

**APLIKASI PENERIMAAN PELANGGAN *CORPORATE* PADA
CV. NOFA MITRA SARANA BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



MUHAMMAD SASTRA

1911500128

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

2023

**APLIKASI PENERIMAAN PELANGGAN *CORPORATE* PADA
CV. NOFA MITRA SARANA 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 : 1911500128

Nama : Muhammad Sastra

Judul Skripsi : *APLIKASI PENERIMAAN PELANGGAN CORPORATE
PADA CV. NOFA MITRA SARANA BERBASIS ANDROID*

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir atau skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan tugas akhir saya atau skripsi terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 30 Juni 2023


(Muhammad Sastra)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PENERIMAAN PELANGGAN CORPORATE PADA CV. NOFA
MITRA SARANA BERBASIS ANDROID**

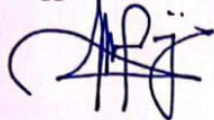
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Sastra

1911500128

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



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

Dosen Pembimbing



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

Kaprodi Teknik Informatika



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

Ketua Penguji



**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 0221069201**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ISB ATMA LUHUR


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

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Cinta-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pada jurusan Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan 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 rahmat sekaligus petunjuk kehidupan di dunia..
2. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku pendiri Atma Luhur.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, MSc. Selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Bapak Yurindra, M.T. selaku Pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan pengarahan dan petunjuk serta saran yang sangat besar manfaatnya dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya Bapak Yahya dan Ibu Dahlia yang selalu mendoakan dan menyemangati baik moril dan materil
8. Siti Zakiyah (Suzakiya) Kekasih tercinta yang selalu menyemangati pada saat proses pembuatan skripsi ini.
9. Agung Pramudya, Ahmad Fajri, Anis Muflih serta teman-teman lainnya yang selalu membantu sekaligus menyemangati proses pembuatan skripsi ini.

Akhir kata semoga karya tulis ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

Pangkalpinang. 29 Juni 2023

Penulis

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat cepat, terutama di bidang perangkat lunak, telah mengubah cara kerja manual menjadi proses yang didukung oleh aplikasi berbantuan komputer, memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, permohonan penerimaan pelanggan *corporate* di CV. Nofa Mitra Sarana masih menggunakan *WhatsApp*, yang menyebabkan pesan seringkali tidak *dirispond* atau terbaca. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan pengembangan aplikasi penerimaan pelanggan *corporate* berbasis *Android*. Dalam merancang aplikasi ini, digunakan teknologi *database MySQL* dan bahasa pemrograman *Java* untuk *platform Android*, serta *PHP* untuk *platform web*. Metode pengembangan yang diterapkan adalah *prototyping*, yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak yang memudahkan interaksi antara pengembang aplikasi dan pengguna. Aplikasi ini juga memungkinkan pelanggan untuk memeriksa daftar pelanggan lainnya sehingga mereka dapat mengatur jadwal kedatangan tanpa harus menunggu balasan melalui *WhatsApp*. Perencanaan dan persiapan pengajuan diharapkan dapat memfasilitasi pengajuan penerimaan mendatang yang lebih terstruktur dan sistematis.

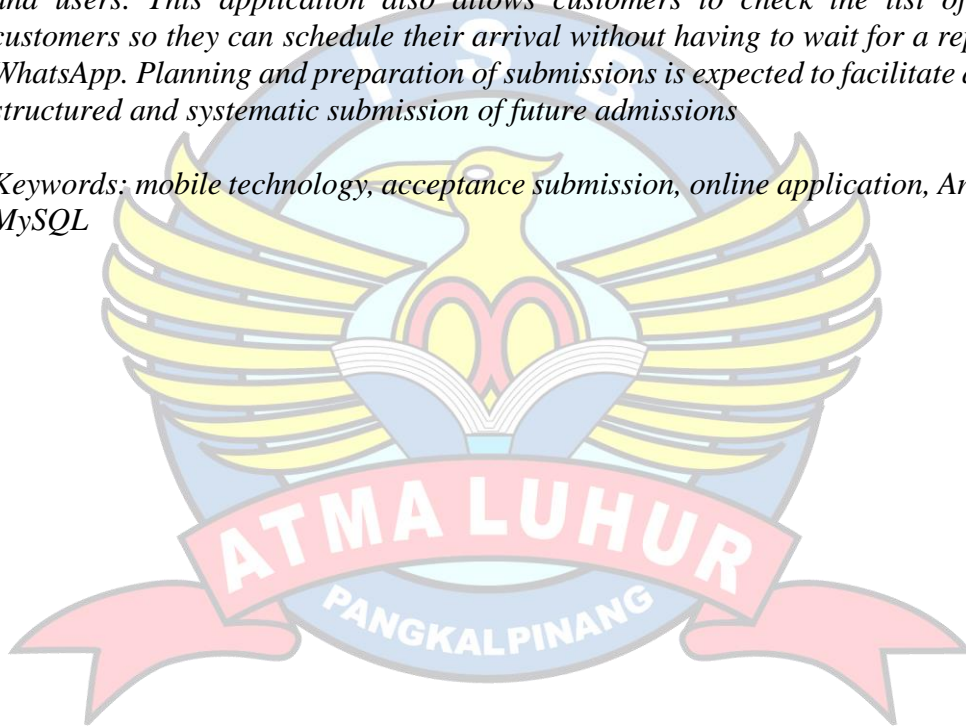
Kata kunci: teknologi mobile, pengajuan penerimaan, aplikasi online, *Android*, *MySQL*,



ABSTRACT

The rapid development of technology, especially in the field of software, has changed manual work processes into processes supported by computer-assisted applications, providing convenience in everyday life. Currently, the application for acceptance of corporate customers at CV. Nofa Mitra Sarana still uses WhatsApp, which causes messages not to be responded to or read. To overcome this problem, it is necessary to develop an Android-based corporate customer acceptance application. In designing this application, MySQL database technology is used and the Java programming language for the Android platform, as well as PHP for the web platform. The development method applied is prototyping, which is a software development approach that facilitates interaction between application developers and users. This application also allows customers to check the list of other customers so they can schedule their arrival without having to wait for a reply via WhatsApp. Planning and preparation of submissions is expected to facilitate a more structured and systematic submission of future admissions

Keywords: mobile technology, acceptance submission, online application, Android, MySQL



DAFTAR ISI

	Halaman
<i>Cover</i>	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Manfaat dan Tujuan.....	3
1.3.1 Manfaat	3
1.3.2 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Model Perangkat Lunak	7
2.1.1 <i>Prototype</i>	7
2.2 Alat Pengembang Sistem	7
2.2.1 <i>Use case</i>	8
2.2.3 <i>Activity diagram</i>	9
2.2.4 <i>Sequence diagram</i>	9
2.2.5 <i>Class diagram</i>	10
2.3 Teori Pendukung	11
2.3.1 Penerimaan.....	11
2.3.2 Pelanggan	11
2.3.3 <i>Corporate</i>	11

2.3.4	<i>Android</i>	12
2.3.5	<i>Android studio</i>	12
2.3.6	<i>Figma</i>	13
2.3.7	<i>Astah</i>	13
2.3.8	<i>MySQL</i>	14
2.3.9	Basis Data.....	14
2.3.10	<i>Black box</i>	14
2.3.11	Bahasa Pemograman <i>Java</i>	15
2.4	Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Model Penelitian	19
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1	Data Primer	20
3.2.2	Data Sekunder	20
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	20
BAB IV PEMBAHASAN.....		21
4.1	Sejarah CV. Nofa Mitra Sarana	21
4.2	Visi dan Misi CV. Nofa Mitra Sarana.....	23
4.2.1	Visi	23
4.2.2	Misi	23
4.3	Struktur Organisasi dan Wewenang.....	24
4.3.1	Struktur Organisasi.....	24
4.3.2	Tugas dan Wewenang Organisasi	25
4.4	Arsitektur Teknologi Informasi.....	26
4.5	Definisi Masalah	27
4.5.1	Analisis Kebutuhan	27
4.6	Analisis Sistem Berjalan	29
4.7	Perancangan Sistem	30
4.7.1	Identifikasi Sistem Usulan	30
4.7.2	Rancangan Sistem	31
4.8	Rancangan Layar.....	74
4.9	Implementasi	91
4.9.1	Tampilan Layar (<i>Admin Web</i>)	91

4.9.3	Tampilan Layar Pegawai (<i>User Android</i>).....	101
4.10	Pengujian <i>Black box Testing</i>	110
BAB V PENUTUP		114
5.1	Kesimpulan	114
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA		115
LAMPIRAN		117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Prototyping	7
Gambar 2.2 <i>Use case Diagram</i>	8
Gambar 2.3 <i>Activity diagram</i>	9
Gambar 2.4 <i>Sequence diagram</i>	9
Gambar 2.5 <i>Class diagram</i>	10
Gambar 4.1 Kantor CV. Nofa Mitra Sarana.....	22
Gambar 4.2 Struktur Organisasi CV. Nofa Mitra Sarana	24
Gambar 4.3 <i>Diagram Activity</i> Sistem berjalan.....	29
Gambar 4.4 Usecase Diagram Pelanggan	31
Gambar 4.5 <i>Use case Diagram</i> Admin	36
Gambar 4.6 <i>Activity diagram</i> Login Sistem Usulan.....	41
Gambar 4.7 <i>Activity diagram</i> Detail Pengajuan.....	42
Gambar 4.8 <i>Activity diagram</i> Tambah Pengajuan.....	43
Gambar 4.9 <i>Activity diagram</i> Melihat Daftar Pengajuan	45
Gambar 4.10 <i>Activity diagram</i> Edit Profil	46
Gambar 4.11 <i>Activity diagram</i> Edit Username dan Password.....	47
Gambar 4.12 <i>Activity diagram</i> Logout.....	48
Gambar 4.13 <i>Activity diagram</i> Login.....	49
Gambar 4.14 <i>Activity diagram</i> Pengajuan.....	50
Gambar 4.15 <i>Activity diagram</i> Data Admin.....	51
Gambar 4.16 <i>Activity diagram</i> Tambah Admin	52
Gambar 4.17 <i>Activity diagram</i> Edit Admin	52
Gambar 4.18 <i>Activity diagram</i> Hapus Admin.....	52
Gambar 4.19 <i>Activity diagram</i> Data Pelanggan	52
Gambar 4.20 <i>Activity diagram</i> Tambah User.....	52
Gambar 4.21 <i>Activity diagram</i> Edit Profil	52
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Detail Pengajuan.....	52
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pengajuan.....	60

Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pengajuan	61
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil.....	62
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Ubah <i>username</i> dan <i>password</i>	63
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	64
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	65
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Pengajuan.....	66
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	67
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Edit Admin.....	68
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Admin.....	69
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Admin	70
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Data Pelanggan	71
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pelanggan.....	72
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Edit Profil	73
Gambar 4.38 <i>Class Diagram</i>	74
Gambar 4.39 Rancangan <i>Splash Screen</i>	75
Gambar 4.40 Rancang Layar <i>Login</i>	76
Gambar 4.41 Rancang Layar <i>Home</i>	77
Gambar 4.42 Rancang Layar Pengajuan Cuti.....	78
Gambar 4.43 Rancang Layar Tambah Pengajuan.....	79
Gambar 4.44 Rancang Layar Profil	80
Gambar 4.45 Rancang Layar Ubah Profil.....	81
Gambar 4.46 Rancang Layar Ubah <i>username</i> dan <i>password</i>	82
Gambar 4.47 Rancang Layar Web <i>Login</i>	83
Gambar 4.48 Rancang Layar <i>Dashboard</i>	84
Gambar 4.49 Rancang Layar Pengajuan.....	85
Gambar 4.50 Rancang Layar Data Admin.....	86
Gambar 4.51 Rancang Layar Edit Admin.....	87
Gambar 4.52 Rancang Layar Tambah Admin	88
Gambar 4.53 Rancang Layar Data Pelanggan	89
Gambar 4.54 Rancang Layar Tambah Pelanggan.....	90
Gambar 4.55 Rancang Layar Edit Profil.....	91

Gambar 4.56 Tampilan <i>Login</i>	92
Gambar 4.57 Tampilan <i>Dashboard</i>	93
Gambar 4.58 Tampilan Layar Pengajuan	94
Gambar 4.59 Tampilan Layar Data Admin	95
Gambar 4.60 Tampilan Layar Edit Admin	96
Gambar 4.61 Tampilan Layar Tambah Admin.....	97
Gambar 4.62 Tampilan Layar Data Pelanggan.....	98
Gambar 4.63 Tampilan Layar Data Pelanggan.....	99
Gambar 4.64 Tampilan Layar Tambah Pelanggan	100
Gambar 4.65 Tampilan Layar Edit Profil	101
Gambar 4.66 Tampilan Layar <i>Splash Screen</i>	102
Gambar 4.67 Tampilan Layar <i>Login</i>	103
Gambar 4.68 Tampilan Layar Halaman Utama.....	104
Gambar 4.69 Tampilan Layar Detail Pengajuan.....	105
Gambar 4.70 Tampilan Layar Tambah Pengajuan	106
Gambar 4.71 Tampilan Layar Daftar Pengajuan	107
Gambar 4.72 Tampilan Layar Profil	108
Gambar 4.73 Tampilan Layar Edit Profil	109
Gambar 4.74 Tampilan Layar Ubah <i>username</i> dan <i>password</i>	110









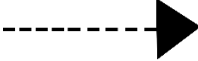
DAFTAR TABEL

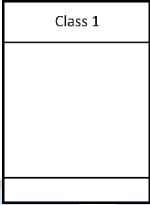

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer	26
Tabel 4.2 Spesifikasi Komputer	28
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use case</i> Diagram <i>Login (user)</i>	31
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use case</i> Histori Pengajuan	32
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use case</i> Tambah Pengajuan	33
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use case</i> Lihat Daftar Pengajuan	33
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use case</i> Kelola Profil	34
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use case</i> Logout.....	36
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use case</i> Login Web Admin	37
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use case</i> Dashboard.....	38
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use case</i> Daftar Pengajuan	38
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use case</i> Data Admin	39
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use case</i> Data Pelanggan	39
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use case</i> Logout.....	39
Tabel 4.15 Pengujian <i>Black box</i> Admin Web.....	110
Tabel 4.16 Pengujian <i>Black box</i> User (Android)	111



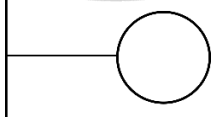




DAFTAR SIMBOL

1. Activity diagram		
<i>a. Start point</i>		Awal dimulainya kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity</i> hanya terdapat satu <i>Start point</i> .
<i>b. End point</i>		Bagian akhir dari suatu aliran kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity diagram</i> bisa terdapat lebih dari satu <i>End point</i> .
<i>c. Activity state</i>		Aktifitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam aliran kerja.
2. Usecase Diagram		
<i>a. Actor</i>		Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
<i>b. Use case</i>		Gambaran fungsional dari sebuah sistem.
<i>c. Association</i>		Sebagai penghubung antara objek yang satu ke objek lainnya.

d. <i>Generalisasi</i>		Hubungan dari berbagai pelaku dan struktur data dari objek.
------------------------	---	---

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

4. 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>		Menggambarkan sebuah gambaran dari sebuah <i>foem</i> .
d. <i>Control Class</i>		Sebagai penghubung antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i> .
e. <i>A focus Of Control & A life line</i>		Tempat mulai dan berakhirnya message.