



PERPUSTAKAAN
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
CV. MAHKOTA JATI PANGKALPINANG BERBASIS
ANDROID**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



OLEH :

NIM	NAMA
1. 1411500120	RIANA JANNATI
2. 1411500121	DIAN RAHAYU UTAMI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017/2018**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **Rancangan Sistem Informasi Penjualan Pada CV.
Mahkota Jati Pangkalpinang Berbasis Android**

NIM	NAMA
1. 1411500120	Riana Jannati
2. 1411500121	Dian Rahayu Utami

Pangkalpinang, 23 Desember 2017

Menyetujui,

Pembimbing



Yohanes Setiawan, S.Kom, M.Kom
NIDN 0219068501

Pembimbing Lapangan,



Nurtini

Mengetahui,
Ketua Program Teknik Informatika



R Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Riana Jannati (1411500120)
2. Dian Rahayu Utami (1411500121)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari **03 Oktober 2017** sampai dengan **23 Desember 2017** dengan baik.

Nama Instansi : CV. Mahkota Jati Pangkalpinang
Alamat : Jl. Jembatan Pahlawan XII

Pembimbing Praktik
Pangkalpinang, 23 Desember 2017


Nurtini

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Riana Jannati
NIM : 1411500120
2. Nama : Dian Rahayu Utami
NIM : 1411500121

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: Rancangan Sistem Informasi Penjualan pada CV. Mahkota Jati Pangkalpinang Berbasis Android Adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

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

Pangkalpinang, 23 Desember 2017

Yang Menyatakan.


(Dian Rahayu Utami)


(Riana Jannati)

ABSTRAK

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 dimana 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 dimanapun dan kapanpun. Dalam hal ini penulis berinisiatif untuk membuat Rancangan Aplikasi Penjualan pada CV. Mahkota Jati berbasis Android. (Studi Kasus di CV. Mahkota Jati) yang diharapkan dapat membantu dalam pengenalan produk, media jual- beli, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi. Dengan menggunakan aplikasi ini, masyarakat dapat melihat informasi tentang CV. Mahkota Jati dan produk-produk yang terdapat disana serta memesan produk-produk di CV. Mahkota Jati.

Kata kunci : android, penjualan, teknologi informasi

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya Laporan Kuliah Praktik (KP) yang berjudul "Rancangan Sistem Informasi Penjualan pada CV. Mahkota Jati Pangkalpinang Berbasis Android"

Dalam kesempatan kali ini, kami akan menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan kuliah kerja Praktik kami, antara lain:

1. Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Ibu Nurtini selaku Kepala CV. Mahkota Jati Pangkalpinang dan Pembimbing Praktik.
3. Bapak R Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom, selaku Prodi Teknik Informatika.
4. Bapak Yohanes Setiawan, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Serta Narasumber dan rekan-rekan di CV. Mahkota Jati Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat kami harapkan.

Akhirnya, semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penyusun pada khususnya.

Pangkalpinang, 23 Desember 2017

Hormat Kami

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang 1	
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.5.2 Tools.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Aplikasi.....	6
2.1.1 Pengertian Aplikasi.....	6
2.1.2 Sejarah Perkembangan Aplikasi.....	7
2.2 Mobile.....	8
2.3 Android.....	8
2.3.1 Pengertian Android.....	8
2.3.2 Karakteristik Android.....	10

2.3.3	Arsitektur Android	11
2.3.4	Struktur Aplikasi Android	11
2.4	Versi Android	12
2.5	Unified Modelling Language (UML)	16
2.6	PHP	16
2.7	JSON	16
2.8	MySQL	17
2.9	Rapid Application Development (RAD)	17
2.10	Rangkuman Penelitian	18
 BAB III ORGANISASI		19
3.1	Profil Perusahaan	19
3.1.1	Sejarah Perusahaan	20
3.1.2	Visi dan Misi CV Mahkota Jati	21
3.1.3	Nilai Inti Perusahaan	21
3.1.4	Moto	21
3.2	Struktur Organisasi perusahaan	21
3.2.1	Direksi Tugas Utama dari Pemimpin	22
3.2.2	ADM 1	23
3.2.3	ADM 2	23
3.2.4	Sales	23
3.2.5	Sopir	24
 BAB IV PEMBAHASAN		25
4.1	Definisi Masalah	25
4.2	Rancangan Basis Data	25
4.2.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	25
4.2.2	Logical Record Structure (LRS)	26
4.2.3	Transformasi Logical Record Structure ke tabel	27
4.2.4	Analisa Proses Bisnis	28
4.2.5	Algoritma Pemrograman	40
4.2.6	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1. Kesimpulan	42
5.2 Saran	42

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

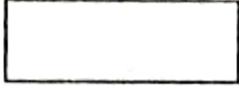

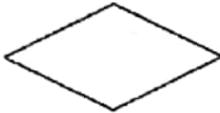
DAFTAR GAMBAR



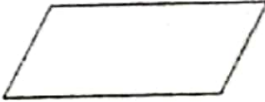
	Halaman
Gambar 3.1 Depan Kantor CV. Mahkota Jati.....	19
Gambar 3.2 Dalam CV. Mahkota Jati.....	19
Gambar 3.3 Struktur Organisasi CV. Mahkota Jati.....	21
Gambar 4.1 Entity Relation Diagram (ERD).....	25
Gambar 4.2 Logical Record Structure (LRS).....	26
Gambar 4.3 Use Case Diagram Aplikasi Penjualan.....	28
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Splash Screen.....	30
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Menu Utama.....	31
Gambar 4.6 Rancangan Menu Login.....	32
Gambar 4.7 Rancangan Menu Sign Up.....	32
Gambar 4.8 Rancangan Menu Application.....	33
Gambar 4.9 Rancangan Menu Company.....	33
Gambar 4.10 Rancangan Menu Profile.....	34
Gambar 4.11 Rancangan Menu Product.....	34
Gambar 4.12 Rancangan Menu Kontent Product.....	35
Gambar 4.13 Rancangan Detail Product.....	36
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Pengemasan.....	36
Gambar 4.15 Rancangan Menu Check Out.....	37
Gambar 4.16 Rancangan Menu Konfirmasi Pembayaran.....	37
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Login Admin.....	38
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Verifikasi Pendaftaran.....	38
Gambar 4.19 Rancangan Menu Orderan.....	39
Gambar 4.20 Struktur Algoritma.....	40




DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	29
Tabel 4.2 Tabel Pesanan.....	29
Tabel 4.3 Tabel Pilih.....	29
Tabel 4.4 Tabel Produk.....	29
Tabel 4.5 Tabel Nota	29

DAFTAR SIMBOL

Simbol Diagram Hubungan Entitas	
	<p>Entitas Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas</p>
	<p>Garis Penghubung Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas</p>
	<p>Relasi Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunan yang ada diantara himpunan entitas</p>

Simbol Flowchart	
	<p>START/END Menggambarkan awal dan akhir aliran data</p>
	<p>Penghubung Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya</p>
	<p>Input/Output Menggambarkan masukan dan keluaranyang dihasilkan</p>

Simbol Use Case Diagram	
	<p>Aktor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p>Association Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>
	<p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>










Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p>Transition Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p>Activity State Menggambarkan proses bisnis</p>

Diagram Sequence	
	Aktor Pengguna aplikasi atau biasa disebut user
	Pesan Tipe Send Menggambarkan suatu object mengirim data masuk
	Garis Hidup Menggambarkan kehidupan suatu objek
	Waktu Aktif Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan didalamnya
	Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan