

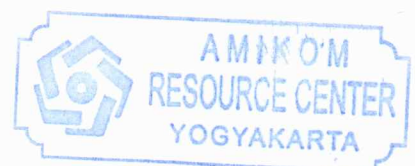
**APLIKASI KASIR DAN MITRA
RUMAH MAKAN SEGO MEGONO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun oleh
Muhammad Azmi Haris
13.11.7366

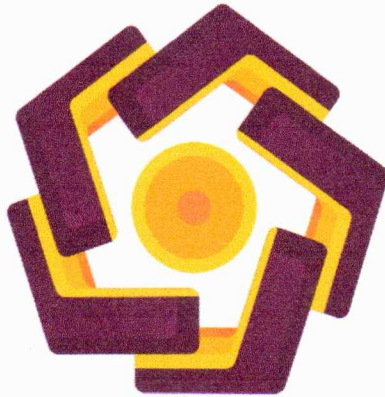
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**APLIKASI KASIR DAN MITRA
RUMAH MAKAN SEGO MEGONO BERBASIS ANDROID**

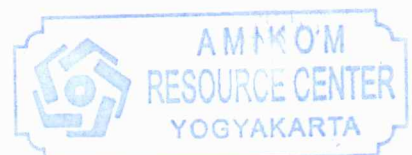
SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh
Muhammad Azmi Haris
13.11.7366

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI KASIR DAN MITRA RUMAH MAKAN SEGO MEGONO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Azmi Haris

13.11.7366

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs

NIK. 190302235

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI KASIR DAN MITRA RUMAH MAKAN SEGO MEGONO
YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Azmi Haris

13.11.7366

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

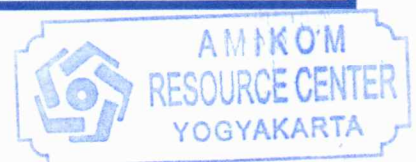
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Februari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038



PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tua saya ,terutama ibu saya ibu Eti Karyati yang telah membimbing saya sejak lahir hingga saat ini dan nanti, serta telah mendukung saya dari berbagai hal.
2. Seluruh keluarga besar saya yaitu Haris family.
3. Kekasih yang selalu mensupport dan menemani saat mengerjakan skripsi ini Arsyiati Fitri Prihatsiwi.
4. Teman-teman dan orang-orang yang menginspirasi dan mensupport saya.
5. Seluruh sahabat Organisasi HMJTI.
6. Pemilik dan Karyawan RM. Sejo Megono.
7. Pak Suyanto sebagai rektor UNIVERSITAS AMIKOM.
8. Dosen Pembimbing saya, Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs yang telah menyadarkan saya betapa pentingnya kreativitas di dalam dunia IT dan telah sabar membimbing saya selama bimbingan Skripsi ini.
9. Seluruh pihak civitas akademika kampus UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang tidak dapat saya sebut satu per satu.
10. Teman-teman Gamer Yogyakarta.
11. Teman-teman seperjuangan saya di kontrakan selama menjalani kuliah.
12. Seluruh teman-teman kelas S1-TI angkatan 2013.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis ucapkan sebagai ungkapan syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Aplikasi Kasir Dan Mitra Rumah Makan Sego Megono Yogyakarta“

Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

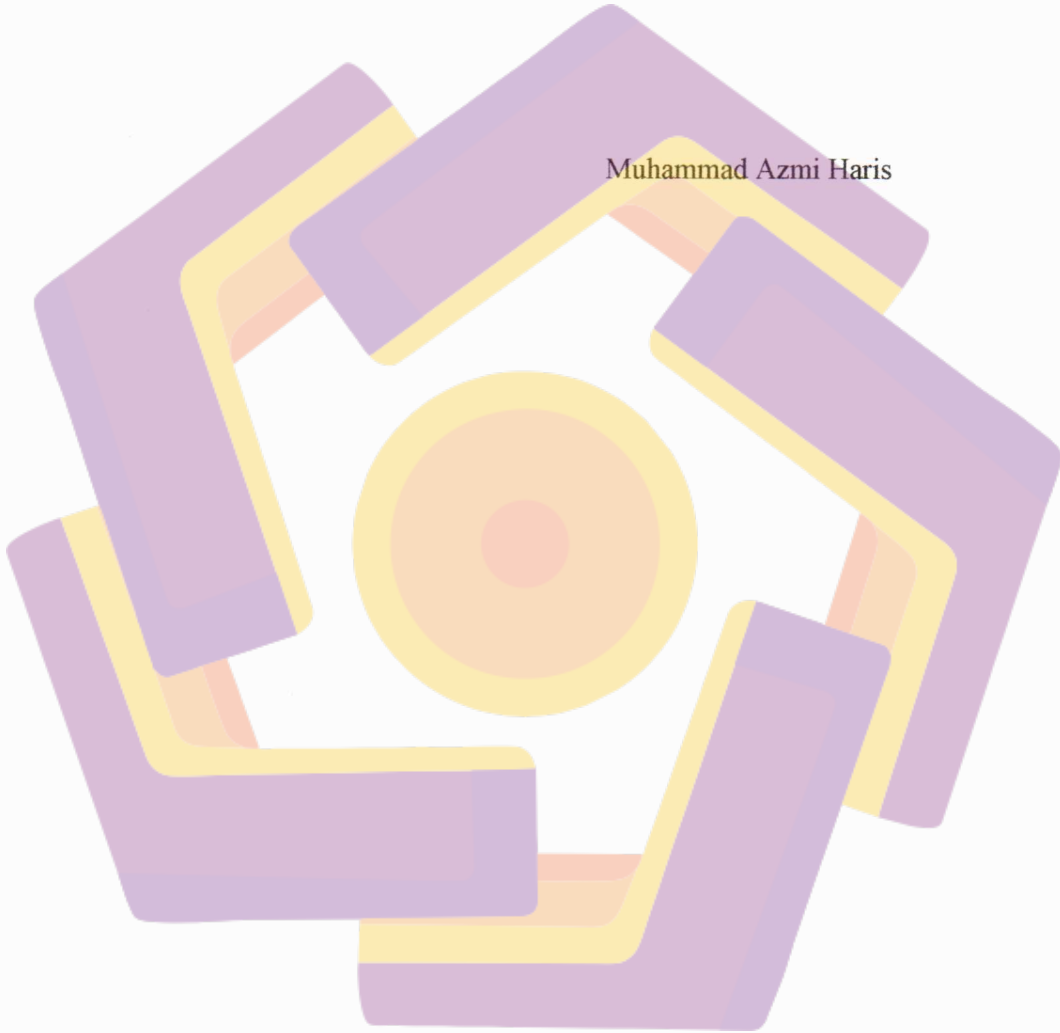
Penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan dalam usaha penyelesaian dan penyusunan skripsi ini dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan umat.
3. Ibu, Bapak dan seluruh keluarga tercinta atas segala dukungan moril, materil dan spiritual dalam menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Rumah Makan Sego Megono atas izin penelitian.
7. Seluruh dosen, staff pengajar dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
8. Serta semua pihak terlibat yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharap saran dan kritikan yang membangun.

Yogyakarta, 28 Februari 2019

Muhammad Azmi Haris



DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
1. BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Maksud dan tujuan penelitian	4

1.5	Manfaat Penelitian.....	4
1.6	Metode Penelitian.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
2.	BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Definisi sistem , Informasi dan Sistem Informasi.....	9
2.2.1	Definisi Sistem.....	9
2.2.2	Karakteristik Sistem.....	10
2.2.2	Definisi Informasi.....	12
2.2.3	Kualitas Informasi.....	12
2.2.4	Definisi Sistem Informasi.....	13
2.2.5	Pengertian Sistem Informasi Penjualan.....	17
2.3	Konsep Arsitektur Sistem.....	20
2.3.1	Macam-macam Arsitektur Sistem.....	20
2.4	Analisis Sistem.....	21
2.4.1	Pengertian Analisis Sistem.....	21
2.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
2.4.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	25
2.5	Konsep Basis Data.....	26
2.5.1	Pengertian Basis Data.....	26

2.5.2	Komponen Basis Data.....	27
2.6	Android.....	28
2.6.1	Fitur Android.....	30
2.6.2	Arsitektur Android.....	31
2.7	Database.....	36
2.7.1	Mysql.....	37
2.8	UML (Unified Model Language).....	37
2.8.1	Use case diagram.....	38
2.8.2	Class diagram.....	39
2.8.3	Sequence diagram.....	40
2.8.4	Activity diagram.....	41
2.9	Black-box Testing.....	42
3.	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	43
3.1	Tinjauan Umum.....	43
3.1.1	Profil Sego Megono.....	43
3.1.2	Tujuan Sego Megono.....	43
3.1.3	Struktur Sego Megono.....	44
3.1.4	Sistem yang Berjalan.....	44
3.2	Analisis Masalah.....	45
3.2.1	Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	45

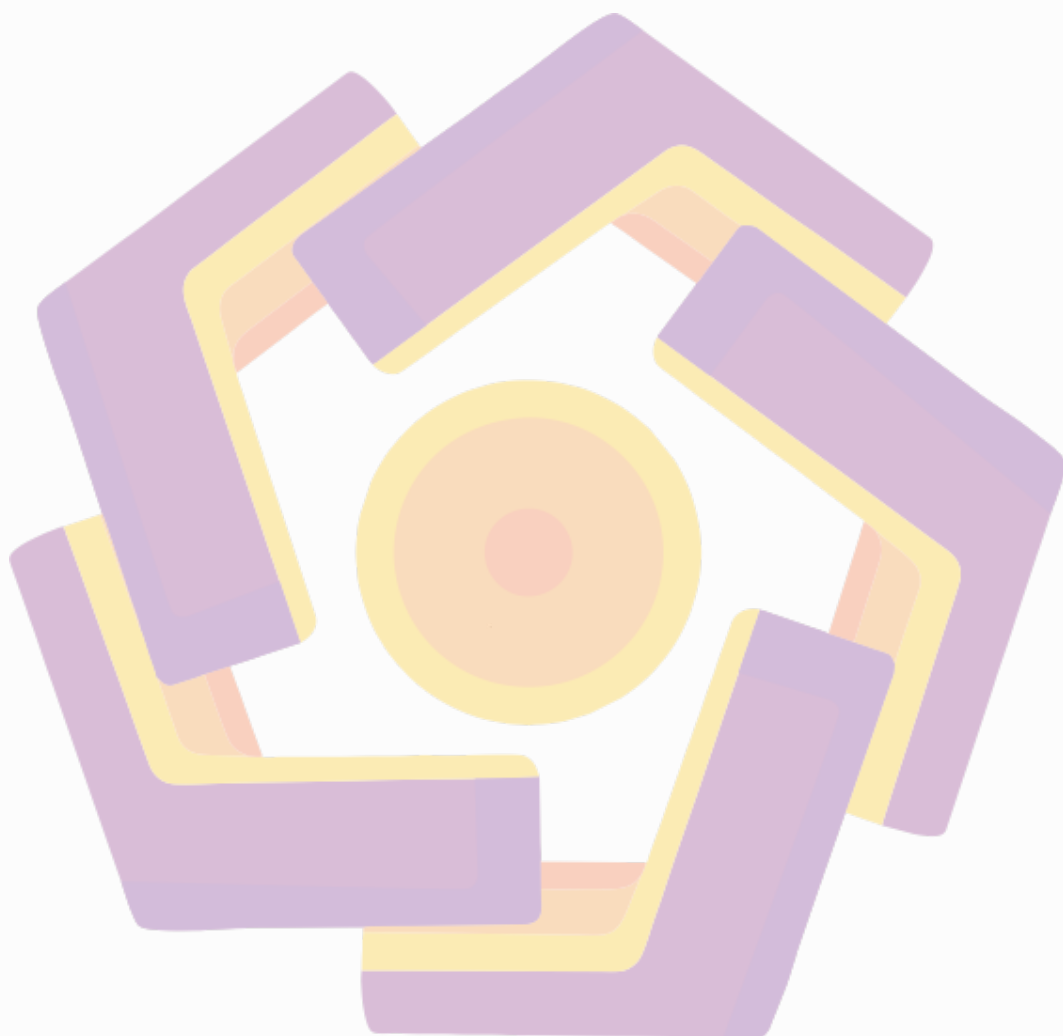
3.2.2	Analisis PIECES	46
3.3	Analisis Kebutuhan	50
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	50
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	51
3.3.3	Kelayakan Operasional	53
3.3.4	Analisis Kelayakan Teknologi	53
3.3.5	Analisis Kelayakan Hukum	53
3.4	Analisis Biaya Dan Manfaat.....	54
3.4.1	Komponen –Komponen Biaya.....	54
3.4.2	Komponen Manfaat.....	57
3.5	Perancangan UML.....	63
3.5.1	Use Case Diagram.....	63
3.5.2	Activity Diagram.....	64
3.5.3	Class Diagram	74
3.5.4	Sequence Diagram	74
3.6	Perancangan Stuktur Tabel.....	80
3.6.1	Tabel Admin.....	80
3.6.2	Tabel Produk	81
3.6.3	Tabel Kategori harga.....	81
3.6.4	Tabel Kategori Produk	81

3.6.5	Tabel Pemesanan.....	82
3.6.6	Tabel Detail Pemesanan.....	82
3.6.7	Tabel Mitra.....	83
3.6.8	Tabel Reward.....	83
3.6.9	Tabel Kasir.....	83
3.7	Perancangan Interface/Antarmuka.....	84
3.7.1	Perancangan Menu Login.....	84
3.7.2	Perancangan User Admin.....	84
3.7.3	Perancangan User Admin Toko.....	86
3.7.4	Prancangan User Karyawan/Kasir.....	90
3.7.5	Perancangan User Mitra.....	92
4.	BAB IV.....	95
	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	95
4.1	Tinjauan Umum.....	95
4.1.1	Implementasi Basis Data.....	95
4.1.2	Tabel Admin.....	95
4.1.3	Tabel Detail Pemesanan.....	96
4.1.4	Tabel Kasir.....	96
4.1.5	Tabel Pemesanan.....	96
4.1.6	Tabel Reward.....	97

4.2	Implementasi dan Pembahasan <i>Interface</i> / Antarmuka.....	97
4.2.1	Splash Screen	97
4.2.2	Login	98
4.2.3	Menu Utama Admin.....	99
4.2.4	Menu Laporan Admin	99
4.2.5	Tambah Produk	100
4.2.6	Menu Karyawan	101
4.2.7	Menu Mitra	101
4.2.8	Scan Reward.....	102
4.2.9	Menu Utama Kasir	103
4.2.10	Menu Pemesanan	104
4.2.11	Menu Laporan Penjualan Kasir.....	106
4.2.12	Profil Kasir	107
4.2.13	Menu Utama Mitra	108
4.2.14	Menu Reward.....	108
4.3	Pengujian Program	109
4.3.1	BlackBox Testing.....	109
5.	BAB V.....	111
	PENUTUP.....	111
5.1	Kesimpulan.....	111

5.2 Saran 111

DAFTAR PUSTAKA 113



DAFTAR GAMBAR

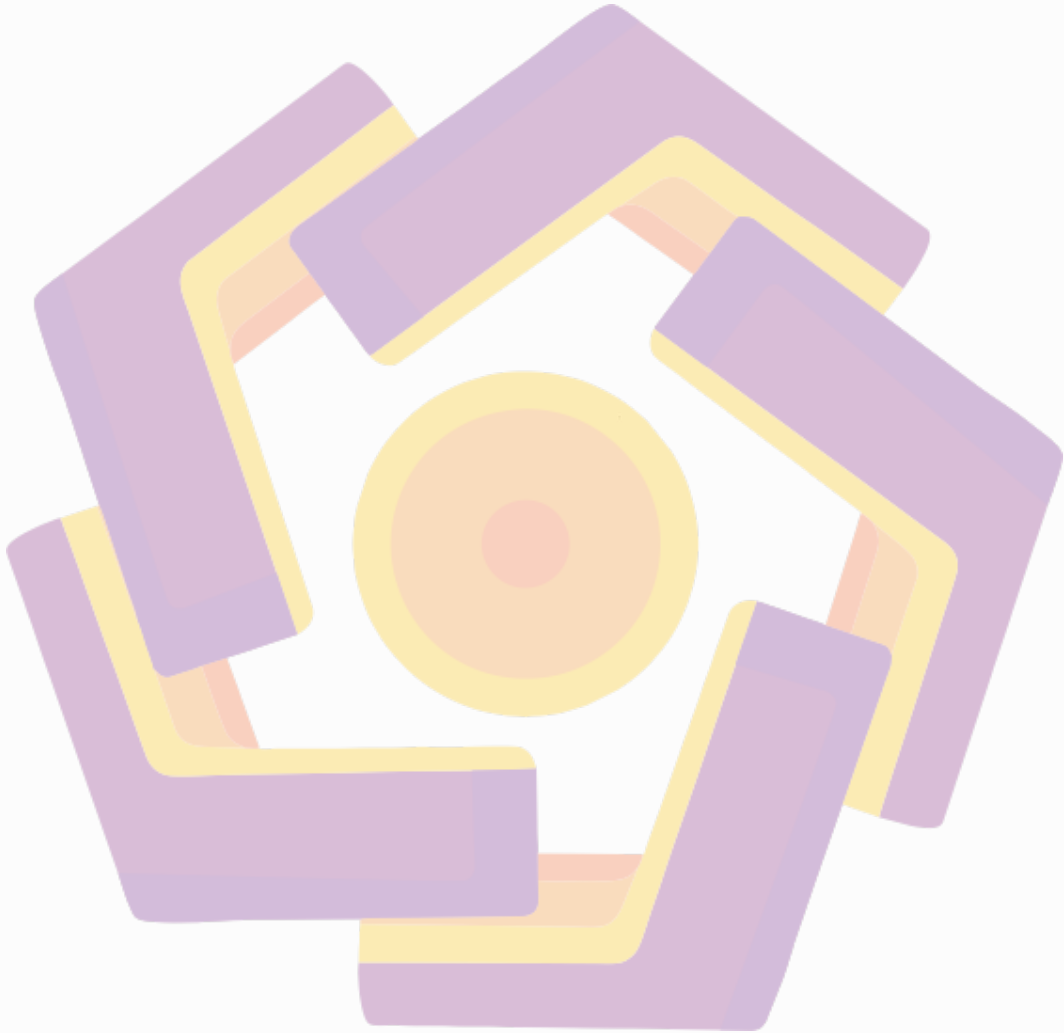
Gambar 2. 1 Siklis Informasi	15
Gambar 2. 2 Arsitektur Android	32
Gambar 2. 3 Notasi Use case diagram	39
Gambar 2. 4 Notasi class diagram	40
Gambar 2. 5 Notasi sequence diagram.....	41
Gambar 2. 6 Notasi activity diagram	42
Gambar 3. 1 Stuktur Sego megono	44
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Admin, Karyawan Dan Mitra.....	64
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login	65
Gambar 3. 4 Activity Diagram Tambah Produk	66
Gambar 3. 5 Melihat Produk	67
Gambar 3. 6 Activity Diagram Menghapus Kategori	68
Gambar 3. 7 Activity Diagram Laporan	69
Gambar 3. 8 Activity Diagram Penjualan	70
Gambar 3. 9 Activity diagram profil.....	71
Gambar 3. 10 Activity Diagram Reward	72
Gambar 3. 11 Activity Diagram Pembelian.....	73
Gambar 3. 12 Class Diagram	74
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Login	75
Gambar 3. 14 Tambah Produk	75
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Lihat Produk.....	76

Gambar 3. 16 Sequence Diagram Hapus Produk	77
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Laporan	77
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Penjualan	78
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Profile.....	78
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Reward	79
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Pembelian.....	79
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Melihat Barang.....	80
Gambar 3. 23 Perancangan Menu Login	84
Gambar 3. 24 Menu apps Admin	85
Gambar 3. 25 Olah Data Supllier.....	85
Gambar 3. 26 Menu Apps Admin.....	86
Gambar 3. 27 Menu Data pelanggan.....	87
Gambar 3. 28 Menu Data Barang	88
Gambar 3. 29 Menu Tambah Barang	88
Gambar 3. 30 Menu Tukar Point Admin Toko	89
Gambar 3. 31 Menu Laporan Transaksi.....	90
Gambar 3. 32 Menu Apps Karyawan/Kasir	90
Gambar 3. 33 Gambar Penjualan 1	91
Gambar 3. 34 Penjualan 2	91
Gambar 3. 35 Menu Profile Karyawan	92
Gambar 3. 36 Menu Apps Mitra	92
Gambar 3. 37 Menu Produk Mitra	93
Gambar 3. 38 Menu Detail Produk Mitra	93

Gambar 3. 39 Menu Cart Mitra.....	94
Gambar 3. 40 Menu Riwayat Mitra	94
Gambar 4. 1 Stuktur Basis Data Tabel Admin.....	95
Gambar 4. 2 Stuktur Basis Data Tabel Detail Pemesanan	96
Gambar 4. 3 Stuktur Basis Data Tabel Detail Kasir	96
Gambar 4. 4 Stuktur Basis Data Tabel Pemesanan.....	96
Gambar 4. 5 Stuktur Basis Data Tabel Reward	97
Gambar 4. 6 Antar Muka Splash Screen.....	98
Gambar 4. 7 Antar Muka Login.....	98
Gambar 4. 8 Antar Muka Utama Admin.....	99
Gambar 4. 9 Antar Muka Menu Laporan Admin.....	100
Gambar 4. 10 Antar Muka Tambah Produk.....	100
Gambar 4. 11 Antar Muka Menu Karyawan.....	101
Gambar 4. 12 Antar Muka Menu Mitra	102
Gambar 4. 13 Antar Muka Scan Reward	103
Gambar 4. 14 Antar Muka Utama kasir.....	103
Gambar 4. 15 Antar Muka Pilih pelanggan	104
Gambar 4. 16 Antar Muka Pemesanan	104
Gambar 4. 17 Antar Muka Kembalian.....	105
Gambar 4. 18 Antar Muka Pembayaran.....	105
Gambar 4. 19 Antar Muka Checkout Pesanan.....	105
Gambar 4. 20 Laporan Penjualan Kasir	106
Gambar 4. 21 Antar Muka Profil Kasir.....	107

Gambar 4. 22 Antar muka Menu Utama Kasir 108

Gambar 4. 23 Antar Muka Menu Reward..... 109



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Transformasi data menjadi informasi	14
Tabel 2. 2 Versi,nama,peluncuran.....	29
Tabel 3. 1 Analisis Kinerja.....	47
Tabel 3. 2 Analisis Informasi	48
Tabel 3. 3 Analisis Efisiensi	49
Tabel 3. 4 Analisis Pelayanan	49
Tabel 3. 5 Rincian Biaya dan Manfaat.....	57
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat.....	63
Tabel 3. 7 Admin.....	80
Tabel 3. 8 Produk	81
Tabel 3. 9 Kategori harga	81
Tabel 3. 10 Kategori Produk	81
Tabel 3. 11 Tabel Pemesanan.....	82
Tabel 3. 12 Tabel Detail pemesanan	82
Tabel 3. 13 Mitra.....	83
Tabel 3. 14 Reward	83
Tabel 3. 15 Kasir	83
Tabel 4. 1 Tabel Tes Admin.....	110
Tabel 4. 2 Tabel Tes Karyawan/Kasir.....	110
Tabel 4. 3 Tabel Tes Mitra.....	110

INTISARI

Sego Megono adalah Rumah makan yang selalu ramai pengunjung setiap harinya, Sayangnya Dalam pelayanan transaksi pembayaran dan pembukuan setiap bulan masih dilakukan secara manual. Sehingga dengan proses manual yang dilakukan masih kurang efisien dan kurang akurat jika dibandingkan dengan sistem yang berbasis teknologi informasi. Seperti kita ketahui perkembangan teknologi informasi di dunia ini sangatlah pesat. Perkembangan yang akan mengarah pada kemampuan dalam membantu pekerjaan agar dikerjakan secara efisien dan akurat.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membuat sistem tersebut yaitu Android studio. Sehingga dengan android studio sistem dapat dibuat berbasis android. Sistem informasi berbasis android memiliki kemudahan dalam penggunaan, interface yang dapat dibuat menarik dan mempercepat proses perhitungan. Hal ini mampu dijadikan sebuah sistem yang mampu mengatasi pelayanan khususnya dalam transaksi penjualan sego megono.

Sistem Informasi Kasir dan Mitra ini dapat membantu pihak Rumah makan agar dapat melayani transaksi dan menciptakan lapangan pekerjaan bagi mahasiswa. Seperti halnya pada pengecekan omset ataupun keuntungan tiap bulannya maka pihak rumah makan tidak perlu repot mencatat dan menghitung penghasilan setiap harinya untuk mengetahui keuntungan yang diperoleh perbulan. Dan juga sistem memberikan kesempatan bagi mahasiswa ataupun orang yang ingin menambah penghasilan. sistem kasir juga sangat efisien dan akurat bila sistem ini dikembangkan dan diterapkan.

ABSTRACT

Sego Megono is a restaurant that is always crowded with visitors, the worst in government payments and bookkeeping every month is still done manually. With the manual process carried out it is still less efficient and less accurate when compared to systems based on information technology. As we discuss the development of information technology in this world is being improved. Developments that will lead to the ability to help work are done efficiently and accurately.

One technology that can be used to make the system is Android studio. With Android studio, the system can be made based on Android. An Android-based information system that provides ease of use, an interface that can be made interesting and accelerates the calculation process. It is able to create a system that is able to improve service in sego megono sales transactions.

The Cashier and Partner Information System can help the Restaurant to serve transactions and create jobs for students. Just like when checking, every time there is money, then the restaurant does not need to bother and count money every day to get money earned from per month. And also the system provides opportunities for students or people who want to add knowledge. The cashier system is also very efficient and accurate if this system is developed and implemented.