

PERANCANGAN APLIKASI “TEMUSOL” BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Arian Wahyu Dewantara 14.01.3346

Bagaskara Tama Yudha 14.01.3350

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN APLIKASI “TEMUSOL” BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Arian Wahyu Dewantara 14.01.3346

Bagaskara Tama Yudha 14.01.3350

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI TEMUSOL BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arian Wahyu Dewantara 14.01.3346

Bagaskara Tama Yudha 14.01.3350

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 02 Maret 2018

Dosen Pembimbing


AH Mustafa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI "TEMUSOL" BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arian Wahyu Dewantara 14.01.3346

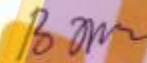
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126



Dony Arivus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI "TEMUSOL" BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagaskara Tama Yudha 14.01.3350

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2018.

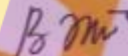
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

Bety Wulansari, M.Kom.
NIK. 190302254

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 10 Maret 2018



Arian Wahyu Dewantara
NIM. 14.01.3346



Bagaskara Tama Yudha .
NIM. 14.01.3350

MOTTO

“Barang siapa berbuat kebaikan mendapat balasan sepuluh kali lipat amalnya. Dan barang siapa berbuat kejahatan dibalaskan seimbang dengan kejahatannya. Mereka sedikit pun tidak dirugikan (dizalimi)”

(QS.Al-An’am:160)

“Sebaik baik kamu adalah yang belajar Al Qur’an dan mengajarkannya”

(HR.Bukhari)

“Lebih baik bertempur dan kalah daripada tidak pernah bertempur sama sekali”

(Arthur Hugh Clough)

“Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, ”Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah(nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat berat.””

(QS.Ibrahim 07)

“Bersabar bukan berarti pasrah namun bersabar adalah mengambil tindakan disaat yang tepat”.

(Arian Wahyu Dewantara - 2018)

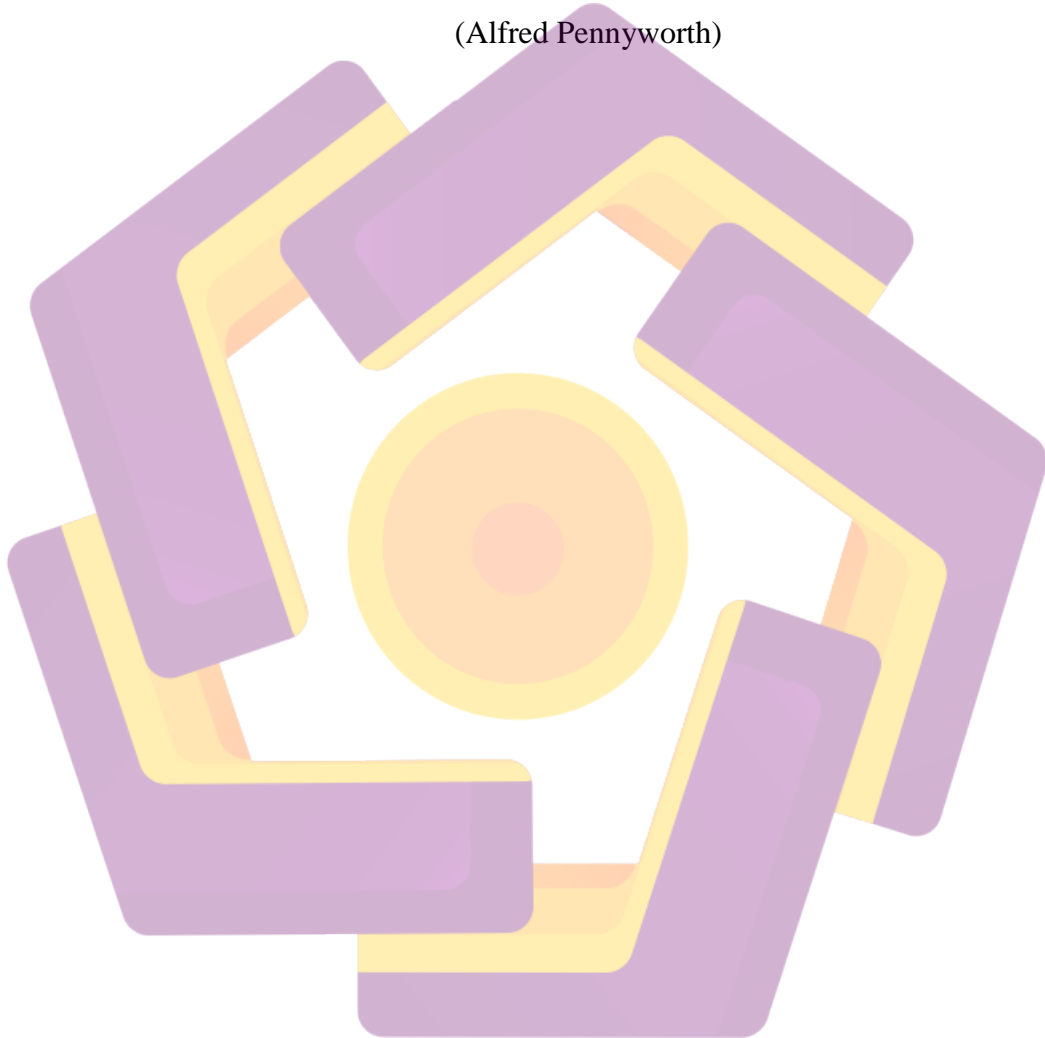
MOTTO

“Lakukan kebaikan ,maka hal baik lain akan hadir dalam kehidupan kita ”

(Bagaskara Tama Yudha - 2018)

“Why do we fall? So we can learn to pick ourself up”

(Alfred Pennyworth)



PERSEMBAHAAN

Puji syukur kami panjatkan Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai.

Naskah ini kami persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu atas dukungan penuh yang berupa moril dan materi, dukungan doa. Semua yang telah saya kerjakan tidak bisa menjadi seperti jika bukan atas ridho orang tua.
2. Adikku yang selalu menemani jika suntuk.
3. Pak Ali Mustopa, M.Kom selaku pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan saat pembuatan tugas akhir ini.
4. Bagas selaku partner dalam pembuatan tugas akhir ini dan sebagai teman pusing dan sharing.
5. Mas Rizal yang membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Teman-teman konter Tama Cell yang selalu membuat suasana menyenangkan jika proses pengerjaan di konternya Bagas.
7. Teman-teman kost Riki.
8. Chesa yang selalu membantu dengan informasinya.
9. Rizqi dan keluarga yang selalu menyediakan tempat untuk kami saat mengerjakan tugas akhir ini dan ikut membantu dalam penyusunan naskah.
10. Teman-teman 14 D3TI 01 terutama kelompok kost Riki
11. Dan semua yang membantu dan terlibat dalam pembuatan tugas akhir ini.

TERIMAKASIH

PERSEMBAHAAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Temusol Berbasis Android”.

Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Tugas akhir ini kepada :

1. Ayahanda Maryudi dan Ibunda Tina Marlina Pertamasari tercinta, terimakasih atas segala doa, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk anakmu ini.
2. Adik saya Revangga Azhar Pahlefi dan Yudha Tira Pamungkas yang selalu membuat saya semangat demi menjadi contoh yang baik.
3. Seluruh Keluarga Besar yang selalu mendoakan dan mendukung saya.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom. selaku pembimbing tugas akhir yang telah berikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Arian selaku partner terbaik saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Keluarga besar Exa Group Yogyakarta dan Tama Cell yang selalu memberikan dukungan moril serta motivasi kepada saya untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Anisa Hakim Rajnanda yang selalu memberikan motivasi lebih dalam pengerjaan Tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah menjadi keluarga, terimakasih atas segala doa dan dukungannya semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya,

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI “TEMUSOL” BERBASIS ANDROID” dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang dikarenakan keterbatasan penulis.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan jenjang Diploma Tiga(D3) jurusan Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pembuatan tugas akhir ini, tentu penulis mendapatkan banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syahfrizal, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.

5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Akhir kata semoga pembuatan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan. Khususnya dalam bidang pembuatan aplikasi baik *mobile* maupun *media* lain.

Yogyakarta, 08 Maret 2018

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
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
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan data	5
1.6.2 Metode pembuatan sistem	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Sistem Operasi Android	9

2.2.1 Pengertian Android.....	9
2.2.2 Sejarah Android.....	9
2.2.3 Versi Android	10
2.2.4 Fitur Android	11
2.3 Aplikasi Mobile	12
2.4 Konsep Pemodelan Sistem.....	12
2.4.1 UML (Unified Modeling Language).....	12
2.4.2 Usecase	13
2.4.3 Diagram Aktivitas	15
2.4.4 Diagram Kelas	16
2.4.5 Sequence Diagram.....	20
2.5 Software yang Digunakan	21
2.5.1 Sublime Text	21
2.5.2 Android Studio	21
2.5.3 XAMPP	22
2.5.4 POSTMAN.....	22
2.5.5 OneSignal	23
2.5.6 Draw.io	23
BAB III TINJAUAN UMUM.....	24
3.1 Analisis Sistem.....	24
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.2.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	27

3.2.5 Analisis Kebutuhan Keamanan	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Rancangan Sistem yang akan dibangun	29
4.1.1 <i>Usecase Diagram</i>	29
4.1.2 <i>Activity Diagram</i>	32
4.1.3 <i>Class Diagram</i>	47
4.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	49
4.2 Perancangan Database	62
4.2.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	62
4.3 Perancangan Antar Muka Pengguna	72
4.3.1 Halaman Login	72
4.3.2 Halaman Register User	73
4.3.3 Halaman Register Repairman	73
4.3.4 Halaman User Home	74
4.3.5 Halaman Repairman Home	74
4.3.6 Halaman User Booking	75
4.3.7 Halaman User Booking Detail.....	76
4.3.8 Halaman User Tab History Subtab Permintaan.....	76
4.3.9 Halaman User Tab History Subtab Transaksi	77
4.3.10 Halaman User Rate repairmen.....	77
4.3.11 Halaman Repairmen Tab Request	78
4.3.12 Halaman Repairmen Approve Booking.....	78
4.3.13 Halaman Repairmen Buat Tagihan.....	79
4.3.14 Halaman Repairmen Review Tagihan	79
4.3.15 Halaman Konfirmasi Transaksi	80

4.3.16	Halaman Repairmen Deadline Message.....	80
4.4	Implementasi Sistem	81
4.5	Implementasi Basis Data	81
4.5.1	Tabel User	82
4.5.2	Tabel Sol.....	82
4.5.3	Tabel Detail_Sol.....	82
4.5.4	Tabel Geosol.....	82
4.5.5	Tabel Req_booking.....	83
4.5.6	Tabel Transaksi.....	83
4.5.7	Tabel konfirmasi_order.....	83
4.5.8	Tabel deadline_message	84
4.5.9	Tabel rating	84
4.6	Implementasi Interface	84
4.6.1	Implementasi Menu Daftar User	85
4.6.2	Implementasi Menu Daftar Repairman	86
4.6.3	Implementasi Halaman Login	87
4.6.4	Implementasi Menu Home User.....	88
4.6.5	Implementasi Menu History User Sub Tab Permintaan.....	89
4.6.6	Implementasi Halaman History User SubTab Transaksi	90
4.6.7	Implementasi Halaman User Booking.....	91
4.6.8	Implementasi Halaman Detail Booking User.....	92
4.6.9	Implementasi Halaman Detail Tagihan	93
4.6.10	Implementasi Halaman Profil User.....	93
4.6.11	Implementasi Halaman HomeRepairman.....	94
4.6.12	Implementasi Halaman Request Repairman.....	95

4.6.13	Implementasi Halaman Detail Booking.....	95
4.6.14	Implementasi Halaman Buat Tagihan.....	96
4.6.15	Implementasi Halaman Review Tagihan.....	97
4.6.16	Implementasi Halaman Konfirmasi Transaksi	97
4.6.17	Implementasi Halaman Rate Repairman	98
4.6.18	Implementasi Halaman Profil Repairman.....	99
4.6.19	Implementasi Halaman Deadline_Message.....	99
4.7	Pengujian Sistem	100
4.7.1	Pengujian <i>Usability</i>	100
4.7.2	Blackbox Testing.....	101
BAB V PENUTUP.....		108
5.1	Kesimpulan.....	108
5.2	Saran Pengembangan	108
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN.....		111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Versi Android.....	10
Tabel 2. 2 Simbol Dalam Usecase	13
Tabel 2. 3 Simbol Dalam Diagram Aktivitas.....	15
Tabel 2. 4 Simbol Diagram Kelas	17
Tabel 2. 5 Simbol Dalam Sequence Diagram	20
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras	26
Tabel 3. 2 Spesifikasi Smartphone.....	26
Tabel 3. 3 Spesifikasi Smartphone Minimal	27
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Lunak	27
Tabel 4. 1 Daftar Actor Use case	30
Tabel 4. 2 Daftar Usecase	30
Tabel 4. 3 Rancangan Tabel User	63
Tabel 4. 4 Rancangan Tabel Sol	64
Tabel 4. 5 Rancangan Tabel Detail Sol.....	65
Tabel 4. 6 Rancangan Tabel GeoSol.....	66
Tabel 4. 7 Rancangan Tabel Detail Booking	66
Tabel 4. 8 Rancangan Tabel Transaksi	68
Tabel 4. 9 Rancangan Tabel Rating	70
Tabel 4. 10 Rancangan Tabel Konfirmasi Order	71
Tabel 4. 11 Rancangan Tabel Detail_Message	71
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Aplikasi.....	101
Tabel 4. 13 Pengujian Tampilan Login.....	102
Tabel 4. 14 Pengujian Tampilan Home Pelanggan.....	102
Tabel 4. 15 Pengujian Form Buat Booking.....	103
Tabel 4. 16 Pengujian Form Detail Booking.	103
Tabel 4. 17 Pengujian Approve Tagihan.....	103
Tabel 4. 18 Pengujian Form Review Tagihan.....	104
Tabel 4. 19 Pengujian Form Rate Repairmen	104
Tabel 4. 20 Pengujian Form Home Repairman.....	105
Tabel 4. 21 Pengujian Form Approve Booking	105
Tabel 4. 22 Pengujian Form Buat Tagihan	106
Tabel 4. 23 Pengujian Form Review Tagihan.....	106
Tabel 4. 24 Pengujian Form Konfirmasi Transaksi.	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Use case.....	29
Gambar 4. 2 Activity Diagram Daftar User.....	32
Gambar 4. 3 Activity Diagram Daftar Repairman.....	33
Gambar 4. 4 Activity Diagram Login User.....	34
Gambar 4. 5 Activity Diagram Login Repairman.....	35
Gambar 4. 6 Activity Diagram Cari Repairman.....	36
Gambar 4. 7 Activity Diagram Booking.....	37
Gambar 4. 8 Activity Diagram Terima Booking.....	38
Gambar 4. 9 Activity Diagram Batal Booking.....	39
Gambar 4. 10 Activity Diagram Tolak Booking.....	40
Gambar 4. 11 Activity Diagram Buat Tagihan.....	41
Gambar 4. 12 Activity diagram Terima Tagihan.....	42
Gambar 4. 13 Activity Diagram Tolak Tagihan.....	43
Gambar 4. 14 Activity Diagram Kirim Koordinat.....	44
Gambar 4. 15 Activity Diagram Kirim Konfirmasi Selesai.....	45
Gambar 4. 16 Activity Diagram Rate Repairman.....	46
Gambar 4. 17 Class Diagram User-1.....	47
Gambar 4. 18 Class Diagram User-2.....	47
Gambar 4. 19 Class Diagram User-3.....	48
Gambar 4. 20 Class Diagram Repairman-1.....	48
Gambar 4. 21 Class Diagram Repairman-2.....	49
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Login.....	49
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Cari Repairman.....	50
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Booking.....	50
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Batal booking.....	51
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Terima Tagihan.....	51
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Tolak Tagihan.....	52
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Lihat Tagihan.....	53
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Rate dan print Invoice.....	54
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Kirim Koordinat.....	55
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Lihat Booking.....	56
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Terima Booking.....	57
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Tolak Booking.....	58
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Buat Tagihan.....	59
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Konfirmasi Selesai.....	60
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Konfirmasi Transaksi.....	61
Gambar 4. 37 Entity Relationship Data.....	62
Gambar 4. 38 Halaman Login.....	73
Gambar 4. 39 Halaman Register User.....	73
Gambar 4. 40 Halaman Register Repairman.....	74
Gambar 4. 41 Halaman User Home.....	74

Gambar 4. 42 Halaman Repariman Home	75
Gambar 4. 43 Halaman User Booking	75
Gambar 4. 44 Halaman Booking Detail	76
Gambar 4. 45 Halaman Tab History Subtab Permintaan	76
Gambar 4. 46 Halaman User Tab History Subtab Transaksi	77
Gambar 4. 47 Halaman User Rate Repariman	77
Gambar 4. 48 Halaman Repariman Tab Request	78
Gambar 4. 49 Halaman Repairman Approve Booking	78
Gambar 4. 50 Halaman Repariman Buat Tagihan	79
Gambar 4. 51 Halaman Repariman Review Tagihan	79
Gambar 4. 52 Halaman Konfirmasi Transaksi	80
Gambar 4. 53 Halaman Repariman Deadline Message	80
Gambar 4. 54 Pembuatan Database TemuSol	81
Gambar 4. 55 Pembuatan Tabel User	82
Gambar 4. 56 Pembuatan Tabel Sol	82
Gambar 4. 57 Pembuatan Tabel Detail Sol	82
Gambar 4. 58 Pembuatan Tabel Geosol	82
Gambar 4. 59 Pembuatan Tabel Req_Booking	83
Gambar 4. 60 Pembuatan Tabel Transaksi	83
Gambar 4. 61 Pembuatan Tabel konfirmasi_order	83
Gambar 4. 62 Pembuatan Tabel deadline_message	84
Gambar 4. 63 Pembuatan Tabel Rating	84
Gambar 4. 64 Implementasi Halaman Daftar User	85
Gambar 4. 65 Implementasi Halaman Daftar Repairman	86
Gambar 4. 66 Implementasi Halaman Daftar Repairman	86
Gambar 4. 67 Implementasi Halaman Login	87
Gambar 4. 68 Implementasi Halaman Home User	88
Gambar 4. 69 Halaman History User Sub Tab Permintaan	89
Gambar 4. 70 Implementasi Halaman History Sub Tab Transaksi	90
Gambar 4. 71 Implementasi Halaman User Booking	91
Gambar 4. 72 Implementasi Halaman Detail Booking User	92
Gambar 4. 73 Halaman Detail Tagihan	93
Gambar 4. 74 Implementasi Halaman Profil User	94
Gambar 4. 75 Implementasi Halaman Home Repairman	95
Gambar 4. 76 Implementasi Halaman Request Repairman	95
Gambar 4. 77 Implementasi Halaman Detail Booking	96
Gambar 4. 78 Implementasi Halaman Buat Tagihan	97
Gambar 4. 79 Implementasi Halaman Review Tagihan	97
Gambar 4. 80 Implementasi Halaman Konfirmasi Transaksi	98
Gambar 4. 81 Implementasi Halaman Rate Repairman	99
Gambar 4. 82 Implementasi Halaman Profil Repairman	99
Gambar 4. 83 Implementasi Halaman Deadline_Message	100

INTISARI

Sepatu merupakan salah satu kebutuhan utama dan merupakan barang yang sangat sering digunakan oleh masyarakat untuk berbagai macam kegiatan. Namun karena sering digunakan maka kualitas sepatu akan menurun dan akhirnya rusak. Sebagian masyarakat akan membawa sepatu rusak tersebut ke tukang reparasi sepatu atau tukang sol sepatu, namun kebanyakan masyarakat akan bingung dan tidak mengetahui dimana tempat tukang reparasi sepatu tersebut. Walaupun sekarang tukang reparasi sepatu mempunyai inisiatif berkeliling ke tempat yang berbeda namun masyarakat tetap sulit untuk menemui tukang sol sepatu tersebut.

Dari permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk menciptakan suatu aplikasi berbasis android, yang di dalamnya memiliki fungsi yaitu mempertemukan antara tukang reparasi sepatu dengan pelanggan dan memberi informasi dimana letak tukang reparasi sepatu disekitar pelanggan. Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Waterfall.

Aplikasi ini nantinya dapat memudahkan tukang reparasi sepatu dalam mencari pelanggan dan mempermudah pelanggan dalam mencari tukang reparasi sepatu baik dipanggil atau mendatangi tempat reparasi sepatu terdekat hanya dengan smartphone dan terhubung ke internet.

Keyword: sepatu, tukang reparasi sepatu, pelanggan, aplikasi android

ABSTRACT

Shoes are one of the main needs and the things are very often used by people for various activities. However, due to frequent use, the quality of the shoes will decrease and eventually broken. Most people will take the broken shoes to a shoe repairman or cobbler, but most people will be confused and not know where the place cobbler. Although now cobbler had the initiative around to different places but people still find it difficult to meet the cobbler.

From these problems led the idea to create a Android applications, in which has a function that brings the cobbler with customers and provide information where the location of customers around the cobbler. The methodology used in the making of this application is a Waterfall.

This application will be able to facilitate the cobbler in finding customers and easier for customers to search for cobbler either called or visited a nearby shoe soles with just a smartphone and connected to the internet.

Keyword: *Shoes, Cobbler, customers, Android applications*

