

**ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
SPAREPART KOMPUTER DI TOKO VIA KOMPUTER
PANGKALPINANG BERBASIS *ANDROID***



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1. 1911500049

ACHMAD FAJRI

2. 1911500066

RAKA WIJAYA KESUMA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata I
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI
PENJUALAN SPAREPART KOMPUTER DI
TOKO VIA KOMPUTER BERBASIS *ANDROID*

NIM	NAMA
1. 1911500049	Achmad Fajri
2. 1911500066	Raka Wijaya Kesuma

Pangkalpinang,

Menyetujui,

Pembimbing KP

Devi Irawan, M.Kom

NIDN 0231018201

Pembimbing Lapangan,

S. Rachmat Hidayat

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom

NIDN 0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Achmad Fajri (1911500049)
2. Raka wijaya Kesuma (1911500066)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **14 Oktober 2022** sampai dengan **31 Januari 2023** dengan baik.

Nama Instansi : VIA Komputer Pangkalpinang

Alamat : Jln. KH Abdullah Addari no.26, Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 31 Januari 2023



S. Rachmat Hidayat

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1911500049
Nama : Achmad Fajri
2. NIM : 1911500066
Nama : Raka Wijaya Kesuma

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul analisa Perancangan Aplikasi Penjualan Sparepart Komputer PangkalPinang Berbasis *Android* adalah benar asli karya saya sendiri. Bukan plagiat dan dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikianlah, surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

Nama

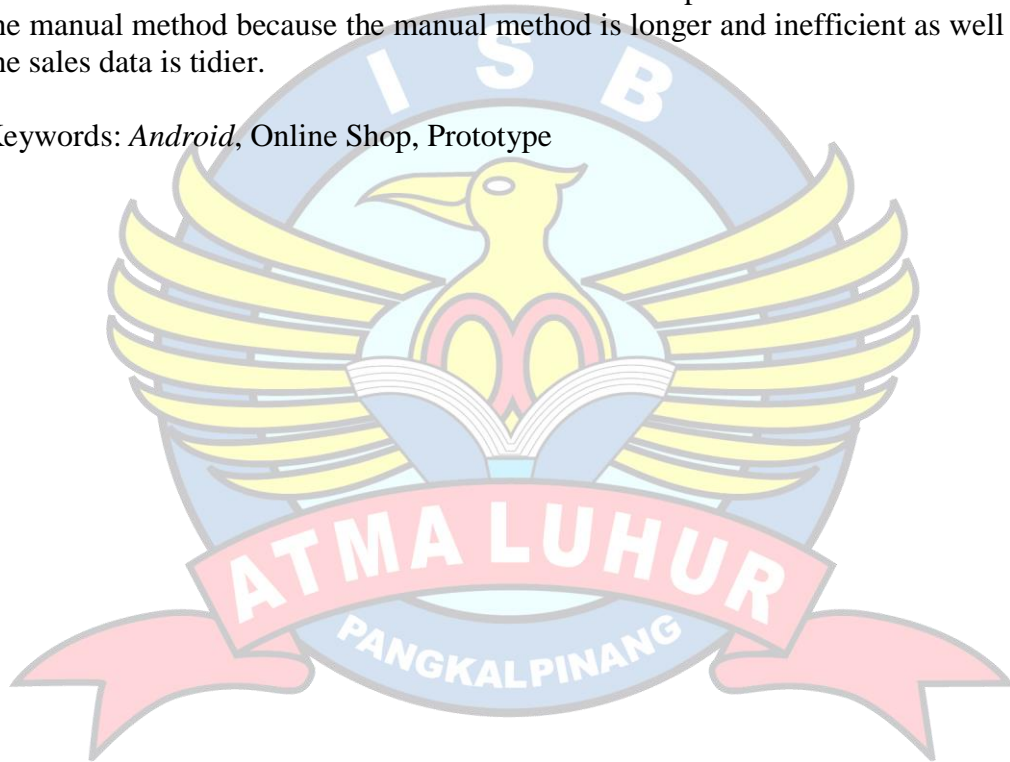
Tanda Tangan

1. Achmad Fajri
2. Raka Wijaya Kesuma

ABSTRACT

Technological advances today are very much very helpful in helping provide information through the smartphone media. This positive impact can be used by computer stores to market products to the public. The current process at the Via Computer Store is, where buyers make direct purchases, and market computer spare parts directly to the Via Computer Store, Seeing these problems become the author's reference in designing applications who are able to run the online sales process and provide up to date information. In this study the method used is the Prototype method. The results achieved in this application can make it easier for Via Computer Stores to sell and market computer spare parts using *Android*-Based Applications, The design of this Sales Application is expected to simplify the sales process in the future and become more structured compared to those who still use the manual method because the manual method is longer and inefficient as well as the sales data is tidier.

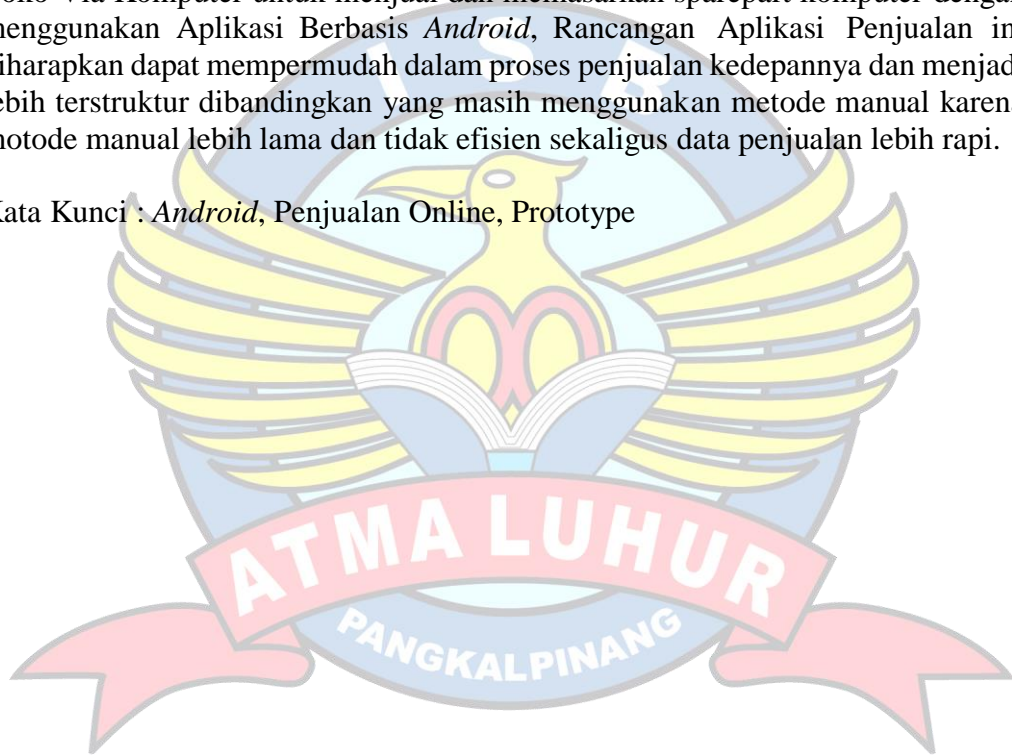
Keywords: *Android*, Online Shop, Prototype



ABSTRAK

Kemajuan teknologi sekarang ini banyak membawa dampak yang positif dalam membantu masyarakat terlebih dalam memberikan suatu informasi penting melalui media *smartphone*. Dampak positif ini dapat dimanfaatkan toko komputer untuk memasarkan produk kepada masyarakat, Proses yang dilakukan saat ini pada Toko Via Komputer yaitu, dimana pembeli melakukan pembelian langsung, dan memasarkan sparepart komputer secara langsung ke Toko Via Komputer, Melihat permasalahan tersebut menjadi acuan penulis dalam perancangan aplikasi yang mampu menjalankan proses penjualan online serta memberikan informasi secara *up to date*. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *Prototype*. Hasil yang dicapai pada aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi Toko Via Komputer untuk menjual dan memasarkan sparepart komputer dengan menggunakan Aplikasi Berbasis *Android*, Rancangan Aplikasi Penjualan ini diharapkan dapat mempermudah dalam proses penjualan kedepannya dan menjadi lebih terstruktur dibandingkan yang masih menggunakan metode manual karena metode manual lebih lama dan tidak efisien sekaligus data penjualan lebih rapi.

Kata Kunci : *Android*, Penjualan Online, *Prototype*



KATA PENGANTAR

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

Dalam penyusunan laporan ini mungkin tidak akan terlaksana tanpa dukungan, bimbingan dan petunjuk dari semua pihak yang telah membantu sehingga laporan dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :





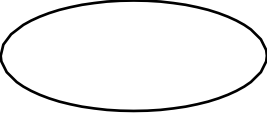

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang memberikan mendukung, semangat serta Do'a.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Harry Sudjianto, MM, MBA., sebagai ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc, Selaku Ketua ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Devi Irawan, M.Kom, Selaku Pembimbing laporan yang telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk serta saran yang sangat besar manfaatnya dalam penyelesaian.
8. Bapak Rachmat Hidayat Selaku Pemimbing di tempat praktek yang memberi masukan dan telah memberikan izin riset dalam proses pembuatan laporan ini.
9. Saudara - saudara penulis yang juga selalu memberikan do'a dan semangat tanpa letih.
10. Teman – teman yang selalu menemani dan menyemangati pada saat pembuatan laporan.

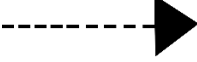
Akhir kata semoga karya tulis ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

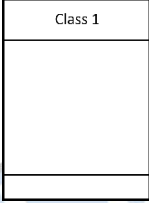

Pangkalpinang. 31 Januari 2023



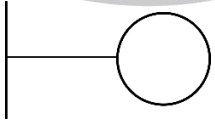
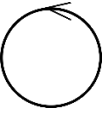

Penulis

DAFTAR SIMBOL

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

d. Generalisasi		Hubungan dari berbagai pelaku dan struktur data dari objek.
-----------------	---	---

3. Class Diagram		
a. Class		Sebagai penempatan attribute, property, data, method, dan function.
b. Association		Sebagai penghubung antar objek yang dibutuhkan.

4. Sequence Diagram		
a. Actor		Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
b. Entity Class		Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
c. Boundary Class		Menggambarkan sebuah gambaran dari sebuah foem.
d. Control Class		Sebagai penghubung antara boundary dengan table.
e. A focus Of Control & A life line		Tempat mulai dan berakhirnya message.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Toko Via Komputer Pangkalpinang.....	15
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Via Komputer Pangkalpinang.....	17
Gambar 3.3 Denah Toko VIA Computer.....	18
Gambar 3.4 Komputer Yang Digunakan.....	18
Gambar 4.1 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	20
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Usulan.....	21
Gambar 4.3 Use Case Diagram User.....	22
Gambar 4.4 Use Case Diagram Admin.....	22
Gambar 4.5 Activity Diagram Login.....	23
Gambar 4.6 Activity Diagram Sparepart.....	24
Gambar 4.7 Activity Diagram Sparepart.....	25
Gambar 4.8 Activity Diagram Pembelian.....	26
Gambar 4.9 Activity Diagram Pembayaran.....	27
Gambar 4.10 Sequence Diagram Login.....	28
Gambar 4.11 Sequence Diagram Sparepart Komputer.....	29
Gambar 4.12 Sequence Diagram User.....	30
Gambar 4.13 Sequence Diagram Pembelian.....	31
Gambar 4.14 Sequence Diagram Pembayaran.....	32
Gambar 4.15 Class Diagram.....	33
Gambar 4.16 Rancangan Layar Form Daftar Akun.....	37
Gambar 4.17 Rancangan Layar Form Masuk Akun.....	38
Gambar 4.18 Rancangan Layar Form Menu Beranda.....	39
Gambar 4.19 Rancangan Layar Form Sparepart.....	40
Gambar 4.20 Rancangan Layar Form User.....	41
Gambar 4.21 Rancangan Layar Form Pembelian.....	42
Gambar 4.22 Rancangan Layar Form Pembayaran.....	43
Gambar 4.23 Rancangan Layar Masuk Akun Admin.....	43
Gambar 4.24 Rancangan Layar Utama Admin.....	44

Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Input Spareart.....	44
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu User Pengguna.....	45
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Menu Pembelian.....	45
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Penjualan.....	46



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer.....	19
Tabel 4.1 Tabel Login.....	34
Tabel 4.2 Sparepart Komputer.....	34
Tabel 4.3 User.....	35
Tabel 4.4 Pembelian.....	35
Tabel 4.5 Pembayaran.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan VIA Komputer Pangkalpinang.....	50
Lampiran 2 Surat Keluar Dari ISB Atma Luhur.....	51
Lampiran 3 Data Penjualan VIA Komputer Pangkalpinang.....	52



DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	i
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	ii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.4 Manfaat Penulisan	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi	5
2.3 Prototype	5
2.3.1 Keunggulan Prototype	6
2.3.2 Kelemahan Prototype	6
2.4 Basis Data	6
2.5 Belanja <i>Online</i>	6
2.6 <i>Android</i>	7
2.7 Website	7
2.8 PHP	7

2.10	PHPMyAdmin.....	8
2.11	Black Box Testing Metode.....	9
2.12	Unified Modeling Language.....	9
2.13	Entity Relationship <i>Diagram</i> (ERD).....	9
2.14	Figma.....	10
2.15	Astah.....	10
2.16	Sparepart.....	10
2.17	<i>Android</i>	10
2.18	<i>Android</i> Studio.....	11
2.19	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III ORGANISASI.....		15
3.1	VIA KOMPUTER Pangkalpinang.....	15
3.1.1	Sejarah VIA Computer.....	15
3.2	Visi dan Misi VIA Computer.....	16
3.2.1	Visi.....	16
3.2.2	Misi.....	16
3.3	Struktur Organisasi.....	17
3.3.1	Tugas dan Wewenang.....	17
3.3.2	Denah toko VIA Computer.....	18
3.4	Arstektur Teknologi Informasi.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1	Analisis Masalah.....	20
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	20
4.3	Analisis Sistem Usulan.....	21
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	23
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	28
4.3.4	<i>Class Diagram</i>	33
4.4	Spesifikasi Basis Data.....	33
4.5	Rancangan layar.....	37

BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

