

**IMPLEMENTASI APLIKASI WEDDING ORGANIZER
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



MU'AMAR RIZKY

1611500126

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

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1611500126

Nama : MU'AMAR RIZKY

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI APLIKASI WEDDING ORGANIZER
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, 16 Juli 2020



Mu'amar Rizky

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI APLIKASI WEDDING ORGANIZER BERBASIS
ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mu'amar Rizky
1611500126

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 17 Juli 2020

Anggota Penguji



Rahmat Sulaiman, M.Kom
NIDN. 0208019401

Dosen Pembimbing



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Kaprodi Teknik Informatika




Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

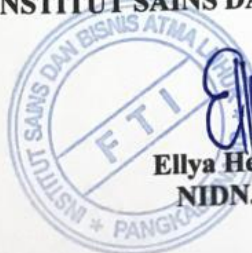
Ketua Penguji

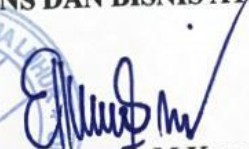


Fransiskus Panca Juniawan, M.kom
NIDN. 0201069102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK 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 Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika dan Dosen Pembimbing
6. Saudara dan Sahabat-Sahabatku terutama Kawan-Kawan Angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

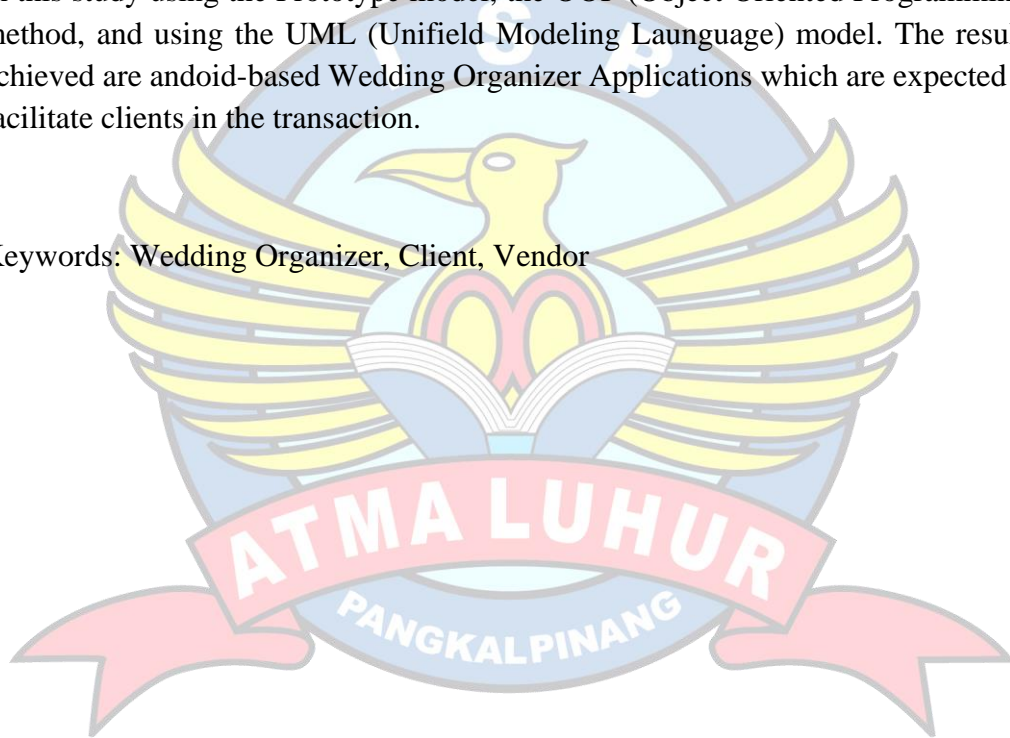
Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Pangkalpinang, 15 Juli 2020

ABSTRACT

Marriage is the most important moment for the bride and groom. This event which is expected to occur once in a lifetime certainly requires very careful preparation. In general, wedding preparations require a lot of energy, money and mind. Marriage preparations that are taken care of themselves can sometimes cause unexpected problems. Therefore the need for a computerized system in various purposes. To overcome this problem, an Android-based wedding organizer application was made to facilitate prospective clients in finding a marriage vendor. So there is no need to explain package details and make it easier for clients to calculate the budget needed. In this study using the Prototype model, the OOP (Object Oriented Programming) method, and using the UML (Unified Modeling Language) model. The results achieved are android-based Wedding Organizer Applications which are expected to facilitate clients in the transaction.

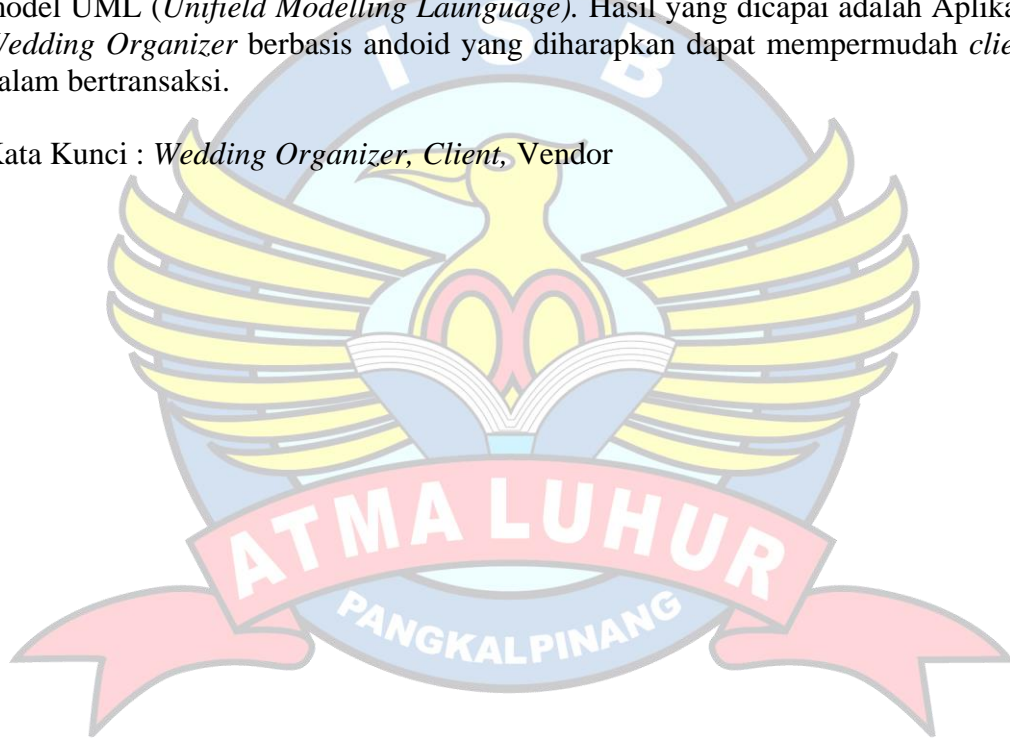
Keywords: Wedding Organizer, Client, Vendor



ABSTRAK

Pernikahan adalah momen paling penting bagi pasangan pengantin. Peristiwa yang diharapkan terjadi sekali seumur hidup ini tentu memerlukan persiapan yang sangat matang. Pada umumnya persiapan pernikahan memerlukan banyak tenaga, biaya dan pikiran. Persiapan pernikahan yang diurus sendiri terkadang dapat menimbulkan masalah-masalah yang tidak terduga. Maka dari itu diperlukan adanya suatu sistem yang terkomputerisasi dalam berbagai keperluan. Guna mengatasi masalah tersebut dibuatlah aplikasi *wedding organizer* berbasis android untuk mempermudah calon *client* dalam mencari vendor pernikahan. Sehingga tidak perlu menjelaskan detail paket dan mempermudah *client* dalam memperhitungkan budget yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan model *Prototype*, metode OOP (*Object Oriented Programming*), dan menggunakan model UML (*Unified Modelling Language*). Hasil yang dicapai adalah Aplikasi *Wedding Organizer* berbasis android yang diharapkan dapat mempermudah *client* dalam bertransaksi.

Kata Kunci : *Wedding Organizer, Client, Vendor*



	halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
Halaman	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1. Tujuan Penelitian	3
1.3.2. Manfaat Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.1.1. Model Pengembangan <i>Prototype</i>	5
2.1.2. Kelebihan dan kelemahan <i>Prototype</i>	6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.4 Android	8
2.4.1 Versi Android	10
2.4.2 Proses <i>Development</i>	11
2.4.3 Android Studio	12
2.5 MySQL	13
2.5.1 Kelebihan MySQL	13
2.6 Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODE PENELITIAN.	17

3.1	Metode Penelitian	17
3.2	Model Penelitian	17
3.2.1.	Perencanaan	19
3.2.2.	Analisis	19
3.3.	Perancangan sistem	20
3.4.	Implementasi	21
BAB IV	PEMBAHASAN	22
4.1	Analisis Masalah	22
4.1.1	Analisis Kebutuhan	22
4.1.2	Analisis Proses	23
4.1.3	Analisis Sistem Berjalan	23
4.1.4	Analisis Sistem Usulan	24
4.2	Rancangan Sistem	25
4.2.1	Rancangan Aplikasi	25
4.2.2	Rancangan Proses	38
4.3	Sequence Diagram	47
4.4	Class Diagram	60
4.5	Spesifikasi Basis Data	60
4.6	Rancangan Sistem	65
4.6.1	Perancangan Interface Aplikasi	66
4.7	Implementasi	79
4.7.1	Tampilan Layar Aplikasi Android	81
4.7.2	Tampilan Layar Web Server	94
4.8	Pengujian Blackbox	99
BAB V	PENUTUP	101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<u>Gambar 2.1 Siklus Model Prototype</u>	5
<u>Gambar 2.2 Proses Development</u>	11
<u>Gambar 4.1 Activity Diagram Client</u>	24
<u>Gambar 4.2 Use Case Diagram Client</u>	25
<u>Gambar 4.3 Use Case Diagram Admin</u>	30
<u>Gambar 4.4 Activity Diagram Daftar Client</u>	36
<u>Gambar 4.5 Activity Diagram Login Client</u>	37
<u>Gambar 4.6 Activity Diagram Akun Client</u>	37
<u>Gambar 4.7 Activity Diagram Galeri Client</u>	38
<u>Gambar 4.8 Activity Diagram Pilihan Paket Client</u>	38
<u>Gambar 4.9 Activity Diagram Paket Saya Client</u>	39
<u>Gambar 4.10 Activity Diagram Whatsapp Client</u>	39
<u>Gambar 4.11 Activity Diagram Logout Client</u>	40
<u>Gambar 4.12 Activity Diagram Login Admin</u>	40
<u>Gambar 4.13 Activity Diagram Akun Admin</u>	41
<u>Gambar 4.14 Activity Diagram Galeri Admin</u>	41
<u>Gambar 4.15 Activity Diagram Input Baju Akad</u>	42
<u>Gambar 4.16 Activity Diagram Input Baju Jas</u>	42
<u>Gambar 4.17 Activity Diagram Input Baju Resepsi</u>	43
<u>Gambar 4.18 Activity Diagram Paket</u>	43
<u>Gambar 4.19 Activity Diagram Pemesanan Admin</u>	44
<u>Gambar 4.20 Activity Diagram Keluar Admin</u>	44
<u>Gambar 4.21 Sequence Diagram Daftar Client</u>	45
<u>Gambar 4.22 Sequence Diagram Login Client</u>	46
<u>Gambar 4.23 Sequence Diagram Akun Client</u>	46
<u>Gambar 4.24 Sequence Diagram Galeri Client</u>	47
<u>Gambar 4.25 Sequence Diagram Pilihan Paket Client</u>	48
<u>Gambar 4.26 Sequence Diagram Paket Saya Client</u>	49
<u>Gambar 4.27 Sequence Diagram Whatsapp Client</u>	49
<u>Gambar 4.28 Sequence Diagram Logout Client</u>	50
<u>Gambar 4.29 Sequence Diagram Login Admin</u>	51

<u>Gambar 4.30 Sequence Diagram Akun Admin</u>	51
<u>Gambar 4.31 Sequence Diagram Galeri Admin</u>	52
<u>Gambar 4.32 Sequence Diagram Input Baju Akad Admin</u>	53
<u>Gambar 4.33 Sequence Diagram Input Baju Jas Admin</u>	54
<u>Gambar 4.34 Sequence Diagram Input Baju Resepsi Admin</u>	55
<u>Gambar 4.35 Sequence Diagram Paket Admin</u>	56
<u>Gambar 4.36 Sequence Diagram Pemesanan Admin</u>	57
<u>Gambar 4.37 Sequence Diagram Keluar Admin</u>	57
<u>Gambar 4.38 Class Diagram</u>	58
<u>Gambar 4.39 Rancangan Layar Menu Daftar</u>	64
<u>Gambar 4.40 Rancangan Layar Menu Login</u>	65
<u>Gambar 4.41 Rancangan Layar Menu Menu Utama</u>	66
<u>Gambar 4.42 Rancangan Layar Menu Pilih Paket</u>	67
<u>Gambar 4.43 Rancangan Layar Detail Paket</u>	68
<u>Gambar 4.44 Rancangan Layar Menu Pilih Baju Akad</u>	69
<u>Gambar 4.45 Rancangan Layar Menu Pilih Baju Resepsi</u>	69
<u>Gambar 4.46 Rancangan Layar Menu Pilih baju Jas</u>	70
<u>Gambar 4.47 Rancangan Layar Menu Rincian Pemesanan</u>	70
<u>Gambar 4.48 Rancangan Layar Galeri</u>	71
<u>Gambar 4.49 Rancangan Layar Keranjang</u>	71
<u>Gambar 4.50 Rancangan Layar Contact Person</u>	72
<u>Gambar 4.51 Rancangan Layar Menu Login</u>	72
<u>Gambar 4.52 Rancangan Layar Menu Akun</u>	73
<u>Gambar 4.53 Rancangan Layar Menu Galeri</u>	73
<u>Gambar 4.54 Rancangan Layar Menu Input Baju Akad</u>	74
<u>Gambar 4.55 Rancangan Layar Menu Input Baju Jas</u>	74
<u>Gambar 4.56 Rancangan Layar Menu Baju Resepsi</u>	75
<u>Gambar 4.57 Rancangan Layar Menu Paket</u>	75
<u>Gambar 4.58 Rancangan Layar Menu Pemesanan</u>	76
<u>Gambar 4.59 Rancangan Layar Menu Keluar</u>	76
<u>Gambar 4.60 Rancangan Layar Menu Login</u>	77
<u>Gambar 4.61 Menu Login</u>	78
<u>Gambar 4.62 Menu Daftar</u>	79
<u>Gambar 4.63 Menu Utama</u>	80

<u>Gambar 4.64 Menu Akun</u>	81
<u>Gambar 4.65 Menu Galeri</u>	82
<u>Gambar 4.66 Menu Pilihan Paket</u>	83
<u>Gambar 4.67 Menu Detail Paket</u>	84
<u>Gambar 4.68 Menu Pilih Tanggal</u>	85
<u>Gambar 4.69 Menu Pilih Baju Akad</u>	86
<u>Gambar 4.70 Menu Pilih Baju Jas/Gaun</u>	87
<u>Gambar 4.71 Menu Rincian Pesanan</u>	88
<u>Gambar 4.72 Menu Paket Saya</u>	89
<u>Gambar 4.73 Menu Whatsapp</u>	90
<u>Gambar 4.74 Menu Login</u>	91
<u>Gambar 4.75 Menu Utama</u>	91
<u>Gambar 4.76 Menu Akun</u>	92
<u>Gambar 4.77 Menu Galeri</u>	92
<u>Gambar 4.78 Menu Input Baju Akad</u>	93
<u>Gambar 4.79 Menu Input Baju Jas</u>	93
<u>Gambar 4.80 Menu Input Baju Resepsi</u>	94
<u>Gambar 4.81 Menu Paket</u>	94
<u>Gambar 4.82 Menu Pemesanan</u>	95
<u>Gambar 4.83 Menu Keluar</u>	95



DAFTAR TABEL

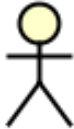

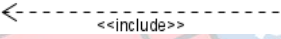

	Halaman
<u>Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu</u>	14
<u>Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Daftar</u>	26
<u>Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Login</u>	26
<u>Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Akun</u>	27
<u>Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Galeri</u>	27
<u>Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Pilihan Paket</u>	28
<u>Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Paket Saya</u>	29
<u>Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Whatsapp</u>	29
<u>Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Logout</u>	29
<u>Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Login</u>	31
<u>Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Akun</u>	31
<u>Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Diagram Galeri</u>	32
<u>Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Diagram Input Baju Akad</u>	32
<u>Tabel 4.13 Deskripsi Use Case Diagram Input Baju Jas</u>	33
<u>Tabel 4.14 Deskripsi Use Case Diagram Input Baju Resepsi</u>	34
<u>Tabel 4.15 Deskripsi Use Case Diagram Paket</u>	34
<u>Tabel 4.16 Deskripsi Use Case Diagram Pemesanan</u>	35
<u>Tabel 4.17 Deskripsi Use Case Diagram Logout</u>	35
<u>Tabel 4.18 Tabel Akun</u>	59
<u>Tabel 4.19 Tabel Admin</u>	59
<u>Tabel 4.20 Tabel Baju Akad</u>	59
<u>Tabel 4.21 Tabel Baju Jas Gaun</u>	60
<u>Tabel 4.22 Tabel Baju Resepsi</u>	60
<u>Tabel 4.23 Tabel Baju Gallery</u>	61
<u>Tabel 4.24 Tabel Master Kategori</u>	61
<u>Tabel 4.25 Tabel Paket</u>	62
<u>Tabel 4.26 Tabel Pemesanan</u>	62
<u>Tabel 4.27 Tabel Warna</u>	63
<u>Tabel 4.28 Penamaan dan Penomoran Pengujian</u>	96
<u>Tabel 4.29 Deskripsi Fungsi dan Deskripsi Pengujian Client</u>	96
<u>Tabel 4.30 Deskripsi Fungsi dan Deskripsi Pengujian Admin</u>	96
<u>Tabel 4.31 Identifikasi dan Perencanaan Pengujian Client</u>	97

<u>Tabel 4.32 Identifikasi dan Perencanaan Pengujian Admin.....</u>	97
<u>Tabel 4.33 Pengujian <i>Black Box Client</i></u>	98
<u>Tabel 4.34 Pengujian <i>Black Box Admin</i>.....</u>	99




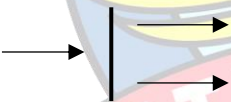




DAFTAR SIMBOL

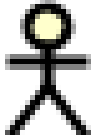




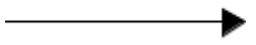
1. Simbol *Use Case* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .

2. Simbol Activity Diagram



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari form.
3		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table
4		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
5		<i>A Focus of Control and A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan Pengirim Pesan

4. Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
----	--------	------	------------

1		<i>Class</i>	Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abtraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

