

**APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA GRIYA SM SHOP
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR



disusun oleh
Selvy Metha Ardianingrum
13.02.8479

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA GRIYA SM SHOP
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Dipolma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Selvy Metha Ardianingrum

13.02.8479

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA GRIYA SM SHOP

BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Selvy Metha Ardianingrum

13.02.8479

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

PENGESAHAN

Tugas Akhir

**APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA GRIYA SM SHOP
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Selvy Metha Ardianingrum

13.02.8479

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Febuari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Maret 2016



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Febuari 2016



Sely Metha Ardianingrum
NIM. 13.02.8479

MOTTO

Kegagalan bukanlah suatu akhir dari perjalanan
karena adanya kegagalan
kita bias mengambil hikmah dari sebuah kegagalan
untuk di jadikan pacuan dalam mencapai kesuksesan.

Bukan kurangnya bakat atau tidak adanya modal
yang menghalangi kita dari sukses
melainkan tidak cukupnya keberanian

Tuhan menciptakan kedua mata kita di depan
untuk kita harus terus melihat ke depan
karena kesuksesan sedang menunggu

Tuhan menciptakan kedua mata bukan untuk
Melihat ke belakang dan meratapi sebuah kegagalan

Namun sesungguhnya

Kegagalan adalah Kesuksesan Yang Sedang Tertunda

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah, rahmat, hidayah dan inayah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Kedua Orang Tua Saya , Bapak Munif Fathoni dan Ibu Zulaikah yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Kakak saya, Akhmad Anggi Asfani yang telah memberi support.
- Firmansyah Cakra Prabhawa yang telah memberi semangat, pengertian dan selalu support.
- Teman-teman 13-D3-MI02 yang telah memberikan doa untuk kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir.
- Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberi ilmu selama 3 tahun ini.
- Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada saya karena telah banyak memberikan kemudahan dan kekuatan kepada saya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA GRIYA SM SHOP BERBASIS ANDROID**.

Adapun dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

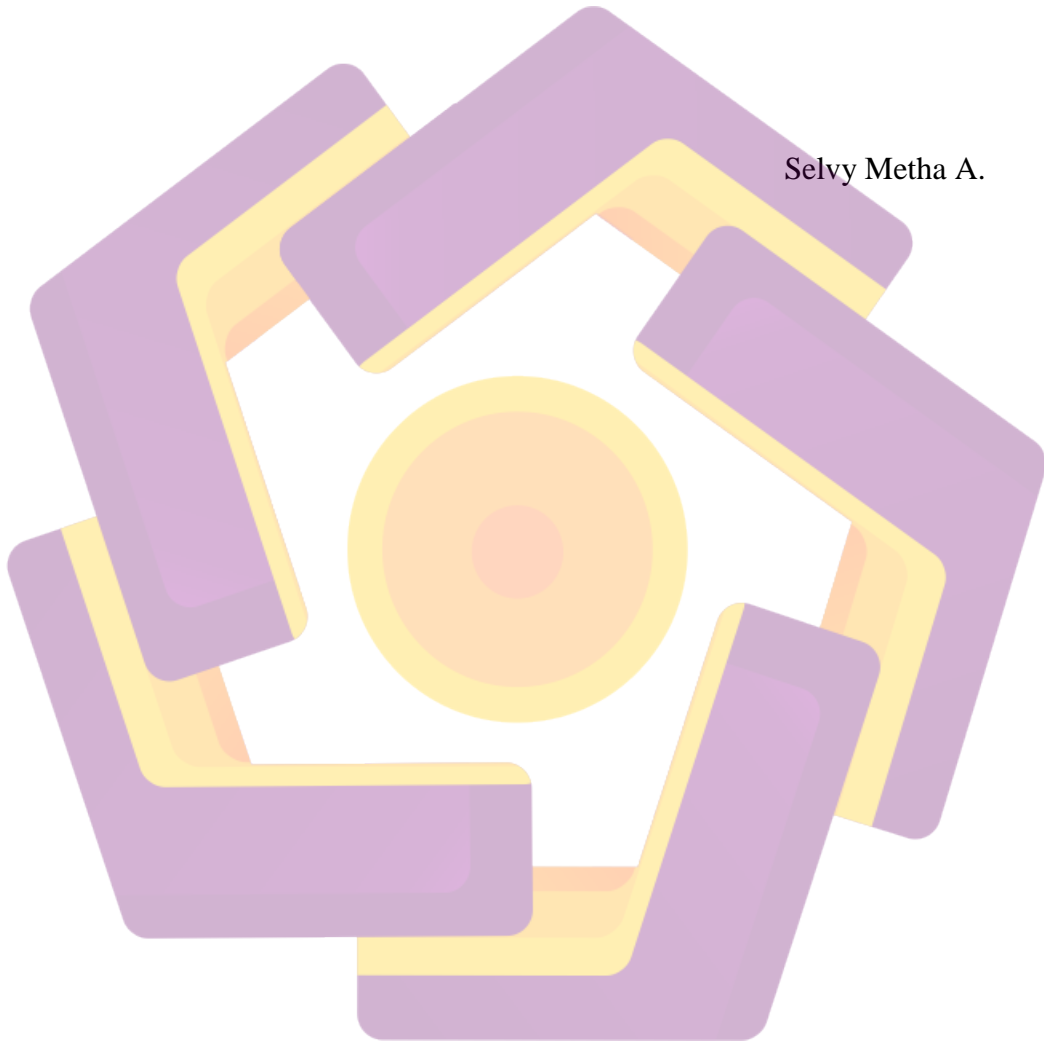
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M. selaku ketua **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**
2. Bapak Hastari Utama M.Cs yang telah membimbing selama ini.
3. Kedua orang tua , Ibu dan Bapak serta kakak saya, Pakdhe Budhe juga Kakek dan Nenek yang selalu memberikan doa.
4. Keluarga besar kelas 13-D3-MI02 yang telah memberikan doa serta dukungan.
5. Akhmad Anggi Asfani dan Firmansyah Cakra Prabhawa yang selalu memberi support kepada saya.

Akhir kata, semoga pembuatan tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan aplikasi mobile.

Yogyakarta, 20 Februari 2016

Penulis

Selvy Metha A.



DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVII
<i>ABSTRACT</i>	<i>XVIII</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5

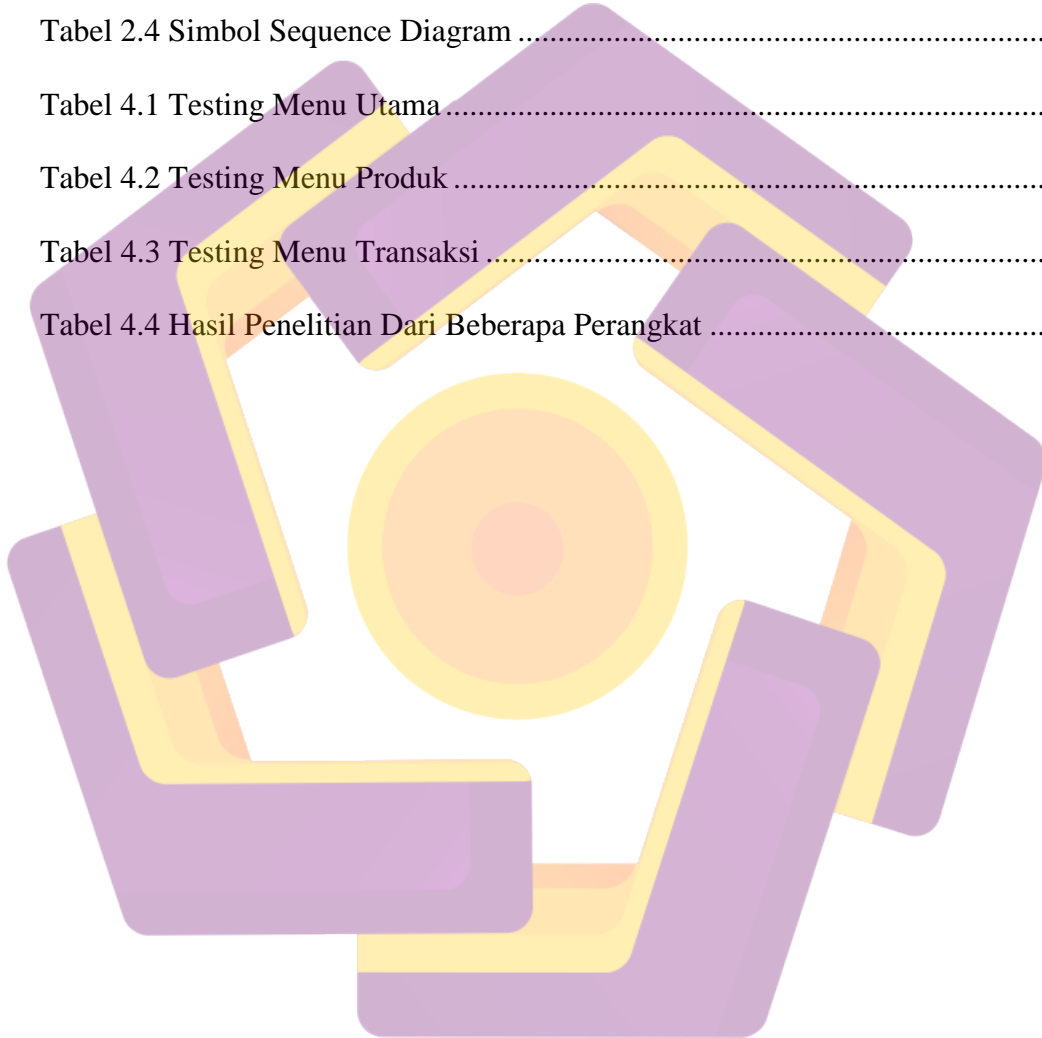
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 BISNIS ONLINE SHOP.....	8
2.2.1 Pengertian Bisnis	8
2.2.2 Tujuan Bisnis	8
2.2.3 Online Shop	9
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Online Shopping.....	9
2.3 ANDROID.....	10
2.3.1 Pengertian Android.....	10
2.3.2 Sejarah Android.....	11
2.3.3 Arsitektur Android.....	11
2.3.4 Versi Android.....	12
2.4 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	13
2.4.1 Eclipse.....	13
2.4.2 Android SDK.....	13
2.4.3 ADT.....	14
2.5 SMS(<i>SHORT MESSAGE SERVICE</i>).....	15
2.6 <i>UML</i>	15
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	18
2.6.3 <i>Class Diagram</i>	19
2.6.4 <i>Sequence Diagram</i>	19

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.1 GAMBARAN UMUM.....	21
3.2 TINJAUAN UMUM TOKO	21
3.2.1 Sejarah Berdirinya Griya SM Shop.....	21
3.2.2 Profil Perusahaan.....	22
3.2.3 Struktur Organisasi.....	22
3.2.4 Proses Promosi	23
3.2.5 Proses Penjualan.....	23
3.3 ANALISIS SISTEM.....	23
3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.3.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	26
3.4 PERANCANGAN SISTEM.....	28
3.4.1 Perancangan UML.....	18
3.5 PERANCANGAN ANTAR MUKA(<i>INTERFACE</i>).....	36
3.5.1 Splashscreen	36
3.5.2 Menu Utama	36
3.5.3 Produk	37
3.5.4 Detail Produk.....	37
3.5.5 Pemesanan.....	38
3.5.6 Pembayaran	38
3.5.7 Resi.....	39
3.5.8 Cara Order	39
3.5.9 Testimonial	40
3.5.10 Tentang Aplikasi.....	40

3.5.11 Notifikasi Mengirim SMS	40
3.5.12 Notifikasi SMS Berhasil Terkirim	41
3.5.13 Notifikasi SMS Gagal Terkirim.....	41
3.5.14 Keluar.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	42
4.1 IMPLEMENTASI.....	61
4.1.1 Uji Coba Sistem Program	61
4.1.2 Manual Program.....	52
4.1.3 Manual Instalasi	58
4.1.4 Implementasi Aplikasi di Smartphone.....	60
4.1.5 Pembahasan Listing Program	61
BAB V PENUTUP	71
5.1 KESIMPULAN.....	71
5.2 SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	XIX

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android	12
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram.....	16
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram	18
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	20
Tabel 4.1 Testing Menu Utama	43
Tabel 4.2 Testing Menu Produk	47
Tabel 4.3 Testing Menu Transaksi	48
Tabel 4.4 Hasil Penelitian Dari Beberapa Perangkat	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pada Griya SM Shop	22
Gambar 3.2 Use Case Pada User	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Menampilkan Produk	29
Gambar 3.4 Activity Diagram Pembayaran Produk.....	30
Gambar 3.5 Activity Diagram Menampilkan Resi.....	30
Gambar 3.6 Activity Diagram Input Testimonial.....	30
Gambar 3.7 Activity Diagram Melihat Cara Order	31
Gambar 3.8 Activity Diagram Menampilkan Kontak Kami	31
Gambar 3.9 Activity Diagram Menampilkan Tentang Aplikasi	31
Gambar 3.10 Activity Diagram Menampilkan Ongkos Kirim	32
Gambar 3.11 Class Diagram Pada User	32
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menampilkan Produk	33
Gambar 3.13 Sequence Diagram Pembayaran Produk.....	33
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menampilkan Resi.....	34
Gambar 3.15 Sequence Diagram Input Testimonial	34
Gambar 3.16 Sequence Diagram Melihat Cara Order.....	34
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menampilkan Kontak Kami	35
Gambar 3.18 Sequence Diagram Menampilkan Tentang Aplikasi	35
Gambar 3.19 Sequence Diagram Menampilkan Ongkos Kirim.....	35
Gambar 3.20 Tampilan Splashscreen	36
Gambar 3.21 Tampilan Menu Utama	36

Gambar 3.22 Tampilan Produk	37
Gambar 3.23 Tampilan Detail Produk.....	37
Gambar 3.24 Tampilan Pemesanan	38
Gambar 3.25 Tampilan Pembayaran	38
Gambar 3.26 Tampilan Resi.....	39
Gambar 3.27 Tampilan Cara Order	39
Gambar 3.28 Tampilan Testimonial.....	40
Gambar 3.29 Tampilan Tentang Aplikasi	40
Gambar 3.30 Tampilan Notifikasi Mengirim SMS	40
Gambar 3.31 Tampilan Notifikasi SMS Berhasil Terkirim	41
Gambar 3.32 Tampilan Notifikasi SMS Gagal Terkirim	41
Gambar 3.33 Tampilan Keluar	41
Gambar 4.1 Testing Tombol Produk	44
Gambar 4.2 Testing Tombol Transaksi	45
Gambar 4.3 Testing Tombol Resi	45
Gambar 4.4 Testing Tombol Tentang Aplikasi.....	46
Gambar 4.5 Testing Tombol Keluar.....	46
Gambar 4.6 Testing Cari Produk.....	47
Gambar 4.7 Testing Menampilkan Detail Produk dari List View.....	48
Gambar 4.8 Testing Tombol Pemesanan.....	49
Gambar 4.9 Testing Tombol Pembayaran.....	50
Gambar 4.10 Testing Tombol Cara Order.....	50
Gambar 4.11 Testing Tombol Ongkos Kirim.....	50
Gambar 4.12 Testing Tombol Kontak Kami	51

Gambar 4.13 Testing Tombol Testimonial.....	51
Gambar 4.14 Contoh Kesalahan Kode Program	52
Gambar 4.15 Tampilan Splashscreen	52
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama	53
Gambar 4.17 Tampilan Menu Produk	53
Gambar 4.18 Tampilan Menu Detail Produk	54
Gambar 4.19 Tampilan Menu Transaksi	55
Gambar 4.20 Tampilan Menu Resi.....	55
Gambar 4.21 Tampilan Menu Tentang Aplikasi	56
Gambar 4.22 Tampilan Kirim SMS	56
Gambar 4.23 Tampilan Laporan Pemesanan SMS Terkirim	57
Gambar 4.24 Tampilan Laporan Pembayaran SMS Terkirim.....	57
Gambar 4.25 Tampilan Laporan SMS Gagal Terkirim.....	57
Gambar 4.26 Tampilan Membuka Lokasi File APK.....	58
Gambar 4.27 Tampilan Konfirmasi Penginstalan	58
Gambar 4.28 Tampilan Proses Penginstalan	59
Gambar 4.29 Tampilan Selesai Penginstalan	59
Gambar 4.30 Tampilan Database Tabel Produk.....	64
Gambar 4.31 Tampilan Database Tabel Resi	64

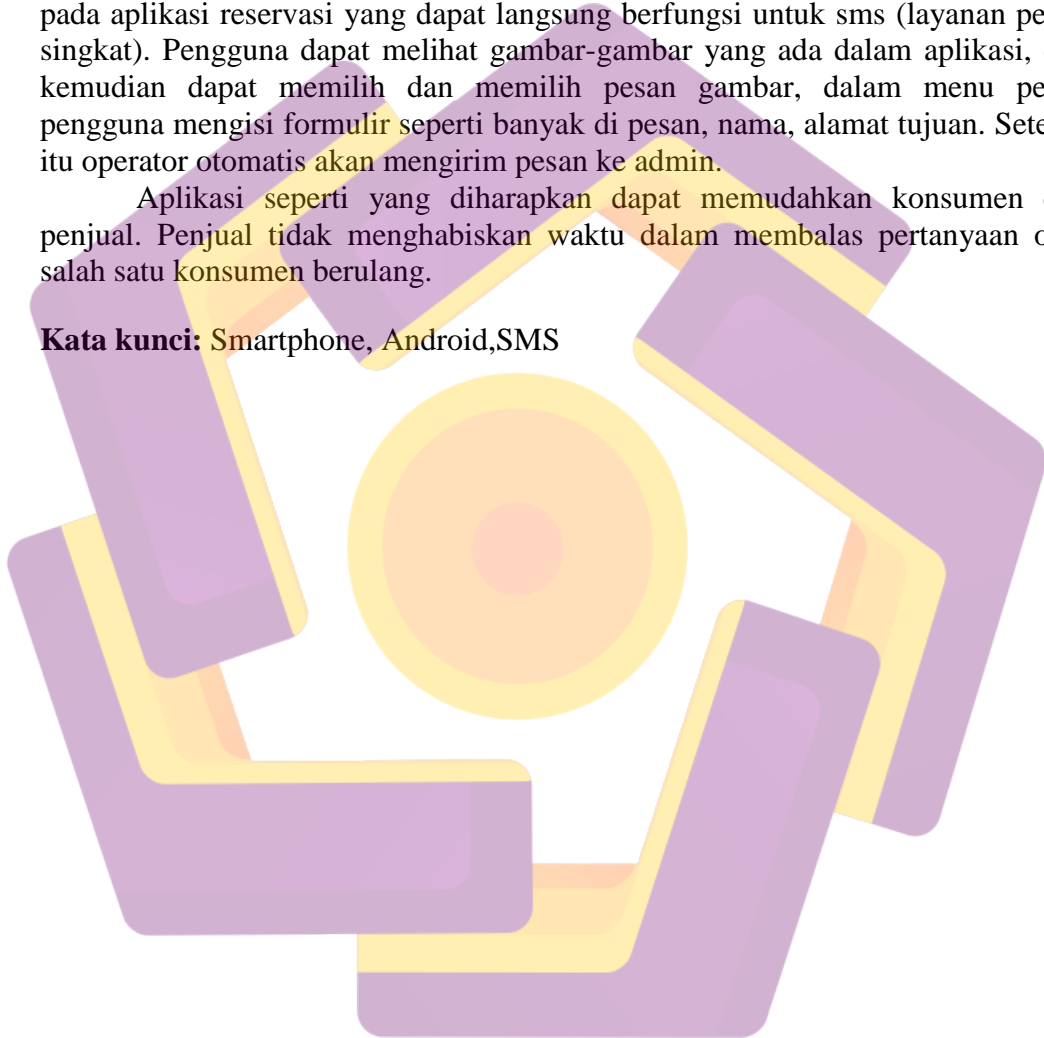
INTISARI

Berkembangnya zaman membuat smartphone berbasis android sudah tidak asing lagi, dengan berkembangnya android membuat banyak aplikasi baru bermunculan. Aplikasi ini di buat untuk dipergunakan, diantara aplikasi media sosial, game, edit foto. Selain aplikasi yang terinstal secara umum ponsel android juga dapat melakukan fungsi-fungsi seperti SMS (Layanan Pesan Singkat), telepon, atau browsing.

Fungsi SMS mobile (layanan pesan singkat) sekarang akan diterapkan pada aplikasi reservasi yang dapat langsung berfungsi untuk sms (layanan pesan singkat). Pengguna dapat melihat gambar-gambar yang ada dalam aplikasi, dan kemudian dapat memilih dan memilih pesan gambar, dalam menu pesan pengguna mengisi formulir seperti banyak di pesan, nama, alamat tujuan. Setelah itu operator otomatis akan mengirim pesan ke admin.

Aplikasi seperti yang diharapkan dapat memudahkan konsumen dan penjual. Penjual tidak menghabiskan waktu dalam membalas pertanyaan oleh salah satu konsumen berulang.

Kata kunci: Smartphone, Android,SMS



ABSTRACT

Development times make Android-based smartphone is not foreign. Android development makes many emerging applications. Application is made to be used. Among the applications of social media, games, photo editor. In addition to be installed applications, in general android mobile can also perform functions such as SMS (short messaging service), telephone, or browsing.

Function of mobile SMS (short messaging service) will now be applied to the reservation application which can directly function to sms (short messaging service). Users can see the pictures that exist in the application, and then can pick and choose the picture message, in the message menu the user fill out the form as many are in the message, the name, address of the destination. After that the operator will automatically send a message to the admin.

Application as it is expected to facilitate consumer and the seller. Sellers do not spend the time in replying to a question by one recurring consumers.

Keyword : *Smartphone, Android, SMS*

