

**PERANCANGAN APLIKASI DRESSAPPS UNTUK
TOKO VENZA RUPA GAYA YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun oleh

Rakhma Shafrida Kurnia

11.11.5495

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN APLIKASI DRESSAPPS UNTUK
TOKO VENZA RUPA GAYA YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Rakhma Shafrida Kurnia

11.11.5495

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI DRESSAPPS UNTUK
TOKO VENZA RUPA GAYA YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rakhma Shafrida Kurnia

11.11.5495

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2014

Dosen Pembimbing



Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom

NIK. 190302037

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI DRESSAPPS UNTUK
TOKO VENZA RUPA GAYA YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID

Yang disusun oleh

Rakhma Shafrida Kurnia

11.11.5495

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hartatik, M.Cs
NIK. 19000017



Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

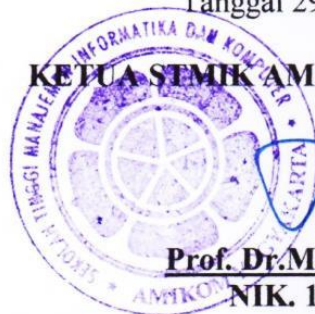



Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Januari 2015

KEPUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 19 Januari 2015



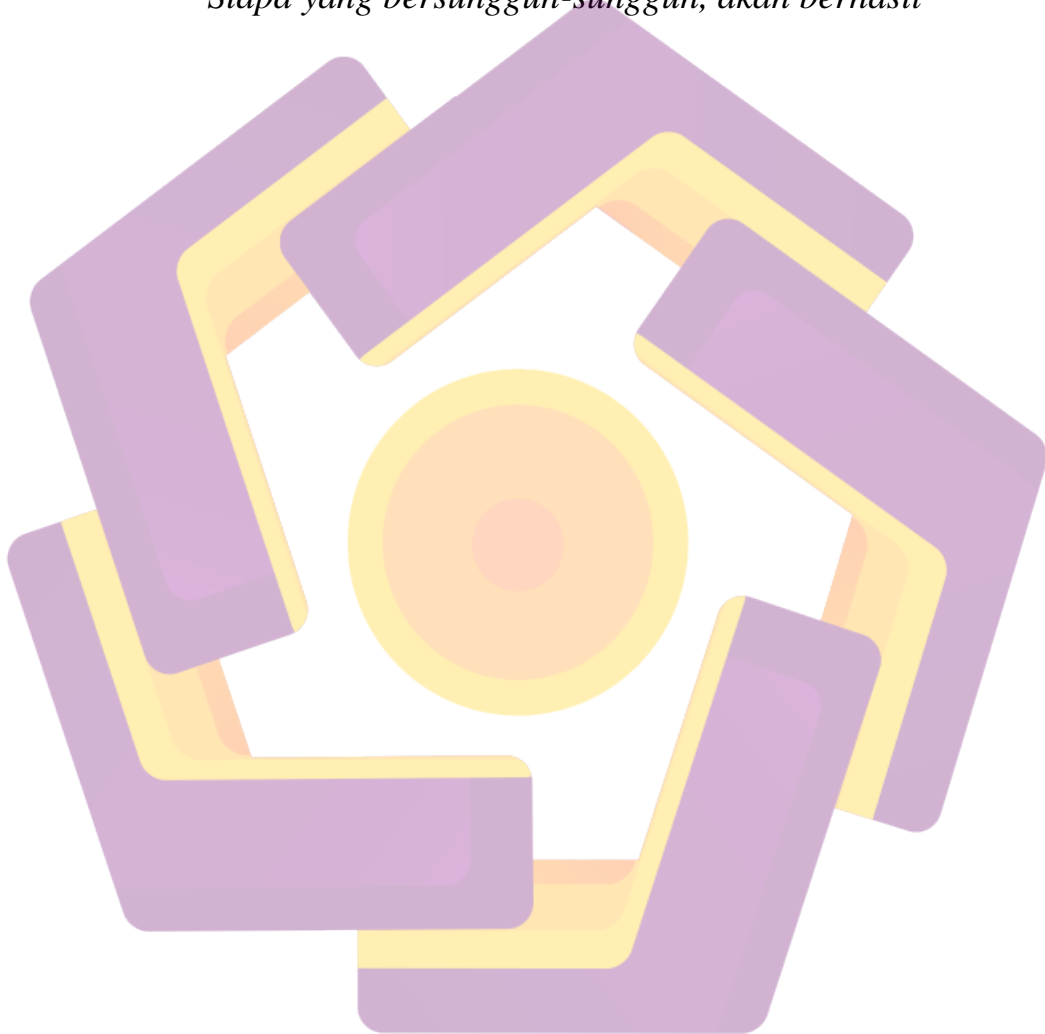
Rakhma Shafrida Kurnia

11.11.5495

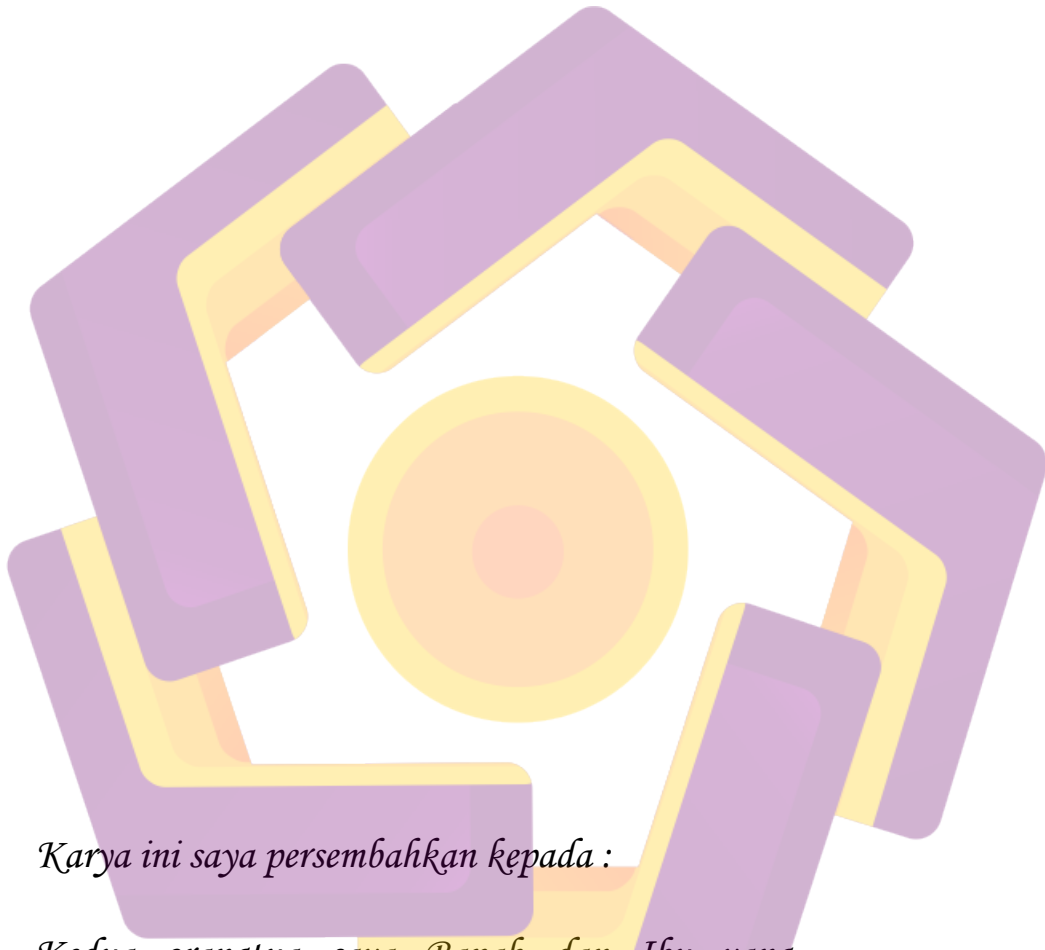
MOTTO

Man Jadda Wajada

Siapa yang bersungguh-sungguh, akan berhasil



PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan kepada :

Kedua orangtua saya Bapak dan Ibu yang senantiasanya mendukung, mendoakan, memberikan semangat dan selalu memotivasi saya, serta untuk seluruh keluarga besar tercinta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Dressapps Untuk Toko Venza Rupa Gaya Yogyakarta Berbasis Android”** ini disusun sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Ibu Ema Utami selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan bagi penulis agar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Darutandang, selaku pimpinan Butik Venza Rupa Gaya Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Butik Venza Rupagaya Yogyakarta.
5. Seluruh Dosen dan Staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan.
6. Orangtua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan moril, materil dan doa.
7. Budi Sulistiyo Jati, atas motivasi, waktu, dan bimbingannya dalam menyelesaikan karya ini.
8. Keluarga besar kost teratai dan kost puri diani, Anggar, Noni, Mbak Reza, Tia, Devit, Fidu. Terimakasih atas support dan semangatnya.

9. Teman-teman kelas 11-SITI-12 yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terimakasih semuanya.
10. Komunitas Amikom Game Developer, Forum Asisten dan Public Relation School atas ilmunya yang sangat bermanfaat dan menjadi bagian dari keluarga besar AGD, FA dan PR School.
11. Seluruh teman-teman dan keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas segala bantuannya dalam menyelesaikan karya ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 19 Januari 2015

Rakhma Shafrida Kurnia

11.11.5495

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Bagi Penulis	4
1.5.2. Bagi Perusahaan	4
1.5.3. Bagi Masyarakat / Pengguna.....	5
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1. Tahap Pengumpulan Data	5
1.6.2. Tahap Pembuatan Aplikasi	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Android.....	9
2.2.1 Definisi Android	9

2.2.2	Sejarah Andorid	9
2.2.3	Arsitektur Android	10
2.2.4	Versi Android.....	12
2.2.5	Fitur Android.....	12
2.3	Komponen Aplikasi Android	13
2.4	Web Service.....	14
2.4.1	Definisi Web Service	14
2.4.2	Format Data Web Service	15
2.5	SDLC.....	16
2.5.1	Model Waterfall	16
2.6	Konsep Pemodelan	18
2.6.1	UML (Unified Modeling Language).....	18
2.7	Konsep Basis Data.....	24
2.7.1	Database Management System (DBMS)	25
2.7.2	MySQL.....	26
2.8	Bahasa Pemrograman	27
2.8.1	PHP	27
2.8.2	JAVA	28
2.9	Perangkat Lunak Pendukung.....	28
2.9.1	Android SDK	28
2.9.2	ADT(Android Development Tools).....	29
2.9.3	Eclipse.....	29
2.9.4	Genymotion.....	29
2.9.5	Bootstrap	29
2.9.6	Corel DRAW X4.....	30
BAB III	31
3.1	Tentang Perusahaan	31
3.1.1	Profil Perusahaan	31
3.1.2	Logo Perusahaan	31
3.1.3	Visi Misi Perusahaan	32
3.2	Gambaran Umum Aplikasi.....	32

3.3	Analisis Sistem	33
3.3.1	Analisis SWOT	33
3.3.2	Analisis User Sistem	35
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.4	Perancangan Sistem.....	41
3.4.1	Perancangan Basis Data	41
3.4.2	Perancangan UML	43
3.4.3	Perancangan DFD (Server)	62
3.4.4	Perancangan Struktur Aplikasi.....	64
3.4.5	Perancangan Antarmuka	65
BAB IV	75
4.1	Implementasi	75
4.1.1	Implementasi <i>Database</i>	75
4.1.2	Implementasi <i>User Interface</i>	77
4.1.3	Instalasi Program.....	96
4.2	Pembahasan Listing Program	101
4.2.1	Aplikasi Mobile.....	101
4.2.2	Website Admin.....	110
4.3	<i>White Box Testing</i>	111
4.4	<i>Black Box Testing</i>	112
4.5	Pemeliharaan Aplikasi.....	116
BAB V	117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Andoid.....	12
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> [.....]	20
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> [.....]	21
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> [.....]	23
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> [.....]	24
Tabel 3.1 Kesimpulan analisis SWOT	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional	37
Tabel 3.3 Kebutuhan perangkat keras untuk perancangan.....	38
Tabel 3.4 Kebutuhan perangkat keras penerapan website	39
Tabel 3.5 Kebutuhan perangkat keras untuk penerapan aplikasi	39
Tabel 3.6 Kebutuhan perangkat lunak untuk perancangan	40
Tabel 3.7 Tabel Closet Pada Aplikasi	42
Tabel 3.8 Tabel Produk	42
Tabel 3.9 Tabel Kategori Produk	43
Tabel 3.10 Tabel Admin	43
Tabel 3.11 <i>Use Case Description Login</i>	45
Tabel 3.12 <i>Use Case Description</i> Manajemen Data Produk.....	45
Tabel 3.13 <i>Use Case Description</i> Tampil Closet.....	46
Tabel 3.14 <i>Use Case Description</i> Tampil Produk Terbaru.....	46
Tabel 3.15 <i>Use Case Description</i> Tampil Info	46
Tabel 3.16 <i>Use Case Description</i> Tampil Help	47
Tabel 3.17 <i>Use Case Description</i> Melakukan <i>Fitting</i>	47
Tabel 3.18 <i>Use Case Description Redirect Social Media</i>	48
Tabel 4.1 Hasil Uji <i>Black Box Testing Website Admin</i>	113
Tabel 4.2 Hasil Uji <i>Black Box Testing Aplikasi Client</i>	114

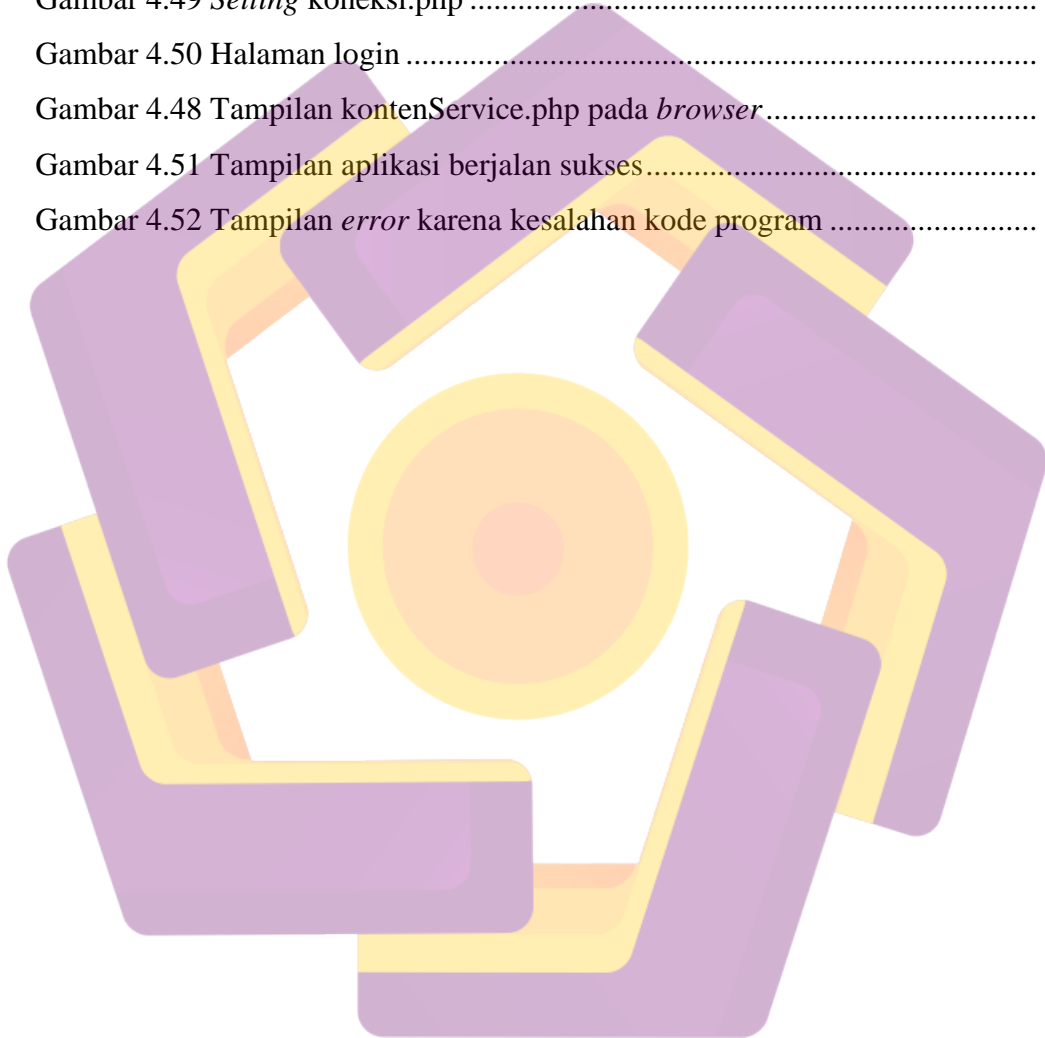
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android [].....	11
Gambar 3.1 Logo Perusahaan	31
Gambar 3.2 Relasi Antar Tabel Server	42
Gambar 3.3 Use Case Diagram.....	44
Gambar 3.4 <i>Activity</i> tampil closet.....	48
Gambar 3.5 <i>Activity</i> tampil data produk	49
Gambar 3.6 <i>Activity fitting</i>	50
Gambar 3.7 <i>Activity save</i> gambar.....	51
Gambar 3.8 <i>Activity share</i> gambar.....	51
Gambar 3.9 <i>Activity Help</i>	52
Gambar 3.10 <i>Activity About</i>	52
Gambar 3.11 <i>Activity redirect</i> Facebook	52
Gambar 3.12 <i>Activity redirect</i> Google Plus	53
Gambar 3.13 <i>Sequence diagram</i> tampil closet.....	54
Gambar 3.14 <i>Sequence diagram</i> hapus data closet.....	54
Gambar 3.15 <i>Sequence diagram</i> tampil produk.....	55
Gambar 3.16 <i>Sequence diagram fitting</i> dari menu kamera.....	56
Gambar 3.18 <i>Sequence diagram save</i>	58
Gambar 3.19 <i>Sequence diagram share</i>	58
Gambar 3.20 <i>Sequence diagram</i> tampil help	59
Gambar 3.21 <i>Sequence diagram</i> tampil info	59
Gambar 3.22 <i>Sequence diagram redirect</i> ke Facebok	60
Gambar 3.23 <i>Sequence diagram redirect</i> ke Google+.....	60
Gambar 3.24 <i>Class diagram</i> aplikasi	61
Gambar 3.25 <i>Flowchart</i> server	62
Gambar 3.26 Konteks diagram sistem server	62
Gambar 3.27 <i>Data flow diagram</i> level 0.....	63
Gambar 3.28 DFD Level 1 Proses 2	63
Gambar 3.29 Struktur aplikasi <i>mobile</i>	64

Gambar 3.30 Struktur <i>website</i> admin.....	64
Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Pembuka.....	65
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Home	66
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Kategori Produk	66
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Produk	67
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Detail Produk	67
Gambar 3.36 Rancangan Tampilan Media Sosial.....	68
Gambar 3.37 Rancangan Tampilan About.....	68
Gambar 3.38 Rancangan Tampilan Help	69
Gambar 3.39 Rancangan Tampilan Kamera	70
Gambar 3.40 Rancangan Tampilan Fitting	71
Gambar 3.41 Rancangan Tampilan Menu Kategori	71
Gambar 3.42 Rancangan Tampilan Item Facts	72
Gambar 3.43 Rancangan Tampilan Save	73
Gambar 3.44 Rancangan Tampilan Halaman Login.....	73
Gambar 3.45 Rancangan Tampilan Halaman Manage Produk.....	74
Gambar 3.44 Rancangan Tampilan Halaman Manajemen Tambah dan Ubah Data Produk	74
Gambar 4.1 Tabel Admin.....	76
Gambar 4.2 Tabel Kategori.....	76
Gambar 4.3 Tabel Produk	77
Gambar 4.4 <i>Splash screen</i>	78
Gambar 4.5 <i>View Home</i>	78
Gambar 4.6 <i>View Kategori Produk</i>	79
Gambar 4.7 <i>Loading download</i> data produk.....	79
Gambar 4.8 <i>View Produk Skirts</i>	80
Gambar 4.9 Detail produk.....	80
Gambar 4.10 Proses <i>loading download</i> ulang data produk.....	81
Gambar 4.11 <i>View Find Venza</i>	82
Gambar 4.12 <i>Redirect</i> ke Facebook	82
Gambar 4.13 <i>Redirect</i> ke Google+	82

Gambar 4.14 Konten <i>help</i> pada <i>slide</i> pertama	83
Gambar 4.15 Konten <i>help</i> pada <i>slide</i> ke dua.....	83
Gambar 4.16 Konten <i>help</i> pada <i>slide</i> ke tiga	84
Gambar 4.17 Konten <i>help</i> pada <i>slide</i> ke empat.....	84
Gambar 4.18 Konten <i>help</i> pada <i>slide</i> ke lima	84
Gambar 4.19 Layout Menu About	85
Gambar 4.20 Kamera DressApps.....	86
Gambar 4.21 <i>Take Photo From Gallery</i>	87
Gambar 4.22 Tampilan menu pilih kategori	88
Gambar 4.23 Tampilan pilih produk tops	88
Gambar 4.24 Tampilan pada saat <i>key point</i> aktif.....	88
Gambar 4.25 Tampilan <i>fitting item dress</i> dengan <i>key point</i> aktif	88
Gambar 4.26 Tampilan <i>fitting item</i> Tops dan Skirts dengan <i>key point</i> aktif.....	89
Gambar 4.27 Tampilan <i>fitting item</i> Tops dan Skirts tanpa <i>key point</i> atau posisi <i>default</i>	89
Gambar 4.28 Tampilan <i>fitting item</i> Tops dan Skirts dengan <i>key point non active</i>	89
Gambar 4.29 Tampilan <i>item facts</i>	89
Gambar 4.30 <i>Share</i> hasil <i>fitting</i>	90
Gambar 4.31 <i>Save</i> hasil <i>fitting</i>	91
Gambar 4.32 Keterangan berhasil disimpan	91
Gambar 4.33 <i>Interface My Closet</i>	92
Gambar 4.34 Konfirmasi hapus item closet.....	92
Gambar 4.35 Halaman Login.....	92
Gambar 4.36 Halaman Manage Produk	93
Gambar 4.37 Halaman Manajemen Tambah Produk.....	93
Gambar 4.38 Halaman Manajemen Ubah Produk	94
Gambar 4.39 Tampilan pesan data berhasil diubah	95
Gambar 4.40 Tampilan konfirmasi hapus produk.....	95
Gambar 4.41 Tampilan pesan data berhasil dihapus.....	96
Gambar 4.42 Instalasi Aplikasi	96
Gambar 4.43 Proses Instalasi	97

Gambar 4.44 Instalasi Berhasil	97
Gambar 4.45 Tampilan Login CPanel	98
Gambar 4.46 Tampilan Halaman <i>File Manager</i>	98
Gambar 4.47 Pembuatan <i>Database</i>	99
Gambar 4.48 Membuat <i>user</i> dan menambahkan ke dalam <i>database</i>	99
Gambar 4.49 <i>Setting</i> koneksi.php	100
Gambar 4.50 Halaman login	100
Gambar 4.48 Tampilan kontenService.php pada <i>browser</i>	111
Gambar 4.51 Tampilan aplikasi berjalan sukses.....	112
Gambar 4.52 Tampilan <i>error</i> karena kesalahan kode program	112



INTISARI

Fashion telah lama menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Berbagai macam produk *fashion* terus-menerus diproduksi dengan bermacam-macam gaya atau model. Oleh karena itu, perkembangan *fashion* selalu menarik, sehingga kebutuhan untuk mengikuti perkembangan *trend fashion* terbaru menjadi sangat penting, khususnya kalangan remaja. Pada skripsi ini, penulis mencoba membuat sebuah inovasi baru dalam dunia *fashion* yang memanfaatkan teknologi. Sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam masalah jarak dan waktu yang mengharuskan konsumen datang langsung ke toko untuk mengetahui informasi produk terbaru, memilih dan memadupadankan busana yang cocok untuknya.

Tahapan yang dilakukan penulis dalam pembuatan skripsi ini yang pertama adalah tahapan pengumpulan data melalui studi pustaka. Kemudian pada tahapan pembuatan aplikasi yaitu pertama dengan melakukan analisis, perancangan, pembuatan kode program, pengujian dan pemeliharaan.

Aplikasi yang dihasilkan bernama Venza DressApps. Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android. Aplikasi dapat menampilkan informasi seputar produk yang tersedia pada Butik Venza Rupa Gaya serta dapat memberikan gambaran memadupadankan produk yang ada pada butik melalui fitur *digital fitting*.

Kata-Kunci: *fashion*, butik, produk, android, *digital fitting*

ABSTRACT

Fashion has long been a part of people's lifestyles. Various kinds of fashion products continuously produced with various styles or models. Therefore, the development of fashion is always exciting, so it needs to keep abreast of the latest fashion trend to be very important, especially among teenagers. In this thesis, the author tries to create a new innovation in the world of fashion that utilizes technology. An application that can assist the customer in time and distance problems that require consumers to come directly to the store to find the latest product information, pick, mix and match clothing that suits to her.

Stages by the author in the making of this thesis, the first is the collection of data through literature. Then in the first stage of making the application is to perform analysis, designing, developing, testing and maintenance.

The resulting application called Venza DressApps. This application can be used on Android-based smartphone. Applications can display information about the products available at the Venza Rupa Gaya boutique and can provide an overview of mix and match existing product at boutique through digital fittings features.

Keywords: *fashion, boutique, product, android, digital fitting*

