

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN PADA TOKO *PLAYSTATION*  
AIS GAME BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Arif Hendrawan**  
**17.12.0340**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN PADA TOKO *PLAYSTATION*  
AIS GAME BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh  
**Arif Hendrawan**  
**17.12.0340**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO *PLAYSTATION* AIS GAME BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Hendrawan**

**17.12.0340**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bety Wulan Sari, M.Kom**  
**NIK. 190302254**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI**

**PENJUALAN PADA TOKO *PLAYSTATION***

**AIS GAME BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Hendrawan**

**17.12.0340**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ainul Yaqin, M. Kom**

**NIK. 190302255**

**Agung Nugroho, M.Kom**

**NIK. 190302242**

**Bety Wulan Sari, M.Kom**

**NIK. 190302254**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## 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, 22 Februari 2022



Arif Hendrawan

NIM. 17.12.0340

## MOTTO

“Tetap tenang, Enjoy Dan Kuasai”

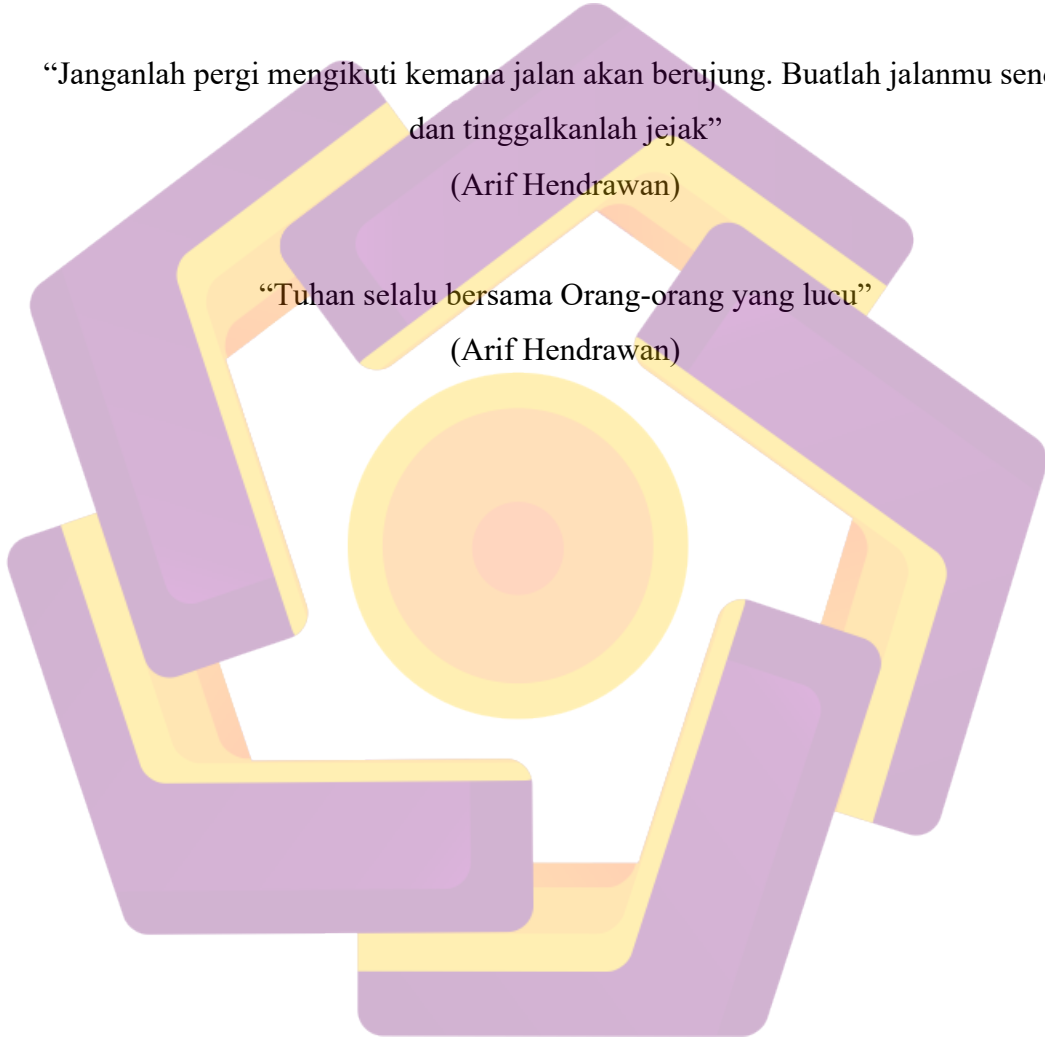
(Arif Hendrawan)

“Janganlah pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buatlah jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak”

(Arif Hendrawan)

“Tuhan selalu bersama Orang-orang yang lucu”

(Arif Hendrawan)

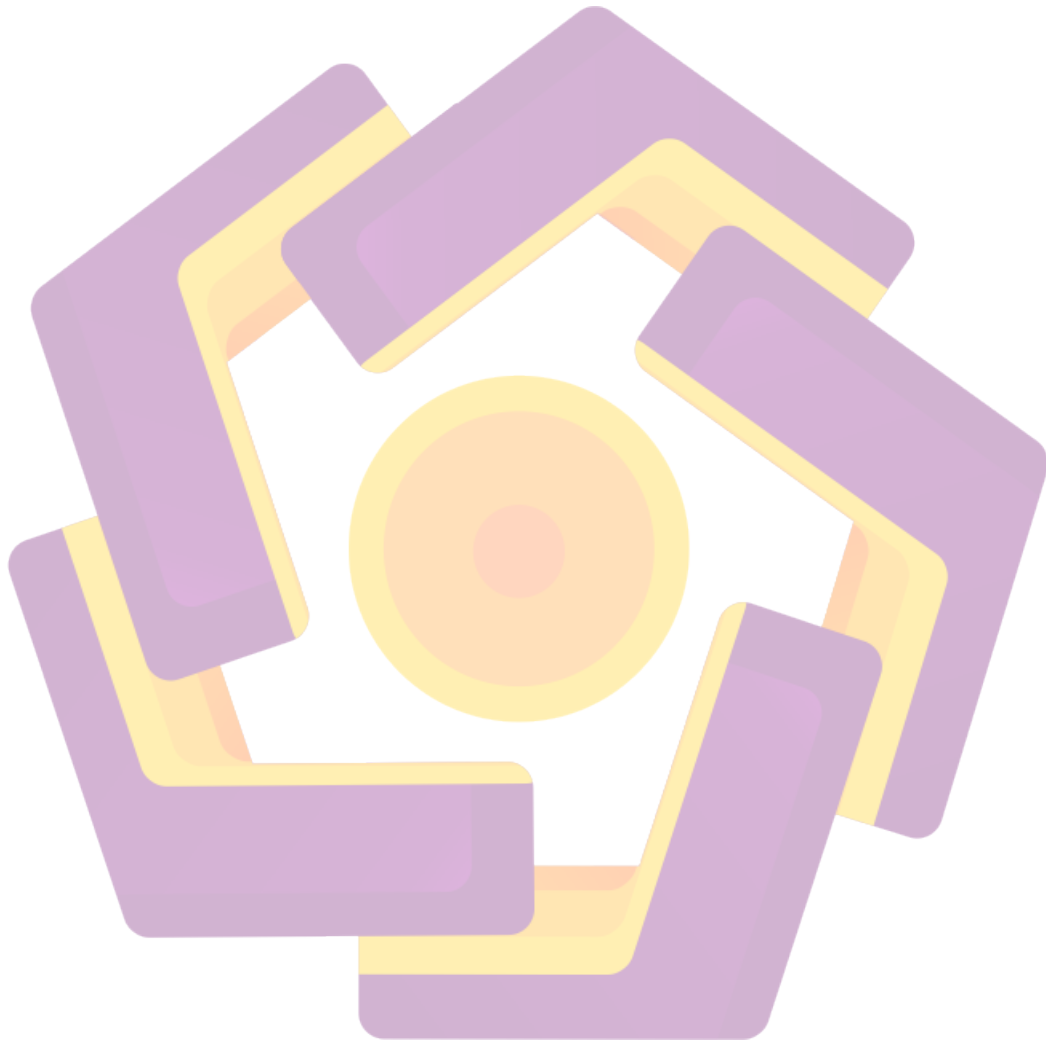


## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayahnya sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai di waktu yang tepat. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Puji syukur yang tak terhingga atas ridho dan mengabulkan segala do'a saya, karena hanya atas karunia-Nyalah skripsi ini dapat selesai.
2. Ayah dan Ibu serta adik, Muh Nurchamid, Mu'ayanah dan Nirmala A.S terimakasih atas do'a, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
3. Ibu bety Wulan Sari, M.Kom atas segala arahan dan bantuannya dalam setiap konsultasi dan bimbingan yang diberikan.
4. Latifah yang selalu sabar menemani dan mendengarkan keluh kesah saya serta selalu ada untuk saya dalam keruwetan saya dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ary Wicaksono, Moch Farid Fauzi, M.Kom., M. Fajar Refki Sukmara, Alvi Chasanatussalma, Linda Ayuningtyas, Delvina Savira Belinda, dan Hesti Nur Ahyani yang telah memberikan segala arahan dan referensi yang sangat membantu saya sejak awal penyusunan skripsi hingga persiapan pendadaran.
6. Teman-teman kelas 17S1SI-05, HIMMSI, dan ENTREPRENEUR CAMPUS yang telah berproses dan berjuang bersama selama masa perkuliahan berlangsung.
7. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi.

Mohon maaf untuk segala bentuk kelalaian dan kesalahan dalam penulisan nama ataupun gelar. Semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan dan kemudahan untuk kita semua.





## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko *Playstation* Ais Game Banjarnegara“** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (SI) jurusan Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan juga nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku kaprodi sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu bety Wulan Sari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak serta Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan yang berlangsung.
5. Keluarga dan teman-teman seperjuangan mahasiswa-mahasiswi angkatan 17 yang telah bersama-sama melewati suka duka selama perkuliahan.
6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran serta tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam sepuh hati peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Meski demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya. Dan dengan ini penulis juga mengucapkan terima kasih atas

kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan teknologi informasi, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam penyelesaian skripsi.

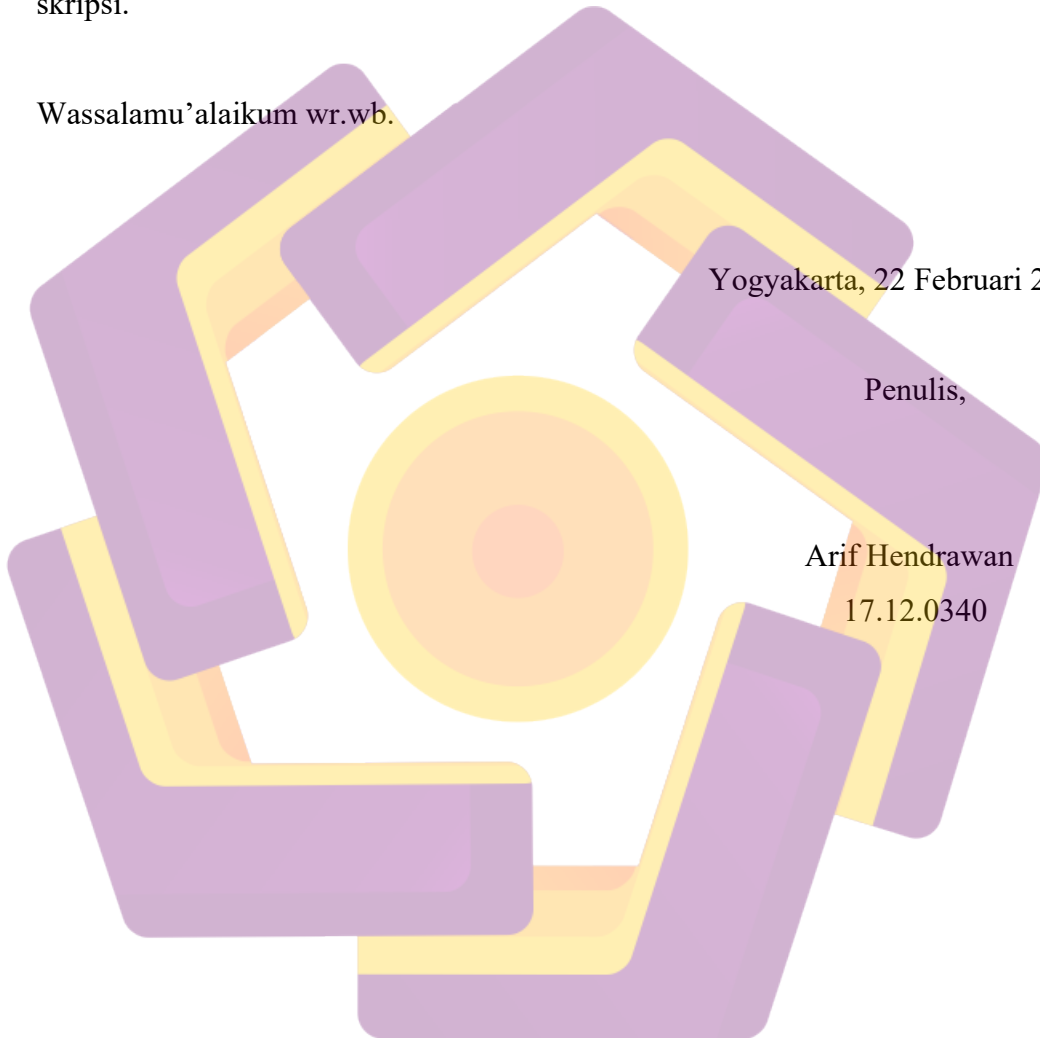
Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 22 Februari 2022

Penulis,

Arif Hendrawan

17.12.0340



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis Data.....	3
1.6.3 Metode Perancangan Data.....	3
1.6.4 Metode Pengujian.....	3

1.6.5	Metode Pengembangan.....	3
1.7	Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>6</b>
2.1	Kajian Pustaka .....	6
2.2	Dasar Teori .....	7
2.2.1	E-commerce.....	7
2.2.2	Aplikasi Penjualan.....	8
2.2.3	Aplikasi Mobile .....	8
2.2.4	Android.....	8
2.2.5	Android Studio.....	9
2.2.6	Bahasa Pemrograman .....	9
2.2.7	Java .....	10
2.2.8	Playstation.....	10
2.3	Teori Analisis.....	10
2.3.1	Analisis SWOT.....	10
2.3.2	Analisis Kebutuhan sistem .....	11
2.4	Metode Rancangan Sistem.....	12
2.4.1	Unified Modeling Language (UML).....	12
2.4.2	Entity Relationship Diagram (ERD).....	13
2.5	Pengujian .....	13
2.5.1	Black Box testing.....	13
2.6	Metode Pengembangan.....	14
2.6.1	Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall .....	14
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>15</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	15
3.1.1	Deskripsi Singkat Aplikasi .....	15
3.1.2	Profile Ais Game Banjarnegara .....	15
3.2	Pengumpulan Data.....	15

3.2.1	Observasi .....	15
3.2.2	Studi Pustaka .....	15
3.3	Analisis Data.....	16
3.3.1	Analisis SWOT.....	16
3.4	Analisis Kebutuhan.....	16
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	17
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	17
3.5	Rancangan Sistem.....	19
3.5.1	Use Case Diagram .....	19
3.5.2	Activity Diagram .....	19
3.5.3	Class Diagram.....	27
3.5.4	Entity Relationship Diagram (ERD).....	30
3.5.5	Rancangan Database .....	30
3.5.6	Rancangan Interface .....	34
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1	Impementasi Sistem.....	50
4.2	Implementasi Database .....	50
4.2.1	Implementasi Tabel User .....	50
4.2.2	Implementasi Tabel Kategori.....	51
4.2.3	Implementasi Tabel Produk.....	51
4.2.4	Implementasi Tabel Transaksi.....	51
4.2.5	Implementasi Tabel Laporan .....	52
4.2.6	Implementasi Tabel User_role.....	52
4.2.7	Implementasi Tabel User_menu .....	52
4.2.8	Implementasi Tabel User_acces_menu .....	52
4.2.9	Implementasi Tabel User_token.....	53
4.2.10	Implementasi Tabel User_sub_menu.....	53
4.3	Implementasi Relasi Tabel.....	53
4.4	Implementasi Antarmuka atau Interface.....	54

4.4.1	Implementasi Halaman Login Admin.....	54
4.4.2	Implementasi Halaman Dashboard.....	55
4.4.3	Implementasi Halaman Kategori Barang.....	55
4.4.4	Implementasi Halaman Produk.....	56
4.4.5	Implementasi Halaman Member.....	56
4.4.6	Implementasi Halaman Transaksi.....	57
4.4.7	Implementasi Halaman Laporan.....	57
4.4.8	Implementasi Halaman Login Member .....	58
4.4.9	Implementasi Halaman Daftar Member .....	59
4.4.10	Implementasi Halaman Home .....	60
4.4.11	Implementasi Halaman Kategori .....	61
4.4.12	Implementasi Halaman Detail Produk.....	62
4.4.13	Implementasi Halaman Keranjang.....	63
4.4.14	Implementasi Halaman Detail Transaksi.....	64
4.4.15	Implementasi Halaman Profile .....	66
4.4.16	Implementasi Halaman Konfirmasi .....	67
4.4.17	Implementasi Halaman Ganti Password.....	69
4.4.18	Implementasi Halaman About .....	70
4.5	Pengujian .....	71
4.5.1	Black Box Testing .....	71
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
5.1	Kesimpulan .....	76
5.2	Saran .....	76
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel <i>Literature Review</i> .....	6
Tabel 2. 2 Tabel Matrik SWOT .....	11
Tabel 3. 1 Tabel Matrik SWOT .....	16
Tabel 3. 2 Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ).....	18
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak ( <i>software</i> ).....	18
Tabel 3. 4 Tabel <i>User</i> .....	30
Tabel 3. 5 Tabel Kategori .....	31
Tabel 3. 6 Tabel Produk.....	31
Tabel 3. 7 Tabel Transaksi.....	32
Tabel 3. 8 Tabel Laporan.....	32
Tabel 3. 9 Tabel <i>User_role</i> .....	33
Tabel 3. 10 Tabel <i>User_menu</i> .....	33
Tabel 3. 11 Tabel <i>User_acces_menu</i> .....	33
Tabel 3. 12 Tabel <i>User_token</i> .....	33
Tabel 3. 13 Tabel <i>User_sub_menu</i> .....	34
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Pengujian Register Member.....	71
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Pengujian <i>Login</i> Member.....	72
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Pengujian Alur Transaksi.....	73
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Pengujian Konfirmasi Pembayaran.....	74
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Pengujian Ganti <i>Password</i> .....	74

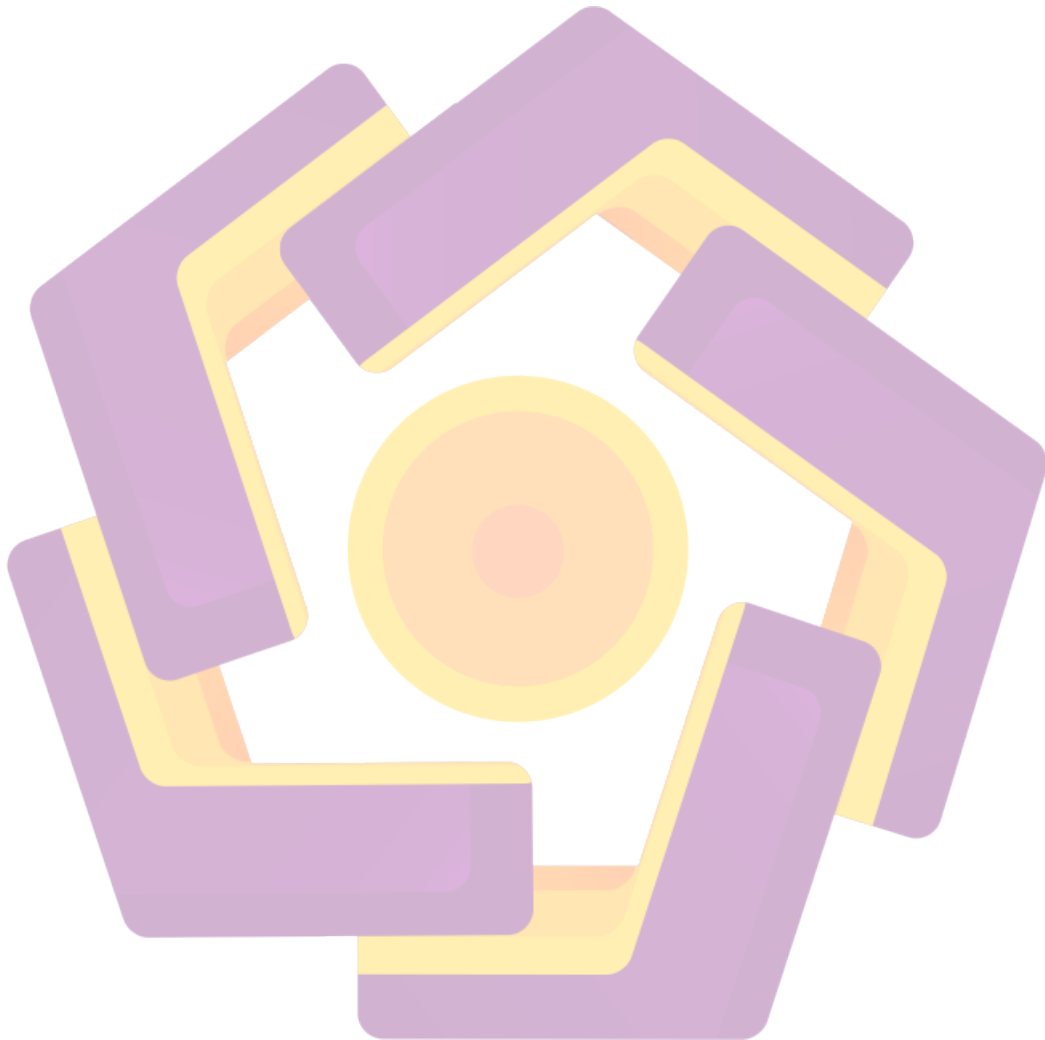
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simbol dari Android .....	9
Gambar 2. 2 Alur metode pengembangan SDLC <i>Waterfall</i> .....	14
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	19
Gambar 3. 2 Activity diagram menu login admin .....	20
Gambar 3. 3 Activity diagram menu data kategori.....	21
Gambar 3. 4 Activity diagram menu kelola produk .....	21
Gambar 3. 5 Activity diagram menu kelola data member .....	22
Gambar 3. 6 Activity diagram menu kelola data transaksi.....	23
Gambar 3. 7 Activity diagram menu laporan .....	23
Gambar 3. 8 Activity diagram menu login member .....	24
Gambar 3. 9 Activity diagram menu <i>add to cart</i> .....	25
Gambar 3. 10 Activity diagram menu membeli produk .....	26
Gambar 3. 11 Activity diagram menu verifikasi .....	27
Gambar 3. 12 Rancangan <i>class diagram</i> .....	28
Gambar 3. 13 Rancangan ERD.....	30
Gambar 3. 14 Halaman <i>Login Admin</i> .....	35
Gambar 3. 15 Halaman <i>Dashboard</i> .....	35
Gambar 3. 16 Halaman Kategori Barang.....	36
Gambar 3. 17 Halaman Produk.....	36
Gambar 3. 18 Halaman Member.....	37
Gambar 3. 19 Halaman Transaksi.....	37
Gambar 3. 20 Halaman Laporan.....	38
Gambar 3. 21 Halaman <i>Login Member</i> .....	38
Gambar 3. 22 Halaman Daftar Member .....	39
Gambar 3. 23 Halaman <i>Home</i> .....	40
Gambar 3. 24 Halaman Kategori .....	41
Gambar 3. 25 Halaman Detail Produk.....	42
Gambar 3. 26 Halaman Keranjang .....	43
Gambar 3. 27 Halaman Detail Transaksi.....	44



Gambar 3. 28 Halaman Profile .....	45
Gambar 3. 29 Halaman Konfirmasi.....	46
Gambar 3. 30 Halaman Riwayat Transaksi .....	47
Gambar 3. 31 Halaman Ganti <i>Password</i> .....	48
Gambar 3. 32 Halaman <i>About</i> .....	49
Gambar 4. 1 Implementasi Tabel <i>Users</i> .....	50
Gambar 4. 2 Implementasi Tabel Kategori.....	51
Gambar 4. 3 Implementasi Tabel Produk .....	51
Gambar 4. 4 Implementasi Tabel Transaksi .....	51
Gambar 4. 5 Implementasi Tabel Laporan .....	52
Gambar 4. 6 Implementasi Tabel <i>User_role</i> .....	52
Gambar 4. 7 Implementasi Tabel <i>User_menu</i> .....	52
Gambar 4. 8 Implementasi Tabel <i>User_acces_menu</i> .....	52
Gambar 4. 9 Implementasi Tabel <i>User_token</i> .....	53
Gambar 4. 10 Implementasi Table <i>User_sub_menu</i> .....	53
Gambar 4. 11 Implementasi Relasi Tabel.....	54
Gambar 4. 12 Implementasi Halaman <i>Login Admin</i> .....	55
Gambar 4. 13 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i> .....	55
Gambar 4. 14 Implementasi Halaman Kategori Barang.....	56
Gambar 4. 15 Implementasi Halaman Produk.....	56
Gambar 4. 16 Implementasi Halaman Member.....	57
Gambar 4. 17 Implementasi Halaman Transaksi.....	57
Gambar 4. 18 Implementasi Halaman Laporan .....	58
Gambar 4. 19 Implementasi Halaman <i>Login Member</i> .....	58
Gambar 4. 20 Implementasi Halaman Daftar Member.....	59
Gambar 4. 21 Implementasi Halaman <i>Home</i> .....	60
Gambar 4. 22 Implementasi Halaman Kategori .....	61
Gambar 4. 23 Implementasi Halaman Detail Produk .....	62
Gambar 4. 24 Implementasi Halaman Keranjang.....	63
Gambar 4. 25 Implementasi Halaman Detail Transaksi .....	64
Gambar 4. 26 Halaman Struk .....	65

Gambar 4. 27 Implementasi Halaman Profile .....66  
Gambar 4. 28 Implementasi Halaman Konfirmasi .....67  
Gambar 4. 29 Implementasi Riwayat Transaksi.....68  
Gambar 4. 30 Implementasi Halaman Ganti *Password*.....69  
Gambar 4. 31 Implementasi Halaman *About*.....70



## INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dari waktu ke waktu mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi tersebut dengan sebaik-baiknya. Munculnya berbagai jenis perangkat elektronik dan aplikasi - aplikasi yang semakin berkembang serta berkembangnya internet yang sekarang dapat dinikmati hampir di mana saja. Dengan perkembangan jaman yang semakin pesat dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan media promosi untuk mengenalkan Ais Game. Ais Game sendiri yaitu salah satu toko playstation yang juga menawarkan jasa *service*, *rental*, hingga isi *game playstation* yang berada di Banjarnegara. Namun semua itu masih terbilang manual dikarenakan semua pemesanan dan pengisian data - data *customer* masih harus datang ke toko.

Dari pembahasan tersebut peneliti bermaksud merancang dan membuat aplikasi yang dimaksudkan agar dapat mempermudah *customer* mencari barang yang sesuai tanpa datang ke toko. Aplikasi android ini nantinya berisi informasi tentang toko *playstation* Ais Game Banjarnegara. Mulai dari jual beli, rental, *service* hingga isi *game playstation*. Aplikasi ini juga dapat mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan maupun pelayanan jasa mengenai *playstation*.

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) *Waterfall*. Kemudian perancangan dilakukan dengan proses UML (*Unified Modelling Language*) dengan use case diagram, flowchart kemudian diterapkan ke dalam aplikasi menggunakan ADT (*Android Development Tool*) untuk pembuatan aplikasi *android* pada Ais Game. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa sebuah aplikasi android yang didalamnya terdapat katalog - katalog produk yang akan memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan dan pembelian *game playstation*.

**Kata Kunci:** Android, Penjualan, *Playstation*, (*System Development Life Cycle*) *Waterfall*.

## ABSTRACT

*Technological developments that are increasing from time to time encourage human nature to make the best use of and use this technology. The emergence of various types of electronic devices and applications that are developing and the development of the internet can now be enjoyed almost anywhere. With the rapid development of the era, it can be used as an information medium and promotional media to introduce Ais Game. Ais Game itself is a playstation store that also offers service, rental, and playstation game content in Banjarnegara. But all of that is still fairly manual because all ordering and filling in customer data still have to come to the store.*

*From this discussion, the researcher intends to design and create applications that are intended to make it easier for customers to find suitable items without coming to the store. This android application will contain information about the Ais Game Banjarnegara playstation store. Starting from buying and selling, rental, service to playstation game content. This application can also make it easier for customers to place orders and provide services regarding the playstation.*

*The method used in making this application is the Waterfall SDLC (System Development Life Cycle) method. Then the design is carried out with the UML (Unified Modeling Language) process with use case diagrams, flowcharts then applied to the application using ADT (Android Development Tool) for making android applications on Ais Game. The final result of this research is an Android application in which there are product catalogs that will make it easier for customers to place orders and purchase Playstation games.*

**Keywords:** *Android, E-commerce, Playstation, (System Development Life Cycle) Waterfall.*