

**ANALISA DAN PERANCANGAN PENDAPATAN PENJUALAN
BERBASIS ANDROID DI RAMAYANA PANGKALPINANG**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh:

NIM

NAMA

- | | |
|---------------|---------------------|
| 1. 2011500090 | AHMED RAUL GONZALEZ |
| 2. 2011500097 | MERRI SUKMA DEWI |
| 3. 2011500098 | GESTIE RATU |

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

2023/2024



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISA DAN PERANCANGAN PENDAPATAN
PENJUALAN BERBASIS ANDROID DI
RAMAYANA PANGKALPINANG**

NIM
1. 2011500090
2. 2011500097
3. 2011500098

NAMA
Ahmed Raul Gonzalez
Merri Sukma Dewi
Gestie Ratu

Pembimbing KP

Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN 0221069201

Pangkalpinang, 28 Februari 2024
Menyetujui,
Pembimbing Lapangan,



Danny Aristiawan

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN 0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Ahmed Raul Gonzalez (2011500090)
2. Merri Sukma Dewi (2011500097)
3. Gestie Ratu (2011500098)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **19 Oktober 2023** sampai dengan **15 Februari 2024** dengan baik.

Nama instansi : Ramayana Departemen Store
Alamat : Terminal lama,kecamatan Rangkui jalan
Pasar Baru
Gerunggang,Pasar Padi,Kecamatan
Girimaya, Kota
Pangkalpinang

Pangkalpinang, 28 Februari 2024
Pembimbing Lapangan



Danny Aristiawan

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2011500090
NAMA : Ahmed Raul Gonzalez

2. NIM : 2011500097
NAMA : Merri Sukma Dewi

3. NIM : 2011500098
NAMA : Gestie Ratu

Judul KP : RANCANGAN APLIKASI PENDAPATAN
PENJUALAN BERBASIS ANDROID DI RAMAYANA
PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 28 Februari 2024



(GESTIE RATU)

Nama :

1. Ahmed Raul Gonzalez
2. Merri Sukma Dewi
3. Gestie Ratu

ABSTRAK

Ramayana Departemen *Store* adalah toko *retail* yang menjual berbagai macam kebutuhan *fashion* pria,wanita,anak-anak,sepatu,tas maupun kebutuhan rumah tangga. Yang bertempat di Terminal Lama, Kecamatan Rangkui Jalan Pasar Baru Gerunggang, Kota Pangkal Pinang dan sudah berdiri selama 21 tahun. Ramayana menggunakan sistem analisa yang telah mereka miliki melalui data yang ada pada *Microsoft Excel* namun seringkali mengalami kesalahan dalam pendataan pendapatan, maupun kesalahan dalam menghitung keuntungan. Berdasarkan permasalahan yang ada pada Ramayana maka sangat diperlukan sebuah aplikasi untuk mengetahui pendapatan penjualannya. Penulis merancang aplikasi pendapatan penjualan berbasis android menggunakan model *Waterfall* dan metode OOAD. Dengan adanya penelitian ini, dapat memudahkan manager bisnis dalam melakukan analisa penjualan serta keuntungan yang didapat pertahunnya.

Kata kunci: aplikasi penjualan, *Waterfall*, OOAD, Ramayana Departemen *Store*, android.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Kuliah Kerja Praktek yang berjudul “Perancangan Pendapatan Penjualan Berbasis Android Di Ramayana Pangkalpinang” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu, laporan kuliah kerja praktek ini disusun oleh penulis sebagai salah satu persyaratan untuk memenuhi tugas mata Kuliah Kerja Praktek ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam pembuatan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini, penulis mendapat bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Rektor Prof.Ir.Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor ISB Atma Luhur.
3. Bapak Chandra Kirana, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing KP yang telah bersedia menjadi Dosen Pembimbing dan telah meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal mengenai judul KP, tatacara penulisan KP dan pelaksanaan dari awal sampai akhir selesainya laporan KP ini.
6. Bapak Supriyadi selaku Manager Ramayana, yang telah memberikan izin untuk melakukan riset dan pengumpulan data-data sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini dengan tepat waktu.
7. Teman-teman ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan masukan dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung sehingga yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
8. Anggota kelompok Kuliah Praktek yang telah melakukan kerja sama sehingga laporan KP ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaian laporan ini. Namun penulis tetap berusaha menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Semoga laporan ini memiliki manfaat bagi pembaca.




Pangkalpinang, 28 Februari 2024

Penulis

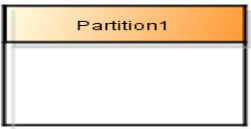








DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*




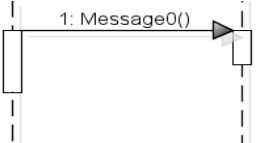
Simbol	Deskripsi
	<p>Use case: Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Aktor: Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, dan dinyatakan dengan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

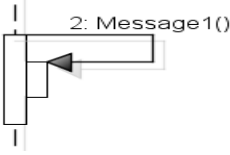



2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<p>Swimlane: Menunjukkan siapa yang bertanggungjawab melakukan aktivitas.</p>
	<p>Aktivitas: Aktivitas yang dilakukan dalam sistem dan dinyatakan dengan awal kata kerja.</p>
	<p>Percabangan Asosiasi percabangan, jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>

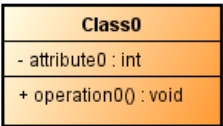

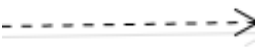
	<p>Join Node: Asosiasi gabungan, dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu dengan dihubungkan ke satu aktivitas, dalam artian memiliki aktivitas keluaran yang sama.</p>
	<p>Status Awal: Simbol yang menggambarkan status awal dari aktivitas.</p>
	<p>Status Akhir: Status akhir dari sistem, yang mana aktivitas sistem telah selesai dikerjakan.</p>
	<p>Flow Final Node: Status akhir dari aliran suatu rangkaian aktivitas, bukan merupakan status akhir dari sistem.</p>

3.Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Actor: Aktor merepresentasikan entitas yang berada diluar sistem dan berinteraksi dengan sistem. Mereka bisa berupa manusia, perangkat keras maupun sistem yang lain.</p>
	<p>Lifeline: Fungsi dari simbol ini adalah mengeksekusi objek selama <i>sequence</i> (pesan dikirim atau diterima dan aktivitasnya).</p>
	<p>Activation: Yaitu suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam <i>sequence</i> yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.</p>
	<p>Message: Message berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan.</p>

	<p>Message To Self: Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Boundary: <i>Boundary</i> biasanya berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.</p>
	<p>Control: Kontrol elemen mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.</p>
	<p>Entity: Entitas biasanya elemen yang bertanggungjawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa beans atau model object.</p>

4.Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Class: Kelas pada struktur sistem.</p>
	<p>Asosiasi: Relasi antar kelas dengan makna umum.</p>
	<p>Depedency: Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan kelas.</p>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Contoh Use Case Diagram	11
Gambar 2. 2	Contoh Activity Diagram	11
Gambar 2. 3	Contoh Class Diagram	12
Gambar 2.4	Contoh Sequence Diagram.....	12
Gambar 3. 1	Ramayana	18
Gambar 3. 2	Struktur Ramayana.....	20
Gambar 4. 1	Activity Diagram Sistem Berjalan	24
Gambar 4. 2	Usecase Diagram Staff	25
Gambar 4. 3	Use case Diagram Manager.....	26
Gambar 4. 4	Activity Diagram Input Barang	28
Gambar 4. 5	Activity Diagram Input Transaksi	29
Gambar 4. 6	Activity Diagram Keuntungan	30
Gambar 4. 7	Activity Diagram Daftar Barang Terjual	30
Gambar 4. 8	Sequence Diagram Input Barang	31
Gambar 4. 9	Sequence Diagram Input Transaksi.....	32
Gambar 4. 10	Sequence Diagram Keuntungan.....	33
Gambar 4. 11	Sequence Diagram Daftar Barang Terjual.....	33
Gambar 4. 12	Class Diagram	34
Gambar 4. 13	Antarmuka login staff atau manager	36
Gambar 4. 14	Antarmuka Tampilan Utama Staff.....	37
Gambar 4. 15	Antarmuka Tampilan Utama Manager	37
Gambar 4. 16	Antarmuka Tampilan Input Barang	38
Gambar 4. 17	Antarmuka Form Transaksi	40
Gambar 4. 18	Antarmuka Form Keuntungan	41
Gambar 4. 19	Antarmuka Form Data Barang Terjual	42
Gambar 4. 20	Login staff atau manager.....	43
Gambar 4. 21	Tampilan layar utama Tampilan layar Utama Staff.....	43
Gambar 4. 22	Tampilan Layar Utama Manager.....	44
Gambar 4. 23	Tampilan Layar Input Barang.....	44
Gambar 4. 24	Tampilan Layar Input Transaksi.....	45
Gambar 4. 25	Tampilan Layar Keuntungan	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Tinjauan Penelitian Terdahulu	17
Tabel 4. 1	Deskripsi Usecase Input Barang	25
Tabel 4. 2	Deskripsi Usecase Input Transaksi.....	26
Tabel 4. 3	Deskripsi Usecase Keuntungan	26
Tabel 4. 4	Deskripsi Daftar Barang Terjual.....	27
Tabel 4. 5	Spesifikasi Tabel Barang	34
Tabel 4. 6	Spesifikasi Tabel Transaksi	35
Tabel 4. 7	Deskripsi Antarmuka Login Staff atau Manager.....	36
Tabel 4. 8	Deskripsi Antarmuka Tampilan Utama Staff dan Manager	38
Tabel 4. 9	Deskripsi Antarmuka Tampilan Input Barang.....	39
Tabel 4. 10	Deskripsi Antarmuka Tampilan Transaksi	40
Tabel 4. 11	Deskripsi Antarmuka Tampilan Keuntungan	41
Tabel 4. 12	Deskripsi Antarmuka Form Data Barang Terjual.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan KP

Lampiran 2. Surat Balasan

Lampiran 3. Lembar Berita Acara Konsultasi

Lampiran 4. Lembar Berita Acara Kunjungan Kerja Praktek



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR_PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SIMBOL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Umum.....	2
1.3.2 Tujuan Khusus	2
1.3.3 Manfaat Untuk Mahasiswa	3
1.3.4 Manfaat Untuk Instansi.....	3
1.3.5 Manfaat Untuk ISB Atma Luhur	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Model Pengembangan Sistem.....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.5.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Pendukung	6

2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Pengertian Pendapatan	6
2.1.3 Pengertian Penjualan.....	7
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penjualan	7
2.2 Model Pengembang Perangkat Lunak	8
2.2.1 Waterfall	8
2.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.3.1 Metode OOAD.....	9
2.4 Tools Pengembangan Perangkat Lunak	10
2.4.1 UML (Unified Modelling Language)	10
2.4.2 Astah	13
2.4.3 MySQL	13
2.4.4 Java	14
2.4.5 PHP (Hypertext Preprocessor)	14
2.4.6 Android Studio.....	15
2.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu	15
BAB III.....	18
ORGANISASI	18
3.1 Sejarah Singkat Ramayana Departemen Store	18
3.2 Visi Ramayana Departemen Store	19
3.3 Misi Ramayana Departemen Store	19
3.4 Sejarah Singkat Instansi	19
3.5 Visi Ramayana Pangkalpinang	20
3.6 Misi Ramayana Pangkalpinang	20
3.7 Struktur Organisasi Ramayana Pangkalpinang	20
3.8 Tugas dan Wewenang	21
BAB IV	23
PEMBAHASAN	23
4.1 Definisi Masalah	23
4.2 Analisis Sistem Berjalan	23
4.2.1 Activity Diagram Sistem Berjalan	24
4.3 Analisa Sistem Usulan	24

4.3.1 <i>Usecase Diagram</i> Sistem Usulan	25
4.3.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	28
4.3.3 <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	31
4.3.4 Class Diagram Sistem Usulan	34
4.3.5 Spesifikasi Basis Data.....	34
4.4 Rancangan Layar	36
4.4.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi Deskop	36
4.5 Implementasi Interface Aplikasi.....	43
BAB V.....	47
KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48

