

**ANALISA DAN RANCANGAN APLIKASI PENGINPUTAN DAN
PENGECEKAN STOK BARANG BERBASIS MOBILE ANDROID PADA
TOKO AKHIM**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

- | | NIM | NAMA |
|----|------------|--------------|
| 1. | 1611500005 | DEBY AFRILIA |
| 2. | 1611500058 | ELVIN |

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : ANALISA DAN RANCANGAN APLIKASI
PENGINTUPAN DAN PENGECEKAN STOK
BARANG BERBASIS MOBILE ANDROID PADA
TOKO AKHIM

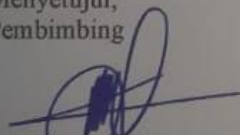
NIM
1611500005
1611500058

NAMA
DEBY AFRILIA
ELVIN

Pangkalpinang, Oktober 2016

Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan


Chandra Kirana M. Kom
NIDN. 0228108501



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika


R. Burham Isnatio Farid, S.Si, M.Kom
NIDN: 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Deby Afrilia (1611500005)
2. Elvin (1611500058)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **21 Oktober 2019** Sampai dengan **9 November 2019** dengan baik.

Nama Instansi : Toko Akhim

Alamat : Jl. Simpang Lampur, Kec.Sungai Selan,
Kab.Bangka Tengah

Pembimbing Praktek
Lampur, 03 Januari 2020



(Akhim)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini, Penulis merasa masih banyak kekurangan baik pada teknik penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu Kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan pembuatan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Laporan kerja praktek(KP) ini, yaitu :

1. Tuhan Yang Maha Esa semesta alam yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan kerja praktek ini.
2. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.

5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak Yohanes Setiawan, S.Kom,M.Kom_Selaku dosen pembimbing Kerja Praktek.
7. Bapak Andika Irawan Selaku Pembimbing Lapangan.

Oleh karena itu tak salah bila kami menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Kami menyadari bahwa penyusunan Laporan Kerja Praktek ini jauh dari kata sempurna. Maka kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga bisa lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata kami mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak. Amin.



ABSTRAK




Toko Akhim merupakan salah satu toko sembako yang ada di jalan Simpang Lampung yang sudah berdiri lebih dari 21 tahun. Toko akhim menjual berbagai macam kebutuhan sehari – hari. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar toko dapat bersaing dalam dunia usaha yaitu tersedianya stok barang untuk memenuhi tuntutan pasar. Sekarang ini toko akhim masih memiliki permasalahan yaitu pada proses penginputan dan pengecekan stok barang yang masih dilakukan secara manual tersebut akan mengakibatkan kendala yang mungkin akan merugikan pemilik toko tersebut. Untuk mempermudah pemilik toko dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang pada toko akhim, maka akan dibuat rancangan aplikasi berbasis *android* untuk memudahkan pemilik toko dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang. Agar tidak terjadi kesalahan dan kesulitan dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang. Rancangan yang dibuat menggunakan model pengembangan *Prototype* dengan metode OOP. Untuk Tools Pengembangan, penulis menggunakan UML. Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah membangun rancangan system aplikasi penginputan dan pengecekan stok barang pada Toko Akhim dan mempermudah pad pegawai agar dapat menginput dan mengecek stok barang secara mudah, cepat, tepat dan efisien agar tidak terjadi kesalahan.

Kata Kunci : *Android, Stok Barang, Prototype*









DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



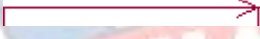
No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan system
2.		<i>Use case</i> Menunjukkan proses yang terjadi pada system
3.		<i>Undirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use case atau antar use

2. Activity Diagram

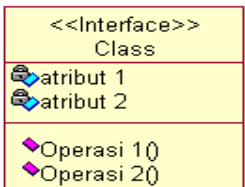
No.	Simbol	Keterangan
1.		Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
2.		Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
3.		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
4.		Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat

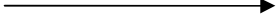
5.		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas
6.		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi

3. Sequence Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		Objek Menunjukkan objek yang terdapat di diagram <i>Sequence</i>
2.		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
3.		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram <i>sequence</i>

4. Class Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>Class</i> Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i>)

2.		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>Class</i>
----	---	---



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR SIMBOL	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Model Pengembang Sistem.....	3
1.5.2 Metode Pengembang Sistem	4
1.5.3 Tools Pengembang Sistem.....	4
1.6 Sistematika Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.2 <i>Android</i>	7
2.2.1 Sejarah <i>Android</i>	8
2.2.2 Arsitektur <i>Android</i>	9
2.2.3 Aplikasi <i>Android</i>	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Android</i>	14
2.3 <i>Eclipse IDE</i>	15
2.3.1 Arsitektur <i>Eclipse</i>	15
2.3.2 <i>Android SDK</i>	16
2.3.3 ADT Plugin for <i>Eclipse</i>	17
2.3.4 <i>Java Development Kit (JDK)</i>	18
2.4 <i>Java</i>	18
2.5 <i>MySql</i>	18
2.6 <i>Xampp</i>	19
2.7 <i>Dreamweaver</i>	19
2.8 <i>Database</i>	19
2.9 Model <i>Prototype</i>	20
2.9.1 Tahapan – tahapan <i>Prototype</i>	21

2.9.2	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Prototype</i>	22
2.10	Metode <i>Object Oriented Programming (OOP)</i>	22
2.11	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	23
2.11.1	<i>Diagram UML</i>	23

BAB III ORGANISASI

3.1	Sejarah Toko Akhim	29
3.2	Visi dan Misi Toko Akhim	30
3.3	Struktur Organisasi	31
3.4	Tugas dan Wewenang	31

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Analisis Sistem.....	33
4.1.1	Analisis Masalah	33
4.1.2	Analisis Sistem Berjalan	34
4.1.3	Analisis Sistem Usulan	35
4.1.4	Perangkat Lunak (<i>Software</i>) dan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	35
4.2	Use Case Diagram.....	35
4.2.1	<i>Diagram</i> Aplikasi Penginputan dan Pengecekan Stok Barang	36
4.3	<i>Deskripsi Use Case Diagram</i>	36
4.3.1	<i>Deskripsi Use Case Diagram</i> Pemilik (<i>Owner</i>)	36
4.3.2	<i>Deskripsi Use Case Diagram</i> Pegawai	40
4.4	<i>Activity Diagram</i>	44
4.4.1	<i>Activity Diagram</i> Pemilik (<i>Owner</i>)	44
4.4.2	<i>Activity Diagram</i> Pegawai	48
4.5	<i>Sequence Diagram</i>	51
4.5.1	<i>Sequence Diagram</i> Pemilik (<i>Owner</i>)	51
4.5.2	<i>Sequence Diagram</i> Pegawai.....	56
4.6	<i>Class Diagram</i>	60
4.7	Rancangan Layar.....	61
4.7.1	Rancangan Layar Pemilik (<i>Owner</i>)	61
4.7.2	Rancangan Layar Pegawai	64

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran.....	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	<i>Arsitektur Android</i>9
Gambar 2.2	<i>Model Prototype</i> 20
Gambar 2.3	<i>Contoh Activity Diagram</i> 24
Gambar 2.4	<i>Contoh Use Case Diagram</i> 25
Gambar 2.5	<i>Contoh Class Diagram</i> 26
Gambar 2.6	<i>Contoh Sequence Diagram</i> 27
Gambar 3.1	Toko Akhim 30
Gambar 4.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....34
Gambar 4.2	<i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Penginputan dan Pengecekan Stok Barang..... 36
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram Login</i> Pemilik (<i>Owner</i>) 44
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Data Produk Pemilik (<i>Owner</i>) 45
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Data Retur Pemilik (<i>Owner</i>)..... 46
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Tentang Pemilik (<i>Owner</i>) 46
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram Logout</i> Pemilik (<i>Owner</i>) 47
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram Login</i> Pegawai..... 48
Gambar 4.9	<i>Activity Diagram</i> Data Produk Pegawai..... 49
Gambar 4.10	<i>Activity Diagram</i> Data Retur Pegawai 49
Gambar 4.11	<i>Activity Diagram</i> Tentang Pegawai 50
Gambar 4.12	<i>Activity Diagram Logout</i> Pegawai..... 51
Gambar 4.13	<i>Sequence Diagram Login</i> Pemilik (<i>Owner</i>)..... 52
Gambar 4.14	<i>Sequence Diagram</i> Data Produk Pemilik (<i>Owner</i>) 53
Gambar 4.15	<i>Sequence Diagram</i> Data Retur Pemilik (<i>Owner</i>) 54
Gambar 4.16	<i>Sequence Diagram</i> Tentang Pemilik (<i>Owner</i>)..... 55
Gambar 4.17	<i>Sequence Diagram Logout</i> Pemilik (<i>Owner</i>) 55
Gambar 4.18	<i>Sequence Diagram Login</i> Pegawai..... 56
Gambar 4.19	<i>Sequence Diagram</i> Data Produk Pegawai..... 57
Gambar 4.20	<i>Sequence Diagram</i> Data Retur Pegawai..... 58
Gambar 4.21	<i>Sequence Diagram</i> Tentang Pegawai 59
Gambar 4.22	<i>Sequence Diagram Logout</i> Pegawai..... 59
Gambar 4.23	<i>Class Diagram</i> 60
Gambar 4.24	Rancangan Layar <i>Login</i> Pemilik (<i>Owner</i>)..... 61
Gambar 4.25	Rancangan Layar Data Produk Pemilik (<i>Owner</i>)..... 62
Gambar 4.26	Rancangan Layar Data Retur Pemilik (<i>Owner</i>)..... 62
Gambar 4.27	Rancangan Layar Tentang Pemilik (<i>Owner</i>)..... 63
Gambar 4.28	Rancangan Layar <i>Logout</i> Pemilik (<i>Owner</i>)..... 63
Gambar 4.29	Rancangan Layar <i>Login</i> Pegawai 64
Gambar 4.30	Rancangan Layar Data Produk Pegawai 65
Gambar 4.31	Rancangan Layar Data Retur Pegawai 66
Gambar 4.32	Rancangan Layar Tentang Pegawai 67
Gambar 4.33	Rancangan Layar <i>Logout</i> Pegawai 68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> Pemilik (<i>Owner</i>)	37
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Produk</i> Pemilik (<i>Owner</i>)...	37
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Retur</i> Pemilik (<i>Owner</i>)	38
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram Tentang</i> Pemilik (<i>Owner</i>).....	39
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> Pemilik (<i>Owner</i>).....	40
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> Pegawai	40
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Produk</i> Pegawai	41
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Retur</i> Pegawai.....	42
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram Tentang</i> Pegawai	43
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> Pegawai.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Riset
- Lampiran 2: Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing
- Lampiran 3: Lembar Berita Acara Konsultasi Pembimbing Instansi

