

**APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN DAN DIGITAL
PRINTING PADA CV. SAFARI GEMILANG BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



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

2022

**APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN DAN DIGITAL
PRINTING PADA CV. SAFARI GEMILANG BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

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



1711500016

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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1711500016
Nama : Wulansari Masripah
Judul Skripsi : Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Dan Digital
Printing Pada CV. Safari Gemilang 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, 12 Juli 2022



(Wulansari Masripah)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Aplikasi Pemesanan Layanan Studio Foto Dan Desain
Pada Jugend Creative Haus Berbasis Android**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wulansari Masripah
1711500016**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Juli 2022

Anggota Penguji



**Yurindra, M.T.
NIDN. 0429057402**

Dosen Pembimbing



**Yohanes Setiawan Japriadi, M.Kom
NIDN. 0219068501**

Kaprodi Teknik Informatika



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

Ketua Penguji



**Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN. 0201038601**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juli 2022

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



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, serta doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Dan Digital Printing Pada CV. Safari Gemilang Berbasis Android”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas semua doa dan bantuan yang penulis terima sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah, Ibu dan keluarga yang telah mendukung penulis baik moral 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 Chandra Kirana, M.Kom, Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Yohanes Setiawan Japriadi, M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang telah membantu pembuatan aplikasi hingga selesai dan dalam proses bimbingan laporan.
7. Bapak Safari Nasiub selaku pemilik CV. Safari Gemilang.
8. Al - Abid Dienullah, S.Kom, yang telah memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Kawan-kawan angkatan 2018, yang telah memberikan dukungan fisik dan spiritual untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, 12 Juli 2022

Penulis

ABSTRACT

CV. Safari Gemilang is a company engaged in digital printing but does not yet have a system for data processing. Service ordering transactions are still manual, so they cannot provide the best service to consumers. The researcher proposes the need for the use of an Android-based ordering application for consumers. The research methodology used in this research is a prototype model, object-oriented programming method, and system modeling with UML. With the application of ordering design services and digital printing on CV. Safari Gemilang can make ordering easier, can make it easier to choose packages, and can reach consumers who are out of town. Suggestions for further research are payment support for ordering transactions through virtual accounts so that they can speed up the payment validation process.

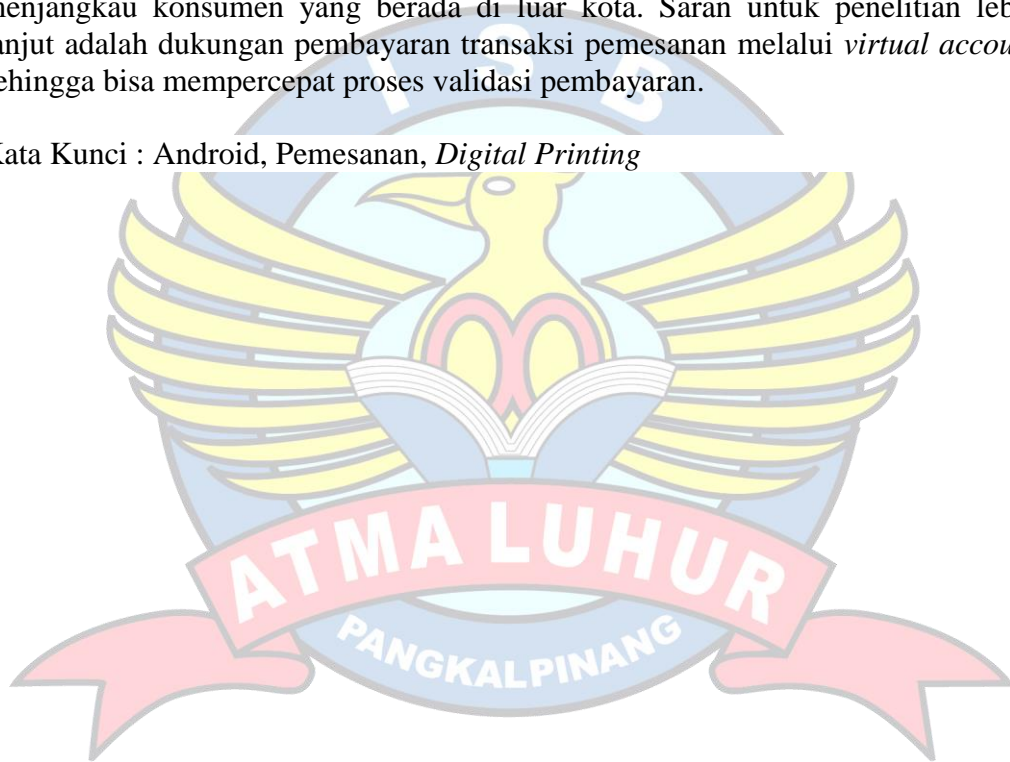
Keywords: Android, Ordering, Digital Printing



ABSTRAK

CV. Safari Gemilang adalah perusahaan yang bergerak di bidang *digital printing* tetapi belum memiliki sistem untuk pengolahan data. Transaksi pemesanan jasa pun masih bersifat manual, sehingga belum bisa memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen. Peneliti mengusulkan perlu adanya penggunaan aplikasi pemesanan berbasis Android untuk konsumen. Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model prototipe, metode pemrograman berorientasi obyek, dan pemodelan sistem dengan UML. Dengan adanya aplikasi pemesanan jasa desain dan *digital printing* pada CV. Safari Gemilang dapat mempermudah pemesanan, dapat mempermudah pemilihan paket, dan dapat menjangkau konsumen yang berada di luar kota. Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah dukungan pembayaran transaksi pemesanan melalui *virtual account* sehingga bisa mempercepat proses validasi pembayaran.

Kata Kunci : Android, Pemesanan, *Digital Printing*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.1.1 Model Prototipe	6
2.1.2 Tahap-Tahap Proses Pengembangan Dalam Model Prototipe	7
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Prototipe.....	7
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.4 Teori Pendukung	10
2.4.1 Aplikasi.....	10
2.4.2 Pemesanan	11
2.4.3 Layanan	11

2.4.4 Android.....	12
2.4.5 Web Server	17
2.4.6 Java.....	17
2.4.7 MySQL.....	17
2.4.8 PHP.....	18
2.4.9 XAMPP	18
2.4.10 Pengujian Black Box.....	19
2.5 Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	22
3.1.1 Pengumpulan Data.....	22
3.1.2 Membangun Prototyping	22
3.1.3 Evaluasi Prototyping	22
3.1.4 Pengkodean Sistem.....	23
3.1.5 Pengujian Sistem	23
3.1.6 Evaluasi Sitem.....	23
3.1.7 Penggunaan Sistem.....	23
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	24
3.3 Tools Pengembangan Sistem.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Tinjauan Organisasi	26
4.1.1 Sejarah CV. Safari Gemilang	26
4.1.2 Visi Misi CV. Safari Gemilang	26
4.1.3 Struktur Organisasi.....	27
4.1.4 Tugas dan Wewenang.....	27
4.2 Analisa Sistem	29
4.2.1 Analisa Masalah	30
4.2.2 Proses Bisnis Sistem Berjalan	30
4.2.3 Analisa Sistem Usulan.....	32

4.2.4 Analisa Kebutuhan Sistem Usulan	33
4.2.5 Perancangan Sistem	35
4.3 Desain	45
4.3.1 <i>Class Diagram</i>	45
4.3.2 Spesifikasi Basis Data	46
4.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	50
4.3.4 Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem	56
4.3.5 Rancangan Antarmuka Web Admin	63
4.4 Implementasi	68
4.4.1 Impementasi Aplikasi Android	68
4.4.2 Impementasi Web Admin	77
4.5 Hasil Pengujian	80
4.5.1 Hasil Pengujian Aplikasi Android	80
4.5.2 Hasil Pengujian Web Admin	83
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Model Prototipe.....	6
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Berjalan.....	31
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	33
Gambar 4. 4 <i>UseCase Diagram</i> Konsumen.....	35
Gambar 4. 5 <i>UseCase Diagram</i> Admin.....	36
Gambar 4. 6 <i>Class Diagram</i>	45
Gambar 4. 7 <i>Sequence Diagram</i> Login Konsumen.....	50
Gambar 4. 8 <i>Sequence Diagram</i> Register.....	51
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Home.....	52
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Design.....	53
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan.....	54
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Cart.....	54
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Profile.....	55
Gambar 4. 14 Rancangan Layar <i>Login</i>	56
Gambar 4. 15 Rancangan Layar <i>Register</i>	57
Gambar 4. 16 Rancangan Layar <i>Home</i>	58
Gambar 4. 17 Rancangan Layar <i>Design</i>	59
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Pesanan.....	60
Gambar 4. 19 Rancangan Layar <i>Cart</i>	61
Gambar 4. 20 Rancangan Layar <i>Profile</i>	62
Gambar 4. 21 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	63
Gambar 4. 22 Rancangan Layar <i>Home</i> Admin.....	64
Gambar 4. 23 Rancangan Layar User Admin.....	64
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Konsumen Admin.....	65
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Paket Admin.....	66
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pesanan Admin.....	66
Gambar 4. 27 Rancangan Layar <i>Logout</i> Admin.....	67

Gambar 4. 28 Tampilan Halaman <i>Login</i> Konsumen	68
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman <i>Register</i> Konsumen	69
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman <i>Home</i> Konsumen	70
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman <i>Design</i> Konsumen	71
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Pesanan Konsumen (Menunggu Pembayaran).....	72
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Pesanan Konsumen.....	73
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Pesanan Konsumen (Terbayar Setelah Dikonfirmasi)	75
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman <i>Cart</i> Konsumen	76
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman <i>Profile</i> Konsumen.....	77
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin.....	78
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman <i>Home</i> Admin	78
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman User Admin	79
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Konsumen Admin.....	79
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Paket Admin	80
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Pesanan Admin	80
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman <i>Log Out</i> Admin.....	81



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional	33
Tabel 4. 2 Kebutuhan Non Fungsional	34
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>UseCase Login</i>	37
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>UseCase Register</i>	37
Tabel 4. 5 Deskripsi <i>UseCase Halaman Design</i>	38
Tabel 4. 6 Deskripsi <i>UseCase Order</i>	38
Tabel 4. 7 Deskripsi <i>UseCase Halaman Cart</i>	39
Tabel 4. 8 Deskripsi <i>UseCase Checkout</i>	39
Tabel 4. 9 Deskripsi <i>UseCase Halaman Pesanan</i>	39
Tabel 4. 10 Deskripsi <i>UseCase Profile</i>	40
Tabel 4. 11 Deskripsi <i>UseCase Logout</i>	40
Tabel 4. 12 Deskripsi <i>UseCase Login Admin</i>	41
Tabel 4. 13 Deskripsi <i>UseCase Manajemen Data Admin</i>	41
Tabel 4. 14 Deskripsi <i>UseCase Manajemen Data Konsumen</i>	41
Tabel 4. 15 Deskripsi <i>UseCase Manajemen Data Paket</i>	42
Tabel 4. 16 Deskripsi <i>UseCase Manajemen Data Pemesanan</i>	42
Tabel 4. 17 Deskripsi <i>UseCase Mencetak Laporan Penjualan</i>	43
Tabel 4. 18 Deskripsi <i>UseCase Logout Admin</i>	43
Tabel 4. 19 Struktur Tabel Admin	46
Tabel 4. 20 Struktur Tabel Pemesanan	46
Tabel 4. 21 Struktur Tabel Pesanangroup	47
Tabel 4. 22 Struktur Tabel Konsumen	48
Tabel 4. 23 Struktur Tabel paket.....	48
Tabel 4. 24 Struktur Tabel Log	49
Tabel 4. 25 Struktur Tabel <i>Login</i>	49
Tabel 4. 26 Pengujian <i>BlackBox</i> untuk Konsumen	80
Tabel 4. 27 Pengujian <i>BlackBox</i> untuk Admin	83

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*

Activity



Activity ini digunakan untuk mewakili serangkaian tindakan yang akan dilakukan

Control flow



Control flow berfungsi untuk menunjukkan urutan eksekusi

Initial node



Initial node berfungsi untuk menggambarkan awal atau permulaan dari serangkaian tindakan atau kegiatan

Final activity node



Activity ini berfungsi untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus obyek dalam suatu kegiatan.

2. Simbol *UseCase Diagram*



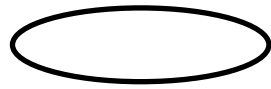
Actor

Aktor berfungsi untuk menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem

Association



Association berfungsi menghubungkan obyek satu dengan obyek yang lainnya.



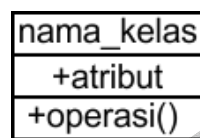
UseCase

interaksi antara sistem dan aktor

3. Simbol *Class Diagram*

Class

Simbol ini mewakili sebuah kelas pada struktur sistem. Penulisan kelas tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Kelas memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah nama kelas, kedua atribut, dan terakhir operasi terhadap kueri.



Generalisasi

Menghubungkan antar kelas dengan arti umum-khusus. Jadi jika ada kelas bermakna umum dan kelas bermakna khusus dapat menggunakan simbol ini.



4. Simbol *Sequence Diagram*



Actor

Aktor berfungsi menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



Control Class

Control Class ini menggambarkan penghubungan antara *boundary class* dengan tabel



Entity Class

Menggambaran hubungan yang akan

dilakukan



Boundary Class

Menggambarkan sebuah *form* atau halaman

