

**APLIKASI MANAJEMEN MD (MERCHANDISER DISPLAY)
SMARTFREN CABANG BANGKA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Dicko Andrian

1811500109

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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 1811500109
Nama : Dicko Andrian
Judul Skripsi : APLIKASI MANAJEMEN MD (*MERCHANDISER DISPLAY*) *SMARTFREN* CABANG BANGKA 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



Dicko Andrian

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 1811500109
Nama : Dicko Andrian
Judul Skripsi : APLIKASI MANAJEMEN MD (*MERCHANDISER
DISPLAY*) *SMARTFREN* CABANG BANGKA
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



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI MANAJEMEN MD (MERCHANDISER DISPLAY)
SMARTFREN CABANG BANGKA BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Dicko Andrian
1811500109

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 13 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201

Dosen Pembimbing



yurindra, S.Kom, M.T
NIDN. 0429057402



Caprodi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua Penguji



Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN. 0201038601

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 13 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ISB ATMA LUHUR




Ellya Herdud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi untuk jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifat positif 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 Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Yurindra, S.Kom., M.T, selaku dosen pembimbing.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

ABSTRACT

The MD (Merchandiser Display) management system is a system that serves to facilitate the employees of PT. Smartfren in managing outlet and branding data. The MD management system can be done manually, namely by taking photos of the outlet and branding at the outlet visit and sending it to the admin. However, the system manually takes quite a long time to manage a management data. So that in this research, an Android-based MD (Merchandiser Display) management system is proposed. This research uses a prototype development method. Methods of data collection using the method of observation, literature study. The purpose of this research is to help facilitate MD (Merchandiser Display) and admins in managing outlet data and outlet branding. The results of this study provide an outlet and branding data management system easily, quickly and accurately and can help facilitate company data management.

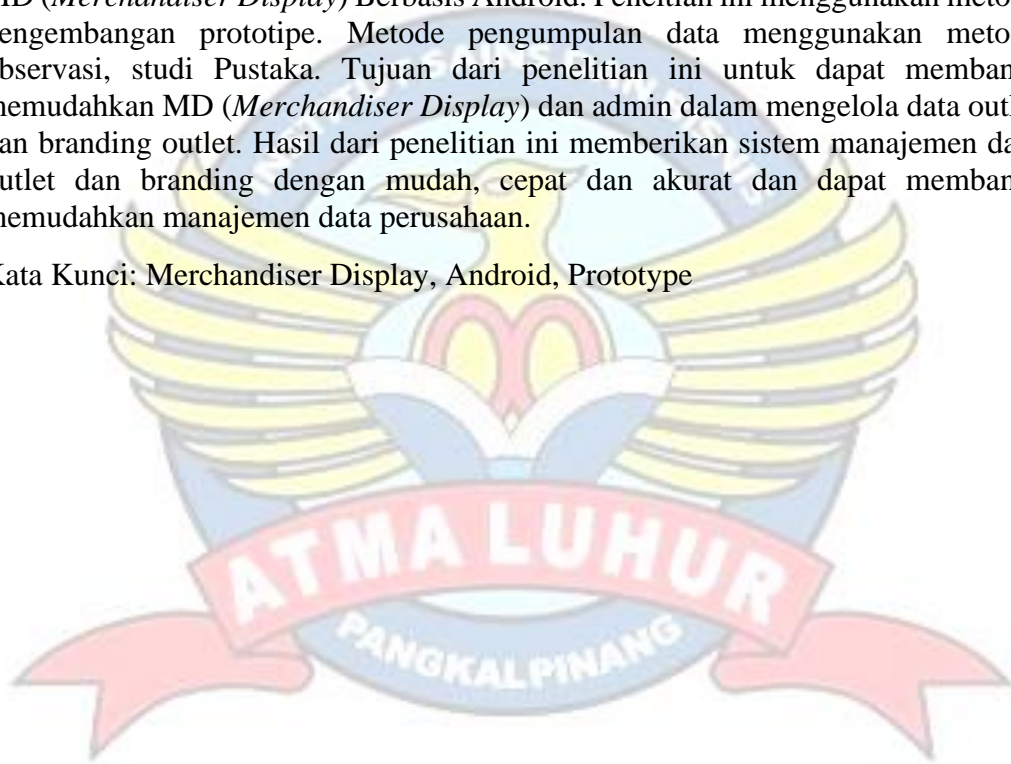
Keywords: Merchandiser Display, Android, Prototype



ABSTRAK

Sistem manajemen MD (*Merchandiser Display*) merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk memudahkan pegawai *PT. Smartfren* dalam mengelola data-data outlet dan branding. Sistem manajemen MD dapat dilakukan secara manual yaitu dengan foto outlet dan branding di kunjungan outlet dan di kirim ke admin. Namun sistem secara manual membutuhkan waktu yang lumayan lama untuk mengelola suatu data manajemen. Sehingga pada penelitian ini diusukan sistem manajemen MD (*Merchandiser Display*) Berbasis Android. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototipe. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, studi Pustaka. Tujuan dari penelitian ini untuk dapat membantu memudahkan MD (*Merchandiser Display*) dan admin dalam mengelola data outlet dan branding outlet. Hasil dari penelitian ini memberikan sistem manajemen data outlet dan branding dengan mudah, cepat dan akurat dan dapat membantu memudahkan manajemen data perusahaan.

Kata Kunci: Merchandiser Display, Android, Prototype



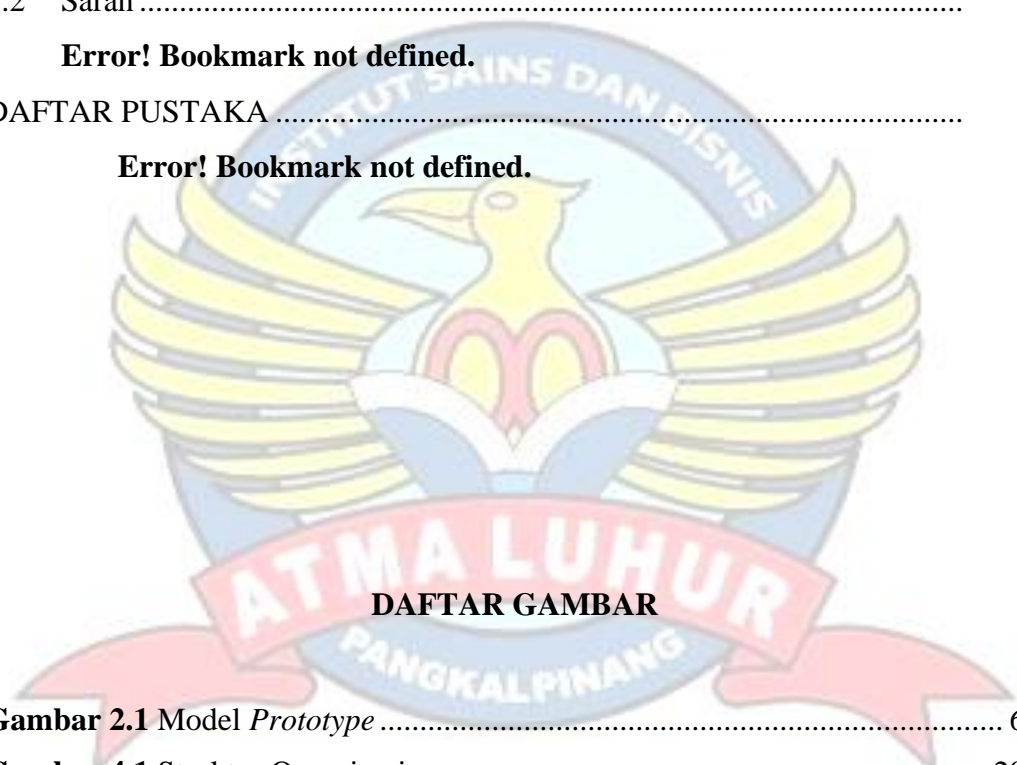
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.1 Latar Belakang.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.2 Rumusan Masalah.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.4 Batasan Masalah	
Error! Bookmark not defined.	
1.5 Sistematika Penulisan	
Error! Bookmark not defined.	
BAB II LANDASAN TEORI.....	
Error! Bookmark not defined.	

2.1	Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.2	Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
2.3	Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
2.4	Teori Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Manajemen	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Android.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Versi Android	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	MySQL	Error! Bookmark not defined.
2.4.5	XAMPP	Error! Bookmark not defined.
2.4.6	Website	Error! Bookmark not defined.
2.4.7	Blackbox Testing.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.8	Merchandiser Display	Error! Bookmark not defined.
2.4.9	Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1	Model Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

3.2	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.3	Alat Pengembangan Sistem	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Visi PT Smartfren	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Misi PT Smartfren	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisa Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Analisa Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Analisa Sistem Berjalan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Perancangan Sistem	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Rancangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.3	Rancangan Layar	Error! Bookmark not defined.
4.4	Implementasi.....	Error! Bookmark not defined.

4.4.1 Tampilan Layar.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.2 Pengujian	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	20
Gambar 4.2 Activity Diagram Berjalan.....	23
Gambar 4.3 Activity Diagram Usulan.....	25
Gambar 4.4 <i>Usecase</i> Diagram Android.....	26
Gambar 4.5 Activity Diagram Login.....	30
Gambar 4.6 Activity Diagram Absen Hari Ini	31
Gambar 4.7 Activity Diagram List Outlet.....	32
Gambar 4.8 Activity Diagram Kritik & Saran	33
Gambar 4.9 Activity Diagram Profil	34

Gambar 4.10 Activity Diagram Logout.....	35
Gambar 4.11 Usecase Diagram Webserver.....	36
Gambar 4.12 Sequence Diagram Login	42
Gambar 4.13 Sequence Diagram Absen Hari Ini	43
Gambar 4.14 Sequence Diagram List Outlet.....	44
Gambar 4.15 Sequence Diagram Kritik & Saran	45
Gambar 4.16 Sequence Diagram Profil.....	46
Gambar 4.17 Sequence Diagram Logout	47
Gambar 4.18 Sequence Diagram Login Admin	48
Gambar 4.19 Sequence Diagram Home	49
Gambar 4.20 Sequence Diagram User	50
Gambar 4.21 Sequence Diagram Absen.....	51
Gambar 4.22 Sequence Diagram Outlet.....	52
Gambar 4.23 Sequence Diagram Foto.....	53
Gambar 4.24 Sequence Diagram Kritik & Saran	54
Gambar 4.25 Class Diagram.....	55
Gambar 4.26 Rancangan Layar Login.....	56
Gambar 4.27 Rancangan Layar Beranda.....	57
Gambar 4.28 Rancangan Layar Absen Hari Ini	58
Gambar 4.29 Rancangan Layar List Outlet.....	59
Gambar 4.30 Rancangan Layar Kritik & Saran	60
Gambar 4.31 Rancangan Layar Profil.....	61
Gambar 4.32 Rancangan Layar Login Webserver	62
Gambar 4.33 Rancangan Layar Home	63
Gambar 4.34 Rancangan Layar User.....	64
Gambar 4.35 Rancangan Layar Add User.....	64
Gambar 4.36 Rancangan Layar Absen	65
Gambar 4.37 Rancangan Layar Tambah Absen.....	65
Gambar 4.38 Rancangan Layar Outlet	66
Gambar 4.39 Rancangan Layar Foto.....	66
Gambar 4.40 Rancangan Layar Kritik & Saran	67
Gambar 4.41 Tampilan Layar Login Android.....	68

Gambar 4.42 Tampilan Layar Beranda	69
Gambar 4.43 Tampilan Layar Absen Hari Ini	70
Gambar 4.44 Tampilan Layar Registrasi Outlet.....	71
Gambar 4.45 Tampilan Layar Kritik & Saran.....	72
Gambar 4.46 Tampilan Layar Profil.....	73
Gambar 4.47 Tampilan Layar Login Web.....	74
Gambar 4.48 Tampilan Layar Home	75
Gambar 4.49 Tampilan Layar User	75
Gambar 4.50 Tampilan Layar Tambah User	76
Gambar 4.51 Tampilan Layar Edit User	76
Gambar 4.52 Tampilan Layar Absen	77
Gambar 4.53 Tampilan Layar Tambah Absen	77
Gambar 4.54 Tampilan Layar Edit Absen.....	78
Gambar 4.55 Tampilan Layar Outlet.....	78
Gambar 4.56 Tampilan Layar Foto	79
Gambar 4.57 Tampilan Layar Kritik & Saran.....	79



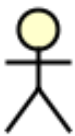

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	
Tabel 4.1 Deskripsi Usecase Login Android	27
Tabel 4.2 Deskripsi Usecase Absen Hari Ini	27
Tabel 4.3 Deskripsi Usecase List Outlet.....	28
Tabel 4.4 Deskripsi Usecase Kritik & Saran	28
Tabel 4.5 Deskripsi Usecase Profil	29
Tabel 4.6 Deskripsi Usecase Logout.....	29
Tabel 4.7 Deskripsi Usecase Login Webserver	37

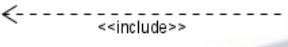

Tabel 4.8 Deskripsi Usecase Home	37
Tabel 4.9 Deskripsi Usecase User.....	38
Tabel 4.10 Deskripsi Usecase Absen	38
Tabel 4.11 Deskripsi Usecase Outlet	39
Tabel 4.12 Deskripsi Usecase Foto.....	39
Tabel 4.13 Deskripsi Usecase Kritik & Saran	40
Tabel 4.14 Pengujian Blackbox Android.....	80
Tabel 4.15 Pengujian Blackbox Webserver	81





DAFTAR SIMBOL


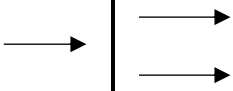


1. Simbol Usecase Diagram

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> .




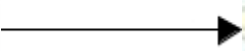
2. Simbol Activity Diagram

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 aktivis yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

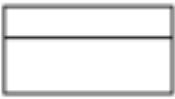

3. Simbol Sequence Diagram

1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari <i>form</i> .

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

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

			<i>class.</i>
--	--	--	---------------



