

**APLIKASI PENDISTRIBUSIAN MAKANAN RINGAN PADA  
PT. BERSAMA BERSAUDARA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021**

**APLIKASI PENDISTRIBUSIAN MAKANAN RINGAN PADA  
PT. BERSAMA BERSAUDARA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

Agustina

1711500040

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1711500040

Nama : Agustina

Judul Skripsi : APLIKASI PENDISTRIBUSIAN MAKANAN RINGAN  
PADA PT. BERSAMA BERSAUDARA 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, 30 Juli 2021



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**APLIKASI PENDISTRIBUSIAN MAKANAN RINGAN PADA PT. BERSAMA  
BERSAUDARA BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agustina  
1711500040**

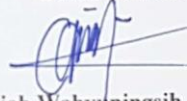
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 19 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**



**Tri Sugihartono, M.Kom  
NIDN. 0224129301**

**Dosen Pembimbing**



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom  
NIDN. 0008128901**

**Kaprodi Teknik Informatika**

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

**Ketua Penguji**



**R Burham I. F., S.Si., M.Kom  
NIDN. 0224048003**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
ISB 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 Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran 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. Orang tua tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M. Kom, selaku dosen pembimbing.
8. Bapak Iwan Setiadi selaku manager PT Bersama Bersaudara.
9. Rekan kerja PT Bersama Bersaudara yang sedikit banyak telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat pejuang "S. Kom" Ema Sumaya dan Rahmadalena yang telah membantu dan memberikan semangat dari awal perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seangkatan yang sedikit banyak telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang , 30 Juli 2021



Penulis



## **ABSTRACT**

*With the development of technology, all fields in society have utilized technology in their activities, including the business sector. The role of the marketing division in a company is crucially crucial. The problem is that the admin entered the wrong item. To overcome this problem, it is necessary to develop a system in the form of an Android-based application to support the performance of the marketing division. The method used in developing this system is Object Oriented Programming (OOP). While the model used is a prototype model, and the tools used are UML (Unified Modeling Language) with diagrams including activity diagrams, use case diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. The result of this research is that it can help in overcoming the wrong input of goods.*

*Keyword : Business, Android, Application, Distribution*



## ABSTRAK

Dengan semakin berkembangnya teknologi, semua bidang dalam masyarakat sudah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan-kegiatannya termasuk diantaranya adalah bidang bisnis. Peran divisi marketing dalam sebuah perusahaan sangatlah krusial. Permasalahannya yaitu admin salah melakukan penginputan barang. Untuk mengatasi pemasalahan tersebut, maka perlu melakukan pengembangan sistem dalam bentuk aplikasi berbasis android sebagai penunjang kinerja divisi marketing. Motode yang digunakan dalam mengembangkan sistem ini adalah *Object Oriented Programming* (OOP). Sedangkan model yang digunakan adalah model *prototype*, dan *tools* yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) dengan diagram antara lain yaitu *activity* diagram, *use case* diagram, *sequence* diagram, dan *class* diagram. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat membantu dalam mengatasi salah penginputan barang.

*Kata Kunci : Bisnis, Android, Aplikasi, Distribusi*





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Model <i>Prototype</i> .....	6
2.2 Metode <i>Object Oriented Programming</i> .....	7
2.3 <i>Unified Modelling Language</i> .....	8
2.4 Teori Pendukung.....	11
2.4.1 Pengertian Aplikasi.....	11
2.4.2 Pengertian Distribusi.....	11
2.4.3 Pengertian Android.....	12
2.4.4 Pengertian XAMPP.....	16
2.4.5 Pengertian Android Studio.....	16
2.5 Penelitian Terdahulu.....	16

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Model Pengembangan Sistem.....	19
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	21

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Tinjauan Organisasi.....	22
4.2 Analisis Masalah.....	23
4.2.1 Analisis Kebutuhan.....	23
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan.....	24
4.2.3 Analisis Sistem Usulan.....	24
4.3 Perancangan Sistem.....	25
4.3.1 <i>Use case Diagram</i> .....	25
4.3.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	37
4.3.3 <i>Class Diagram</i> .....	44
4.3.4 Rancangan Layar.....	48
4.4 Implementasi.....	64
4.5 Pengujian Aplikasi.....	88

### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	94

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	97
-----------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Model <i>Prototype</i> .....	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i> .....	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	10
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Analisis Sistem Berjalan.....	24
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Analisis Sistem Usulan.....	25
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> User.....	26
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	32
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	37
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Barang.....	37
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Toko.....	38
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pesanan.....	39
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Tentang Perusahaan.....	40
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Keluar.....	40
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	41
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> User.....	41
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Barang.....	42
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Sales.....	42
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Toko.....	43
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Invoice.....	43
Gambar 4.18 <i>Class Diagram</i> .....	44
Gambar 4.19 Rancangan Layar Login.....	48
Gambar 4.20 Rancangan Layar Beranda.....	49
Gambar 4.21 Rancangan Layar Barang.....	49
Gambar 4.22 Rancangan Layar Toko.....	50
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Toko.....	50
Gambar 4.24 Rancangan Layar Detail Toko.....	51

Gambar 4.25 Rancangan Layar Pesanan.....	51
Gambar 4.26 Rancangan Layar Semua Pesanan Toko.....	52
Gambar 4.27 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	52
Gambar 4.28 Rancangan Layar Pilih Tanggal.....	53
Gambar 4.29 Rancangan Layar Tentang Perusahaan.....	53
Gambar 4.30 Rancangan Layar Cetak Invoice.....	54
Gambar 4.31 Rancangan Layar Edit Toko.....	54
Gambar 4.32 Rancangan Layar Tambah <i>Discount</i> .....	55
Gambar 4.33 Rancangan Layar Login.....	55
Gambar 4.34 Rancangan Layar Home.....	56
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>User</i> .....	56
Gambar 4.36 Rancangan Layar Edit <i>User</i> .....	57
Gambar 4.37 Rancangan Layar Tambah Data <i>User</i> .....	57
Gambar 4.38 Rancangan Layar Barang.....	58
Gambar 4.39 Rancangan Layar Tambah Data Barang.....	58
Gambar 4.40 Rancangan Layar Edit Data Barang.....	59
Gambar 4.41 Rancangan Layar Sales.....	59
Gambar 4.42 Rancangan Layar Tambah Sales.....	60
Gambar 4.43 Rancangan Layar Edit Sales.....	60
Gambar 4.44 Rancangan Layar Data Toko.....	61
Gambar 4.45 Rancangan Layar Tambah Toko.....	61
Gambar 4.46 Rancangan Layar Edit Data Toko.....	62
Gambar 4.47 Rancangan Layar Pesanan.....	62
Gambar 4.48 Rancangan Layar Ganti Password.....	63
Gambar 4.49 Rancangan Layar Logout.....	63
Gambar 4.50 Tampilan android <i>login</i> .....	64
Gambar 4.51 Tampilan android menu <i>home</i> .....	65
Gambar 4.52 Tampilan android menu barang.....	66
Gambar 4.53 Tampilan android menu tentang perusahaan.....	67
Gambar 4.54 Tampilan android menu toko.....	68
Gambar 4.55 Tampilan android menu tambah toko.....	69

Gambar 4.56 Tampilan android menu detail toko.....	70
Gambar 4.57 Tampilan android menu list pesanan.....	71
Gambar 4.58 Tampilan android tambah pesanan.....	72
Gambar 4.59 Tampilan android menu detail pesanan.....	73
Gambar 4.60 Tampilan android menu tambah <i>discount</i> .....	74
Gambar 4.61 Tampilan android menu cetak invoice.....	75
Gambar 4.62 Tampilan android menu edit toko.....	76
Gambar 4.63 Tampilan android menu hapus toko.....	77
Gambar 4.64 Tampilan menu login.....	77
Gambar 4.65 Tampilan menu home.....	78
Gambar 4.66 Tampilan menu ganti password.....	78
Gambar 4.67 Tampilan menu <i>user</i> .....	79
Gambar 4.68 Tampilan tambah <i>user</i> .....	79
Gambar 4.69 Tampilan hapus <i>user</i> .....	80
Gambar 4.70 Tampilan edit <i>user</i> .....	80
Gambar 4.71 Tampilan data barang.....	81
Gambar 4.72 Tampilan edit barang.....	81
Gambar 4.73 Tampilan hapus barang.....	82
Gambar 4.74 Tampilan tambah barang.....	82
Gambar 4.75 Tampilan data sales.....	83
Gambar 4.76 Tampilan edit sales.....	83
Gambar 4.77 Tampilan hapus sales.....	84
Gambar 4.78 Tampilan tambah sales.....	84
Gambar 4.79 Tampilan data toko.....	85
Gambar 4.80 Tampilan edit toko.....	85
Gambar 4.81 Tampilan hapus toko.....	86
Gambar 4.82 Tampilan tambah toko.....	86
Gambar 4.83 Tampilan pesanan.....	87
Gambar 4.84 Tampilan cetak invoice.....	87
Gambar 4.85 Tampilan menu <i>logout</i> .....	88

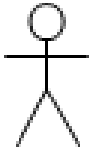
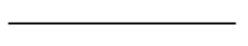








## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Login</i> .....	26
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Barang</i> .....	27
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Toko</i> .....	27
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Ubah Data Toko</i> .....	29
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Tambah Pesanan</i> .....	30
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Tentang Perusahaan</i> .....	30
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Keluar</i> .....	31
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Login</i> .....	32
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case User</i> .....	33
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Barang</i> .....	33
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Sales</i> .....	34
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Toko</i> .....	35
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Pesanan</i> .....	35
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case Akun</i> .....	36
Tabel 4.15 Tabel <i>Login</i> .....	44
Tabel 4.16 Tabel <i>Barang</i> .....	45
Tabel 4.17 Tabel <i>Pemesanan</i> .....	45
Tabel 4.18 Tabel <i>Sales</i> .....	46
Tabel 4.19 Tabel <i>Toko</i> .....	47
Tabel 4.20 Tabel <i>Discount</i> .....	47
Tabel 4.21 Pengujian Blackbox.....	88

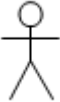







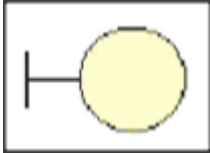
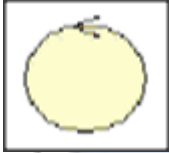
## DAFTAR SIMBOL

<b>Simbol <i>Use Case Diagram</i></b>	
	<p><b>Aktor</b></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi.</p>
	<p><b>Association</b></p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan <i>use case</i>.</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>

<b>Simbol Activity Diagram</b>	
	<p><b>Start State</b></p> <p>Menggambarkan awal dari aktivitas.</p>
	<p><b>End State</b></p> <p>Menggambarkan akhir aktivitas.</p>
	<p><b>Transition</b></p> <p>Menggambarkan perpindahan kontrol antara <i>state</i>.</p>
	<p><b>Activity State</b></p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p><b>Decision</b></p> <p>Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.</p>



<b>Simbol Sequence Diagram</b>	
	<p><b>Aktor</b></p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut <i>user</i>.</p>
	<p><b>Pesan Tipe Send</b></p> <p>Menggambarkan suatu <i>object</i> mengirim data masuk.</p>
	<p><b>Garis Hidup</b></p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu <i>object</i>.</p>
	<p><b>Waktu Aktif</b></p> <p>Menggambarkan <i>object</i> dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan di dalamnya.</p>
	<p><b>Keluaran</b></p> <p>Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan</p>
	<p><b>Entity Class</b></p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh system.</p>

	<p><b><i>Boundary Class</i></b></p> <p>Mengambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p><b><i>Control Class</i></b></p> <p>menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>

<p><b>Simbol Class Diagram</b></p>	
	<p><b>Kelas</b></p> <p>Kelas pada struktur sistem.</p>
	<p><b>Asosiasi</b></p> <p>Relasi antar kelas dengan makna umum.</p>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Riset

Lampiran 2 Surat Balasan Riset

Lampiran 3 Kartu Konsultasi

Lampiran 4 Biodata

Lampiran 5 Surat Keterangan Kerja

Lampiran 6 Setifikat CITSM 2020

