

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PADA PEMESANAN CV. IMRIN  
CELL PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**



**DISUSUN OLEH :**

**NIM**

**1511500145**

**NAMA**

**MUHAMMAD ARDIANTO**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018/2019**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : Analisis dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Pada  
CV. Imrin Cell Pangkalpinang Berbasis Android


NIM	NAMA
1. 1511500145	Muhammad Ardianto

Pangkalpinang, 28 Januari 2019

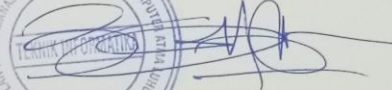
Menyetujui,  
Pembimbing


  
Chandra Kirana M. Kom  
NIDN 0228108501

Pembimbing Lapangan,

  
Imrin

Mengetahui,  
Ketua Program Teknik Informatika

  
R Burham Isnanto F. S. Si. M. Kom  
NIDN 0224048003



**LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP**

Dinyatakan bahwa:

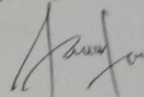
1. Muhammad Ardianto (1511500145)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari **24 Oktober 2018** sampai dengan **24 Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : CV. Imrin Cell Pangkalpinang

Alamat : Jl. Mentok Pangkalpinang

Pembimbing Praktik  
Pangkalpinang, 24 Januari 2019



Imrin

## SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Muhammad Ardianto  
NIM : 1511500145

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: Analisis dan Perancangan Aplikasi Pemesanan pada CV. Imrin Cell Pangkalpinang Berbasis Android adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

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

Pangkalpinang, 24 Januari 2019

Yang Menyatakan,


(Muhammad Ardianto)

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang kian lama semakin meningkat mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Munculnya berbagai jenis perangkat elektronik dan aplikasi- aplikasi yang semakin berkembang serta berkembangnya internet yang sekarang dapat di nikmati hampir bisa dimana saja. Selain itu munculnya sistem operasi mobile yang bernama Android yang memiliki performa dan kinerja yang layak dengan sebutan smartphone bagi ponsel yang menggunakan sistem operasi tersebut. Dengan perkembangan jaman yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk media transaksi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun. Dalam hal ini penulis berinisiatif untuk membuat Rancangan Aplikasi Pemesanan pada CV. Imrin Cell berbasis Android. (Studi Kasus di CV. Imrin Cell yang diharapkan dapat membantu dalam pengenalan produk, media jual- beli, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi. Dengan menggunakan aplikasi ini, masyarakat dapat melihat informasi tentang Penjualan CV. Imrin Cell dan produk-produk yang terdapat disana serta memesan produk-produk di CV. Imrin Cell.

**Kata kunci :** android, penjualan, teknologi informasi





## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya Laporan Kerja Praktik (KP) yang berjudul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Pemesanan pada CV. Imrin Cell Pangkalpinang Berbasis Android” dapat terselesaikan.

Dalam kesempatan kali ini, saya akan menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan akhirnya Laporan Kerja Praktik (KP) saya, antara lain:

1. Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak R Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom, selaku Prodi Teknik Informatika.
3. Bapak Chandra Kirana, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Serta Narasumber dan rekan-rekan di CV. Imrin Cell Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, saya menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat saya harapkan.

Akhirnya, semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penyusun pada khususnya.

Pangkalpinang, 24 Januari 2019

Hormat Saya

Penyusun

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi Penilitan .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.1.1 Metode Prototype .....	7
2.1.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	8
2.2 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	9
2.2.1 Unified Modeling Language (UMI) .....	9

2.2.2 Jenis Diagram UML .....	10
2.3 Mobile .....	12
2.4 Android .....	13
2.5 JSON.....	16
2.6 MySQL .....	17
2.7 Rangkuman Penelitian.....	17
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>	<b>19</b>
3.1 Profil Perusahaan .....	19
3.1.1 Sejarah Perusahaan .....	19
3.1.2 Visi dan Misi CV Imrin Cell .....	20
3.1.3 Nilai Inti Perusahaan.....	21
3.1.4 Moto.....	21
3.2 Struktur Organisasi perusahaan .....	21
3.2.1 Direksi Tugas Utama dari Pemimpin .....	22
3.2.2 ADM 1 .....	22
3.2.3 ADM 2 .....	23
3.2.4 Sales23	
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1 Analisis Masalah .....	24
4.2 Analisis Sistem Berjalan .....	24
4.2.1 Activity Diagram Sistem Berjalan .....	24
4.3 Analisis Sistem Usulan .....	25
4.3.1 Use Case Diagram.....	25
4.3.2 Activity Diagram.....	28
4.3.3 Sequence Diagram .....	32
4.3.4 Class Diagram .....	36
4.4 Rancangan Layar.....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>47</b>



5.1. Kesimpulan .....	37
5.2. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>49</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode Prototype .....	7
Gambar 2.2 Contoh Use Case Diagram .....	10
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram .....	11
Gambar 2.4 Contoh Sequence Diagram .....	12
Gambar 3.1 Profil Perusahaan .....	19
Gambar 3.2 Struktur Penjualan CV. Inrin Cell .....	22
Gambar 4.1 Actitivity Diagram Berjalan .....	24
Gambar 4.2 Use Case Diagram .....	25
Gambar 4.3 Actitivity Diagram Registrasi .....	25
Gambar 4.4 Actitivity Diagram Login .....	28
Gambar 4.5 Actitivity Diagram Update Profile .....	28
Gambar 4.6 Actitivity Diagram Proses Produk .....	29
Gambar 4.7 Actitivity Diagram Pemesanan .....	29
Gambar 4.8 Actitivity Diagram Logout .....	30
Gambar 4.9 Actitivity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran .....	30
Gambar 4.10 Actitivity Diagram Cek Status Pemesanan .....	31
Gambar 4.11 Actitivity Diagram Berjalan .....	31
Gambar 4.12 Sequence Diagram Proses Registrasi .....	32
Gambar 4.13 Sequence Diagram Login .....	32
Gambar 4.14 Sequence Diagram Update Profile .....	34
Gambar 4.15 Sequence Diagram Produk .....	34
Gambar 4.16 Sequence Diagram Pemesanan .....	35
Gambar 4.17 Sequence Diagram Logout .....	35
Gambar 4.18 Sequence Diagram Cek Status Pemesanan .....	36
Gambar 4.19 Class Diagram .....	37
Gambar 4.20 Halaman Awal dan Login .....	38

Gambar 4.21 Halaman Daftar .....	39
Gambar 4.22 Halaman Menu Utama .....	40
Gambar 4.23 Halaman Menu Produk .....	41
Gambar 4.24 Halaman Keranjang.....	42
Gambar 4.25 Halaman Check Out .....	43
Gambar 4.27 Halaman Menu Konfirmasi Pembayaran .....	44
Gambar 4.28 Halaman Menu About .....	45



## DAFTAR TABEL


	Halaman
Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian .....	18
Tabel 4.1 Deskripsi Menu Registrasi .....	25
Tabel 4.2 Deskripsi Menu Login .....	25
Tabel 4.3 Deskripsi Menu Produk .....	25
Tabel 4.4 Deskripsi Menu Pemesanan .....	25
Tabel 4.5 Deskripsi Menu Logout .....	25









## DAFTAR SIMBOL


<b>Simbol Diagram Hubungan Entitas</b>	
	<p><b>Entitas</b></p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas</p>
	<p><b>Garis Penghubung</b></p> <p>Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas</p>
	<p><b>Relasi</b></p> <p>Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunan yang ada diantara himpunan entitas</p>
<b>Simbol Flowchart</b>	
	<p><b>START/END</b></p> <p>Menggambarkan awal dan akhir aliran data</p>
	<p><b>Penghubung</b></p> <p>Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya</p>

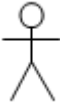





	<p><b>Input/Output</b> Menggambarkan masukan dan keluaran yang dihasilkan</p>
---	---

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

<b>Simbol Activity Diagram</b>	
	<p><b>Start State</b> Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p><b>End State</b> Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p><b>Transition</b> Menggambarkan perpindahan control antara state</p>

	<p><b>Activity State</b> Menggambarkan proses bisnis</p>
---	--

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