

ANALISIS DAN PERANCANGAN MARKETPLACE SEBAGAI MEDIA

PROMOSI DAN PENJUALAN MERCHANDISE RIDER BORNEO

OFFICIAL

SKRIPSI



disusun oleh

Ardian Riza Yuda Pradana

16.11.0604

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2020

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MARKETPLACE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PENJUALAN MERCHANDISE RIDER BORNEO
OFFICIAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ardian Riza Yuda Pradana

16.11.0604

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MARKETPLACE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PENJUALAN MERCHANDISE RIDER BORNEO
OFFICIAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian Riza Yuda Pradana

16.11.0604

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Robert Marco., M.T.

NIK. 190302228

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MARKETPLACE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PENJUALAN MERCHANDISE RIDER BORNEO**

OFFICIAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian Riza Yuda Pradana

16.11.0604

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Andi Sunyanto, M.Kom.

NIK. 190302052

Moch Farid Fauzi, M.Kom.

NIK. 190302284

Dhani Ariatmanto

NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak 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, 13 Agustus 2020



Ardian Riza Yuda Pradana

NIM. 16.11.0604

MOTTO

"Menjalani setiap hari dalam hidup dengan sadar, sederhana, dan bahagia"

(Adjie Silarus)

"Persisten Gigih Pantang Menyerah"

"Doa dan Restu adalah bekal"

"Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-ku), maka sesungguhnya azan-ku sangat pedih"

(Ibrahim : 7)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan contoh Akhlakul Kharimah bagi seluruh umat muslim di penjuru dunia. Didalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua Orang Tua saya Ibu (Harmi Sumilih) dan Bapak (Tri Haryono), yang sangat berarti untuk saya, yang selalu mendoakan untuk kesuksesan anaknya, dan semua dukungan yang telah diberikan sehingga saya bisa lulus dari Universitas Amikom Yogyakarta dengan baik dan lancar.
2. Dosen Pembimbing Bapak Robert Marco, terimakasih untuk bimbingan dan waktu luang yang telah diberikan selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena kebaikan yang selalu Ibu berikan dari awal pengajuan judul hingga skripsi ini selesai.
3. Firda Ainul Latifah yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi, selalu memberi semangat saat malas mulai datang, selalu mengingatkan bahwa sudah waktunya untuk menyelesaikan skripsi dan melanjutkan hidup yang lebih nyata.
4. Keluarga besar Borneo Boys, sekaligus sodara seperjuangan merantau terima kasih sudah memberi banyak cerita (candra dan ady mj)
5. Teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih walaupun sebenarnya kalian tidak banyak membantu.
6. Keluarga besar 16IF10 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Terima kasih untuk teman-teman supporter yang sudah banyak memberi cerita dan hiburan.
8. Dosen-dosen Amikom yang telah memberi ilmu dalam 3 tahun terakhir ini, semoga menjadi amal jariyah dan ilmu yang diberikan dapat bermanfaat bagi kehidupan saya selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Penelitian Skripsi berjudul “Implementasi Metode *Dempster Shafer* untuk Deteksi Dini Gangguan Gizi Buruk pada Balita”.

Pengajuan skripsi ini ditujukan sebagai pemenuhan kelulusan pada jenjang perkuliahan Strata I Universitas Amikom Yogyakarta. Melewati penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari hambatan, tantangan serta kesulitan, namun karena binaan dan dukungan dari semua pihak, akhirnya semua hambatan tersebut dapat teratasi.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis sadar akan banyak ditemukan kekurangan pada laporan ini. Baik itu dari segi kualitas maupun dari segi kuantitas bahan observasi yang penulis tampilkan. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada segenap pihak yang telah memberikan dukungan, baik itu berupa bantuan, doa maupun dorongan dan beragam pengalaman selama proses penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga semua bantuan yang telah diberikan oleh segenap pihak dapat menjadi ladang kebaikan. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 13 Agustus 2020

Penulis



Ardian Riza Yuda Pradana

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan Teori	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Pengertian Merchandise	12
2.3 Pengertian Media Promosi dan Penjualan	12
2.4 Pengertian Sistem	14
2.5 Konsep Dasar Sistem	14
2.5.1 Definisi Sistem	14

2.5.2	Karakteristik Sistem.....	15
2.6	Konsep Dasar Informasi.....	17
2.6.1	Definisi informasi.....	17
2.6.2	Fungsi informasi.....	18
2.6.3	Konsep Dasar Informasi.....	19
2.6.4	Jenis informasi	20
2.7	Konsep Dasar Promosi	21
2.7.1	Pengertian Promosi	21
2.7.2	Tujuan Promosi	21
2.7.3	Jenis Promosi	22
2.8	Konsep Dasar <i>E-Commerce</i>	24
2.8.1	Pengertian <i>E-Commerce</i>	24
2.8.2	Jenis <i>E-Commerce</i>	24
2.8.3	Manfaat <i>E-Commerce</i>	26
2.9	Konsep Pemodelan Sistem	27
2.9.1	Unified Modeling Language (UML).....	27
2.10	Perangkat Lunak Yang Digunakan	35
2.10.1	Abode XD	35
2.10.2	Android Studio.....	37
2.10.3	Mobile Development System Development Life Cycle	38
2.10.4	Bahasa Pemrograman.....	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		41
3.1	Tinjauan Umum.....	41
3.2	Analisis dan Perancangan.....	41
3.2.1	Analisis SWOT	42

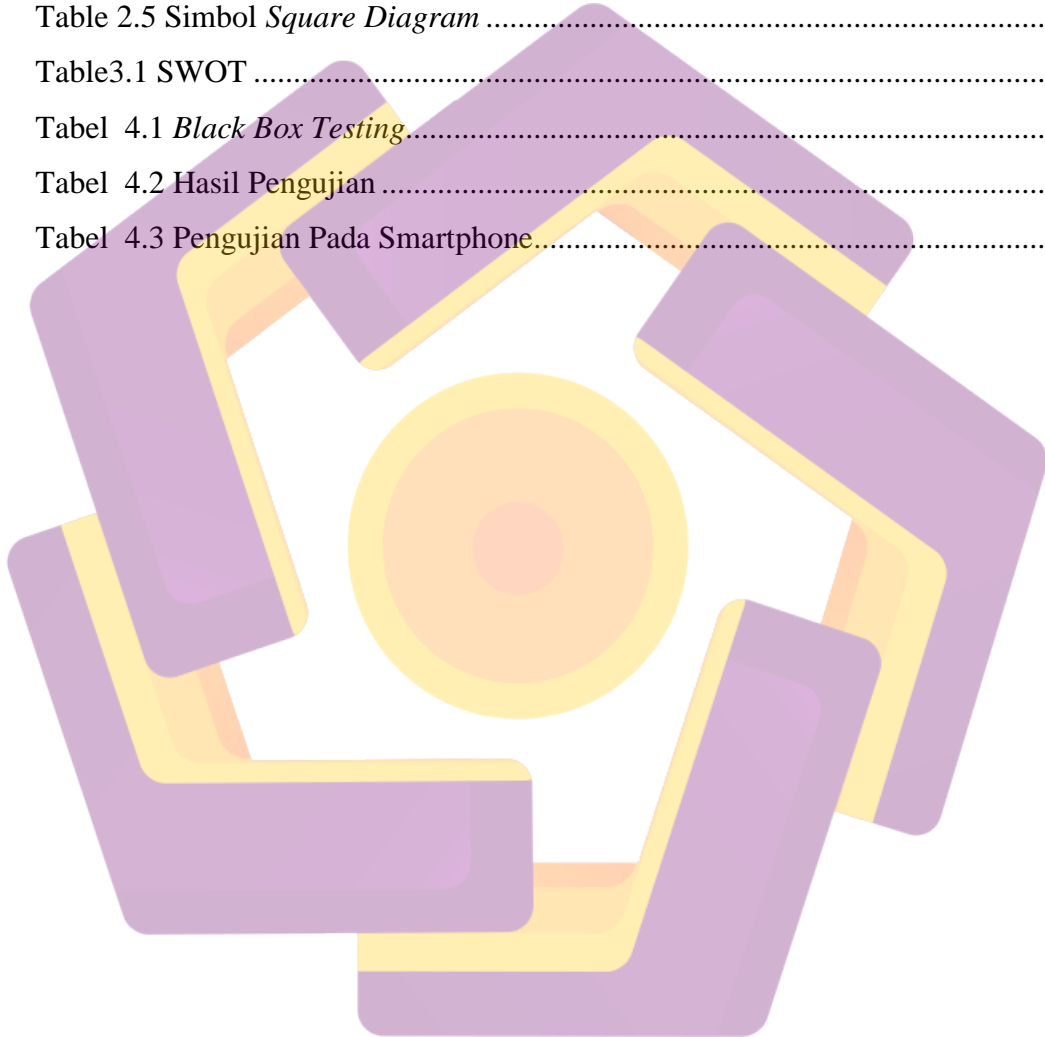
3.3 Analisis Aplikasi	44
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	45
3.4 Analisis Kelayakan	46
3.4.1 Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.4.2 Analisis Kelayakan Teknologi	46
3.4.3 Analisis Kelayakan Operasional	46
3.4.4 Analisis Kelayakan Hukum.....	47
3.5 Perancangan Aplikasi Dan Perancangan Sistem	47
3.5.1 Use Case Diagram.....	47
3.5.2 Class Diagram	48
3.5.3 Sequence Diagram.....	49
3.5.4 Activity Diagram.....	54
3.5.5 Rancangan Tampilan Aplikasi	63
4.1 Implementasi	68
4.1.1 Implementasi Splash Screen	68
4.1.2 Implementasi Login	69
4.1.3 Implementasi Sign In dan Sign Up	69
4.1.4 Implementasi Menu Utama	70
4.1.5 Implementasi Profil.....	71
4.1.6 Implementasi Pencarian	71
4.2 Implementasi Antarmuka Pengguna (User Interface)	71
4.2.1 Splash Screen	72
4.2.2 Sign in dan Sign Up	73
4.2.3 Register	74



4.2.4	Login	75
4.2.5	Drawer Menu	76
4.2.6	Menu Utama.....	77
4.2.7	Barang	78
4.2.8	Profil.....	79
4.2.9	Keranjang	80
4.2.10	Favorit	81
4.2.11	Tentang.....	82
4.3	Black Box Testing	83
4.4	White Box Testing	84
4.5	Pengujian	85
BAB V	Penutup	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		90

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tabel Literatur Review dan Posisi Penelitian	9
Table 2.2 Simbol activity diagram	29
Table 2.3 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	31
Table 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	33
Table 2.5 Simbol <i>Square Diagram</i>	34
Table3.1 SWOT	43
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	83
Tabel 4.2 Hasil Pengujian	85
Tabel 4.3 Pengujian Pada Smartphone.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem	15
Gambar 2.2 Karakteristik sistem.....	17
Gambar 2.3 Skema Java.....	40
Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i>	48
Gambar 3.5 <i>Class Diagram</i>	49
Gambar 3.6 <i>Squence Diagram</i> Login	50
Gambar 3.7 <i>Sequnce Diagram</i> Registrasi Akun	50
Gambar 3.8 <i>Sequnce Diagram</i> Toko.....	51
Gambar 3.9 <i>Sequare Diagram</i> Barang.....	51
Gambar 3.10 <i>Sequare Diagram</i> Pembelian	52
Gambar 3.11 <i>Squnce Diagram</i> Login Admin	52
Gambar 3.12 <i>Sequnce Diagra</i> Olah Data Toko	53
Gambar 3.13 <i>Sequnce Diagram</i> Olah Data Toko	53
Gambar 3.14 <i>Sequnce Diagram</i> Data Pembelian.....	54
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Splash screen	55
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Login.....	55
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Sign Up	56
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama	56
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Toko.....	57
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Barang.....	57
Gambar 3.21 <i>Acticity Diagram</i> Profil	58
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Favorit.....	59
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram</i> Olah Data User	59
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram</i> Login.....	60
Gambar 3.25 <i>Acticity Diagram</i> Register	60
Gambar 3.26 <i>Activity Diagram</i> Data Toko	61
Gambar 3.27 <i>Acticity Diagram</i> Barang.....	62
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram</i> Transaksi.....	62
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram</i> List User	63
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	64

Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Login	64
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Sign Up.....	65
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	65
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Barang	66
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Draw Menu.....	66
Gambar 3.36 Rancangan Tampilan Profil.....	67
Gambar 4.1 <i>Source Code</i> Splash Screen.....	68
Gambar 4.2 <i>Source Code</i> Login.....	69
Gambar 4.3 <i>Source Code</i> Sign In dan Sign Up.....	69
Gambar 4.4 <i>Source Code</i> Menu Utama	70
Gambar 4.5 <i>Source Code</i> Profil	71
Gambar 4.6 <i>Source Code</i> Pencarian.....	71
Gambar 4.7 Splash Screen	72
Gambar 4.8 Sign In dan Sign Up	73
Gambar 4.9 Register.....	74
Gambar 4.10 Login	75
Gambar 4.11 Drawer Menu.....	76
Gambar 4.12 Menu Utama.....	77
Gambar 4.13 Barang	78
Gambar 4.14 Profil.....	79
Gambar 4.15 Keranjang	80
Gambar 4.16 Favorit	81
Gambar 4.17 Tentang.....	82

INTISARI

Rider borneo official adalah sebuah komunitas yang mewadahi penikmat balap roda dua di Kalimantan, rider boreno official juga menjadi wadah untuk mengenalkan potensi para pembalap Kalimantan lewat media sosial. Dengan melakukan penjualan merchandise seperti kaos dan jersey menjadi salah satu cara untuk lebih mendukung perkembangan balap di Kalimantan. Selama ini penjualan merchandise dilakukan secara manual atau offline dan hanya menggunakan media sosial, maka dengan itu untuk membantu penjualan merchandise dibuatlah sebuah aplikasi marketplace berbasis android.

Aplikasi marketplace berbasis android dapat membantu penjualan merchandise rider borneo official, di era digital marketplace sangat banyak sekali digunakan oleh para pemilik usaha untuk melakukan jual beli dan untuk membantu melakukan promosi produk dari perusahaan mereka.

Untuk mempermudah sistem penjualan merchandise rider borneo official peneliti menggunakan sistem aplikasi berbasis android, dikarenakan penggunaan telepon pintar terutama yang berbasis sistem operasi android sangat banyak digunakan sehingga dapat memudahkan penjual dan pembeli dalam melakukan jual beli.

Kata Kunci : *android, Marketpalce, aplication, UML, SWOT*

ABSTRACT

The official borneo rider is a community that accommodates two-wheeled racing enthusiasts in Kalimantan, the official boreno rider is also a forum to introduce the potential of Kalimantan racers through social media. Selling merchandise such as t-shirts and jerseys is one way to further support the development of racing in Kalimantan. So far, merchandise sales have been carried out by seniors or offline and only use social media, so with that to help merchandise sales an Android-based marketplace application was created.

The Android-based marketplace application can help with the sale of official borneo rider merchandise, in the digital marketplace era, it is very much used by business owners to make buying and selling and to help promote products from their companies.

To simplify the sales system for the official borneo rider merchandise, researchers use an Android-based application system, because the use of smart phones, especially those based on the Android operating system, is very widely used so that it can make it easier for sellers and buyers to make buying and selling.

Keyword : *android, Marketpalce, aplication, UML, SWOT*