

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN JASA FOTO DOKUMENTASI
DAN VIDEO SHOOTING PADA STUDIO CITRA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Machtal Nuar Selwa Perdana

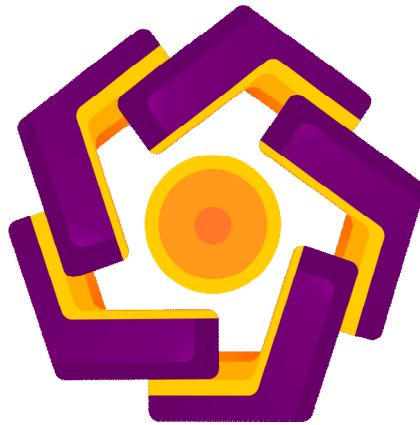
13.11.7299

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN JASA FOTO DOKUMENTASI
DAN VIDEO SHOOTING PADA STUDIO CITRA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Machtal Nuar Selwa Perdana

13.11.7299

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN JASA FOTO DOKUMENTASI DAN VIDEO SHOOTING PADA STUDIO CITRA BERBASIS ANDROID


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Machtal Nuar Selwa Perdana

13.11.7299

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN JASA FOTO DOKUMENTASI
DAN VIDEO SHOOTING PADA STUDIO CITRA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Machta Nuar Selwa Perdana

13.11.7299

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

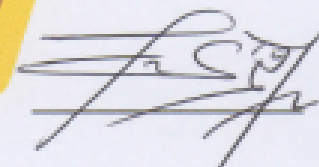

Nama Penguji

Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109

Windha Mega Pradna D, M.Kom
NIK. 190302185

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

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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, 8 Juni 2017



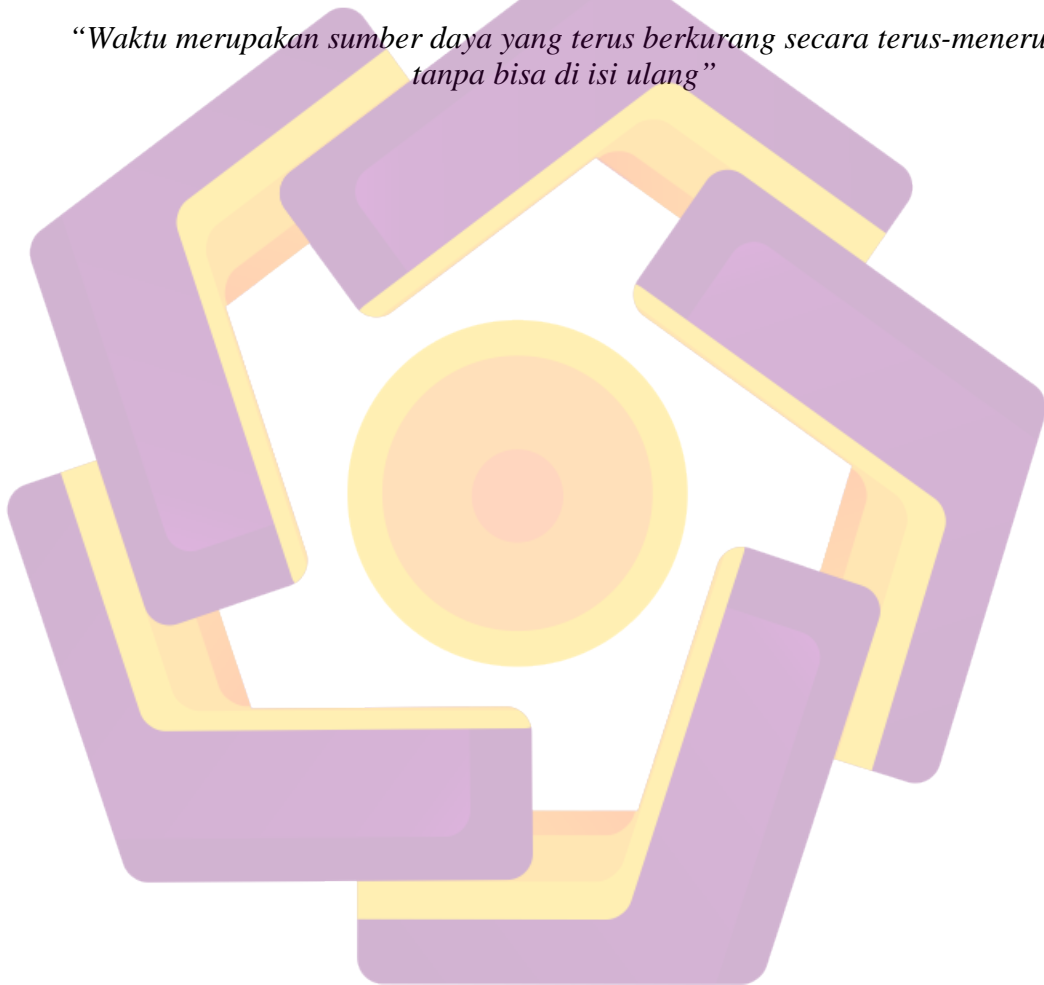
Machtal Nuar Selwa Perdana
NIM. 13.11.7299

MOTTO

“Musuhmu sebenarnya adalah dinding yang ada dalam dirimu, runtuhkan dinding-dinding yang membatasi kemampuanmu itu!”

“Yang kau sesali adalah yang tak kau lakukan”

“Waktu merupakan sumber daya yang terus berkurang secara terus-menerus tanpa bisa di isi ulang”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah memberikan limpahan rahmat serta petunjuknya sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan dengan lancar, penelitian ini penulis persembahkan kepada :

1. Terima kasih kepada kedua orangtuaku yang telah percaya dan mendukung saya untuk memilih jurusan kuliah yang saya inginkan, sehingga saya bisa menimba ilmu di kampus tercinta ini Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta seluruh keluarga saya yang memberikan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini. Inilah yang ingin saya tunjukkan kepada kalian apa yang saya inginkan untuk menggapai cita-citaku.
2. Ibu Windha selaku dosen pembimbing yang sabar dalam membimbing saya serta sarannya yang membuat penelitian ini menjadi lebih baik.
3. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk website stackoverflow.com, www.simplifiedcoding.net, dan www.androidhive.info yang telah menjadi tempat untuk referensi dan menjawab semua permasalahan yang ada pada project skripsi saya.
4. Terima kasih kepada group band Linkin Park dan Papa Roach yang pada album terbarunya yang rilis bulan Mei 2017 telah menciptakan lagu-lagu yang pas untuk dijadikan motivasi terutama yang berjudul *Heavy* dan *Help* sehingga skripsi ini bisa segera terselesaikan. *You are rock, guys !*
5. Bapak Gatot selaku pemilik kos saya yang secara murah hati menyediakan tempat bagi saya untuk bernaung selama menempuh kuliah di Yogyakarta ini, dan terima kasih juga untuk para penghuninya yang menjadi teman seperjuangan kejadian-kejadian kelam yang telah kita lalui sejak awal tinggal disini, haha!
6. Tidak lupa kepada seluruh teman-teman kelas 13-S1TI-08 yang ramah, kocak, dan membantu selama proses menyelesaikan mata kuliah. Terima kasih semua!

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembuatan Aplikasi Pemesanan Jasa Foto Dokumentasi dan Video Shooting Pada Studio Citra Berbasis Android" dengan baik.

Penulis menyadari bahwa proses menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung dan tanpa adanya mereka, penyelesaian skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

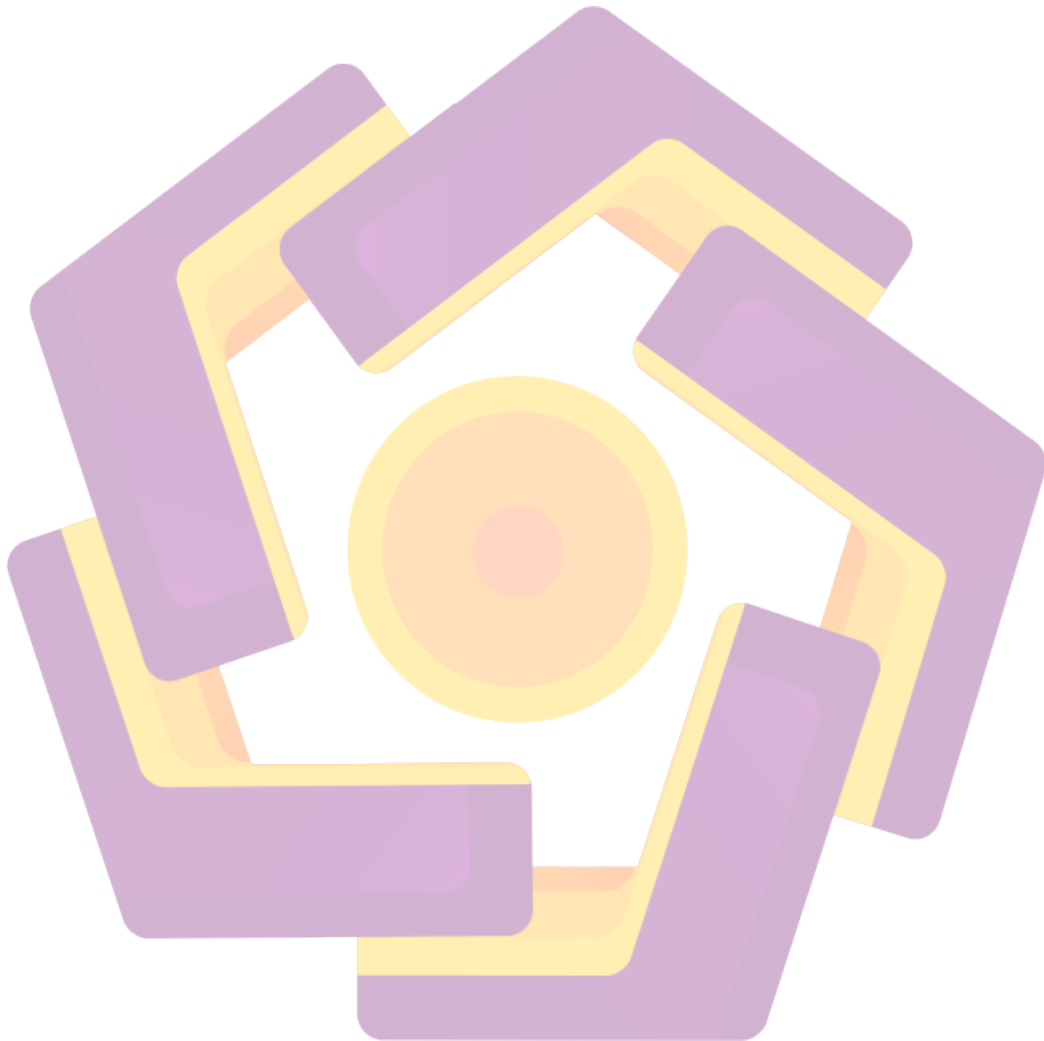
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si. MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer pada Program Studi Informatika S1.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku dosen yang membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Tim penguji, dosen, dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga saya yang telah memberikan motivasi serta mendoakan akan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Penulis juga meminta maaf apabila terdapat kekurangan ataupun kesalahan dalam penelitian ini. Terima kasih.

Yogyakarta, 8 Juni 2017
Penulis,

Machtal Nuar Selwa Perdana
NIM. 13.11.7299



DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	iError! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	34
2.1 Tinjauan Pustaka	34
2.2 Dasar Teori.....	36

2.2.1 Sistem Operasi Android	36
2.2.2 Sejarah Android	38
2.2.3 Arsitektur Android	40
2.2.4 Aplikasi Android.....	42
2.3 Metode Perancangan Sistem dan Database.....	44
2.3.1 Unified Modelling Language.....	44
2.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	52
2.4 Teori Analisis SWOT	54
2.5 Bahasa Pemrograman yang digunakan.....	55
2.5.1 Java.....	55
2.5.2 Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek	56
2.6 Perangkat Lunak yang digunakan	57
2.6.1 Android Studio.....	57
2.6.2 Java Development Kit	58
2.6.3 Android SDK.....	58
2.6.4 Firebase	58
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	8
3.1 Studio Citra Multimedia	8
3.2 Analisis Sistem Dengan SWOT	8
3.3 Identifikasi Masalah	10
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	11
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	11
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	12
3.5 Permodelan Perancangan Sistem.....	14
3.5.1 Use Case	14

3.5.2. Activity Diagram.....	27
3.5.3. Class Diagram.....	32
3.5.4. Sequence Diagram	40
3.6 Perancangan Database	42
3.6.1. Rancangan ERD(Entity Relation Diagram)	42
3.6.2. Struktur Schema Database.....	43
3.7. Perancangan Antarmuka	43
3.7.1. Antarmuka Olah Data.....	43
3.7.2. Antarmuka Laporan	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi Database	48
4.2 Implementasi Antar Muka	52
4.2.1 Antar muka aplikasi Pelanggan	52
4.2.2 Antar muka aplikasi Admin.....	60
4.3 Pembahasan Listing Program.....	68
4.3.1 Aplikasi Pelanggan	68
4.3.2 Aplikasi Admin.....	71
4.4 Testing Program	75
4.4.1 White Box Testing	75
4.4.2 Black Box Testing.....	76
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya	35
Tabel 2.2 Konsep dasar UML	45
Tabel 2.3 Simbol Use Case	47
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram.....	48
Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram.....	49
Tabel 2.6 Simbol Diagram Aktifitas.....	50
Tabel 2.7 Simbol ERD	54
Tabel 3.1 Analisis SWOT	9
Tabel 3.2 Skenario Use Case Pemesanan	15
Tabel 3.3 Skenario Use Case Admin melihat pesanan	16
Tabel 3.4 Skenario Use Case Admin menerima pesanan	17
Tabel 3.5 Skenario Use Case Admin menolak pesanan.....	18
Tabel 3.6 Skenario Use Case Admin Mengubah detail pesanan yang akan diterima	19
Tabel 3.7 Skenario Use Case Admin mengunggah paket jasa	20
Tabel 3.8 Skenario Use Case Admin mengedit paket jasa.....	21
Tabel 3.9 Skenario Use Case Admin menghapus paket jasa	22
Tabel 3.10 Skenario Use Case Admin melakukan unggah foto.....	22
Tabel 3.11 Skenario Use Case Pelanggan melihat galeri foto	24
Tabel 3.12 Melihat galeri foto	24
Tabel 3.13 Skenario Use Case Pelanggan melihat info detail pesanan	25
Tabel 3.14 Use Case Skenaria Membuka Halaman Tentang	26
Tabel 4.1 Uji coba membuka aplikasi Pesan Citra	77
Tabel 4.2 Uji coba proses pendaftaran akun	78
Tabel 4.3 Uji coba proses pemesanan.....	79
Tabel 4.4 Uji coba menu Galery Photo.....	81
Tabel 4.5 Uji coba menu Galery Video	82
Tabel 4.6 Uji coba membuka menu Tentang	83

Tabel 4.7 Uji coba menerima pesanan.....	84
Tabel 4.8 Uji coba unggah foto	85
Tabel 4.9 Uji coba membuka Daftar Pesanan	86
Tabel 4.10 Uji coba menambahkan paket jasa oleh admin.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur pada Android.....	40
Gambar 3.1 Diagram Use Case	14
Gambar 3.2 Diagram Activity Pemesanan.....	27
Gambar 3.3 Diagram Activity Galeri Foto	28
Gambar 3.4 Diagram Activity Galeri Video	29
Gambar 3.5 Diagram Activity halaman Tentang.....	30
Gambar 3.6 Diagram Activity halaman Paket Jasa	31
Gambar 3.7 Class Diagram Login Pelanggan	32
Gambar 3.8 Diagram Class Pesanan.....	33
Gambar 3.9 Diagram Class Photo	34
Gambar 3.10 Diagram Class Video.....	35
Gambar 3.11 Diagram Class Login Admin.....	36
Gambar 3.12 Diagram Class Pesanan.....	37
Gambar 3.13 Diagram Class Photo.....	38
Gambar 3.14 Diagram Class Video	39
Gambar 3.15 Diagram Sequence Pemesanan.....	40
Gambar 3.16 Diagram Sequence Foto	41
Gambar 3.17 Diagram Sequence Video.....	41
Gambar 3.18 Diagram ERD	42
Gambar 3.19 Struktur Database.....	43
Gambar 3.20 Input Detail Pesanan	43
Gambar 3.21 Input Paket Jasa	44
Gambar 3.22 Edit Detail Pesanan.....	44
Gambar 3.23 Tanggal Yang Sudah Dipesan	45
Gambar 3.24 Laporan Pesanan Masuk	45
Gambar 3.25 Detail Pesanan Masuk.....	46
Gambar 3.26 Daftar Pekerjaan	46
Gambar 3.27 Laporan Konfirmasi Pesan	47

Gambar 4.1 Membuat projek baru pada Firebase.....	48
Gambar 4.2 Menu untuk menggunakan fitur-fitur Firebase melalui Android Studio	49
Gambar 4.3 Struktur schema admin	49
Gambar 4.4 Struktur schema jasa.....	50
Gambar 4.5 Struktur schema pelanggan	50
Gambar 4.6 Struktur schema pesanan.....	51
Gambar 4.7 Struktur schema photos.....	52
Gambar 4.8 Tampilan antar muka Splashscreen	53
Gambar 4.9 Halaman daftar pelanggan.....	53
Gambar 4.10 Halaman login pelanggan.....	54
Gambar 4.11 Halaman lupa password	54
Gambar 4.12 Halaman profil.....	55
Gambar 4.13 Tampilan navigasi menu	55
Gambar 4.14 Halaman utama pelanggan	56
Gambar 4.15 Halaman detail pesanan	57
Gambar 4.16 Halaman pesan.....	57
Gambar 4.17 Halaman daftar paket jasa foto.....	58
Gambar 4.18 Halaman galery photo.....	58
Gambar 4.19 Halaman galery video	59
Gambar 4.20 Halaman tentang	60
Gambar 4.21 Tampilan splashscreen	60
Gambar 4.22 Halaman login	61
Gambar 4.23 Halaman lupa password	62
Gambar 4.24 Halaman utama admin	62
Gambar 4.25 Halaman detail pesanan	63
Gambar 4.26 Halaman edit pesanan	64
Gambar 4.27 Halaman daftar pesanan yang belum diolah	64
Gambar 4.28 Halaman Tambahkan Foto	65
Gambar 4.29 Halaman galery foto.....	66
Gambar 4.30 Halaman Gallery Video	67

Gambar 4.31 Halaman pengaturan akun.....	67
Gambar 4.32 Tampilan navigasi menu	68
Gambar 4.33 Method untuk menampilkan list tanggal yang sudah dipesan.....	69
Gambar 4.34 Method pada Halaman Pesan untuk mengambil data pesanan.....	70
Gambar 4.35 Method untuk mengirim pesanan ke database	71
Gambar 4.36 Method untuk menampilkan pesanan yang sudah diterima	72
Gambar 4.37 Method yang menampilkan daftar pesanan yang belum diolah.....	73
Gambar 4.38 Method untuk mengubah status pesanan menjadi diterima	73
Gambar 4.39 Method untuk menghapus pesanan.....	74
Gambar 4.40 Method untuk membuka halaman Edit Pesanan	74
Gambar 4.41 Contoh koding untuk mengatasi output yang tidak sesuai.....	76
Gambar 4.42 Uji coba membuka aplikasi Pesan Citra	78
Gambar 4.43 Uji coba proses pendaftaran pelanggan	79
Gambar 4.44 Uji coba proses pemesanan	81
Gambar 4.45 Uji coba membuka menu Galery Photo	82
Gambar 4.46 Uji coba menampilkan foto dalam fullscreen lalu menggesernya...	82
Gambar 4.47 Uji coba membuka Galery Video	83
Gambar 4.48 Uji coba membuka menu Tentang.....	84
Gambar 4.49 Uji coba menerima pesanan	85
Gambar 4.50 Memasukkan foto yang akan di unggah	86
Gambar 4.51 Uji coba membuka halaman Daftar Pesanan.....	87
Gambar 4.52 Uji coba menambahkan paket jasa	88

INTISARI

Seiring dengan berkembangnya jaman, masyarakat semakin dipermudah oleh kemajuan teknologi yang begitu cepat. Ponsel yang dulu hanya digunakan untuk melakukan komunikasi suara dua arah, sekarang dengan adanya smartphone masyarakat bisa melakukan berbagai macam hal dengannya. Seperti misalnya streaming video dan browsing foto.

Pada Studio Citra Multimedia ada dua cara yang biasa digunakan oleh pelanggan dalam melakukan pemesanan, dengan datang langsung ke studio atau mengkomunikasikan pesannya lewat ponsel. Akan tetapi, pesan melalui ponsel membuat pelanggan tidak bisa mengetahui tanggal yang belum di pesan dan untuk melihat contoh karya yang telah dihasilkan harus datang langsung ke Studio.

Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki gagasan untuk membuat “Aplikasi Pemesanan Jasa Foto Dokumentasi dan Video Shooting Pada Studio Citra Berbasis Android”. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses pemesanan jasa pada Studio Citra. Pada aplikasi ini nantinya pelanggan dapat memantau jadwal pesanan dan melihat portofolio dalam bentuk galeri. Pihak Citra Multimedia sebagai admin dapat mengunggah paket jasa serta mengolah pesanan pelanggan yang otomatis masuk pada aplikasinya.

Kata Kunci: Aplikasi Android, jasa pemesanan, *Firebase*.

ABSTRACT

Along with the development of the era, the community is further facilitated by the rapid technological advancement. The phone used to be used only for two-way voice communication, now with the smartphone community can do various things with it Such as video streaming and photo browsing.

In Studio Citra Multimedia there are two ways commonly used by clients in ordering, by coming directly to the studio or communicate the order via mobile phone. However, messages via mobile make the client unable to know the date that has not been in the ordered and to see examples of work that has been produced must come directly to the Studio.

From the above problems, researchers have the idea to create "The Ordering Appliation Service Of Photo Documentation And Video Shooting At Citra Studio Based On The Android". With this application is expected to help the process of ordering services on Studio Citra. In this application later customers can monitor the order schedule and view the portfolio in the form of a gallery. Citra Multimedia as an admin can upload service packages and process customer orders that automatically entered in the application.

Keywords: *Android App, ordering service, Firebase*

