

**APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR DI HONDA AHASS PT.
PAS PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Muhammad Hadi Kusuma

1611500106

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT SAINS
DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

**APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR
DI HONDA AHASS PT. PAS PANGKALPINANG BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT SAINS
DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1611500106
Nama : Muhammad Hadi Kusuma
Judul Skripsi : **APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR
DI HONDA AHASS PT.PAS PANGKALPINANG
BERBASIS ANDROID.**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 14 Juli 2020



(Muhammad Hadi Kusuma)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

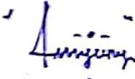
**APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR DI HONDA AHASS PT. PAS
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Hadi Kusuma
1611500106**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 14 Juli 2020.


Anggota Penguji


**Dwi Yuny Sylfania, M.Kom
NIDN. 0207069301**

Dosen Pembimbing


**Rahmat Sulaiman, M.Kom
NIDN. 0208019401**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji


**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 0221069201**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

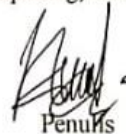
Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Institut Sains Dan Bisnis Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi 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 telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Husni Teja Sukmana selaku Rektor Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Rahmat Sulaiman, M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Chintya Gabriella Panggabean, saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 04 Juli 2020



Penulis

ABSTRACT

Along with transportation needs, many people have finally decided to have their own motorized vehicles. The comfort of motorized vehicles is important for motor vehicle owners. In this final project will be made an Android-based motorcycle spare parts sales application software that is related to the administration of periodical sales of motor vehicles. This software has features that can help users or owners of motor vehicles in the process of purchasing spare parts at the official workshop of Honda Ahas motor vehicles. This software will provide features to sell spare parts that make the user or the owner of a motorized vehicle do not need to come to Honda Ahas in advance to buy spare parts. Also in this software, the user or owner of a motorized vehicle can view the history of periodic purchases of registered motor vehicles. In this research the model used is a prototype model and object-oriented method and uses UML as a development tool. The results achieved in this application can provide convenience for the public in purchasing motorcycle spare parts.

Keywords: Android, Motorcycle Spare Parts Sales.



ABSTRAK

Seiring dengan kebutuhan transportasi, banyak masyarakat yang akhirnya memutuskan untuk memiliki kendaraan bermotor sendiri. Kenyamanan kendaraan bermotor menjadi hal penting bagi pemilik kendaraan bermotor. Pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah perangkat lunak aplikasi penjualan sparepart motor berbasis android yang berhubungan dengan administrasi penjualan berkala kendaraan bermotor. Perangkat lunak ini memiliki fitur-fitur yang dapat membantu user atau pemilik kendaraan bermotor dalam melakukan proses pembelian sparepart pada bengkel resmi kendaraan bermotor honda ahass. Pada perangkat lunak ini akan diberikan fitur untuk melakukan penjualan sparepart yang membuat user atau pemilik kendaraan bermotor tidak perlu datang ke honda ahass terlebih dahulu untuk melakukan pembelian sparepart. Selain itu pada perangkat lunak ini user atau pemilik kendaraan bermotor dapat melihat riwayat pembelian berkala dari kendaraan bermotor yang terdaftar. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model *prototive* dan metode berorientasi objek serta menggunakan *UML* sebagai tool pengembangannya. Hasil yang dicapai pada aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam pembelian sparepart motor.

Kata Kunci : Android, Penjualan Sparepart Motor.



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Model <i>Prototype</i>	6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Honda Ahas PT. Pas Pangkalpinang	27
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Penjualan Berjalan.....	28
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Penjualan Sparepart Usulan.....	32
Gambar 4.6 Use Case Diagram User	32
Gambar 4.7 Use Case Diagram Admin.....	32
Gambar 4.8 Activity Diagram Pendaftaran Akun.....	33
Gambar 4.9 Activity Diagram Masuk Akun	34
Gambar 4.10 Activity Diagram Menu Utama.....	35
Gambar 4.12 Activity Diagram Menu Akun Saya.....	36
Gambar 4.13 Activity Diagram Edit Akun Saya	37
Gambar 4.14 Activity Diagram Menu Belanjaan Saya.....	38
Gambar 4.15 Activity Diagram Menu Keranjang.....	39
Gambar 4.16 Activity Diagram Menu Promo.....	40
Gambar 4.17 Activity Diagram Menu Sparepart Motor	41
Gambar 4.18 Activity Diagram Menu Keluar Akun.....	42
Gambar 4.19 Class Diagram	43
Gambar 4.20 Sequence Diagram Pendaftaran Akun.....	44
Gambar 4.21 Sequence Diagram Masuk Akun.....	45
Gambar 4.22 Sequence Menu Utama.....	46
Gambar 4.23 Sequence Diagram Menu Akun Saya.....	46
Gambar 4.24 Sequence Diagram Menu Barang Belanjaan	47
Gambar 4.25 Sequence Diagram Menu Keranjang.....	48
Gambar 4.26 Sequence Diagram Menu Promo.....	49
Gambar 4.27 Sequence Diagram Menu Sparepart Motor	49
Gambar 4.28 Sequence Diagram Menu Keluar Akun	50
Gambar 4.29 Sequence Diagram Menu Keluar	50
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Depan.....	51

Gambar 4.31 Rancangan Layar Form Daftar Akun	51
Gambar 4.32 Rancangan Layar Form Masuk Akun	52
Gambar 4.33 Rancangan Layar Menu Utama.....	53
Gambar 4.34 Rancangan Layar Menu Akun Saya.....	54
Gambar 4.35 Rancangan Layar Barang Belanjaan	55
Gambar 4.36 Rancang Layar Menu Keranjang.....	56
Gambar 4.37 Rancang Layar Metode Pembayaran.....	57
Gambar 4.38 Rancang Layar Informasi dan Promo.....	58
Gambar 4.39 Rancang Layar Menu Sparepart Motor.....	59
Gambar 4.40 Rancangan Layar Detail Produk	60
Gambar 4.41 Rancangan Layar Menu Admin	61
Gambar 4.42 Rancangan Layar Menu Pemesanan Admin	61
Gambar 4.43 Rancangan Layar Penjualan Tunai Admin.....	62
Gambar 4.44 Rancangan Layar Menu Info Admin.....	62
Gambar 4.45 Rancangan Layar Menu Akun Admin	63
Gambar 4.46 Tampilan Layar Halaman Depan	64
Gambar 4.52 Tampilan Layar Form Daftar Akun	65
Gambar 4.53 Tampilan Layar Form Masuk Akun.....	66
Gambar 4.54 Tampilan Layar Menu Utama	67
Gambar 4.55 Tampilan Layar Form Akun.....	68
Gambar 4.56 Tampilan Layar Menu Edit Profil	69
Gambar 4.57 Tampilan Layar Menu Ganti Foto Profil.....	70
Gambar 4.58 Tampilan Layar Menu Informasi dan Promo.....	71
Gambar 4.59 Tampilan Layar Menu Catatan dan Aktivitas	72
Gambar 4.60 Tampilan Layar Menu Server	73
Gambar 4.61 Tampilan Layar Masuk Akun Admin	73
Gambar 4.62 Tampilan Layar Menu Utama Admin	73
Gambar 4.63 Tampilan Layar Menu Pemesanan Admin.....	73
Gambar 4.64 Tampilan Layar Menu Penjualan Tunai Admin.....	74
Gambar 4.65 Tampilan Layar Menu Input Barang Admin.....	75
Gambar 4.66 Tampilan Layar Menu Tambah Motor Admin.....	75

Gambar 4.67 Tampilan Layar Sparepart Admin.....	76
Gambar 4.68 Tampilan Layar Menu Tambah Sparepart Admin	76
Gambar 4.69 Tampilan Layar Menu Info Admin	77
Gambar 4.70 Tampilan Layar Menu Tambah Info Admin.....	77








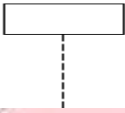
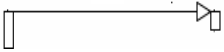

DAFTAR TABEL



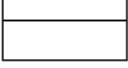

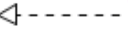
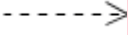

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2.2 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	13
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 4.1 Blackbox Aplikasi Penjualan Sparepart Motor Untuk User	78
Tabel 4.2 Blackbox Aplikasi Penjualan Sparepart Motor Untuk Admin.....	83




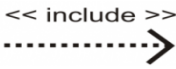
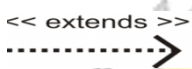
DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram		
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Simbol Sequence Diagram		
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

Simbol Class Diagram		
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol Use Case Diagram		
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun

Simbol Use Case Diagram		
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Use case</i>	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan system
	<i>Relasi asosiasi</i>	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	<i>Relasi include</i>	Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya
	<i>Relasi extend</i>	Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.2.1 Pengertian Pemrograman Berorientasi Objek	9
2.3 Pengertian Pemrograman Berorientasi Objek	9
2.4 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	
2.3.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	9
2.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.3.3 <i>Class Diagram</i>	10
2.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	10
2.3.5 <i>Activity Diagram</i>	10

2.5	Teori Pendukung	11
2.5.1	Pengertian Aplikasi	11
2.5.2	Pengertian Aplikasi Web.....	12
2.5.3	Penjualan	12
2.5.4	Konsep Dasar Informasi.....	13
2.5.5	Dasar Pemrograman Sistem	13
2.6	XAMPP 1.7.3	13
2.5.1	<i>Database</i>	13
2.5.2	<i>Database</i> dengan MySQL.....	14
2.5.3	Pemrograman PHP.....	14
2.5.4	Pemrograman PHP dalam <i>database</i> MySQL.....	14
2.5.5	Pemrograman PHP dalam <i>database</i> MySQL.....	14
2.5.6	<i>Android</i>	15
2.6	Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	20
3.2	Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak	21
3.3	Tools Pengembangan Sistem	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Sejarah Singkat Honda Ahass PT. Pas Pangkalpinang	27
4.1.1	Struktur Organisasi Honda Ahass PT. Pas Pangkalpinang	27
4.2	Analisis Masalah	27
4.2.1	Analisis Kebutuhan	27
4.2.2	Analisis Sistem Berjalan	27
4.3	Perancangan Sistem.....	28
4.3.1	Analisis Sistem Usulan.....	30
4.3.1.1	Use Case Diagram.....	32
4.3.1.2	Activity Diagram.....	32
4.3.1.3	Class Diagram	43

4.3.1.4 Sequence Diagram	50
4.3.2 Rancangan Layar	51
4.4 Implementasi	63
4.4.1 Tampilan Layar	64
4.4.2 Tampilan Layar Server	73
4.4.3 Pengujian	83

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	85
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	87
-----------------------	-----------

