

**APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID DI CV.
TALENTA NUSA TRIKARYA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID DI CV. TALENTA
NUSA TRIKARYA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1911500055

Nama : APRIZAL

Judul Skripsi : APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS *ANDROID* DI CV.
TALENTA NUSA TRIKARYA

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, 20 Juli 2023



(Aprizal)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

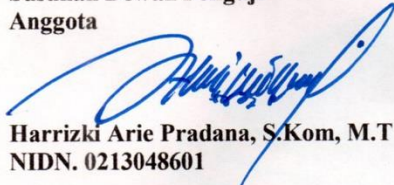
APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID DI CV. TALENTA NUSA
TRIKARYA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh


Aprizal
1911500055

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**


Harrizki Arie Pradana, S.Kom, M.T
NIDN. 0213048601


Dosen Pembimbing


Devi Irawan, M.Kom
NIDN. 0231018201

Kaprodi Teknik informatika



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua Penguji


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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan 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. 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 Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Devi Irawan, M. Kom selaku dosen pembimbing.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

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

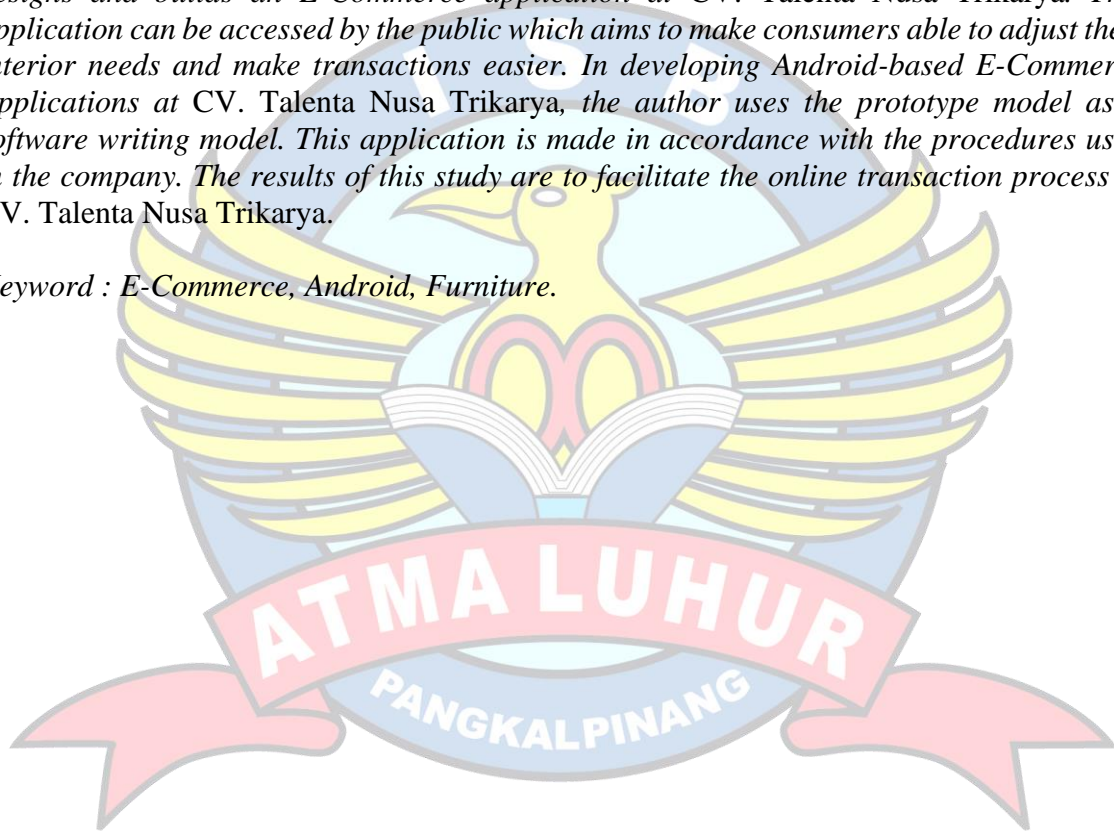
Pangkalpinang, 20 Juli 2023

Penulis

ABSTRACT

CV. TALENTA NUSA TRIKARYA is one of the pioneers of interior design in Bangka. Established in 2016, Talenta interior offers design services as well as manufacture of furniture such as kitchen sets, beds, tables, TV backdrops, partitions, and others. Interior talents used to market their products by distributing brochures or uploading product images to social media. For online ordering services, it is only done using a chat application such as WhatsApp, which is currently less effective, the admin must reply to consumer messages one by one, and if the consumer asks for product samples the Admin must send one image at a time. Based on the problems above, the author presents a study where this research designs and builds an E-Commerce application at CV. Talenta Nusa Trikarya. This application can be accessed by the public which aims to make consumers able to adjust their interior needs and make transactions easier. In developing Android-based E-Commerce Applications at CV. Talenta Nusa Trikarya, the author uses the prototype model as a software writing model. This application is made in accordance with the procedures used in the company. The results of this study are to facilitate the online transaction process at CV. Talenta Nusa Trikarya.

Keyword : E-Commerce, Android, Furniture.



ABSTRAK

CV. TALENTA NUSA TRIKARYA adalah salah satu pionir desain interior di Bangka. Berdiri pada tahun 2016, Talenta interior menawarkan jasa desain sekaligus pembuatan *Furniture* seperti kitchenset, tempat tidur, meja, backdrop tv, partisi, dan lain-lain. Talenta interior dulu hingga saat ini memasarkan produknya dengan cara membagikan brosur atau mengupload gambar produk ke sosial media. Untuk layanan pemesanan online hanya dilakukan dengan menggunakan Aplikasi *chatting* seperti *whatsapp*, dimana untuk saat ini kurang efektif, admin harus mebalas satu per satu pesan konsumen, dan jikalau konsumen meminta contoh produk Admin harus mengirim satu per satu gambar. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menyajikan sebuah penelitian dimana penelitian ini merancang dan membangun sebuah aplikasi *E-Commerce* di CV. Talenta Nusa Trikarya. Aplikasi ini bisa di akses untuk *public* yang bertujuan agar konsumen bisa menyesuaikan kebutuhan interiornya dan transaksi yang lebih mudah. Dalam pengembangan Aplikasi *E-Commerce* berbasis Android di CV. Talenta Nusa Trikarya, penulis menggunakan model *prototype* sebagai model penulisan perangkat lunak. Aplikasi ini dibuat sesuai dengan prosedur yang dipakai di perusahaan tersebut. Hasil penelitian ini adalah memudahkan proses transaksi secara *online* di CV. Talenta Nusa Trikarya.

Kata kunci : E-Commerce, Android, Furniture



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II	4
LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Model Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.2 Pengertian Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.3 Pengertian Tools Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.4 Teori Pendukung.....	9
2.4.1 Pengertian Sistem	9
2.4.2 Pengertian Informasi.....	9
2.4.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.4.4 Pengertian Implementasi.....	10
2.4.5 Pengertian Aplikasi	10
2.4.6 Pengertian <i>E-Commerce</i>	10

2.4.7	Pengertian Transaksi.....	11
2.4.8	Pengertian Mengaudit Transaksi	11
2.4.9	Pengertian <i>Interior</i>	11
2.4.10	Pengertian <i>Produk</i>	11
2.4.11	Pengertian Android.....	11
2.4.12	Pengertian Android Studio.....	12
2.4.13	Pengertian Java.....	12
2.4.14	Pengertian <i>MySQL</i>	12
2.4.15	Pengertian Visual Studio Code.....	13
2.4.16	Pengertian <i>PHP</i>	13
2.4.17	Pengertian Black Box Testing	13
2.5	Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III	19
METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1	Model Penelitian.....	19
3.2	Teknik Pengumpulan Data	20
3.3	Tools Pengembangan Sistem	21
BAB IV	21
HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1.	Latar Belakang Organisasi	22
4.2.	Struktur Organisasi	23
4.3.	Jabaran Tugas dan Wewenang	23
4.4.	Analisis Masalah	24
4.5.	Analisis Kebutuhan Usulan.....	25
4.6.	Analisis Kebutuhan Sistem	26
4.7.	Analisis Sistem Berjalan	27
4.8.	Perancangan Sistem.....	29
4.8.1.	Analisis Sistem Usulan.....	29
4.8.2.	Rancangan Layar	63
4.9.	Implementasi Sistem	87
4.10.	Pengujian Blackbox.....	118
BAB V	127
PENUTUP	127

5.1. Kesimpulan	127
5.2. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR.....	133



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram.....	7
Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram.....	8
Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram.....	8
Gambar 2.4 Contoh Class Diagram.....	9
Gambar 3.1 Model Prototype.....	19
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4.2 Sistem Berjalan Proses Transaksi.....	28
Gambar 4.3 Use Case Diagram Konsumen.....	30
Gambar 4.4 Use Case Diagram Admin.....	30
Gambar 4.5 Activity Diagram Register.....	31
Gambar 4.6 Activity Diagram Login.....	32
Gambar 4.7 Activity Diagram Halaman Utama.....	33
Gambar 4.8 Activity Diagram Tips Dan Fakta Menarik.....	34
Gambar 4.9 Activity Diagram Order Furniture.....	35
Gambar 4.10 Activity Diagram Checkout.....	36
Gambar 4.11 Activity Diagram Upload Gambar Bukti.....	37
Gambar 4.12 Activity Diagram Bio Data Perusahaan.....	38
Gambar 4.13 Activity Diagram Kontak Perusahaan.....	39
Gambar 4.14 Activity Diagram Kelola Akun.....	40
Gambar 4.15 Activity Diagram Kelola Gambar Katalog.....	41
Gambar 4.16 Activity Diagram Kelola Gambar Tips.....	43
Gambar 4.17 Activity Diagram Kelola Gambar Kelola Daftar Orderan.....	45
Gambar 4.18 Activity Diagram Kelola Gambar Kelola Daftar Pesan.....	46
Gambar 4.19 Sequence Diagram Daftar.....	47
Gambar 4.20 Sequence Diagram Login.....	48
Gambar 4.21 Sequence Diagram Halaman Utama.....	49
Gambar 4.22 Sequence Diagram Tips Dan Fakta Menarik.....	50
Gambar 4.23 Sequence Diagram Order Furniture.....	50
Gambar 4.24 Sequence Diagram Order Backdrop Tv.....	51
Gambar 4.25 Sequence Diagram Company Profil.....	52
Gambar 4.26 Sequence Diagram Kontak.....	52
Gambar 4.27 Sequence Diagram Kirim Pesan.....	53
Gambar 4.28 Sequence Diagram Login Admin.....	54
Gambar 4.29 Sequence Diagram Halaman Utama Admin.....	55
Gambar 4.30 Sequence Diagram Halaman Kelola Akun.....	55
Gambar 4.31 Sequence Diagram Halaman Gambar Katalog.....	56
Gambar 4.32 Sequence Diagram Halaman Gambar Tips.....	56
Gambar 4.33 Sequence Diagram Halaman Orderan.....	57
Gambar 4.34 Sequence Diagram Halaman Kelola Pesan.....	58
Gambar 4.35 Class Diagram.....	59
Gambar 4.36 Rancangan Tampilan Login.....	61
Gambar 4.37 Rancangan Halaman daftar akun.....	63

Gambar 4.38 Rancangan Halaman Utama.....	64
Gambar 4.39 Rancangan Halaman Katalog Gambar.....	65
Gambar 4.40 Rancangan Halaman Tips and fact.....	66
Gambar 4.41 Rancangan Halaman order produk.....	67
Gambar 4.42 Rancangan Halaman Form Orderan.....	68
Gambar 4.43 Rancangan Halaman Formulir Pengisian Pesanan.....	69
Gambar 4.44 Rancangan Halaman Upload Gambar.....	70
Gambar 4.45 Rancangan Halaman Detail Pesanan.....	71
Gambar 4.46 Rancangan Halaman Company Profil.....	72
Gambar 4.47 Rancangan Halaman Kontak.....	73
Gambar 4.48 Rancangan Halaman Kirim Pesan.....	74
Gambar 4.49 Rancangan Halaman Admin.....	75
Gambar 4.50 Rancangan Halaman Kelola Akun.....	76
Gambar 4.51 Rancangan Halaman Ubah Akun.....	77
Gambar 4.52 Rancangan Halaman Tambah Gambar Katalog.....	78
Gambar 4.53 Rancangan Halaman List Data Gambar.....	79
Gambar 4.54 Rancangan Halaman Upload Gambar Katalog.....	80
Gambar 4.55 Rancangan Halaman Tambah Gambar Tips.....	81
Gambar 4.56 Rancangan Halaman List Data Orderan.....	82
Gambar 4.57 Rancangan Halaman Tambah Data Orderan.....	83
Gambar 4.58 Rancangan Halaman Ubah Data Orderan.....	84
Gambar 4.59 Rancangan Halaman List Data Pesan.....	85
Gambar 4.60 Tampilan halaman login.....	86
Gambar 4.61 Tampilan halaman daftar.....	87
Gambar 4.62 Tampilan halaman utama android.....	88
Gambar 4.63 Tampilan halaman kategori kitchen set.....	89
Gambar 4.64 Tampilan halaman kategori tempat tidur.....	90
Gambar 4.65 Tampilan halaman kategori lemari pakaian.....	91
Gambar 4.66 Tampilan halaman kategori partisi.....	92
Gambar 4.67 Tampilan halaman kategori backdrop tv.....	93
Gambar 4.68 Tampilan halaman kategori meja bar.....	94
Gambar 4.69 Tampilan halaman tips dan fakta menarik.....	95
Gambar 4.70 Tampilan halaman kategori order furniture.....	96
Gambar 4.71 Tampilan halaman order furniture.....	97
Gambar 4.72 Tampilan Saat user mengisi form pertanyaan.....	98
Gambar 4.73 Tampilan Halaman Checkout.....	99
Gambar 4.74 Tampilan Halaman Upload.....	100
Gambar 4.75 Tampilan Halaman ucapan terimakasih.....	101
Gambar 4.76 Tampilan Halaman bio data.....	102
Gambar 4.77 Tampilan Halaman lainnya di bio data.....	103
Gambar 4.78 Tampilan Halaman kontak.....	104
Gambar 4.79 Tampilan Halaman Kirim Pesan.....	105
Gambar 4.80 Tampilan Halaman utama Admin.....	106
Gambar 4.81 Tampilan Halaman Kelola akun.....	107
Gambar 4.82 Tampilan Halaman ubah akun.....	108
Gambar 4.83 Tampilan Halaman Kelola gambar katalog.....	109
Gambar 4.84 Tampilan Halaman tambah gambar katalog.....	110
Gambar 4.85 Tampilan Halaman tambah gambar tips.....	111
Gambar 4.86 Tampilan Halaman tambah gambar tips.....	112







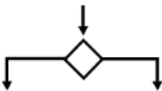

Gambar 4.87 Tampilan Halaman list data orderan.113
Gambar 4.88 Tampilan Halaman ubah data pesanan.114
Gambar 4.89 Tampilan Halaman tambah data pesanan.115
Gambar 4.90 Tampilan Halaman list data pesan.116

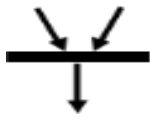





DAFTAR TABEL


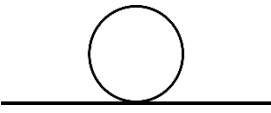
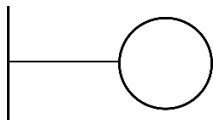

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 4.1 Tabel Users.....	59
Tabel 4.2 Tabel Order Detail.....	60
Tabel 4.3 Tabel Bukti Transfer.....	60
Tabel 4.4 Tabel Images.....	61
Tabel 4.5 Tabel Tips And Fact.....	61
Tabel 4.6 Tabel Message.....	61
Tabel 4.7 pengujian terhadap login dan daftar akun konsumen.....	117
Tabel 4.8 pengujian terhadap halaman utama.....	117
Tabel 4.9 pengujian terhadap halaman katalog gambar.....	117
Tabel 4.10 pengujian terhadap halaman tips dan fakta menarik.....	118
Tabel 4.11 pengujian terhadap halaman order furniture.....	118
Tabel 4.12 pengujian terhadap halaman order backdrop tv.....	119
Tabel 4.13 pengujian terhadap halaman checkout.....	119
Tabel 4.14 pengujian terhadap halaman upload bukti transfer.....	120
Tabel 4.15 pengujian terhadap halaman ucapan terimakasih.....	120
Tabel 4.16 pengujian terhadap halaman Company Profil Perusahaan.....	121
Tabel 4.17 pengujian terhadap halaman Kontak.....	121
Tabel 4.18 pengujian terhadap halaman utama admin.....	122
Tabel 4.19 pengujian terhadap halaman kelola akun.....	122
Tabel 4.20 pengujian terhadap halaman kelola gambar tips.....	123
Tabel 4.21 pengujian terhadap halaman kelola orderan.....	124
Tabel 4.22 pengujian terhadap halaman kelola pesan.....	125


DAFTAR SIMBOL

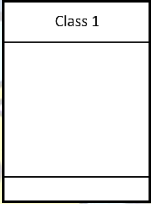

1. Activity Diagram		
a. <i>Initial Node</i>		Menunjukkan dimulainya suatu operasi.
b. <i>Final Activity</i>		Menunjukkan akhir dari suatu operasi.
c. <i>Flow Final Node</i>		pada akhir aliran tertentu tanpa menghentikan seluruh proses.
d. <i>Activity</i>		Merupakan urutan operasi.
e. <i>Control Flow</i>		Menunjukkan urutan eksekusi.
f. <i>Swimlane</i>		Menunjukkan aktor dari diagram tindakan yang dihasilkan.
g. <i>Decision Node</i>		Memastikan bahwa aliran objek hanya bergerak di sepanjang jalur.
h. <i>Fork Node</i>		Mengetahui cara memecah perilaku menjadi aktivitas atau tindakan paralel.

i. <i>Join Node</i>		Menggabungkan aktivitas paralel.
---------------------	---	----------------------------------

2. Use Case Diagram		
a. <i>Actor</i>		Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
b. <i>Use Case</i>		Gambaran fungsional dari sebuah sistem.
c. <i>Association</i>		Sebagai penghubung antara objek yang satu ke objek lainnya.

3. Sequence Diagram		
a. <i>Actor</i>		Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
b. <i>Entity Class</i>		Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
c. <i>Boundary Class</i>		Kumpulan kelas menjadi interaksi antara aktor dan sistem.
d. <i>Control Class</i>		Sebagai penghubung antara <i>boundary</i> dengan

		<i>table.</i>
<i>e. A focus Of Control & A life line</i>		Tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i> .

4. Class Diagram		
a. <i>Class</i>		Sebagai penempatan <i>attribute, property, data, method, dan function.</i>
b. <i>Association</i>		Sebagai penghubung antar objek yang dibutuhkan.

