



**RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN IWAN FASHION
BERBASIS ANDROID**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

Putri Kumala Ayu	1311500079
Anggraini Rosalina	1311500053
Apri Muzapi	1311500050

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFOMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2016/2017**

ABSTRAKSI

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 di mana 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 di mana pun dan kapan pun .

Dalam hal ini Penulis berinisiatif untuk membuat sebuah Rancangan Aplikasi Penjualan Iwan Fashion berbasis Android. (Studi Kasus di Iwan Fashion) yang di harapkan dapat membantu dalam pengenalan produk, media jual-beli, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi.

Aplikasi ini berisi informasi-informasi tentang Iwan Fashion dan produk-produk yang terdapat di sana serta memesan produk-produk di Iwan Fashion .

Kata kunci : android, penjualan, teknologi informasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kerja Praktek (KP) pada Iwan Fashion Pangkalpinang . Laporan ini di buat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus di tempuh untuk menyelesaikan Jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pangkalpinang.

Pada Kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan laporan Kerja Praktek adalah **"Rancangan Aplikasi Penjualan Iwan Fashion Berbasis Android"**.

Penulis menyadari pula bahwa Laporan Kerja Praktek (KP) ini tak kan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs.Harry Sujikianto,MM,MBA selaku ketua yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
6. Bapak Yohanes Setiawan, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing KP
7. Bapak Dimas Yudiarta selaku Pembimbing Praktek di Iwan Fashion pangkalpinang.
8. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kerja Praktek ini serta teman-teman lain yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu keritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Kerja Praktek ini.

Akhir Kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umum dan teman-taman mahasiswa /mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ANTI PLAGIAT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah.....	2
3. Batasan Masalah	2
4. Manfaat Penulisan	2
5. Tujuan Penulisan	3
a. Bagi penulis	3
b. Bagi Iwan Fashion	3
6. Metode Penelitian	3
a) Metode Perancangan.....	4
b) Metode Analisis	4
7. Statistik Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Aplikasi	7
a. Pengertian Aplikasi	7
b. Sejarah Perkembangan Aplikasi.....	8
2. Mobile	9
3. Android	9

a.	Pengertian Android	10
b.	Karakteristik Android.....	12
c.	Arsitektur Android	13
d.	Struktur Aplikasi Android.....	14
e.	Versi Android.....	15
4.	Data Base	19
a.	Pengertian Data Base	19
b.	Model Data.....	20
5.	Unified Modeling Language	20
6.	Software Pendukung	22
a.	SQL	22
b.	MSQL.....	24
7.	Rangkuman Penelitian	24

BAB III ORGANISASI

1.	Profil Perusahaan	27
a.	Sejarah.....	27
b.	Visi Dan Misi	29
c.	Nilai Info Perusahaan.....	29
d.	Moto	29
2.	Struktur Organisasi Perusahaan	29
a.	Tinjauan Organisasi	29
3.	Analisa Proses Bisnis	38
4.	Sistem Aplikasi Penjualan.....	38

BAB IV PEMBAHASAN

1.	Definisi Masalah	41
2.	Rancangan Basis Data.....	41
a.	ERD.....	41
b.	LRS	42
c.	Transformasi LRS Dan Tabel	42

3. Analisa Proses Bisnis	43
a. Use Case.....	43
b. Activity Diagram.....	44
4. Rancangan Layar.....	45
a. Rancangan Halaman Splash Screen	45
b. Rancangan Halaman Menu Utama.....	45
c. Rancangan My Account	46
d. Halaman About Us	47
e. Rancangan Halaman Produk	48
f. Rancangan Halaman Konten Produk	49
g. Rancangan Halaman Detail Produk	50
h. Rancangan Halaman Cart.....	50
i. Rancangan Halaman Checkout	51
j. Rancangan Menu Konfirmasi Pembayaran.....	52
k. Rancangan Halaman Login Admin.....	53
l. Rancangan Halaman Verifikasi	53
m. Rancangan Halaman Orderan	54
5. Algoritma Pemograman	55
6. Kelebihan dan Kekurangan	55
a. Kelebihan	55
b. Kekurangan	56

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	57
2. Saran.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Pelanggan	43
Tabel 4.2 Pesanan.....	43
Tabel 4.3 Pilih.....	44
Tabel 4.4 Produk.....	44
Tabel 4.5 Nota.....	44






DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Profil Iwan Fashion	28
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Iwan Fashion	36
Gambar 3.4 Aplikasi Amsys Pro.....	40
Gambar 3.5 Tampilan Menu Login.....	40
Gambar 3.6 Tampilan Menu Awal Transaksi	41
Gambar 3.7 Tampilan Menu Transaksi.....	41
Gambar 4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	42
Gambar 4.2 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	43
Gambar 4.3 Use Case Diagram Aplikasi Penjualan.....	44
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i>	45
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Splash Screen	46
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Menu Utama.....	46
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Menu Login.....	47
Gambar 4.8 Rancangan Menu Sign Up.....	47
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Menu Application	48
Gambar 4.10 Rancangan Menu Company	48
Gambar 4.11 Rancangan Menu Profile.....	49
Gambar 4.12 Rancangan Menu Product	49
Gambar 4.13 Rancangan Menu Content Product.....	50
Gambar 4.14 Rancangan Menu Halaman Detail Produk.....	51
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Cart.....	52



Gambar 4.16 Rancangan Menu Check Out.....	52
Gambar 4.17 Rancangan Menu Konfirmasi Pembayaran.....	53
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Login Admin	54
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Verifikasi Pendaftaran.....	54
Gambar 4.20 Rancangan Menu Orderan.....	55
Gambar 4.21 Struktur Algoritma	56



DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram


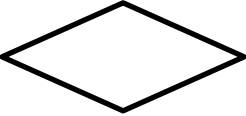
	<p>Start Point Menggambarkan awal aktifitas</p>
	<p>End Point Menggambarkan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Activity Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Decision Menggambarkan keputusan/ pilihan</p>
	<p>Swimlane Menggambarkan pemisahan aktifitas</p>

Simbol Use Case Diagram

	<p>Actor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user)</p>
	<p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun</p>

	<p>Association Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case</p>
	<p>Simbol Asosiasi antara Actor da Use Case Ujung panah association antara actor dan Use Case mengindikasikan siapa / apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.</p>

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

	<p>Entity Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem</p>
	<p>Relationship Adalah hubungan yag terjadi antara satu atau lebih entity</p>