

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE RPM MERCH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Adi Suprayetno

12.12.6471

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE RPM MERCH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Adi Suprayetno

12.12.6471

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE RPM MERCH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Suprayetno

12.12.6471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI MOBILE RPM MERCH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Adi Suprayetno

12.12.6471

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2016

KEPUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 30 Agustus 2016



Adi Suprayetno

NIM. 12.12.6471

MOTTO

”Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Mobile RPM Merch Sebagai Media Promosi Berbasis Android”. Pada kesempatan ini tak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mad Sariman dan Ibu Karsiyah, kakak tersayang Retno Setyowati, adik satu-satunya Muhammad Evans Zildjian beserta keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa restu.
2. Segenap dosen dan staff STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama ini.
3. Sahabat-sahabat dalam komunitas metal. Semoga kita semua dapat mencapai kesuksesan Amin.
4. Teruntuk Ghea Pramudita Muninggar, terimakasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan. Semoga Allah senantiasa melindungi kita Aamin.

Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu, yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, bantuan, semangat, dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mobile RPM Merch Sebagai Media Promosi Berbasis Android” dapat terselesaikan. Dalam penyusunan dan penelitian skripsi ini mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Sangat disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2016

Adi Suprayetno

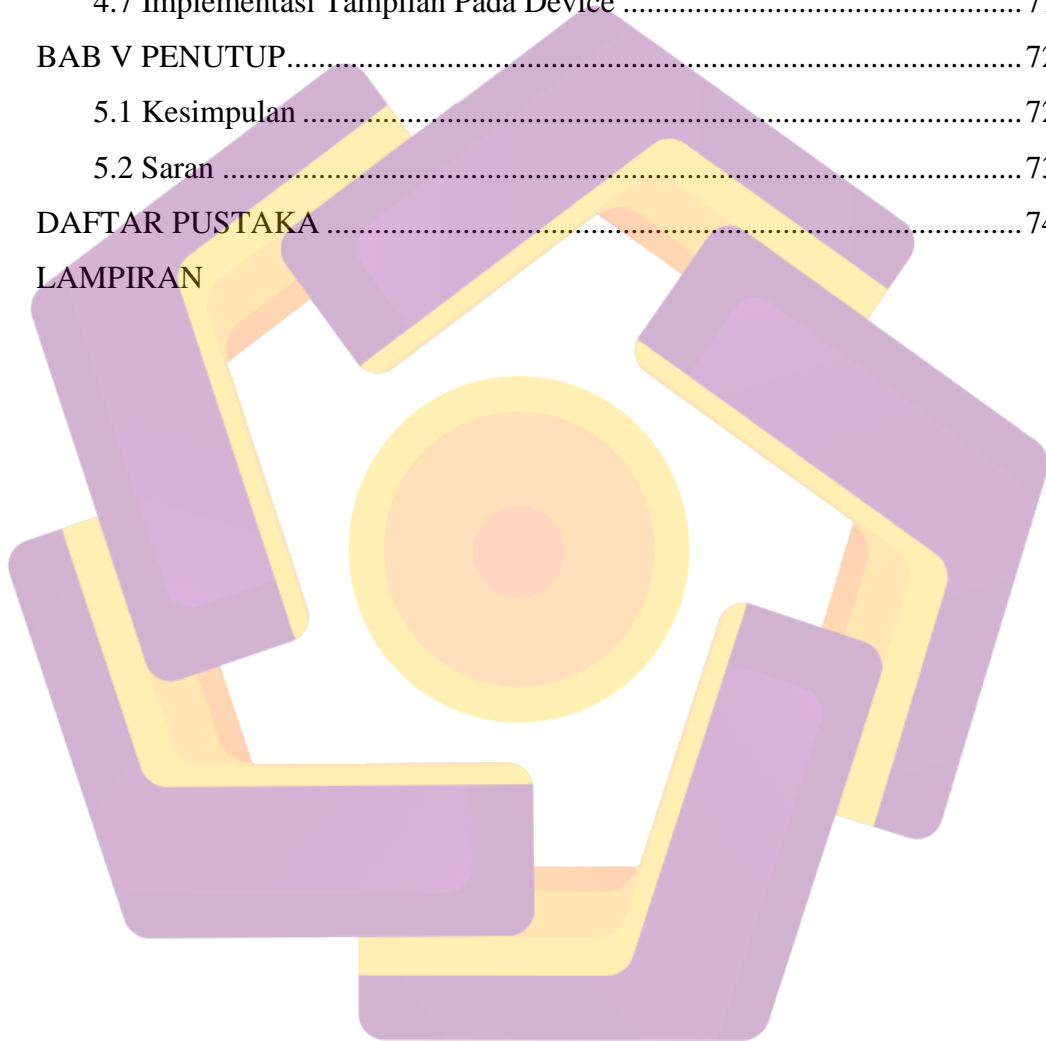
NIM. 12.12.6471

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I 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
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Android	9
2.2.1 Definisi Android.....	9
2.2.2 Sejarah Android.....	9
2.2.3 Arsitektur Android	9
2.2.4 Versi Android.....	11
2.2.5 Fitur Android.....	12
2.3 Komponen Aplikasi Android.....	13

2.4 Konsep Permodelan	14
2.4.1 <i>UML</i>	14
2.4.2 Keunggulan <i>UML</i>	14
2.4.3 <i>Use Case Diagram</i>	15
2.4.4 <i>Activity Diagram</i>	17
2.4.5 <i>Class Diagram</i>	18
2.4.6 <i>Sequence Diagram</i>	21
2.5 Konsep Basis Data	22
2.6 Bahasa Pemrograman	23
2.7 Promosi	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Gambaran Umum	24
3.2 Analisis Sistem	25
3.2.1 Analisis SWOT	25
3.3 Analisis Kebutuhan	27
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	28
3.4 Perancangan	29
3.4.1 <i>UML</i>	30
3.4.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	30
3.4.1.2 <i>Activity Diagram</i>	32
3.4.1.3 <i>Class Diagram</i>	40
3.4.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	41
3.4.2 <i>ERD</i>	48
3.4.3 Relasi Tabel	49
3.4.4 Rancangan Tabel	49
3.4.5 Rancangan Interface	51
3.4.5.1 Halaman Admin	51
3.4.5.2 Halaman User	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Implementasi	62

4.2 Database dan Tabel	62
4.3 Implementasi Program	65
4.4 Kompilasi APK	66
4.5 <i>Black Box Testing</i>	67
4.6 Implementasi Interface.....	69
4.7 Implementasi Tampilan Pada Device	71
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Versi Android.....	11
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2.6 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 3.1 SWOT	26
Tabel 3.2 Rancangan Tabel Admin.....	49
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Produk	50
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Jenis.....	50
Tabel 3.5 Rancangan Tabel Galery	50
Tabel 3.6 Rancangan Tabel Partner	51
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing User</i>	67
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing Admin</i>	68
Tabel 4.3 <i>Implementasi Device</i>	71

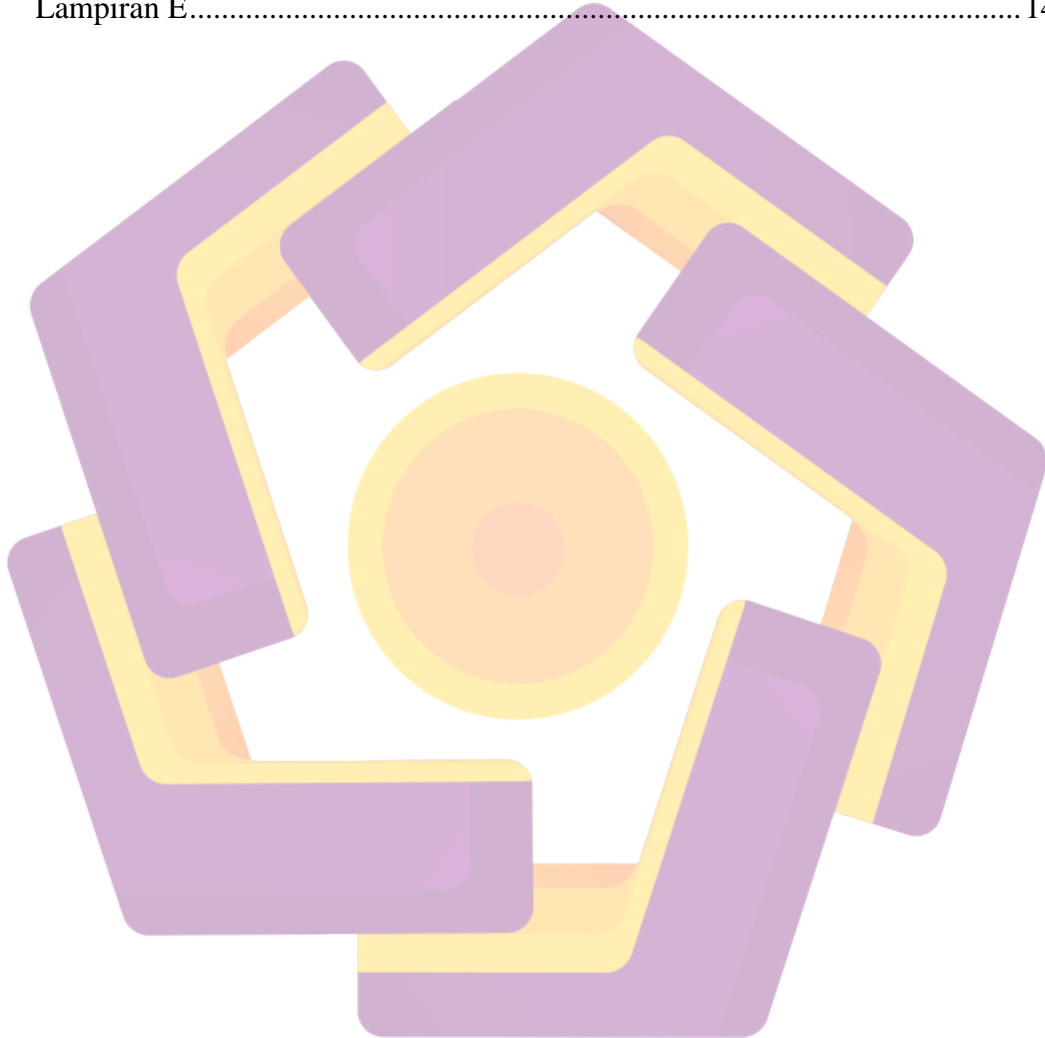
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android	11
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i> Owner	30
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i> Admin	31
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram</i> User.....	31
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Olah Data Admin.....	32
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Olah Data Produk	33
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Olah Data Jenis.....	34
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Olah Data Galery	35
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Olah Data Partner	36
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram</i> Menu Produk	37
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> Menu Galery	38
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram</i> Menu Partner	39
Gambar 3.12	<i>Class Diagram</i> Admin	40
Gambar 3.13	<i>Class Diagram</i> User	41
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Olah Data Admin.....	42
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Olah Data Produk	43
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Olah Data Jenis	43
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram</i> Olah Data Galery	44
Gambar 3.18	<i>Sequence Diagram</i> Olah Data Partner	44
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram</i> Menu Produk	45
Gambar 3.20	<i>Sequence Diagram</i> Menu Galery	46
Gambar 3.21	<i>Sequence Diagram</i> Menu Partner	47
Gambar 3.22	<i>ERD</i>	48
Gambar 3.23	Relasi Tabel.....	49
Gambar 3.24	Halaman Login	51
Gambar 3.25	Halaman Menu Utama	52
Gambar 3.26	Halaman Menu Admin	52
Gambar 3.27	Halaman Olah Data Admin	53
Gambar 3.28	Halaman Menu Produk.....	53
Gambar 3.29	Halaman Olah Data Produk.....	54

Gambar 3.30 Halaman Menu Jenis Produk.....	55
Gambar 3.31 Halaman Olah Data Jenis	55
Gambar 3.32 Halaman Menu Galery	56
Gambar 3.33 Halaman Olah Data Galery	57
Gambar 3.34 Halaman Menu Partner.....	57
Gambar 3.35 Halaman Olah Data Partner.....	58
Gambar 3.36 Halaman Menu Utama	58
Gambar 3.37 Halaman Menu Jenis	59
Gambar 3.38 Halaman Menu Produk.....	59
Gambar 3.39 Halaman Menu Galery	60
Gambar 3.40 Halaman Menu Partner.....	61
Gambar 4.1 Membuat Database	62
Gambar 4.2 Tabel RPM Merch.....	63
Gambar 4.3 Tabel Admin.....	63
Gambar 4.4 Tabel Galery	63
Gambar 4.5 Tabel Jenis.....	64
Gambar 4.6 Tabel Partner	64
Gambar 4.7 Tabel Produk	64
Gambar 4.8 Class Menu Utama User.....	65
Gambar 4.9 Class Menu Login Admin	66
Gambar 4.10 Menu Utama User	69
Gambar 4.11 Menu Login.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	1
Lampiran B.....	5
Lampiran C.....	10
Lampiran D	10
Lampiran E.....	14



INTISARI

Pada era modern seperti ini perkembangan teknologi terjadi sangat cepat sehingga mendorong masyarakat untuk mengikuti perkembangan teknologi. Banyak perusahaan yang menggunakan teknologi sebagai media penjualan ataupun promosi. RPM Merch adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan merchandise metal di jogjakarta. Merchandise yang dijual berupa Kaos, Compact Disk, DVD dan lain sebagainya. Perusahaan ini sudah berdiri sejak 15 Februari 2013 dan sudah mempunyai distributor resmi di Amerika Serikat. RPM Merch ingin memanfaatkan teknologi yang tersedia sekarang untuk meningkatkan brand mereka sehingga semua masyarakat dapat mengetahuinya.

Aplikasi mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan kita untuk berhubungan dengan orang lain menggunakan perlengkapan seperti telpon seluler atau handphone. Dengan menggunakan aplikasi mobile kita dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, penjualan, belajar, promosi dan lain sebagainya. Aplikasi mobile untuk promosi sangat membantu seorang pelaku usaha dalam memasarkan produk nya, di dalam aplikasi mobile ini tidak dibatasi oleh umur.

Hasil dari penelitian ini kita merancang aplikasi berbasis Android. Aplikasi promosi ini berisi daftar barang, galery dan beberapa distributor RPM Merch di Indonesia maupun Luar Negeri.

Kata Kunci: RPM Merch, Promosi, Adroid

ABSTRACT

In this modern era of technological development occurs so rapidly that encourage people to keep up with technology. Many companies are using technology as a medium for sales or promotions. Merch RPM is one of the companies engaged in the sale of merchandise metal in Jogjakarta. Merchandise is sold in the form of T-shirts, Compact Disk, DVD and so forth. This company has been established since February 15, 2013 and already has authorized distributors in the United States. RPM Merch want to take advantage of the technology available today to improve their brand so that all people can know.

The mobile application is an application that allows us to connect with other people using devices such as mobile phones or cell phones. By using our mobile application can easily perform a variety of activities ranging from entertainment, selling, learning, promotion and so forth. Mobile application for promotion was very helpful seorarang businesses in marketing its products, in this mobile application is not limited by age.

The results of this research we are designing Android-based applications. This promotion application contains a list of goods, galleries and some Merch RPM distributor in Indonesia and overseas.

Keyword: RPM Merch, Promotin, Android

