

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN APLIKASI E-KATALOG  
PENJUALAN PRODUK PADA TOKO ANGGUN FASHION SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Andi Prasetyo**

**11.11.5561**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN APLIKASI E-KATALOG  
PENJUALAN PRODUK PADA TOKO ANGGUN FASHION SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andi Prasetyo**

**11.11.5561**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 20 November 2014

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**  
**NIK. 190302098**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN DAN PERANCANGAN APLIKASI E-KATALOG PENJUALAN PRODUK PADA TOKO ANGGUN FASHION SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

**Andi Prasetyo**

**11.11.5561**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 April 2018

#### Susunan Dewan Penguji

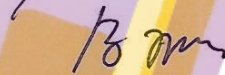
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

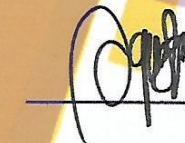
M. Rudyanto Arief, S.T, M.T  
NIK.190302098



Barka Satya, M.Kom  
NIK.190302126



Agus Fatkhurohman, M.Kom  
NIK.190302249



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 Mei 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul “Pembuatan dan Perancangan aplikasi E-Katalog penjualan produk pada toko anggun fashion sebagai media promosi berbasis android” 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, 29 April 2018



Andi Prasetio

NIM. 11.11.5561

## MOTTO

“Yakinlah kau bisa dan kau sudah separuh jalan menuju ke sana.”

-Theodore Roosevelt-

“Jangan pergi mengikuti ke mana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak”

- Ralph Waldo Emerson-

“Kebahagiaan itu bergantung pada dirimu sendiri”

- Aristoteles-



## PERSEMBAHAN

**Assalamuallaikum Wr. Wb**

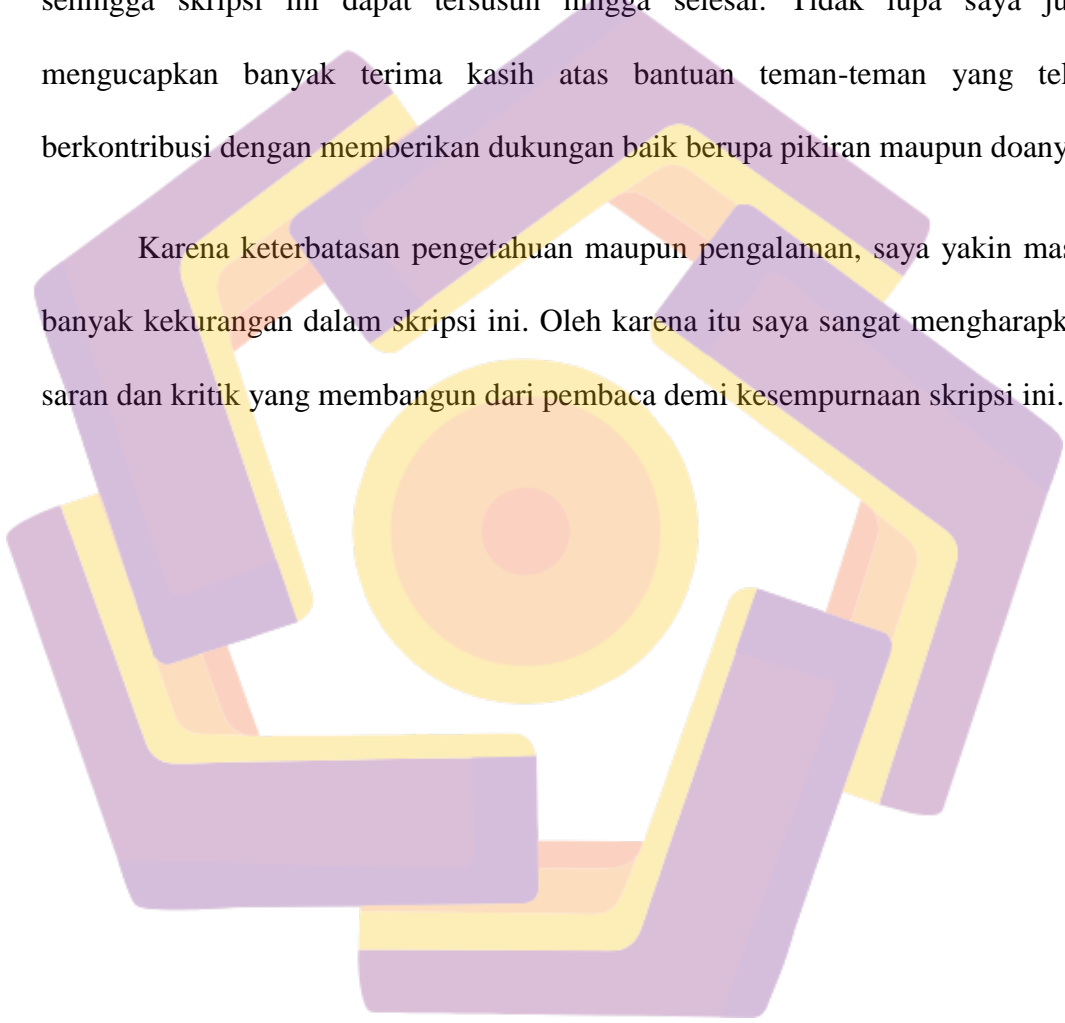
Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT yang maha asyik. Atas kejutan kejutan di luar nalar otak awam saya
2. Kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, yang merupakan tauladan bagi umat.
3. Kedua orang tua saya, Pardi dan Muji Rahayu yang sangat saya cintai karena do'a yang tak pernah terputus selalu memberi saya semangat dan kekuatan
4. Dosen Pembimbing, Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M, terimakasih atas bimbingan-nya sehingga saya bisa segera menyelesaikan Skripsi, terutama pada masukan, kritik dan saran yang diberikan.
5. Teman-teman S1-T1-13, yang saya cintai dan banggakan karena support dan semangat yang diberikan
6. Dan kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi saya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa saya juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan teman-teman yang telah berkontribusi dengan memberikan dukungan baik berupa pikiran maupun doanya.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman, saya yakin masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.



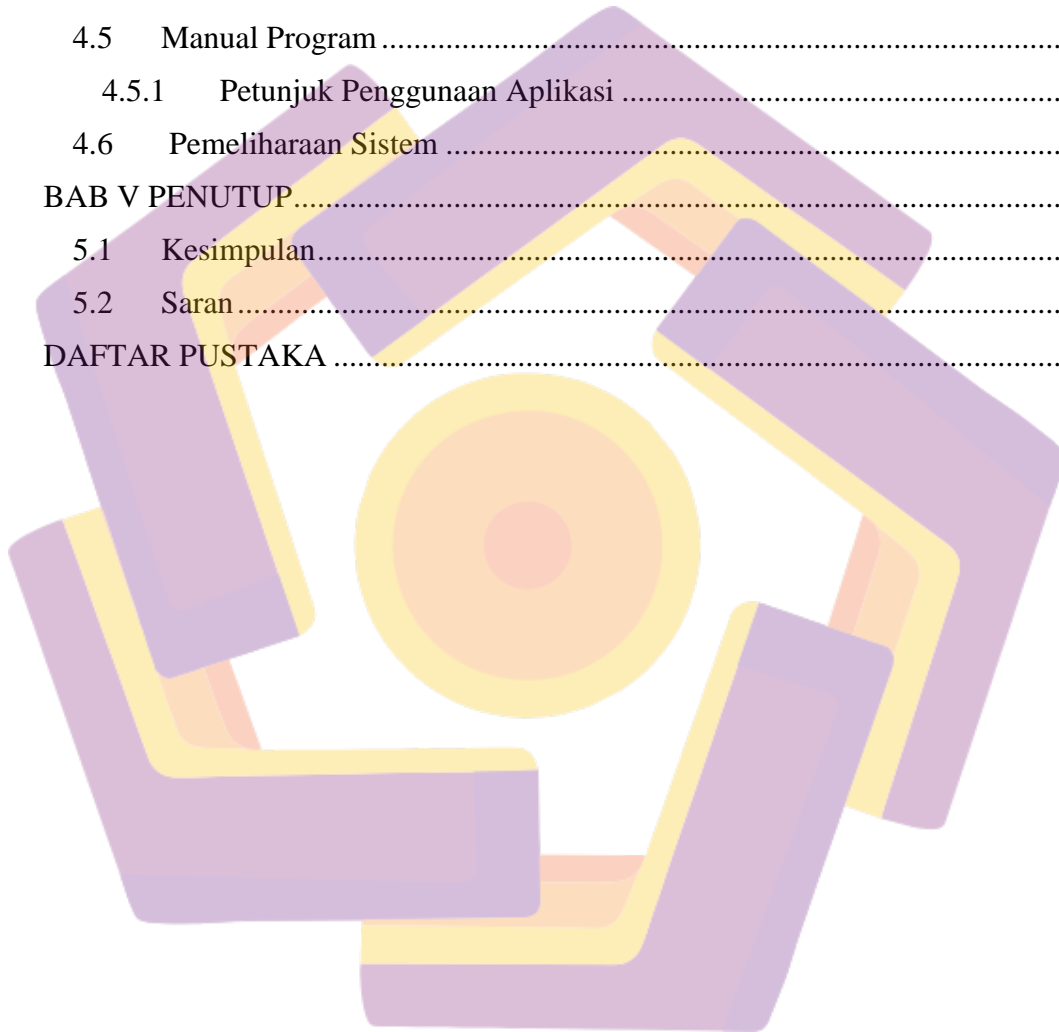
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Katalog .....	9
2.2.2 E-katalog .....	10
2.2.3 Android .....	10
2.2.4 Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) .	11



2.2.5	UML (Unified Modeling Language).....	14
2.3	Metode Analisis.....	20
2.3.1	SDLC (Systems Development Life Cycle) .....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	26
3.1.2	Visi dan Misi <i>Anggun Fashion</i> .....	26
3.1.3	Deskripsi Jabatan <i>Anggun Fashion</i> .....	28
3.2	Analisis Sistem.....	29
3.2.1	Analisis SWOT .....	29
3.3	Analisis Kebutuhan .....	32
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	32
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	33
3.3.3	Kebutuhan Informasi.....	35
3.4	Analisis Kelayakan.....	35
3.4.1	Kelayakan Hukum.....	35
3.4.2	Kelayakan Teknologi .....	36
3.4.3	Kelayakan Operasional .....	36
3.5	Perancangan Sistem (Perancangan Aplikasi).....	36
3.5.1	Rancangan Proses.....	37
3.5.2	Rancangan form/interface .....	42
3.5.3	Struktur Database .....	45
3.5.4	Relasi Antar Tabel.....	48
3.5.5	Rancangan Struktur Menu Aplikasi .....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		51
4.1	Implementasi .....	51
4.1.1	Implementasi Basis Data dan Tabel.....	51
4.1.2	Implementasi Antarmuka .....	56
4.2	Pembahasan Kode Program.....	63
4.2.1	MainActivity.Java .....	63
4.2.2	CatagoryAdapter.Java .....	64
4.3.3	DetailActivity.Java.....	65

4.3.4	InfoActivty.Java .....	67
4.3.5	DB.helper .....	68
4.3	Pengujian Sistem .....	68
4.3.1	Black Box Testing.....	69
4.4	Instalasi Program di <i>Smartphone</i> Android .....	71
4.4.1	Instalasi Manual .....	71
4.5	Manual Program .....	76
4.5.1	Petunjuk Penggunaan Aplikasi .....	76
4.6	Pemeliharaan Sistem .....	76
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....		80



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti .....	8
Tabel 2.2 Tabel SWOT .....	13
Tabel 2.3 Notasi Use Case Diagram.....	15
Tabel 2.4 Notasi Use Case Diagram .....	16
Tabel 2.5 Activity Diagram .....	17
Tabel 2.6 Notasi Class Diagram .....	18
Tabel 2.7 Notasi Class Diagram.....	19
Tabel 2.8 Notasi Sequence Diagram .....	20
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 Analisis SWOT .....	32
Tabel 3.3 Perancangan Tabel Category.....	46
Tabel 3.4 Perancangan Tabel Product .....	46
Tabel 3.5 Perancangan Tabel Promo.....	47
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Favorite .....	48
Tabel 4.1 Testing Masuk aplikasi .....	68
Tabel 4.2 Testing Menu Utama .....	68
Tabel 4.3 Testing Menu Produk .....	69
Tabel 4.4 Testing Detail Produk .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode Waterfall .....	23
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Anggun Fashion.....	27
Gambar 3.2 Use Case Diagram .....	38
Gambar 3.3 Diagram Activity .....	39
Gambar 3.4 Class Diagram .....	40
Gambar 3.5 Sequence Diagram .....	41
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Utama .....	42
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Daftar Produk.....	43
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Deskripsi Produk.....	44
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Tentang toko .....	44
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Deskripsi Produk.....	45
Gambar 3.11 Relasi Antar Tabel .....	48
Gambar 3.12 Rancangan Struktur Menu Aplikasi .....	49
Gambar 4.1 Struktur Database Tabel Category.....	51
Gambar 4.2 Struktur Database Tabel Produk .....	52
Gambar 4.3 Struktur Database Tabel Promo .....	52
Gambar 4.4 Struktur Database Favorite .....	53
Gambar 4.5 Tabel Data Category .....	53
Gambar 4.6 Tabel Data Produk .....	54
Gambar 4.7 Tabel Data Promo .....	54
Gambar 4.8 Tabel Data Favorite .....	55
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Menu Produk.....	56

Gambar 4.11 Implementasi Tampilan Detail Produk .....	57
Gambar 4.12 Implementasi Tampilan Promo .....	58
Gambar 4.13 Implementasi Tampilan Halaman Favorit.....	59
Gambar 4.14 Implementasi Tampilan Tentang toko.....	60
Gambar 4.15 Implementasi Tampilan Chat .....	61
Gambar 4.16 Kode Pemanggilan Katagori .....	62
Gambar 4.17 Kode Pemanggilan Fitur Search .....	63
Gambar 4.18 Kode Java CategoryAdapater.java .....	64
Gambar 4.19 Kode Pemanggilan Detail Produk .....	65
Gambar 4.20 Kode Pemanggilan Fitur Favorit .....	65
Gambar 4.21 Kode Pemanggilan Fitur Chat .....	66
Gambar 4.22 Kode Java InfoActivty.Java .....	66
Gambar 4.23 kode java db.helper .....	67
Gambar 4.24 Penyimpanan Aplikasi .....	70
Gambar 4.25 Install Program Aplikasi .....	71
Gambar 4.26 Loading instalasi aplikasi.....	72
Gambar 4.27 Aplikasi Berhasil Terinstal .....	73

## INTISARI

Anggun Fashion adalah salah satu pakaian toko di Yogyakarta. Dalam kegiatan usaha Anggun Fashion memasarkan produknya melalui penjualan offline, selama ini pembeli yang ingin melihat produk yang dijual pada toko harus datang ke toko untuk melihat langsung barangnya, sistem pemasaran yang menggunakan brosur dan spanduk dinilai mengelurakan budget yang besar dan tidak efisien..

Pada Skripsi ini, akan dicoba membuat sebuah aplikasi E-katalog yang dapat memudahkan konsumen untuk melihat lihat produk yang ingin dibeli tanpa langsung datang ke toko Anggun fashion, menggunakan metode pengembangan SDLC, metode perancangan model proses menggunakan model UML, perancangan database, perancangan interface dan relasi antar table

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk Android App “Katalog Anggun Fashion” yang berisi informasi barang yang dijual pada toko anggun fashion disertai dengan harga, gambar, dan deskripsi produk

**Kata Kunci :** E-Katalog, Toko offlline, *Android Mobile*, perancangan dan konsumen

## ABSTRACT

Anggun Fashion is one of the clothing store in Yogyakarta. In the business, Anggun Fashion market their products through offline sales, so far the buyers who want to see the products in the store must come to the store to see the product directly, marketing system using brochures and banners are assessed large budget and inefficient budget.

In this thesis report, it will try to create an E-catalog application that can make it easier for consumers to see the products they want to buy without coming directly to Anggun fashion store, using SDLC development method, design process modeling method using UML model, database design, interface design and relationships between tables

The resulting application in the form of Android App "Catalog Anggun Fashion" which contains information of goods sold in the store fashion graceful accompanied by prices, pictures, and product description

**Keyword :** *E-catalog, offline Shop, Android mobile, consumer and design*