

**Aplikasi Informasi Dan *Delivery* Bahan Baku Kue DiTBK Aenve
Pangkalpinang Berbasis Android**

SKRIPSI



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

2021

**Aplikasi Informasi Dan *Delivery* Bahan Baku Kue DiTBK Aenve
Pangkalpinang Berbasis Android**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Aryani

1711500115

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

2021



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1711500115

Nama : Aryani

Judul Skripsi : APLIKASI INFORMASI DAN *DELIVERY* BAHAN BAKU KUE
DITBK PANGKALPINANG 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, 2 Agustus 2021


Aryani 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI INFORMASI DAN *DELIVERY* BAHAN BAKU KUE
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aryani
1711500115**

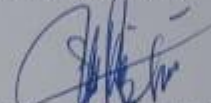
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 9 Agustus 2021

Anggota Penguji



**Devi Irawan, M.Kom
NIDN.0231018201**

Dosen Pembimbing



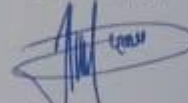
**Rahmat Sulaiman, M.Kom.
NIDN. 0208019401**

Kaprodi Teknik Informatika



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

Ketua Penguji



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

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

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



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT Yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulisan dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada program Studi Teknik Informatika Insitut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Pulis 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 dorong dai berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesabaran dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan SKRIPSI ini.
2. Bapak dan Ibu penulis yang tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa, semangat dan kasih sanyangnya.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs Selaku Pendiri ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
7. Bapak Chandra Kirana, S.Kom, M.Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
8. Rahmat Sulaiman, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan

9. Terima kasih Monica,Lia Syamsidar,Ayes yang selalu support untuk membantu mengerjakan skripsi ini
10. Terima kasih sobat beauty squid yang selalu setia memberikan hiburan dalam mengerjakan skripsi ini
11. Terima kasih untuk keluarga saya yang mensupport saya dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiNya, Aamiin.



Pangkalpinang, 2 Juli 2021

Penulis

ABSTRACT

Improving the quality of public services can be done through the quick resolution of complaints from service providers, in this case government agencies, both at the central and regional levels. All forms of criticism or complaints submitted by the public to an agency are a correction for the improvement of the service itself in the future. The world of information today seems to be inseparable from technology. The use of technology by society makes the world of technology increasingly sophisticated. Communication that used to take a long time to deliver, now with technology everything becomes very fast and seems to be without distance. In this study, the application used uses a prototype model which aims to develop the model into a final system. The application made makes it easier for Pedindang Village agencies and communities to make complaints.

Keywords: Complaints, Applications, Models



ABSTRAK

Toko bahan kue di Tbk Aenve Pangkalpinang adalah sebuah bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan bahan-bahan kue serta alat-alat yang berhubungan dengan pembuatan kue, di antaranya telur, tepung, gula, mentega, loyag, oven, dan lain sebagainya. Dalam menjalankan proses bisnis, toko bahan kue masih bergantung pada kontrol yang dilakukan oleh manusia yang menyebabkan sering kali terjadi risiko human error. Selain itu pembuatan laporan masih dilakukan dengan sistem manual dan informasi barang yang akan dijual belum ada. Melihat adanya latar belakang permasalahan tersebut dibuat Aplikasi informasi pendataan dan informasi bahan kue yang masih ada dan tidak ada, agar konsumen tau apakah bahan yang ingin dia beli masih ada atau tidak, biar waktu atau ongkos tidak abis sia sia. toko bahan kue di Tbk Aenve Pangkalpinang. Dalam penelitian ini, aplikasi yang di pakai menggunakan model waterfall yang bertujuan mengembangkan model menjadi sistem final. Aplikasi ini di buat untuk memudahkan instansi dan konsumen Toko bahan kue aenve pangkalpinang.

Kata Kunci : Pengaduan, Aplikasi, Model.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumus Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penulisan	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.1.1 Model Waterfall	5
2.1.2 Kelebihan Waterfall	6
2.1.3 Kekurangan Waterfall	7
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.2.1 Metode Berorientasi Objek	7
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.3.1 Unified Modeling Language	7
2.3.2 Activity Diagram.....	8
2.3.3 Use Case Diagram.....	8
2.3.4 Class Diagram	9
2.3.5 Sequence Diagram	10
2.4 Teori Pendukung	10
2.4.1 Java.....	10
2.4.2 Android	11
2.4.3 Arsitektur Android	12
2.4.4 PHP	14
2.4.5 MySQL.....	14
2.4.6 Web Server.....	15
2.4.7 Black Box.....	15
2.5 Penelitian Terdahulu	16
BAB III MODEL PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	18
3.1.1 Model pengembangan Sistem	18
3.2. Metode Pengembangan Sistem	19
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	19

3.3.1	Data Primer	19
3.3.1	Data Sekunder	20
3.4	Tools Pengembangan Sistem	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Penelitian Terdahulu	21
4.2.	Visi dan Misi Toko Bahan Baku Kue Aenve.....	21
4.2.1	Visi Toko Bahan Baku Kue Aenve.....	21
4.2.2	Misi Toko Bahan Baku Kue Aenve	21
4.3.	Struktur Jabatan	22
4.3.1.	Tugas dan Wewenang	22
4.4.	Analisis Masalah.....	23
4.4.1.	Analisis Sistem Yang Berjalan	23
4.4.2.	Evaluasi Sistem Yang Berjalan.....	23
4.5.	Analisis Sistem Usulan	25
4.5.1.	Gambar Umum Sistem Yang Diusulkan.....	26
4.6.	Analisis Kebutuhan	27
4.6.1.	Kebutuhan Non Fungsional	27
4.7.	Perancangan Sistem	27
4.7.1.	Use Case Diagram.....	27
1.	Use Case Diagram Admin	28
4.7.2.	Deskripsi Use Case Admin	28
4.7.3.	Use Case Diagram Pelanggan	31
4.7.4.	Deskripsi Use Case Pelanggan.....	31
4.7.5.	Activity Diagram Admin	34
1.	Activity Diagram Login Admin.....	34
2.	Activity Diagram Daftar Produk.....	35
3.	Activity Diagram Tambah Produk.....	36
4.	Activity Diagram Daftar Pesanan	37
5.	Activity Diagram Logout	38
6.	Activity Diagram Register Pelanggan	38
7.	Activity Diagram Login Pelanggan	39
8.	Activity Diagram Home.....	40
9.	Activity Diagram Keranjang.....	41
10.	Activity Diagram Profil Pelanggan.....	42
11.	Activity Diagram Logout	43
4.7.6.	Sequence Diagram Admin	44
1.	Sequence Diagram Admin	44
2.	Sequence Diagram Admin	44
3.	Sequence Diagram Daftar Produk Admin	45
4.	Sequence Diagram Tambah Produk Admin	46
5.	Sequence Diagram Daftar Pesanan Admin.....	47
6.	Sequence Diagram Logout Admin.....	48
7.	Sequence Diagram Register Pelanggan	49
8.	Sequence Diagram Login Pelanggan	50

9.	Sequence Diagram Home Pelanggan.....	50
10.	Sequence Diagram Keranjang Pelanggan.....	51
11.	Sequence Diagram Profil Pelanggan	51
12.	Sequence Diagram Logout Pelanggan	52
4.7.7.	Class Diagram.....	52
4.7.8.	Rancangan Layar Login Admin.....	53
1.	Rancangan Layar Login Admin.....	53
2.	Rancangan Layar Daftar Produk.....	53
3.	Rancangan Layar Tambah Produk.....	53
4.	Rancangan Layar Daftar Produk.....	54
5.	Rancangan Layar Logout.....	54
6.	Rancangan layar register pelanggan	54
7.	Rancangan Layar Login Pelanggan	55
8.	Rancangan Layar Home Pelanggan	55
9.	Rancangan Layar keranjang Pelanggan	55
10.	Rancangan Layar Profil Pelanggan.....	56
11.	Rancangan Layar Logout Pelanggan	56
4.8.	Implementasi.....	57
4.8.1.	Tampilan Layar Website Admin.....	57
1.	Tampilan Layar Login Admin	57
2.	Tampilan Layar Daftar Produk	57
3.	Tampilan Layar Tambah Produk Admin	58
4.	Tampilan Layar Daftar Pesanan Admin	58
5.	Tampilan Layar Logout Admin	59
4.8.2.	Tampilan Layar Aplikasi Android.....	59
1.	Tampilan Layar Regiter Pelanggan	59
2.	Tampilan Layar Login Pelanggan.....	60
3.	Tampilan Layar Home Pelanggan	60
4.	Tampilan Layar Keranjang Pelanggan.....	61
5.	Tampilan Layar Profil Pelanggan	61
4.8.3.	Hasil Pengujian Website Admin	62
4.8.4.	Hasil Pengujian Aplikasi Android	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		139
LAMPIRAN.....		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode Waterfal	5
Gambar 2.2 UMR Diagram.....	8
Gambar 2.3 Activity Diagram.....	8
Gambar 2.4 Use Case Diagram.....	9
Gambar 2.5 Class Diagram	9
Gambar 2.6 Sequence Diagram.....	10
Gambaar 3.1 Diagram Waterfall.....	18
Gambar 4.1 Struktur Jabatan.....	22
Gambar 4.2 Activity Diagram.....	24
Gambar 4.3 Ativity Diagram Berjalan	24
Gambar 4.4 Activity Diagram Usulan	25
Gambar 4.5 Use Case Admin.....	28
Gambar 4.5 Use Case Pelanggan	31
Gambar 4.6 Activity Diagram Login	34
Gambar 4.7 Activity Diagram Daftar Produk	35
Gambar 4.8 Activity Diagram Tambah produk	36
Gambar 4.9 Activity Diagram Daftar Pesanan	37
Gambar 4.10 Activity Diagram Logout	38
Gambar 4.11 Activity Diagram Register	38
Gambar 4.12 Activity Diagram Login	39
Gambar 4.13 Activity Diagram Home	40
Gambar 4.14 Activity Diagram Keranjang	41
Gamabr 4.15 Activity Diagram Profil.....	42

Gambar 4.16 Activity Diagram Logout	43
Gambar 4.17 Sequence Diagram Login	44
Gambar 4.18 Sequence Diagram Daftar Produk.....	45
Gambar 4.19 Sequence Diagram Tambah Produk.....	46
Gambar 4.20 Sequence Diagram Daftar Pesanan	47
Gambar 4.21 Sequence Diagram Logout	48
Gambar 4.22 Sequence Diagram Register	49
Gambar 4.23 Sequence Diagram Login	50
Gambar 4.24 Sequence Diagram Home.....	50
Gambar 4.25 Sequence Diagram Keranjang	51
Gambar 4.26 Sequence Diagram Profil	51
Gambar 4.27 Sequence Diagram Logout.....	52
Gambar 4.27 Claass Diagram	52
Gambar 4.28 Rancangan Layar Login Admin	53
Gambar 4.29 Rancangan Layar Daftar Produk.....	53
Gambar 4.30 Rancangan Layar TambahProduk.....	53
Gambar 4.31 Rancangan Layar Daftar Pesanan	54
Gambar 4.32 Rancangan Layar Logout	54
Gambar 4.33 Rancangan Layar Registerasi Pelanggan	54
Gambar 4.34 Rancangan Layar Login	55
Gambar 4.35 Rancangan Layar Home.....	55
Gambar 4.36 Rancangan Layar Keranjang	55
Gambar 4.37 Rancangan Layar Profil.....	56
Gambar 4.38 Rancangan Layar Logout	56
Gambar 4.39 Tampilan Layar Login Admin.....	57
Gambar 4.40 Tampilan Layar Daftar Produk	57
Gambar 4.42 Tampilan Layar Tambah Produk.....	58
Gambar 4.42 Tampilan Layar Daftar Pesanan	58
Gambar 4.43 Tampilan Layar Logout.....	59
Gambar 4.44 Tampilan Layar Register Pelanggan	59

Gambar 4.45 Tampilan Layar Login.....	60
Gambar 4.46 Tampilan Layar Home	60
Gambar 4.47 Tampilan Layar Keranjang.....	61
Gambar 4.48 Tampilan Layar Profil	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Skenario Use Case Login Admin.....	28
Tabel 4.2 Skenario Use Case Daftar Produk	29
Tabel 4.3 Skenario Use Case Tambah Daftar Produk	30
Tabel 4.4 Skenario Use Case Daftar Pesanan	30
Tabel 4.5 Skenario Use Case Logout	31
Tabel 4.6 Skenario Use Case Register Pelanggan	32
Tabel 4.7 Skenario Use Case Login	32
Tabel 4.8 Skenario Use Case Home	32
Tabel 4.9 Skenario Use Case Keranjang	33
Tabel 4.10 Skenario Use Case Profil	33
Tabel 4.11 Skenario Use Case Logout	33
Tabel 4.12 Hasil Pengujian website Admin.....	62
Tabel 4.13 Hasil pengujian Aplikasi Android	63

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



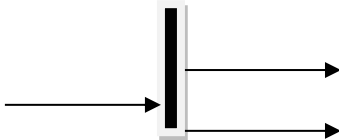
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



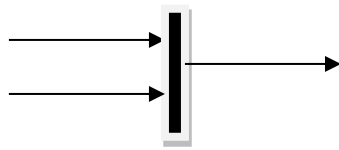
Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



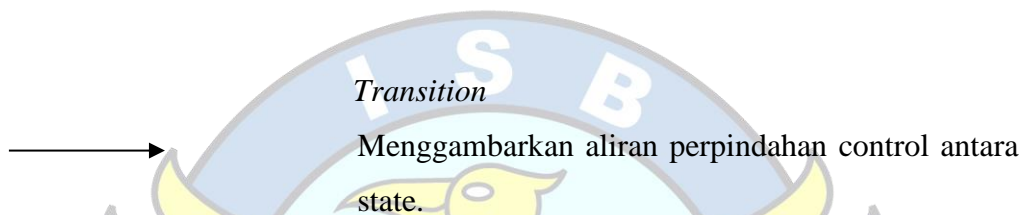
Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

[....]

Guards

Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.



Transition

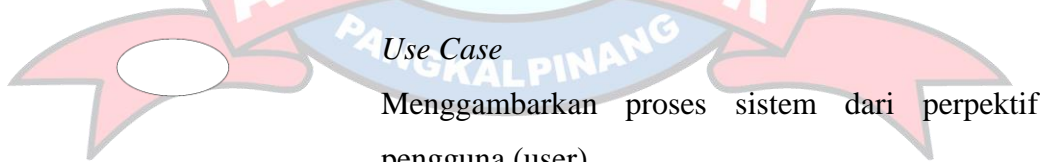
Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. *Use Case Diagram*



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.



Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).

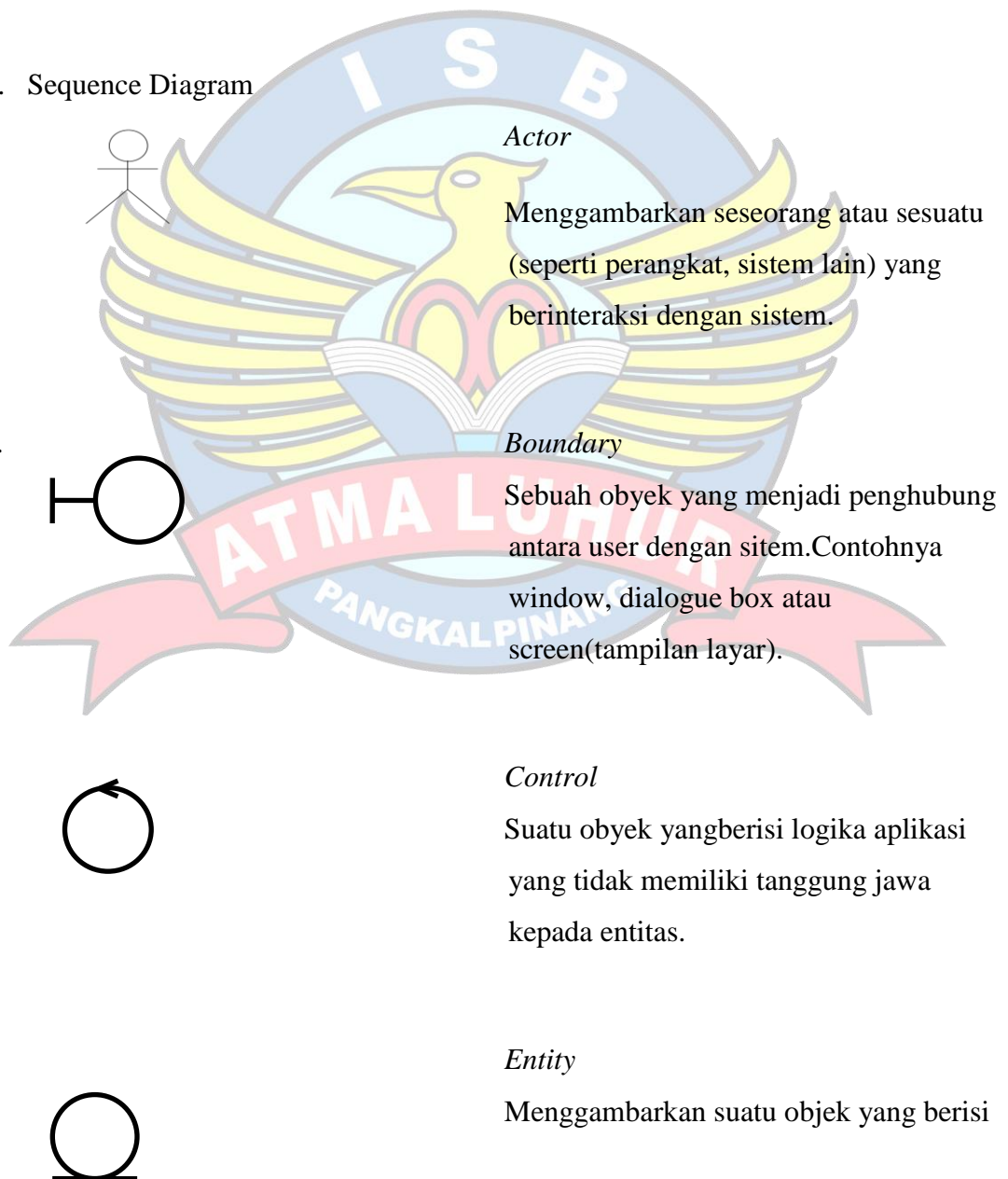


Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

<< include >> ----->	Asosiasi yang termasuk didalam <i>use case</i> lain, yang bersifat harus dilakukan bila <i>use case</i> lain tersebut dilakukan.
<< extend >> ----->	Perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Sequence Diagram

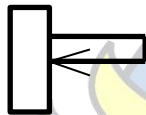


informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesa dari sebuah objek ke objek lain.



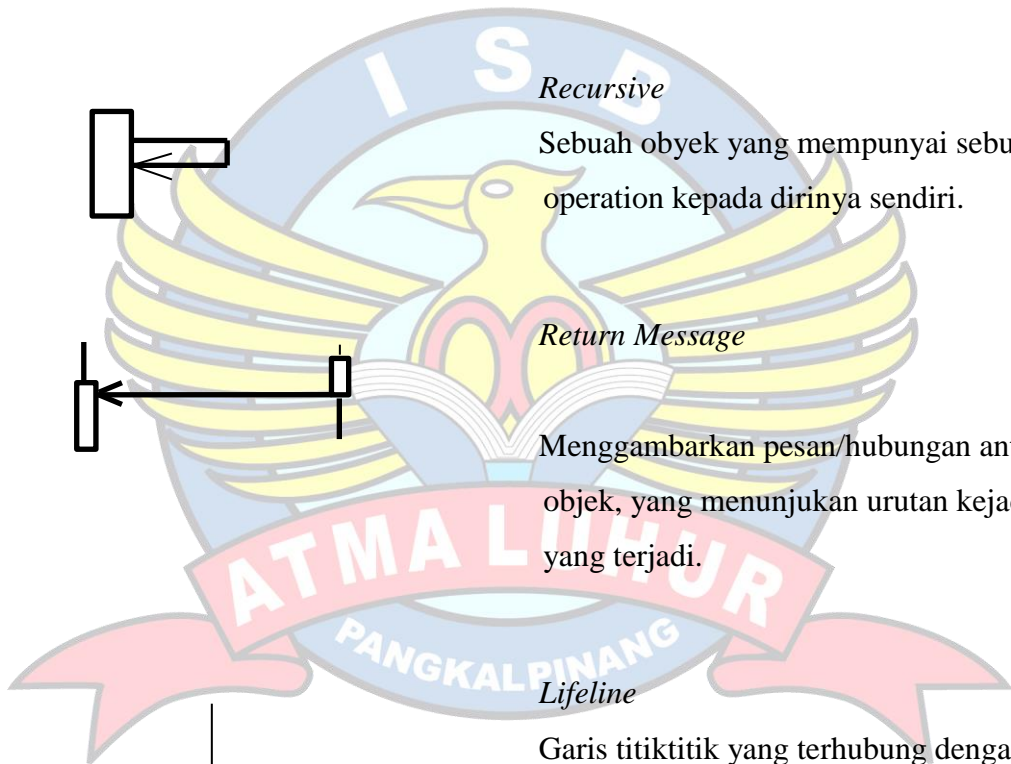
Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Lifeline

Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.



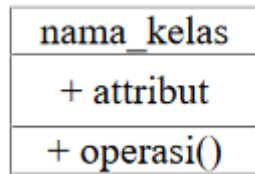
Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah

operasi.

4. Class Diagram

Kelas



Kelas pada struktur sistem

Antarmuka / *interface*



nama_interface

Asosiasi / *association*



Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek

Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

Asosiasi berarah / *directed association*



Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

Generalisasi



Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Kebergantungan / dependency



Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas

Agregasi / aggregation



Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part)

