

**APLIKASI M-COMMERCE BERBASIS ANDROID PADA  
KINZA COLLECTION**

**SKRIPSI**



Jafiansyah  
1211500013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKAL PINANG  
2016**

**APLIKASI M-COMMERCE BERBASIS ANDROID PADA  
KINZA COLLECTION**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh gelar sarjana komputer**



Oleh :

Jafiansyah  
1211500013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKAL PINANG  
2016**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1211500013

Nama : Jafiansyah

Judul Skripsi : **APLIKASI M-COMMERCE BERASIS ANDROID PADA  
KINZA COLLECTION**

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, 29 Juli 2016

  
(Jafiansyah)



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**APLIKASI M-COMMERCE BERBASIS ANDROID PADA**  
**KINZA COLLECTION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jafiansyah**  
**1211500013**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 15 Agustus 2016

**Anggota**



**Benny Wijaya, S.T, M.Kom**  
**NIDN. 0202097902.**

**Dosen Pembimbing**



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom**  
**NIDN. 0008128901.**

**Ketua**



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



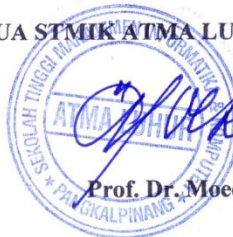
**Kaprodi Teknik Informatika**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 September 2016

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc.**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi stasa satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran yang membangun 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. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Papa dan Mama, yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Dr. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto, S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Delpiah Wahyuningsih, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu menuntun selama bimbingan laporan maupun program.
7. Pemilik toko kinza collection yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan riset skripsi.
8. Teman dan sahabat Teknik Informatika angkatan 12 yang selalu memberikan kekuatan dan motivasi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata diharapkan kiranya laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca dan semua pihak terutama didalam ruang lingkup STMIK Atma Luhur. Semoga Tuhan yang Maha Esa melimpahkan berkat, kasih dan damai sejahtera kepada kita semua. Amin

Pangkalpinang, Juli 2016



## ABSTRAKSI

Perkembangan bisnis di era modern ini memicu persaingan bisnis yang semakin ketat. Sistem penjualan atau marketing pun ditingkatkan guna mempertahankan dan meningkatkan pemasaran produk. Sistem penjualan yang dengan teknologi modern akan menjadi alternatif penjualan yang baik. Dengan memanfaatkan teknologi smartphome, sistem akan dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan dan pemrograman perangkat lunak yang berorientasi objek (OOP). Untuk pengembangannya digunakan aplikasi Eclipse Juno dan Dreamwever. Yang nantinya akan menghasilkan sebuah aplikasi *m-commerce* dengan memanfaatkan *sistem aplikasi android* pada *smartphone*. Dengan tujuan memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan barang atau transaksi dan jugadapat menambah omset penjualan toko.

*Kata Kunci : M-commerce, Smartphone, Aplikasi, Android, Sistem*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2. Batasan Masalah.....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4. Metode Penelitian .....	4
1.5. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Aplikasi .....	7
2.2. Aplikasi Mobile.....	8
2.3. M-Commerce .....	8
2.3.1 Sejarah M-Commerce .....	9
2.3.2 Perkembangan dan Implementasi dari M-Commerce.....	10
2.3.3 Finansial Aplikations .....	10
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan M-Commerce.....	15
2.3.5 Dampak Positif dan Negatif M-Commerce.....	16
2.3.6 Batasan-batasan M-Commerce .....	17
2.3.7 Struktur Sistem Mobile M-Commerce.....	18
2.3.8 Arsitektur Sistem M-Commerce .....	19



2.4. Android .....	21
2.4.1 Sejarah Android .....	21
2.4.2 Karakteristik Android.....	22
2.4.3 Sejarah Perkembangan Android.....	23
2.4.4 Jenis dan Versi Android .....	24
2.5 Sejarah Eclipse .....	27
2.5.1 Pengertian Eclipse .....	27
2.5.2 Sifat Eclipse .....	28
2.5.3 ArsitekturEclipse.....	28
2.5.4 Versi-versi Eclips .....	29
2.5.5 ADT .....	29
2.6 MySQL.....	30
2.6.1 Keistimewaan MySQL.....	30
2.7 XML.....	31
2.8 UML.....	31
2.8.1 Bagian-bagian UML.....	32
2.8.2 Use Case Diagram.....	35
2.8.3 Siquence Diagram .....	37
2.8.4 Class Diagram .....	37
2.8.5 Activity Diagram.....	38
2.9 Proyek dan Menejemen Proyek .....	39
2.9.1 Sifat Proyek dan Ciri-ciri Khusus Proyek.....	40
2.9.2 Faktor Penentu Keberhasilan atau Kegagalan Proyek .....	41
2.9.3 Projec Managemen Body Of Leanguage .....	43
2.9.4 Siklus Hidup Proyek .....	47
2.9.5 Objektif Project .....	46
2.9.6 Steakholder.....	47
2.9.7 Deliverable .....	47
2.9.8 Jadwal Proyek .....	47

2.9.9 Work Breakdown Structur (WBS).....	48
2.9.10 Mileston .....	48
2.9.11 Rencana Anggaran Biaya.....	48

### **BAB III PERMODLAN PROYEK**

3.1 Project Excecution Plan .....	50
3.2 Objective Project.....	50
3.3 Identifikasi Stakeholder .....	51
3.3.1 Peran Masing-masing Stakeholder.....	52
3.4 Identifikasi Deliverables .....	57
3.5 Penjadwalan Proyek.....	58
3.5.1 Work Breakdown Structure.....	62
3.5.2 Milestone.....	63
3.6 RAB (Rencana Anggaran Biaya).....	65
3.7 Struktur Tim Proyek.....	67
3.8 RAM (Responseible Assisgnment Matrix).....	67
3.9 Analisa Resiko .....	72
3.10 Rencana Rapat.....	75

### **BAB IV ANALISA,PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

4.1 Tinjauan Organisasi .....	78
4.1.1 Sejarah Perusahaan.....	78
4.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	78
4.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	79
4.2 Analisa Sistem.....	79
4.2.1 Analisa Sistem Berjalan .....	80
4.2.2 Evaluasi Sistem Berjalan .....	81
4.2.3 Analisa Sistem Usulan .....	82

4.3 Analisa Kebutuhan .....	82
4.3.1 Analisa Kebutuhan Nonfungsional .....	82
4.3.2 Kebutuhan Fungsional .....	84
4.4 Desain Perancangan Perangkat Lunak (UML) .....	84
4.4.1 Use Case Diagram Usulan .....	84
4.4.2 Deskripsi Use Case .....	84
4.4.3 Use Case Diagram Admin.....	87
4.4.4 Deskripsi Use Case Admin .....	87
4.4.5 Activity Diagram.....	89
4.5 Perancangan .....	92
4.5.1 Perancangan Basis Data .....	93
4.5.1.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	93
4.5.1.2 Transformasi ERD ke LRS .....	93
4.5.1.3 LRS .....	94
4.5.1.4 Tabel.....	94
4.5.1.5 Spesifikasi Basis Data.....	96
4.5.2 Perancangan Interface .....	100
4.5.3 Diagram Sequence .....	108
4.6 Instalasi Perangkat Lunak .....	110
4.7 Implementasi .....	113
4.7.1 Tampilan Layar Aplikasi Client(Mobile) .....	113
4.7.2 Tampilan Layar Aplikasi Server(Websit Admin Panel) .....	126
4.8 Penguji .....	129
4.9 Kelebihan Dan Kekurangan .....	130
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	131
5.2 Saran.....	132

DAFTAR PUSTAKA .....	133
LAMPIRAN.....	134

LAMPIRAN A SURAT KETERANGAN RISET  
LAMPIRAN B KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Sistem Mobile Commerce .....	18
Gambar 2.2 Arsitektur Sistem M-Commerce .....	20
Gambar 2.3 Tabel Eclipse .....	29
Gambar 2.4 Contoh Use Case Diagram .....	36
Gambar 2.5 Contoh Sequence Diagram.....	37
Gambar 2.6 Contoh Class Diagram .....	38
Gambar 2.7 Contoh Activity Diagram.....	39
Gambar 2.8 Tahapan Proses Manajemen Proyek .....	43
Gambar 3.1 Work Breakdown stuructur (WBS).....	62
Gambar 3.2 Milestone .....	64
Gambar 3.3 Strucktur Tim Proyek .....	67
Gambar 4.1 Strucktur Organisasi Pada Kinza Collection.....	79
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Berjalan .....	81
Gambar 4.3 Rancangan Solusi Yang Ditawarkan.....	82
Gambar 4.4 Use Case Diagram Usulan.....	82
Gambar 4.5 Use Case Diagram Admin.....	85
Gambar 4.6 Activity Diagram Daftar Pelanggan .....	90
Gambar 4.7 Activity Diagram Pemesanan Barang .....	91
Gambar 4.8 Activity Diagram Aministrator .....	92
Gambar 4.9 Transformasi ERD .....	93
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS .....	93
Gambar 4.11 LRS .....	94
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Utama.....	100
Gambar 4.13 Rancangan Layar Daftar Pelanggan .....	101
Gambar 4.14 Rancangan Layar Daftar Barang .....	101

Gambar 4.15 Rancangan Layar Pencarian .....	102
Gambar 4.16 Rancangan Layar Saran Kritik .....	102
Gambar 4.17 Rancangan Layar Kantong Belanja.....	103
Gambar 4.18 Rancangan LayarCheckout .....	103
Gambar 4.19 Rancangan Layar Login .....	104
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Utama Website.....	104
Gambar 4.21 Rancangan Layar Data Barang.....	105
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tambah Barang .....	105
Gambar 4.23 Rancangan Layar Kategori.....	106
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	106
Gambar 4.25 Rancangan Layar Data penjualan.....	107
Gambar 4.26 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	107
Gambar 4.27 Diagram Sequence Login .....	108
Gambar 4.28 Diagram Sequence Daftar Pelanggan.....	109
Gambar 4.29 Diagram Sequence Pembelian Barang .....	109
Gambar 4.30 kotak Dialog Installer JDK.....	110
Gambar 4.31 kotak Dialog Installer JDK Tahap Kedua .....	110
Gambar 4.32 kotak Dialog Installer JDK Update Progres .....	111
Gambar 4.33 kotak Dialog Installer JDK Destination Folder.....	111
Gambar 4.34 kotak Dialog Installer JDK Progres .....	112
Gambar 4.35 kotak Dialog Installer JDK Complete .....	114
Gambar 4.36 Tampilan Icon Aplikasi.....	113
Gambar 4.37 Tampilan layar Menu Utama.....	114
Gambar 4.38 Tampilan Layar Menu Utama Drawerbar .....	116
Gambar 4.39 Tampilan Layar Daftar pelanggan.....	118
Gambar 4.40 Tampilan Layar Input Saran Kritik .....	117
Gambar 4.41 Tampilan Layar Lihat Saran Kritik .....	118
Gambar 4.42 Tampilan Layar Pencarian .....	119
Gambar 4.43 Tampilan Layar Check Email Pelanggan.....	120

Gambar 4.44 Tampilan Layar Menu Produk .....	122
Gambar 4.45 Tampilan Layar Kantong Belanja .....	122
Gambar 4.46 Tampilan Layar Checkout.....	123
Gambar 4.47 Tampilan Layar Pesan Transaksi Berhasil .....	124
Gambar 4.48 Tampilan Layar Hubungi Kami .....	125
Gambar 4.49 Tampilan Layar Menu Utama .....	126
Gambar 450 Tampilan Layar Login.....	126
Gambar 4.50 Tampilan Layar Data Barang .....	127
Gambar 4.51 Tampilan Layar Tambah Barang.....	127
Gambar 4.52 Tampilan Layar Kategori .....	128
Gambar 4.53 Tampilan Layar Data Penjualan .....	128
Gambar 4.54 Tampilan Layar Laporan Penjualan .....	129





## DAFTAR TABEL

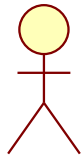


	Halaman
Tabel 3.1 Stakeholder.....	52
Tabel 3.2 Stakeholder External.....	53
Tabel 3.3 Stakeholder Internal.....	53
Tabel 3.4 Estimasi Waktu Pelaksanaan.....	60
Tabel 3.5 Rencana Anggaran Biaya Pembangunan proyek.....	65
Tabel 3.6 Responsible Assignment Matrik.....	68
Tabel 3.7 Analisa Resiko.....	73
Tabel 3.8 Rencana Rapat.....	76
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi Use Case Registrasi.....	84
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi Use Case Cari.....	85
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi Use Case Barang Akan Terbit.....	85
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi Use Case Input Saran Kritik.....	85
Tabel 4.5 Tabel Deskripsi Use Case Checkout.....	86
Tabel 4.6 Tabel Deskripsi Use Case Lihat Saran Kritik.....	86
Tabel 4.7 Tabel Deskripsi Use Case Kategori.....	87
Tabel 4.8 Tabel Deskripsi Use Case Produk.....	87
Tabel 4.9 Tabel Deskripsi Use Case Login.....	88
Tabel 4.10 Tabel Deskripsi Use Case Produk.....	88
Tabel 4.11 Tabel Deskripsi Use Case Penjualan.....	88
Tabel 4.12 Tabel Deskripsi Use Case Laporan.....	88
Tabel 4.13 Tabel Deskripsi Use Case Kategori.....	89
Tabel 4.14 Tabel Login.....	94
Tabel 4.15 Tabel Kategori Barang.....	94
Tabel 4.16 Tabel Pelanggan.....	95
Tabel 4.17 Tabel Barang.....	95

Tabel 4.18 Tabel Saran Kritik.....	95
Tabel 4.19 Tabel Transaksi.....	95
Tabel 4.20 Tabel Rincian Transaksi.....	95
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Admin.....	96
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	96
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	97
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Barang.....	98
Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Saran Kritik.....	98
Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Transaksi Jual.....	99
Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data Rincian Transaksi.....	99
Tabel 4.28 Keterangan Pengujian Aplikasi.....	129







## DAFTAR SIMBOL


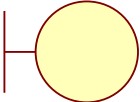
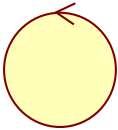
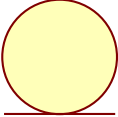

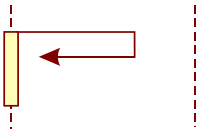


### 1. Use Case Diagram

	<b>Actor</b> Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).
	<b>Use Case</b> Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<b>Association</b> Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

### 2. Activity Diagram


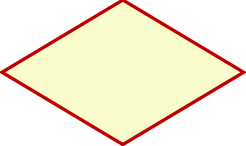
	<b>Start State</b> Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	<b>End State</b> Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	<b>Activity</b> Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.
	<b>Transition State</b> Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

### 3. Sequence Diagram

	<p><b>Actor</b></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><b>Boundary</b></p> <p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p><b>Control</b></p> <p>Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem..</p>
	<p><b>Entity</b></p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p><b>Object Message</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Message to Self</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Return Message</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Object</b></p> <p>Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus</p>

	disimpan.
--	-----------

#### 4. Diagram Entitas

	<p><b>Entitas</b></p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.</p>
	<p><b>Relasi</b></p> <p>Menggambarkan sehubungan hubungan antar objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.</p>
	<p><b>Garis penghubung</b></p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas.</p>