

**Analisa dan Rancangan Aplikasi Pemesanan Suku Cadang Motor
Pada Toko Kembar Jaya Motor Berbasis Android**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1611500008	RONALD POHAN
2. 1611500015	DENY CANDRA
3. 1611500036	TONO SETIAWAN

**PROGRAM STUDI TEKNIK
INFORMATIKA STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : ANALISA DAN RANCANGAN APLIKASI PEMESANAN SUKU
CADANG PADA TOKO KEMBAR JAYA MOTOR BERBASIS
ANDROID

NIM	NAMA
1. 1611500008	RONALD POHAN
2. 1611500015	DENY CANDRA
3. 1611500036	TONO SETIAWAN

Pangkalpinang, 30 Desember 2019
Menyetujui,

Pembimbing KP

YOHANES SETIAWAN, M.Kom
NIDN 0219068501

Pembimbing Lapangan,



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Bucham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

- | | |
|------------------|--------------|
| 1. Ronald Pohan | (1611500008) |
| 2. Dery Candra | (1611500015) |
| 3. Tono Setiawan | (1611500036) |

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 17 Oktober 2019 sampai dengan 30 Desember 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Toko Kembar Jaya Motor

Alamat : Jl. Kampung Asem, Kota Pangkal Pinang,
Kepulauan Bangka Belitung.

Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 30 Desember 2019



SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

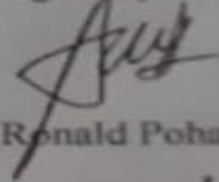
1. Nama : Ronald Pohan
NIM : 1611500008
2. Nama : Deny Candra
NIM : 1611500015
3. Nama : Tono Setiawan
NIM : 1611500036

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP (Kuliah Praktek) yang berjudul "Analisa Dan Rancangan Aplikasi Pemesanan Suku Cadang Pada Toko Kembar Jaya M Berbasis Android" adalah benar asli karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dan yang didasarkan hasil penelitian yang kami lakukan.

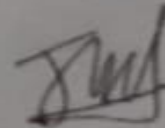
Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila di kemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang – undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 30 Desember 2019

Yang menyatakan,



(Ronald Pohan)



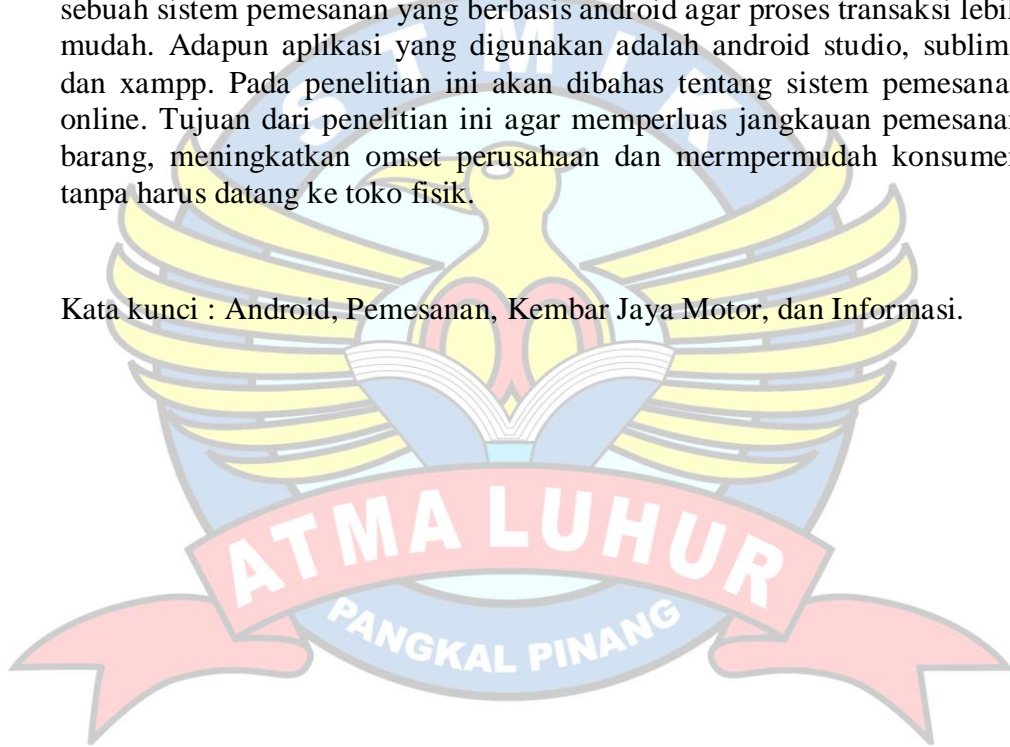
(Tono Setiawan)



ABSTRAK

Toko Kembar Jaya Motor merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang pemesanan suku cadang motor. Sistem pemesanan yang digunakan masih sistem konvensional, yaitu konsumen harus datang ke toko fisik untuk melihat produk yang ditawarkan. Ada baiknya pemesanan dilakukan dengan menggunakan android untuk menghindari antrian pada toko, misalnya untuk mengefisienkan waktu konsumen dalam memesan suku cadang karena bisa melihat deskripsi pada aplikasi. Dengan adanya sistem tersebut maka konsumen yang jauh dari toko fisik tidak akan kesulitan lagi untuk memperoleh dan memesan produk yang ditawarkan. Pemesanan secara online sekarang lebih banyak digunakan dan cara-cara yang konvensional mulai ditinggalkan. Maka dari itu penulis ingin merancang sebuah sistem pemesanan yang berbasis android agar proses transaksi lebih mudah. Adapun aplikasi yang digunakan adalah android studio, sublime dan xampp. Pada penelitian ini akan dibahas tentang sistem pemesanan online. Tujuan dari penelitian ini agar memperluas jangkauan pemesanan barang, meningkatkan omset perusahaan dan mempermudah konsumen tanpa harus datang ke toko fisik.

Kata kunci : Android, Pemesanan, Kembar Jaya Motor, dan Informasi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Kerja Praktek ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai pelengkap kerja praktek yang telah dilaksanakan kurang lebih 3 bulan di Toko Kembar Jaya Motor Kota Pangkalpinang.

Dengan selesainya laporan kerja praktek ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada peneliti. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Yohanes Setiawan, M.Kom selaku Dosen pembimbing KP.
2. Bapak Yopi, selaku pembimbing praktek.
3. Orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan semangat kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktek ini. Akhir kata peneliti berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang Kerja Praktek.

Pangkalpinang 30 Desember 2019

Peneliti

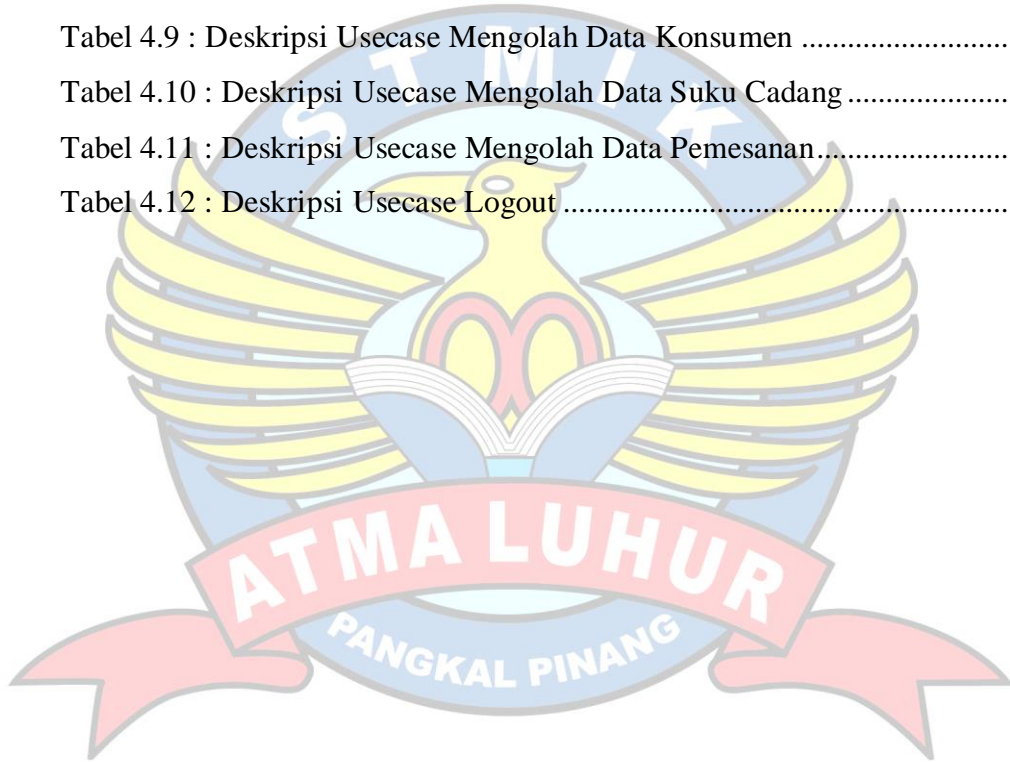
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Usecase Diagram	14
Gambar 2.2 : Activity Diagram.....	14
Gambar 2.3 : Sequence Diagram.....	15
Gambar 2.4 : Class Diagram.....	16
Gambar 3.1 : Peta Lokasi Toko Kembar Jaya Motor	21
Gambar 3.2 : Toko Kembar Jaya Motor	21
Gambar 3.3 : Struktur Organisasi Toko Kembar Jaya Motor	22
Gambar 4.1 : Activity Diagram Sistem Berjalan	25
Gambar 4.2 : Activity Diagram Sistem Usulan Admin.....	27
Gambar 4.3 : Activity Diagram Sistem Usulan Konsumen(Halaman Utama).....	28
Gambar 4.4 : Activity Diagram Sistem Usulan Konsumen(Pendaftaran Akun)	29
Gambar 4.5 : Activity Diagram Sistem Usulan Konsumen(Login).....	30
Gambar 4.6 : Activity Diagram Sistem Usulan Konsumen(Pemesanan Suku Cadang)	31
Gambar 4.7 : Usecase Diagram Konsumen.....	32
Gambar 4.8 : Usecase Diagram Admin	36
Gambar 4.9 : Sequence Diagram Halaman Utama Konsumen	42
Gambar 4.10 : Sequence Diagram Halaman Login Konsumen	43
Gambar 4.11 : Sequence Diagram Halaman Daftar Konsumen.....	44
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Halaman Pemesanan Suku Cadang Konsumen	45
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Halaman Login Admin.....	46
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Halaman Beranda Admin.....	47
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Halaman Data Suku Cadang Admin	48
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Halaman Tambah Suku Cadang Admin.....	49
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Halaman Ubah Suku Cadang Admin	49
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Halaman Data Konsumen Admin	50
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Halaman Tambah Konsumen Admin	51
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Halaman Ubah Konsumen Admin.....	51

Gambar 4.21 : Sequence Diagram Halaman Data Pemesanan Admin	52
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Halaman Tambah Pemesanan Admin.....	53
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Halaman Ubah Pemesanan Admin	54
Gambar 4.24 : Class Diagram	55
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Login Admin	56
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Beranda Admin	56
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Data Konsumen.....	56
Gambar 4.28 : Rancangan Layar Tambah Data Konsumen	57
Gambar 4.29 : Rancangan Layar Ubah Data Konsumen.....	57
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Data Suku Cadang	58
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Tambah Data Suku Cadang	58
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Ubah Data Suku Cadang	58
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Data Pemesanan Suku Cadang.....	59
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Tambah Data Pemesanan Suku Cadang	59
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Ubah Data Pemesanan Suku Cadang.....	60
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Menu Utama.....	60
Gambar 4.37 : Rancangan Layar Halaman Daftar	61
Gambar 4.38 : Rancangan Layar Halaman Login Konsumen.....	61
Gambar 4.39 : Rancangan Layar Halaman Pemesanan Suku Cadang Konsumen.....	62
Gambar 4.40 : Rancangan Layar Halaman Keranjang Konsumen	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Deskripsi Usecase Melihat Halaman Utama	32
Tabel 4.2 : Deskripsi Usecase Melakukan Pendaftaran Akun	33
Tabel 4.3 : Deskripsi Usecase Melakukan Login.....	33
Tabel 4.4 : Deskripsi Usecase Melakukan Pemesanan.....	34
Tabel 4.5 : Deskripsi Usecase Melakukan Checkout.....	35
Tabel 4.6 : Deskripsi Usecase Logout	35
Tabel 4.7 : Deskripsi Usecase Login	36
Tabel 4.8 : Deskripsi Usecase Melihat Beranda Admin	37
Tabel 4.9 : Deskripsi Usecase Mengolah Data Konsumen	38
Tabel 4.10 : Deskripsi Usecase Mengolah Data Suku Cadang	39
Tabel 4.11 : Deskripsi Usecase Mengolah Data Pemesanan.....	40
Tabel 4.12 : Deskripsi Usecase Logout.....	41






DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Halaman Persetujuan Kerja Praktek
- Lampiran 2 : Lembar Pengesahan Selesai KP
- Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Doesn Pembibing KP
- Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan KP
- Lampiran 5 : Surat Balasan Persetujuan Kerja Praktek
- Lampiran 6 : Dokumentasi







DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Use Case:</p> <p>Fungsional yang di disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Aktor:</p> <p>Orang,Proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem infomasi yang akan dibuat, dan dinyatakan dengan kata benda.</p>
	<p>Assosiation:</p> <p>Simbol yang menggambarkan komunikasi atau interaksi antara aktor dan usecase.</p>

Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Status Awal:</p> <p>Simbol yang menggambarkan status awal dari aktivitas.</p>
	<p>Aktivitas:</p> <p>Aktivitas yang dilakukan dalam sistem dan dinyatakn dengan awal kata kerja.</p>
	<p>Percabangan:</p> <p>Asosiasi percabangan, jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p>Join Node:</p>

Asosiasi gabungan, dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu dengan dihubungkan ke satu aktivitas, dalam artian memiliki aktivitas keluaran yang sama.



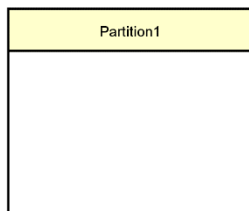
Status Akhir:

Status akhir dari sistem, yang mana aktivitas sistem telah selesai dikerjakan.



Flow Final Node:

Status aktif dari aliran suatu rangkaian aktivitas, bukan merupakan status akhir dari sistem.



Swimlane:

Menunjukkan siapa yang bertanggungjawab melakukan aktivitas.

Simbol Sequence Diagram

Simbol

Deskripsi



: Actor1

Actor:

Aktor merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem . Mereka bisa berupa manusia , perangkat keras ataupun sistem yang lain.

Lifeline:

Fungsi dari simbol ini adalah Mengeksekusi objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan aktifasinya).



Boundary:

Boundary biasanya berupa tepi dari sistem , seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem

yang lain.



Control:

Control elemen mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.



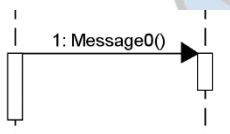
Entity:

Entitas biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa *beans* atau *model object*.



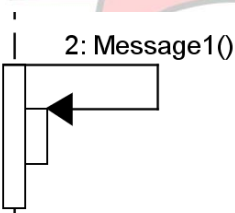
Activation:

Yaitu suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah sequence yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.



Message:

Message berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan .



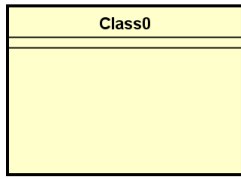
Message to Self:

Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri , yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Simbol Class Diagram

Simbol

Deskripsi



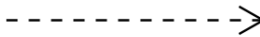
Kelas:

Kelas pada struktur sistem



Asosiasi:

Relasi antar kelas dengan makna umum



Dependency:

Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan kelas



DAFTAR ISI

COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR ISI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Sistem Informasi	6
2.2 Komponen-Komponen Sistem Informasi	6
2.3 Pengertian Pemesanan	7
2.4 Pengertian Sistem Informasi Pemesanan	7
2.5 Suku Cadang	8
2.6 E-Commerce	8
2.6.1 Jenis-Jenis E-Commerce	8
2.6.2 Komponen-Komponen E-Commerce	9
2.7 Model Prototipe	9

2.7.1 Tujuan Prototipe	10
2.7.2 Keunggulan Prototipe.....	10
2.7.3 Proses Membangun Perangkat Lunak Menggunakan Prototipe	10
2.7.4 Tahapan-Tahapan Pengembangan Prototipe	11
2.8 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	12
2.9 UML(Unified Modeling Language).....	13
2.10 Android	16
2.10.1 Sejarah Singkat Android	16
2.10.2 Versi Android.....	17
2.11 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III ORGANISASI	20
3.1 Profil dan Sejarah Toko Kembar Jaya Motor	20
3.2 Visi dan Misi	20
3.2.1 Visi.....	20
3.2.2 Misi	20
3.3 Lokasi/Unit Pelaksanaan Kerja.....	20
3.4 Struktur Organisasi	22
3.5 Tugas dan Wewenang Tiap Bagian	22
BAB IV PEMBAHASAN	24
4.1 Analisis Masalah.....	24
4.2 Analisis Sistem Berjalan.....	24
4.3 Analisis Sistem Usulan.....	25
4.3.1 Proses Bisnis Sistem Usulan	26
4.3.2 Use Case Diagram	32
4.3.3 Sequence Diagram	42
4.3.4 Class Diagram	55
4.4 Rancangan Layar.....	56
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	64

Daftar Pustaka

Lampiran

