

**APLIKASI PENJUALAN PULSA ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID  
PADAT DAY CELL PANGKAL PINANG**



**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Oleh :

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1311500062	ARIF PRATAMA
2. 1411500194	ZENTI ARINDI
3. 1611500041	EPINTIA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019/2020**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **APLIKASI PENJUALAN PULSA ELEKTRONIK  
BERBASIS ANDROID PADA T DAY CELL**

NIM	NAMA
1. 1311500062	ARIF PRATAMA
2. 1411500194	ZENTI ARINDI
3. 1611500041	EPINTIA

Pangkalpinang, 16 Desember 2019

Menyetujui,

Pembimbing KP

Lukas Tommy, M.Kom

NIDN. 0215099201

Pembimbing Lapangan

Ivaldo Armada

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom

NIDN 0224048003

## LEMBARAN PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. ARIF PRATAMA (1311500062)
2. ZENTI ARINDI (1411500194)
3. EPINTIA (1611500041)

Telah Melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek dari **09 Oktober 2019** sampai dengan **31 Desember 2019** dengan baik.

Nama Instansi : T Day Cell

Alamat : Jl. Stania Bukit Baru Pangkal Pinang

Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 16 Desember 2019



(Ivaldo Armada)

## SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Epintia  
NIM : 1611500041
2. Nama : Zenti Arindi  
NIM : 1411500194
3. Nama : Arif Pratama  
NIM : 1311500062

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul :  
**Aplikasi Penjualan Pulsa Elektronik Berbasis Android pada T Day Cell Pangkalpinang**, adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan apabila yang dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 16 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Epintia

NIM 1611500041

Zenti Arindi

NIM 1411500194

Arif Pratama

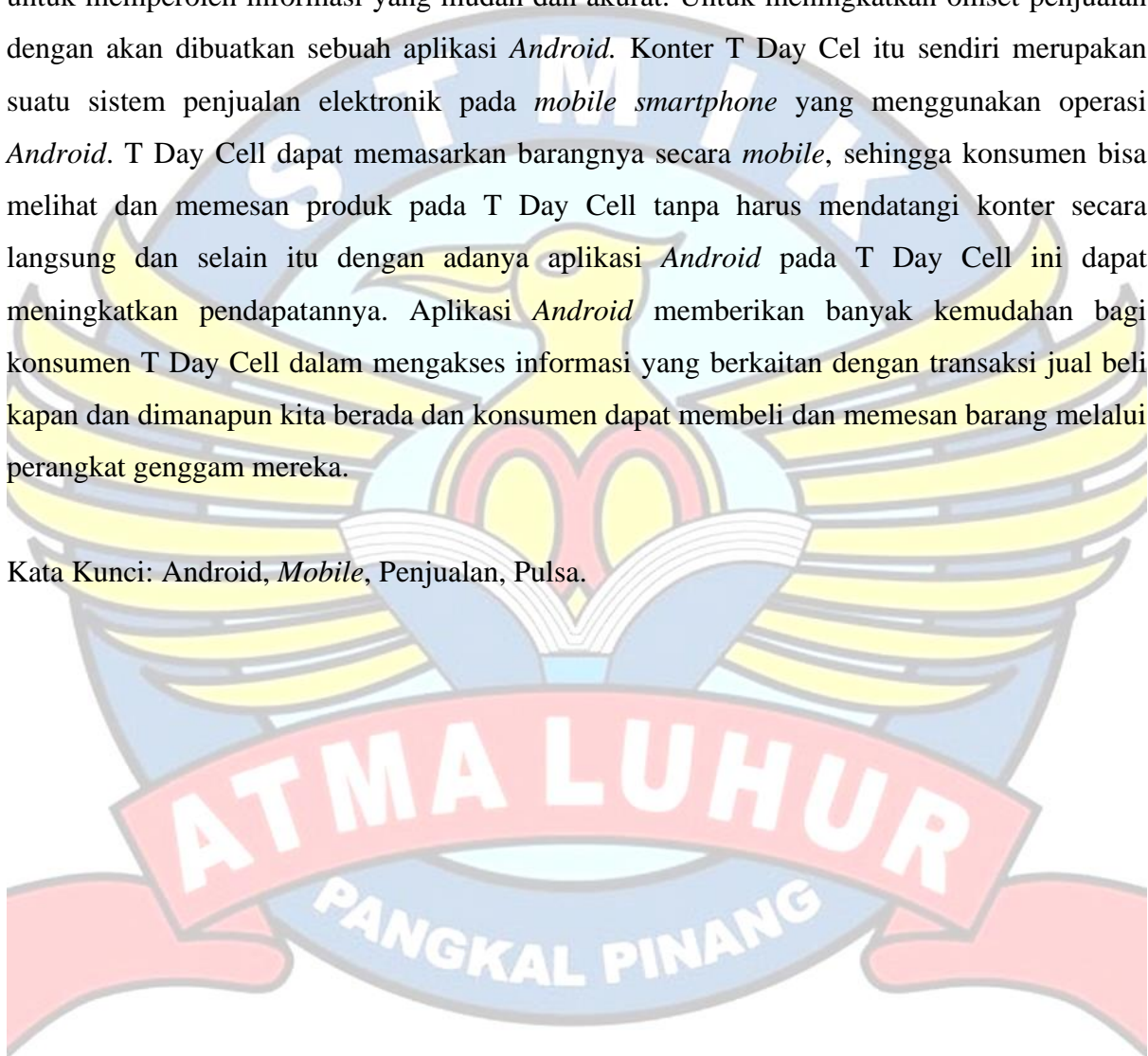
NIM 1311500062



## ABSTRAK

T Day Cell merupakan sistem pemesanan yaitu konsumen harus datang langsung ke konter T Day Cell untuk melihat ketersediaan barang menanyakan pulsa, voucher, ataupun aksesoris *handphone* yang akan dibeli. Dengan cara demikian pastinya akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi yang mudah dan akurat. Untuk meningkatkan omset penjualan dengan akan dibuatkan sebuah aplikasi *Android*. Konter T Day Cel itu sendiri merupakan suatu sistem penjualan elektronik pada *mobile smartphone* yang menggunakan operasi *Android*. T Day Cell dapat memasarkan barangnya secara *mobile*, sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk pada T Day Cell tanpa harus mendatangi konter secara langsung dan selain itu dengan adanya aplikasi *Android* pada T Day Cell ini dapat meningkatkan pendapatannya. Aplikasi *Android* memberikan banyak kemudahan bagi konsumen T Day Cell dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan transaksi jual beli kapan dan dimanapun kita berada dan konsumen dapat membeli dan memesan barang melalui perangkat genggam mereka.

Kata Kunci: *Android, Mobile, Penjualan, Pulsa.*



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti menyelesaikan laporan Kerja Praktik (KP) yang berjudul **“Aplikasi Penjualan Pulsa Elektronik Berbasis Android pada T Day Cell”** ini. Adapun KP ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program studi Teknik Informatika (TI) program Strata Satu (S1) untuk mengikuti skripsidi STMIK Atma Luhur.

Laporan ini telah kami susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancarkan pembuatan laporan ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan laporan ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini, yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik ini.
2. Orang tua kami tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran serta kasih sayang untuk memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S. T., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
5. Bapak Burham Isnanto Farid, S. Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak Lukas Tommy, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan laporan Kuliah Praktek ini dapat terselesaikan.
7. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan penelitian.
8. Bapak Ivaldo Armada, pemilik T Day Cell selaku pembimbing lapangan.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga

berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan kerja praktik ini akan diterima dengan senang hati.

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

Pangkalpinang, 16 Desember 2019

Penulis





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi penelitian .....	4
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	4
1.5.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	4
1.6 Sistematika Laporan Penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Aplikasi .....	6
2.2 Mobile .....	7



2.3 Penjualan .....	7
2.4 Pulsa .....	8
2.5 Konter Handphone .....	9
2.6 Android .....	11
2.6.1 Pengertian Android .....	11
2.6.2 Karakteristik Android .....	11
2.6.3 Arsitektur Android .....	12
2.6.4 Struktur Aplikasi Android .....	13
2.6.5 Versi Android .....	13
2.7 Java .....	15
2.7.1 Arsitektur Java .....	16
2.7.2 Keunggulan Java .....	16
2.8 MySQL .....	18
2.9 Model <i>Waterfall</i> .....	18
2.10 Metode Berorientasi Objek .....	19
2.11 UML .....	20
2.11.1 Jenis Diagram UML.....	21
2.12 Android Studio.....	24
2.13 XAMPP .....	26
2.14 Pengujian Black Box .....	26
2.15 Rangkuman Penelitian Terdahulu .....	27
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>	<b>29</b>
3.1 Profil Instansi .....	29
3.1.1 Sejarah T Day Cell .....	30
3.1.2 Visi dan Misi T Day Cell .....	30
3.2 Struktur Organisasi .....	31
3.3 Tugas dan Wewenang .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Definisi Masalah .....	33
4.2 Analisis Sistem Berjalan .....	33
4.3 Analisis Sistem Usulan .....	35

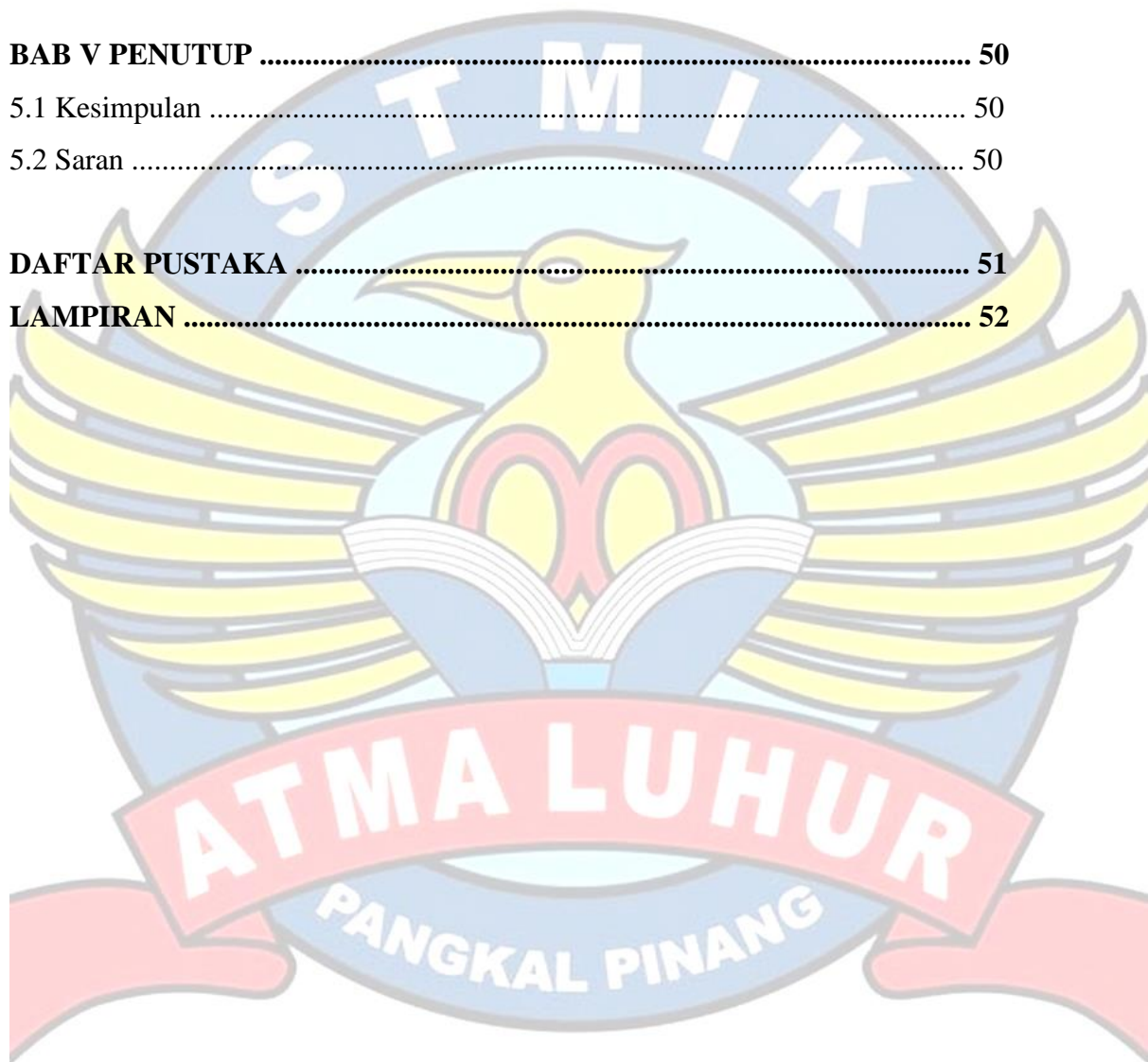
4.3.1 <i>Diagram Use Case</i> yang Diusulkan .....	35
4.3.2 <i>Diagram Activity</i> yang Diusulkan .....	38
4.3.3 <i>Diagram Sequence</i> yang Diusulkan .....	41
4.3.4 <i>Diagram Class</i> yang Diusulkan .....	43
4.4 Rancangan Basis Data .....	44
4.5 Rancangan Layar .....	46

**BAB V PENUTUP .....** **50**

5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran .....	50

**DAFTAR PUSTAKA .....** **51**

**LAMPIRAN .....** **52**



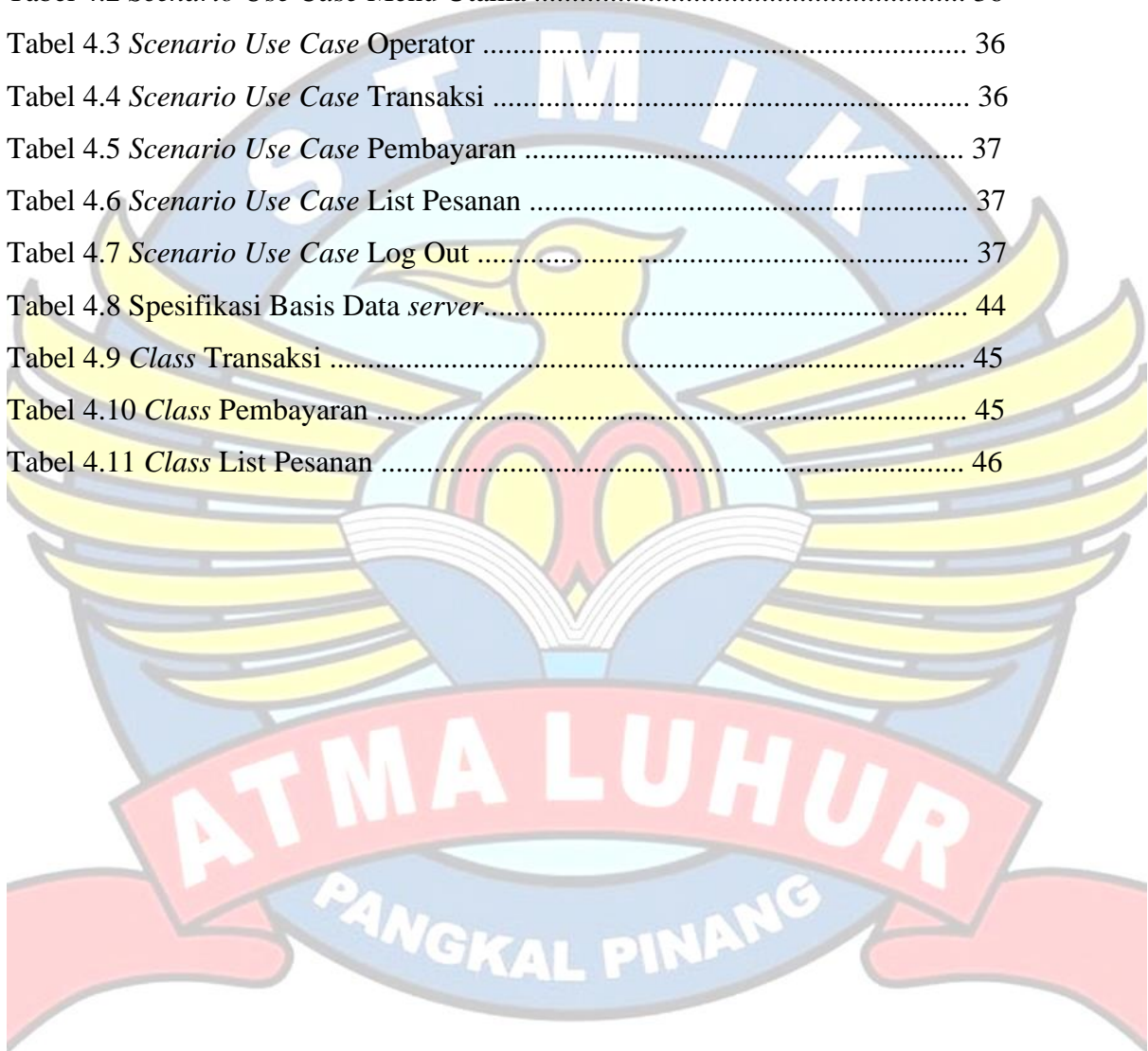
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Ilustrasi Voucher Pulsa Elektronik dan Fisik .....	8
Gambar 2.2 Contoh Konter HP .....	9
Gambar 2.3 Siklus Model <i>Waterfall</i> .....	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	22
Gambar 2.5 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	22
Gambar 2.6 Contoh <i>Sequence Diagram</i> .....	23
Gambar 2.7 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	23
Gambar 3.1 Tampak Depan dan Dalam Konter T Day Cell .....	29
Gambar 3.2 Papan Harga Pulsa Konter T Day Cell .....	29
Gambar 3.3 Struktur Organisasi T Day Cell .....	31
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan .....	34
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> yang Diusulkan .....	35
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login .....	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Transaksi .....	38
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	39
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> List Pesanan .....	40
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Logout .....	40
Gambar 4.8 Diagram <i>Sequence</i> User .....	41
Gambar 4.9 Diagram <i>Sequence</i> Transaksi .....	41
Gambar 4.10 Diagram <i>Sequence</i> Pembayaran .....	42
Gambar 4.11 Diagram <i>Sequence</i> Admin .....	42
Gambar 4.12 Diagram <i>Sequence</i> Operator .....	43
Gambar 4.13 Diagram <i>Sequence</i> List Pesanan .....	43
Gambar 4.14 Diagram <i>Class</i> yang Diusulkan .....	44
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> .....	46
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Menu Utama .....	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Operator .....	48
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Transaksi .....	48
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Pembayaran .....	49
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu List Pesanan .....	49



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 4.1 <i>Scenario Use Case Login</i> .....	35
Tabel 4.2 <i>Scenario Use Case Menu Utama</i> .....	36
Tabel 4.3 <i>Scenario Use Case Operator</i> .....	36
Tabel 4.4 <i>Scenario Use Case Transaksi</i> .....	36
Tabel 4.5 <i>Scenario Use Case Pembayaran</i> .....	37
Tabel 4.6 <i>Scenario Use Case List Pesanan</i> .....	37
Tabel 4.7 <i>Scenario Use Case Log Out</i> .....	37
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data <i>server</i> .....	44
Tabel 4.9 <i>Class Transaksi</i> .....	45
Tabel 4.10 <i>Class Pembayaran</i> .....	45
Tabel 4.11 <i>Class List Pesanan</i> .....	46





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Spesifikasi komponen Sistem yang digunakan

Lampiran 2 : Bentuk Hasil Keluaran

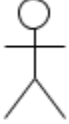


Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP

Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan ke instansi






## DAFTAR SIMBOL

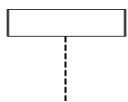

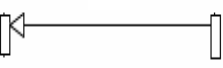
### 1. Use Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<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> ).
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

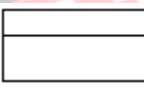
### 2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan Dihancurkan.

### 3. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi informasi tentang aktifitas yang terjadi.

### 4. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<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> ).
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.