

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARI DATA PENGGUNA MOBIL  
KREDIT UNTUK PETUGAS LEASING BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bagus Amar Khusna**

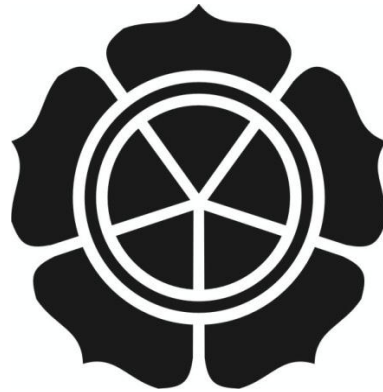
**11.11.4685**

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

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARI DATA PENGGUNA  
MOBIL KREDIT UNTUK PETUGAS LEASING  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bagus Amar Khusna**

**11.11.4685**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARI DATA PENGGUNA  
MOBIL KREDIT UNTUK PETUGAS LEASING  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bagus Amar Khusna**

**11.11.4685**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi  
Pada tanggal 8 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK.190302125**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN APLIKASI PENCARI DATA PENGGUNA MOBIL KREDIT UNTUK PETUGAS LEASING BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

**Bagus Amar Khusna**

**11.11.4685**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Andi Sunyoto, M.Kom  
NIK.190302052

Sudarmawan, MT  
NIK.190302035

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng  
NIK.190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 2015

**KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 23 Februari 2015



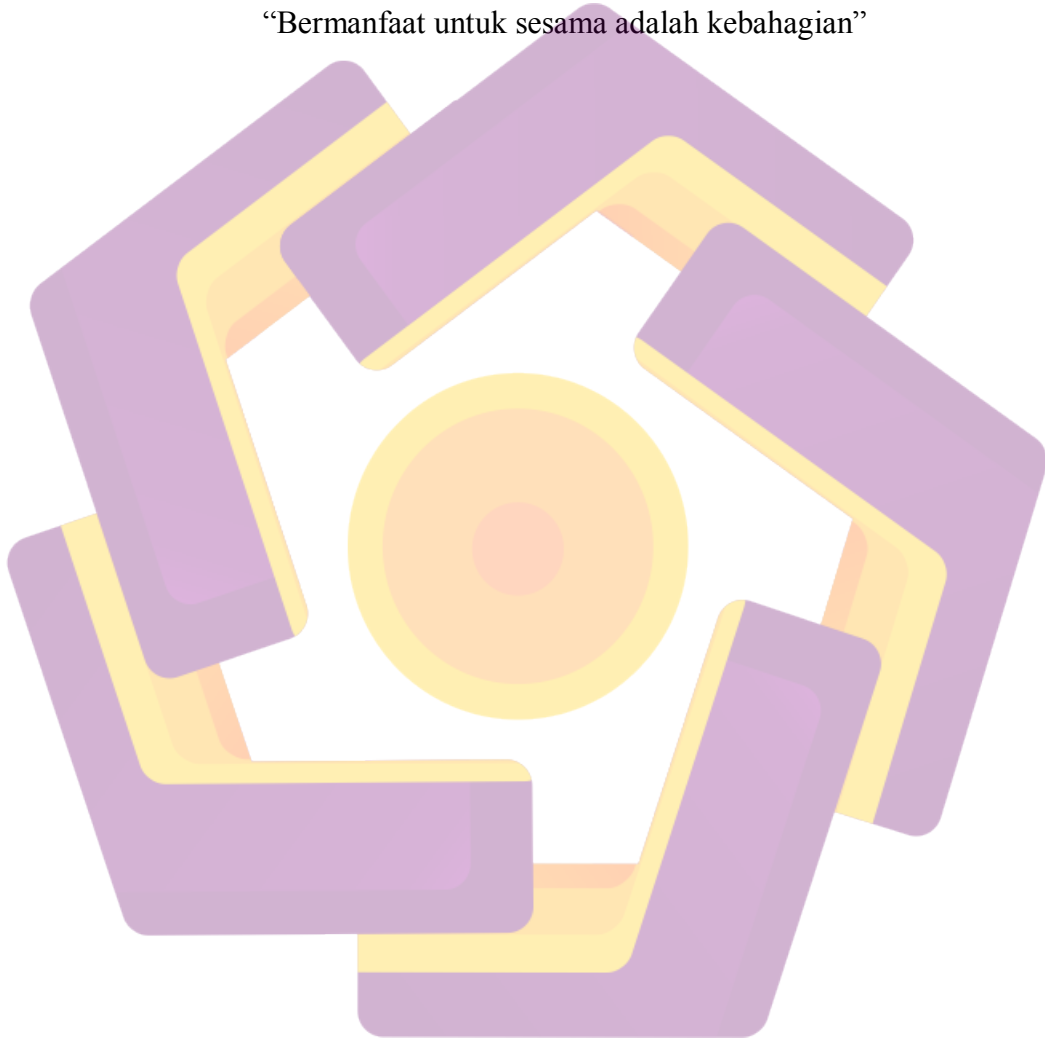
Bagus Amar Khusna

11.11.4685

“Tidak ada yang sia-sia,

Kesia-siaan hanyalah ketika kita tidak bisa mengambil hikmahnya”.

“Bermanfaat untuk sesama adalah kebahagiaan”



## PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Alloh SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, kemanfaatan dan keberkahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua penulis Ayah Drs. Sukamta dan Ibu Anis K., Kakak Adik, Keluarga yang setiap hari tidak pernah lupa berdoa, memberikan dukungan, mengingatkan, memberikan perhatian penuh serta kasih sayang, memberikan kepercayaan serta mengajarkan rasa tanggung jawab kepada penulis, dan doa dan nasehatnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi sesuai waktu yang diharapkan.
2. Intan Nursari Nasution, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman penulis Husein, Ichan, Ardhian, Tofa, Afrig, Randi, Lulus, Putra, Adhany coey, Muam dan semuanya yang telah membantu, memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Asalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Mengasuh Anak Autis Berbasis Android" sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Para staf pengajar Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administratif Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
5. Orang tua penulis, Mamah dan Ayah yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, Februari 2015

Penulis,

Bagus Amar Khusna

11.11.4685



## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	
KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Pengertian Leasing dan Dasar Hukum Leasing.....	13
2.2.1.1 Dasar Hukum Leasing.....	13
2.2.1.2 Dasar Hukum Leasing.....	14

2.2.1.2.1 Umum (General).....	15
2.2.1.2.2 Khusus.....	16
2.2.1.3 Ketentuan Mengenai Penyelesaian Hutang/ Tunggakan Dalam Perjanjian Fudisia.....	17
2.2.1.4 Pengertian Debt Collector dan Ketentuan Hukumnya Sesuai Hukum di Indonesia.....	18
2.2.2 Kredit.....	21
2.2.2.1 Pengertian Kredit.....	21
2.2.3 Android.....	22
2.2.3.1 Sejarah Android.....	22
2.2.3.2 Versi Android.....	23
2.2.3.3 Arsitektur Android.....	27
2.2.3.4 Komponen Aplikasi Android.....	30
2.2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	33
2.2.4.1 Eclipse IDE (Integrated Development Environment).....	33
2.2.5 Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	34
2.2.5.1 Java.....	34
2.2.6 Database yang Digunakan.....	35
2.2.6.1 SQLite.....	35
2.2.6.2 Extensible Markup Language (XML).....	37
2.3 Metode Analisis SWOT.....	38
2.4 Langkah-langkah Produksi.....	38
2.4.1 Unified Modeling Language (UML).....	38
2.4.1.1 Use Case Diagram.....	38
2.4.1.2 Class Diagram.....	40
2.4.1.3 Sequence Diagram.....	42
2.4.1.4 Activity Diagram.....	43
2.4.2 Tahapan Pengembangan Software.....	44
2.4.2.1 Software Development Life Cycle (SDLC).....	44

### BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

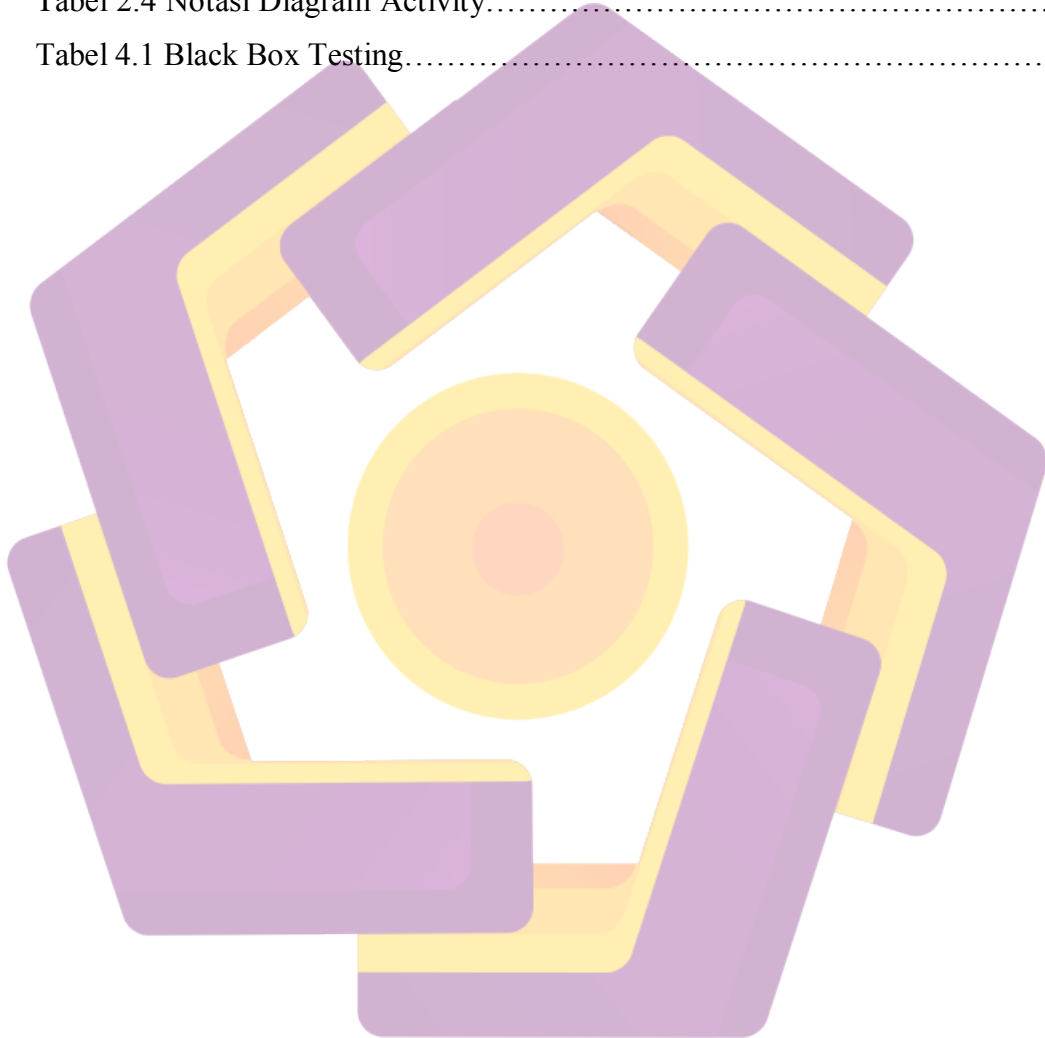
3.1	Gambaran Umum.....	50
3.2	Analisis Masalah (Analisis Kelemahan Sistem).....	50
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	50
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	51
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	51
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	51
3.2.2.3	Kebutuhan SDM (Operasional) .....	51
3.3	Analisis Kelayakan.....	52
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	52
3.3.2	Kelayakan Operasional.....	52
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	53
3.4	Perancangan Aplikasi.....	53
3.4.1	Perancangan Proses.....	53
3.4.1.1	Perancangan Sistem Secara Umum.....	53
3.4.1.2	Perancangan Sistem Menggunakan UML.....	53
	Use Case Diagram.....	53
	Activity Diagram.....	55
	Class Diagram.....	59
	Sequence Diagram.....	60
3.5	Perancangan Data Base.....	62
3.6	Perancangan Interface.....	62
	Logo dan Icon Aplikasi.....	63
	Splash Screen.....	63
	Halaman Menu Utama.....	64
	Halaman Hasil Pencarian Data.....	64
	Halaman Data Checklist.....	65
	Halaman Menu Bantuan.....	65
	Halaman About.....	66

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Rancangan Sistem atau Desain Produk.....	67
4.2 Instalasi Sitem atau Pembuatan Produk.....	68
4.3 Implementasi dan Pembahasan.....	68
4.3.1 Implementasi Antar Muka.....	68
Halaman Utama.....	68
Halaman Menu Data Checklist.....	73
Halaman Menu Bantuan.....	76
Halaman Menu About.....	77
4.3.2 Pembahasan Kode Prodran.....	77
Halaman Utama Aplikasi.....	77
Halaman Menu Data Checklist.....	83
Halaman Menu Bantuan.....	88
Halaman Menu About.....	91
Helper.java.....	92
Dialog main.....	95
Database.....	95
4.3.3 Pengujian Program.....	102
White Box Testing.....	102
Black Box Testing.....	103
4.3.4 Instalasi Program.....	106
4.3.5 Pemeliharaan.....	110
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram.....	42
Tabel 2.2 Notasi Class Diagram.....	43
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram.....	45
Tabel 2.4 Notasi Diagram Activity.....	46
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Paradigma Waterfall Classic Life Cycle.....	6
Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	33
Gambar 2.2 Proses SDLC.....	48
Gambar 3.1 Use Case Diagram Aplikasi Android.....	57
Gambar 3.2 Activity Diagram Pencari Data Kendaraan.....	58
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Data Checklist.....	59
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Bantuan.....	60
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu About.....	61
Gambar 3.6 Class Diagram.....	62
Gambar 3.7 Sequence Diagram Menu Pencari Data Kendaraan.....	63
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Data Checklist.....	63
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Bantuan.....	64
Gambar 3.10 Logo dan Icon Autistic Child care.....	65
Gambar 3.11 Splash Screen .....	66
Gambar 3.12 Halaman Menu Utama.....	66
Gambar 3.13 Halaman Hasil Pencarian Data.....	67
Gambar 3.14 Halaman Data Checklist.....	68
Gambar 3.15 Halaman Menu Bantuan.....	68
Gambar 3.16 Halaman Menu About.....	69
Gambar 4.1 Halaman Menu Utama.....	72
Gambar 4.2 Halaman Menu Pilihan Pada Menu Utama.....	73
Gambar 4.3 Sistem Menampilkan List Nomor yang Serupa.....	74
Gambar 4.4 Sistem Menampilkan Informasi dari Nomor Kendaraan yang Dipilih.....	75
Gambar 4.5 Halaman Menu Checklist.....	76
Gambar 4.6 Sistem Menampilkan Data Nomor Kendaraan yang Sudah Dichecklist.....	77
Gambar 4.7 Menu Pilihan Pada Menu Checklist.....	78
Gambar 4.8 Halaman Menu Bantuan.....	79

Gambar 4.9 Halaman Menu About.....	80
Gambar 4.10 List Code MainActivity.java.....	83
Gambar 4.11 List Code activity_main.xml.....	86
Gambar 4.12 List Code Checklist.java.....	89
Gambar 4.13 List Code Checklist.xml .....	91
Gambar 4.14 List Code Menu Bantuan .....	92
Gambar 4.15 List Code bantuan.xml .....	93
Gambar 4.16 List Code About.java .....	94
Gambar 4.17 List Code About.xml.....	95
Gambar 4.18 List Code Helper.java.....	97
Gambar 4.19 List Code Dialog_main.xml .....	98
Gambar 4.20 List Code Database.java .....	99
Gambar 4.21 List Code Kendaraan DB.java .....	102
Gambar 4.22 List Code openhelper.java.....	103
Gambar 4.23 List Code kendaraan.java.....	105
Gambar 4.24 White Box Testing.....	106
Gambar 4.25 Persiapan transfer aplikasi melalui bluetooth.....	109
Gambar 4.26 Memilih Perangkat yang Akan Menerima file .apk.....	110
Gambar 4.27 Proses Mengirim file .apk ke smartphone.....	110
Gambar 4.28 Proses Mengirim file .apk ke smartphone selesai.....	111
Gambar 4.29 Instalasi Aplikasi.....	111
Gambar 4.30 Proses Instalasi Aplikasi.....	112
Gambar 4.31 Proses Instalasi Aplikasi Selesai.....	113

## INTISARI

Perusahaan *Finance* mempekerjakan petugas leasing bidang penyelesaian hutang/*debt collector* untuk mendata kendaraan-kendaraan yang bermasalah untuk kemudian ditindak lanjuti. Yang menjadi masalah adalah petugas leasing harus mendata kendaraan dengan membawa buku tebal berisi data kendaraan. Hal tersebut menghambat kinerja dari *debt collector* karena memerlukan waktu yang lama untuk mendata kendaraan secara manual.

Pada penelitian ini penulis mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencari tahu kebutuhan apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh petugas leasing untuk dapat memulai merancang aplikasi pencarian data kendaraan yang dibutuhkan. Menggunakan metode pengembangan sistem informasi SDLC. Melakukan perancangan model proses menggunakan model UML, perancangan database, dan perancangan interface.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk aplikasi mobile “Got The Car”, yang ditujukan untuk membantu pekerjaan petugas leasing. Aplikasi bisa melakukan pencarian data kendaraan dengan menggunakan data yang telah diimport pada folder gtc-import dan menyimpan data yang sudah di checklist sebagai laporan pada folder gtc-export. Untuk hasil yang lebih maksimal, dalam pengembangan aplikasi nantinya diharapkan bisa terintegrasi dengan data pusat.

**Kata kunci:** leasing, kredit, android, pencarian, kendaraan.



## ABSTRACT

*Finance companies employ debt collectors to record vehicles problematic for then follow-up. The problem is the debt collector must record vehicle with a thick book contains the data of the vehicle. This is hampering the performance of debt collectors because it takes a long time to record vehicle manually.*

*In this research the author tries to analyze the main points of the existing problems, and figure out what the actual needs required by the lease officers to be able to start designing applications data search vehicles needed. Using information systems development methods SDLC. Do the designing process models using UML models, database design, and interface design.*

*After the making of the application is completed and tested, it could be concluded that the application can store data by importing vehicles from the .csv file import folder to the database, the application can perform searches based on the number of vehicles vehicle data is entered, the application could provide a checklist checklist and exporting of data into the export folder with the .csv file type.*

**Keyword:** leasing, credit, android, search, vehicle.

