Layar Info <i>Petcare</i>	51
4.4	Tampilan Layar Aplikasi.....	52
4.4.1	Tampil Layar <i>Login</i>	52
4.4.2	Tampil Layar Menu Utama.....	53
4.4.3	Tampil Layar Aksesoris.....	54
4.4.4	Tampil Layar Pesan Aksesoris.....	55
4.4.5	Tampil Layar Info Aksesoris.....	56
4.4.6	Tampil Layar <i>Food</i>	57
4.4.7	Tampil Layar Pesan <i>Food</i>	58
4.4.8	Tampil Layar Info <i>Food</i>	59
4.4.9	Tampil Layar <i>Petcare</i>	60
4.4.10	Tampil Layar Pesan <i>Petcare</i>	61
4.4.11	Tampil Layar Info <i>Petcare</i>	62
4.5	Pengujian <i>Black Box</i>	63
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		65
5.1.	Kesimpulan.....	65
5.2.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Waterall</i>	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4.1 <i>Use Case Customer</i>	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> masuk Aplikasi.....	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> melakukan Pemesanan	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i>	32
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram Login</i>	33
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Pesan Aksesoris.....	34
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Info Aksesoris	35
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Pesan <i>Food</i>	36
Gambar 4.9 <i>Sequence</i> Info <i>Food</i>	37
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Pesan <i>Petcare</i>	38
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Info <i>Petcare</i>	39
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	40
Gambar 4.13 Rancang Layar <i>Login Admin</i>	41
Gambar 4.14 Rancang Layar Menu Utama.....	42
Gambar 4.15 Rancang Layar Form Aksesoris	43
Gambar 4.16 Rancang Layar Pesan Aksesoris	44
Gambar 4.17 Rancang Layar info Aksesoris	45
Gambar 4.18 Rancang Layar Form <i>Food</i>	46
Gambar 4.19 Rancang Layar Pesan <i>Food</i>	47
Gambar 4.20 Rancang Layar Info <i>Food</i>	48
Gambar 4.21 Rancang Layar Form <i>Petcare</i>	49
Gambar 4.22 Rancang Layar Pesan <i>Petcare</i>	50
Gambar 4.23 Rancang Layar info <i>Petcare</i>	51
Gambar 4.24 Tampilan Layar <i>Login</i>	52
Gambar 4.25 Tampilan Layar Menu Utama	53
Gambar 4.26 Tampilan Layar Aksesoris	54
Gambar 4.27 Tampilan Layar Pesan Aksesoris	55

Gambar 4.28 Tampilan Layar Info Aksesoris.....	56
Gambar 4.29 Tampilan Layar <i>Food</i>	57
Gambar 4.30 Tampilan Layar Pesan <i>Food</i>	58
Gambar 4.31 Tampilan Layar Info <i>Food</i>	59
Gambar 4.32 Tampilan Layar <i>Petcare</i>	60
Gambar 4.33 Tampilan Layar Pesan <i>Petcare</i>	61
Gambar 4.34 Tampilan Layar Info <i>Petcare</i>	62

