

**APLIKASI PENJUALAN HANDPHONE
PADA KONTER HANDPHONE BLOSSOM CELL
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



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

2023

**APLIKASI PENJUALAN HANDPHONE
PADA KONTER HANDPHONE BLOSSOM CELL
BERBASIS ANDROID**

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1911500065

Nama : Andri

Judul Skripsi : APLIKASI PENJUALAN HANDPHONE PADA
KONTER HANDPHONE BLOSSOM CELL
BERBASIS ADNROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir penulis adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir penulis terdapat unsur plagiat, maka penulis siap untuk mendapatkan sanksi akademik yangterkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2023



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

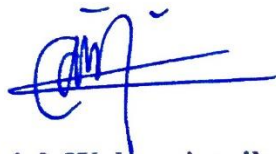
APLIKASI PRESENSI PADA PT.BANGKA MEDIA GRAFIKA DENGAN
MENGUNAKAN QR-CODE BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANDRI
1911500065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901

Kaprodi Teknik Informatika



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Dosen Pembimbing



Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 02281069201

Ketua Penguji



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

SB ATMA LUHUR

Elly Helmd, M.Kom
NIDN.0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran 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 Jurusan Teknik Informasi 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 FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Rendy Rian Chrisna Putra,M.kom Selaku Pembimbing .
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 28 Juli 2023

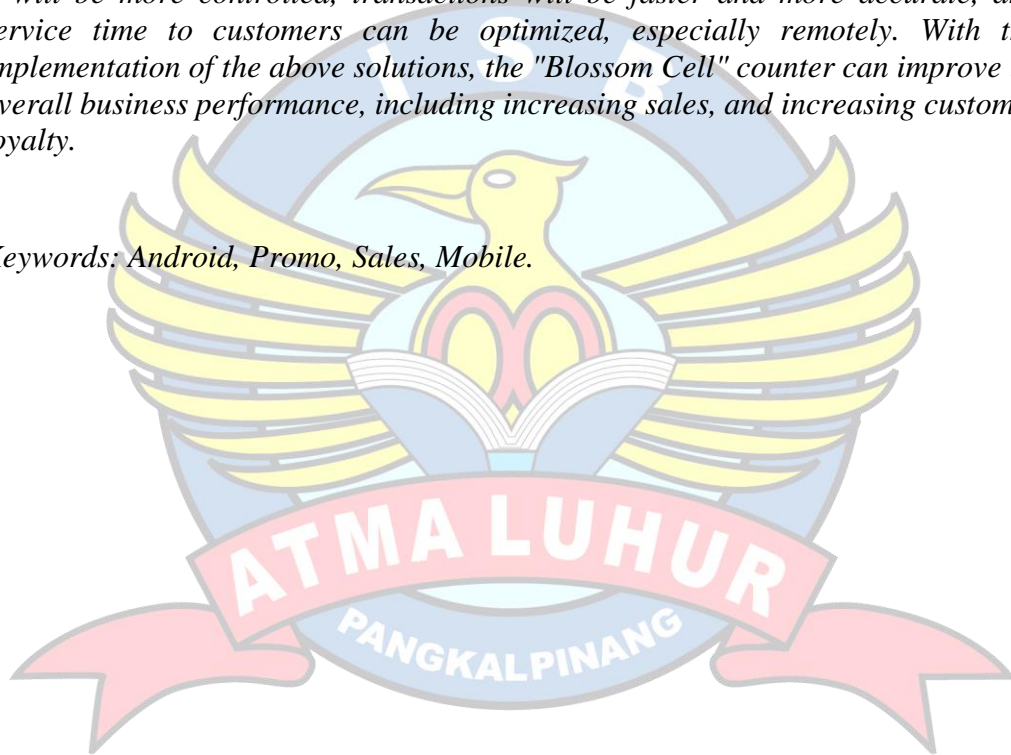


Andri

ABSTRACT

This research presents an innovation regarding Android-based mobile phone sales applications with the aim of increasing selling power and ease of transaction. In an effort to deal with obstacles in interacting and communicating with customers efficiently, such as not giving notifications about special promos or loyalty programs that can increase customer loyalty, an Android-based mobile phone sales application was created. This application introduces a computerized cashier system that can increase efficiency in the transaction process and can provide notifications about promotions, special offers, and loyalty programs, thereby increasing customer loyalty. The results in the test prove that when looking at cellphone stock, it will be more controlled, transactions will be faster and more accurate, and service time to customers can be optimized, especially remotely. With the implementation of the above solutions, the "Blossom Cell" counter can improve its overall business performance, including increasing sales, and increasing customer loyalty.

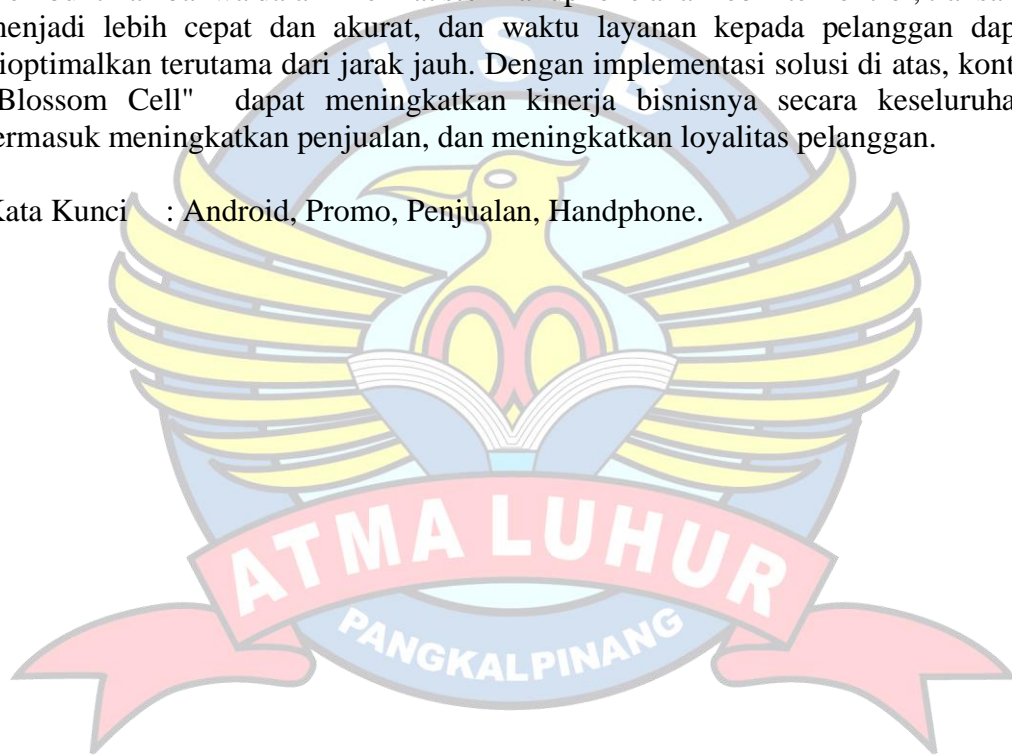
Keywords: Android, Promo, Sales, Mobile.



ABSTRAK

Penelitian ini menghadirkan sebuah inovasi tentang aplikasi penjualan handphone dengan berbasis android dengan tujuan untuk meningkatkan daya jual dan kemudahan dalam bertransaksi. Dalam usaha untuk menangani kendala dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan pelanggan secara efisien, seperti tidak memberikan pemberitahuan tentang promo khusus atau program loyalitas yang dapat meningkatkan loyalitas pelanggan, maka dibuatlah sebuah aplikasi penjualan handphone berbasis android. Aplikasi ini memperkenalkan sistem kasir terkomputerisasi yang dapat meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi serta dapat memberikan notifikasi tentang promosi, penawaran khusus, dan program loyalitas, sehingga meningkatkan kesetiaan pelanggan. Hasil dalam pengujian membuktikan bahwa dalam melihat stok handphone akan lebih terkontrol, transaksi menjadi lebih cepat dan akurat, dan waktu layanan kepada pelanggan dapat dioptimalkan terutama dari jarak jauh. Dengan implementasi solusi di atas, konter "Blossom Cell" dapat meningkatkan kinerja bisnisnya secara keseluruhan, termasuk meningkatkan penjualan, dan meningkatkan loyalitas pelanggan.

Kata Kunci : Android, Promo, Penjualan, Handphone.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.4.3 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 Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.4 Teori Pendukung.....	9
2.4.1 Sistem.....	9
2.4.2 Informasi	9
2.4.3 Sistem Informasi	10
2.4.4 APLIKASI.....	10
2.4.5 PENJUALAN.....	10
2.4.6 HANDPHONE.....	10

2.4.7	JAVA.....	11
2.5	Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Model Penelitian.....	15
3.2	Teknik Pengumpulan Data	16
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		19
4.1	Informasi Tempat Riset	19
4.1.1	Sejarah Blossom Cell	19
4.1.2	Visi Blossom Cell	20
4.1.3	Misi Blossom Cell.....	20
4.1.4	Struktur Organisasi Blossom Cell	20
4.1.5	Tugas dan Wewenang Susunan Organisasi.....	21
4.2	Analisis Masalah.....	22
4.2.1	Analisis Kebutuhan	22
4.2.2	Analisis Sistem Berjalan	23
4.3	Perancangan Sistem.....	24
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	24
4.3.2	Rancangan Sistem	25
4.3.3	Rancangan Layar.....	66
4.4	Implementasi	78
4.4.1	Tampilan Layar	78
BAB V PENUTUP		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....		101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model <i>Prototype</i>	15
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Blossom Cell.....	20
Gambar 4. 2 Diagram Sistem Berjalan Pembelian di Konter HP.....	23
Gambar 4. 3 Diagram Sistem Berjalan Melihat Promo di Konter HP.....	24
Gambar 4. 4 Diagram Activity Sistem Usulan	25
Gambar 4. 5 Gambar Use Case Diagram Pelanggan.....	26
Gambar 4. 6 Gambar Use Case Diagram Admin.....	31
Gambar 4. 7 Activity Diagram login	37
Gambar 4. 8 Activity Diagram Daftar Akun	38
Gambar 4. 9 Activity Diagram Pemesanan.....	39
Gambar 4. 10 Activity Activity Riwayat Pemesanan	40
Gambar 4. 11 Activity Diagram Review	41
Gambar 4. 12 Activity Diagram Log Out	42
Gambar 4. 13 Activity Diagram Login.....	43
Gambar 4. 14 Activity Diagram Tambah HP	44
Gambar 4. 15 Activity Diagram HP	45
Gambar 4. 16 Activity Diagram Tambah Promosi	46
Gambar 4. 17 Activity Diagram Data Promosi.....	47
Gambar 4. 18 Activity Diagram Pelanggan.....	48
Gambar 4. 19 Activity Diagram Data Pemesanan.....	49
Gambar 4. 20 Activity Diagram Data Review	50
Gambar 4. 21 Activity Diagram Tambah Akun.....	51
Gambar 4. 22 Activity Diagram Logout	52
Gambar 4. 23 Activity Diagram Login.....	53
Gambar 4. 24 Activity Diagram Daftar Akun.....	54
Gambar 4. 25 Activity Diagram Pemesanan	55

Gambar 4. 26	Activity Diagram Riwayat Pemesanan	56
Gambar 4. 27	Activity Diagram Review	57
Gambar 4. 28	Activity Diagram Logout.....	58
Gambar 4. 29	Sequence Diagram Login	59
Gambar 4. 30	Sequence Diagram Tambah HP.....	59
Gambar 4. 31	Sequence Diagram Data HP.....	60
Gambar 4. 32	Sequence Diagram Tambah Promosi.....	60
Gambar 4. 33	Sequence Diagram Data Promosi	61
Gambar 4. 34	Sequence Diagram Data Pelanggan	61
Gambar 4. 35	Sequence Diagram Data Pemesanan.....	62
Gambar 4. 36	Sequence Diagram Data Review	63
Gambar 4. 37	Sequence Diagram Tambah Akun	63
Gambar 4. 38	Sequence Diagram Logout.....	64
Gambar 4. 39	Class Diagram.....	65
Gambar 4. 40	Rancangan Layar Halaman Utama	66
Gambar 4. 41	Rancangan Layar Halaman Login	67
Gambar 4. 42	Rancangan Layar Daftar Akun	68
Gambar 4. 43	Rancangan Layar Daftar HP	69
Gambar 4. 44	Rancangan Layar Keranjang.....	70
Gambar 4. 45	Rancangan Layar Pemesanan	71
Gambar 4. 46	Rancangan Layar Tentang Kami	72
Gambar 4. 47	Rancangan Layar Login.....	73
Gambar 4. 48	Rancangan Layar Halaman Utama	74
Gambar 4. 49	Rancangan Layar Tambah HP	74
Gambar 4. 50	Rancangan Layar Data HP.....	75
Gambar 4. 51	Rancangan Layar Tambah Promosi.....	75
Gambar 4. 52	Rancangan Layar Data Promosi	76
Gambar 4. 53	Rancangan Layar Data Pelanggan	76



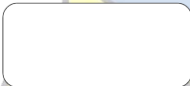


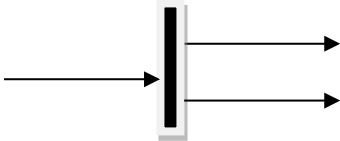
Gambar 4. 54 Rancangan Layar Data Pemesanan.....	77
Gambar 4. 55 Rancangan Layar Data Review	77
Gambar 4. 56 Rancangan Layar Tambah Akun	78
Gambar 4. 57 Tampilan Layar Login	79
Gambar 4. 58 Tampilan Layar Daftar Akun.....	80
Gambar 4. 59 Tampilan Layar Halaman Utama.....	81
Gambar 4. 60 Tampilan Layar Daftar HP	82
Gambar 4. 61 Tampilan Layar Keranjang.....	83
Gambar 4. 62 Tampilan Layar Tentang Kami.....	84
Gambar 4. 63 Tampilan Layar Pesanan.....	85
Gambar 4. 64 Tampilan Layar Login	86
Gambar 4. 65 Tampilan Layar Halaman Utama.....	86
Gambar 4. 66 Tampilan Layar Tambah HP.....	87
Gambar 4. 67 Tampilan Layar Data HP	87
Gambar 4. 68 Tampilan Layar Tambah Promosi	88
Gambar 4. 69 Tampilan Layar Data Promosi.....	88
Gambar 4. 70 Tampilan Layar Data Pelanggan	89
Gambar 4. 71 Tampilan Layar Data Pemesanan	89
Gambar 4. 72 Tampilan Layar Data Review.....	90
Gambar 4. 73 Tampilan Layar Tambah Akun.....	90

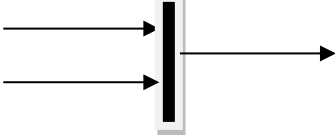

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 4. 1 Deskripsi Use Case Diagram Masuk	27
Tabel 4. 2 Deskripsi Use Case Diagram Daftar Akun	27
Tabel 4. 3 Deskripsi Use Case Diagram HP	28
Tabel 4. 4 Deskripsi Use Case Diagram Keranjang	28
Tabel 4. 5 Deskripsi Use Case Diagram Pemesanan.....	29
Tabel 4. 6 Deskripsi Use Case Diagram Promo	29
Tabel 4. 7 Deskripsi Use Case Diagram Ubah Profil	30
Tabel 4. 8 Deskripsi Use Case Diagram Logout.....	30
Tabel 4. 9 Deskripsi Use Case Diagram Masuk.....	32
Tabel 4. 10 Deskripsi Use Case Diagram Blossom Cell	32
Tabel 4. 11 Deskripsi Use Case Diagram Tambah HP.....	32
Tabel 4. 12 Deskripsi Use Case Diagram Data HP.....	33
Tabel 4. 13 Deskripsi Use Case Diagram Tambah Promosi.....	33
Tabel 4. 14 Deskripsi Use Case Diagram Data Promosi	34
Tabel 4. 15 Deskripsi Use Case Diagram Data Pelanggan.....	34
Tabel 4. 16 Deskripsi Use Case Diagram Data Pemesanan.....	34
Tabel 4. 17 Deskripsi Use Case Diagram Review	35
Tabel 4. 18 Deskripsi Use Case Diagram Tambah Akun	35
Tabel 4. 19 Deskripsi Use Case Diagram Logout.....	36
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Pada Aplikasi.....	91
Tabel 4. 21 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Pada Web	92

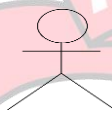


DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

	<p><i>Start Point</i></p> <p>Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>Activity State</i></p> <p>Mengambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Mengambarkan pembagian/ pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.</p>
	<p><i>Decision Points</i></p> <p>Mengambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Mengambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>

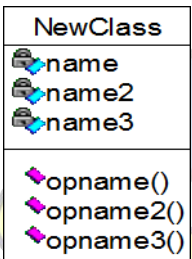

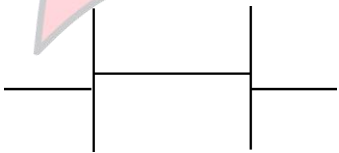
	<p><i>Join</i></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
<p>[....]</p>	<p><i>Guards</i></p> <p>Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuahtransisi, harus konsisten dan tidak overlap.</p>
	<p><i>Transition</i></p> <p>Menggambarkan aliran perpindahan control antarastate.</p>

2. Use Case Diagram

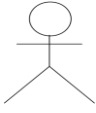




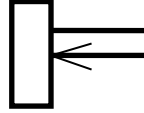

	<p><i>Actor</i></p> <p>Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.</p>
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).</p>
	<p><i>Relasi/Asosiasi</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara actor dengan usecase.</p>



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

3. Class Diagram

 <pre> classDiagram class NewClass { +name +name2 +name3 +opname() +opname2() +opname3() } </pre>	<p><i>Class</i></p> <p>Penggambaran dari class name, atribute atau <i>property</i> atau data dan <i>methode</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>										
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.</p>										
	<p><i>Multiplicity</i></p> <p>Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang</p> <p>Contoh :</p> <table> <tr> <td>0</td> <td>Zero</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>One</td> </tr> <tr> <td>0..*</td> <td>Zero or More</td> </tr> <tr> <td>1..*</td> <td>One or More</td> </tr> <tr> <td>*</td> <td>n</td> </tr> </table>	0	Zero	1	One	0..*	Zero or More	1..*	One or More	*	n
0	Zero										
1	One										
0..*	Zero or More										
1..*	One or More										
*	n										

4. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p> <p>Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).</p>
	<p><i>Control</i></p> <p>Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.</p>
	<p><i>Entity</i></p> <p>Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.</p>
	<p><i>Object Message</i></p> <p>Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.</p>
	<p><i>Recursive</i></p> <p>Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.</p>
	<p><i>Return Message</i></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

	<p><i>Lifeline</i></p> <p>Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>
	<p><i>Activation</i></p> <p>Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>

