

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
BERJANGKA PADA UD.KURNIA RAHAYU
DI PURBALINGGA BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: UD.Kurnia Rahayu)**

SKRIPSI



disusun oleh

Aka Afen Andiska

12.11.6248

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
BERJANGKA PADA UD.KURNIA RAHAYU
DI PURBALINGGA BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: UD.Kurnia Rahayu)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Aka Afen Andiska

12.11.6248

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
BERJANGKA PADA UD.KURNIA RAHAYU
DI PURBALINGGA BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: UD.Kurnia Rahayu)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aka Afen Andiska

12.11.6248

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2015

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
BERJANGKA PADA UD.KURNIA RAHAYU
DI PURBALINGGA BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: UD.Kurnia Rahayu)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aka Afen Andiska

12.11.6248

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

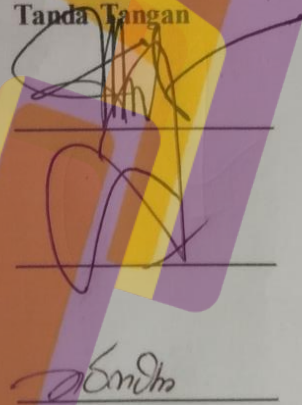
Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Armayah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Windha Mega Pradnya D., M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 6 Agustus 2016



KETUA STMIK 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, 20 Agustus 2016



Aka Afen Andiska

NIM. 12.11.6248

MOTTO

“Man jadda wa jada”

-Aka Afen Andiska

“Hormatilah orang lain, sebagaimana kamu ingin di hormati”

-Aka Afen Andiska

“Lebih baik gagal setelah mencoba, dari pada berdiam diri tanpa kepastian”

-Aka Afen Andiska

“Tidak perlu mengikuti arus, jika itu tidak membuat diri menjadi nyaman”

-Aka Afen Andiska

“Seburuk apapun sebuah masalah yang dihadapi, Allah selalu memberikan jalan keluar”

-Aka Afen Andiska

“Tidak ada mimpi yang menjadi nyata, tanpa tindakan dan doa”

-Aka Afen Andiska

“Don't stop dreaming just because you had a nightmare”

-Aka Afen Andiska

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan jalan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang Tua beserta keluarga saya yang selalu mendoakan dan mendukung penuh atas anaknya dalam menjalani perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan kewajiban ini.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.KOM sebagai pembimbing yang telah membantu saya dari awal sampai akhirnya menyelesaikan skripsi saya. Terima Kasih atas kritik, saran yang membangun sehingga saya dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.
4. Kelas 12-S1TI-08 sebagai keluarga mengarungi 4 tahun di AMIKOM dan pada akhirnya kita bisa menjadi orang sukses nantinya. Terima Kasih atas perjalanan yang kita lewati bersama menuju kesuksesan.
5. Sahabat seperjuangan, Farez, Teguh, Robi, Danar, Ari, Jangkung, Bangun, Hendra, Endri, Rangga, Mas Tomi, Mas Anggoro, Mas Mimin, Mas Irwan, Mas Erlangga, dan semua sahabat saya yang lain. Semoga ALLAH memberi kesuksesan untuk kita semua. Aamiin..
6. Seluruh pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahillobbil'alamin. puji syukur terpanjat ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERJANGKA PADA UD.KURNIA RAHAYU DI PURBALINGGA BERBASIS ANDROID”** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan. salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang Tua beserta keluarga saya yang selalu mendoakan dan mendukung.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.KOM sebagai pembimbing yang telah membantu saya dari awal sampai akhirnya menyelesaikan skripsi saya.
5. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama masa kuliah.

6. Kelas 12-S1TI-08 sebagai keluarga mengarungi 4 tahun di AMIKOM dan pada akhirnya kita bisa menjadi orang sukses nantinya. Terima Kasih atas perjalanan yang kita lewati bersama menuju kesuksesan.

7. Sahabat seperjuangan, Farez, Teguh, Robi, Danar, Ari, Jangkung, Bangun, Hendra, Endri, Rangga, Mas Tomi, Mas Anggoro, Mas Mimin, Mas Irwan, Mas Erlangga, dan semua sahabat saya yang lain. Semoga ALLAH memberi kesuksesan untuk kita semua. Aamiin..

8. Bapak dan Ibu pihak UD.Kurnia Rahayu yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.

9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik dimasa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 Agustus 2016

Penulis

AKA AFEN ANDISKA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xxiii
<i>ABSTRACT</i>	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Wawancara	5
1.6.1.3 <i>Study Literatur</i>	5

1.6.1.4	<i>Browsing</i>	5
1.6.1.5	Metode Pustaka.....	5
1.6.2	Metode Analisis	5
1.6.3	Metode Perancangan.....	6
1.6.4	Pembuatan Aplikasi	6
1.6.5	Uji Coba dan Implementasi sistem	6
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Penjualan Berjangka pada Perusahaan UD.Kurnia Rahayu	10
2.2.2	Penjualan.....	10
2.2.2.1	Konsep Dasar Manajemen Penjualan	10
2.2.2.2	Definisi Ilmu Menjual.....	11
2.2.3	Strategi Fungsional	11
2.2.3.1	Strategi Pemasaran.....	11
2.2.4	<i>Software Development Live Cycle (SDLC)</i>	11
2.2.4.1	<i>Waterfall Model</i>	12
2.2.5	Analisis Sistem.....	14
2.2.5.1	PIECES	14
2.2.5.2	Kebutuhan Sistem	14
2.2.5.3	Kelayakan Sistem	15
2.2.6	Perancangan Sistem	16
2.2.6.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	16
2.2.6.2	Sistem Basisdata	22

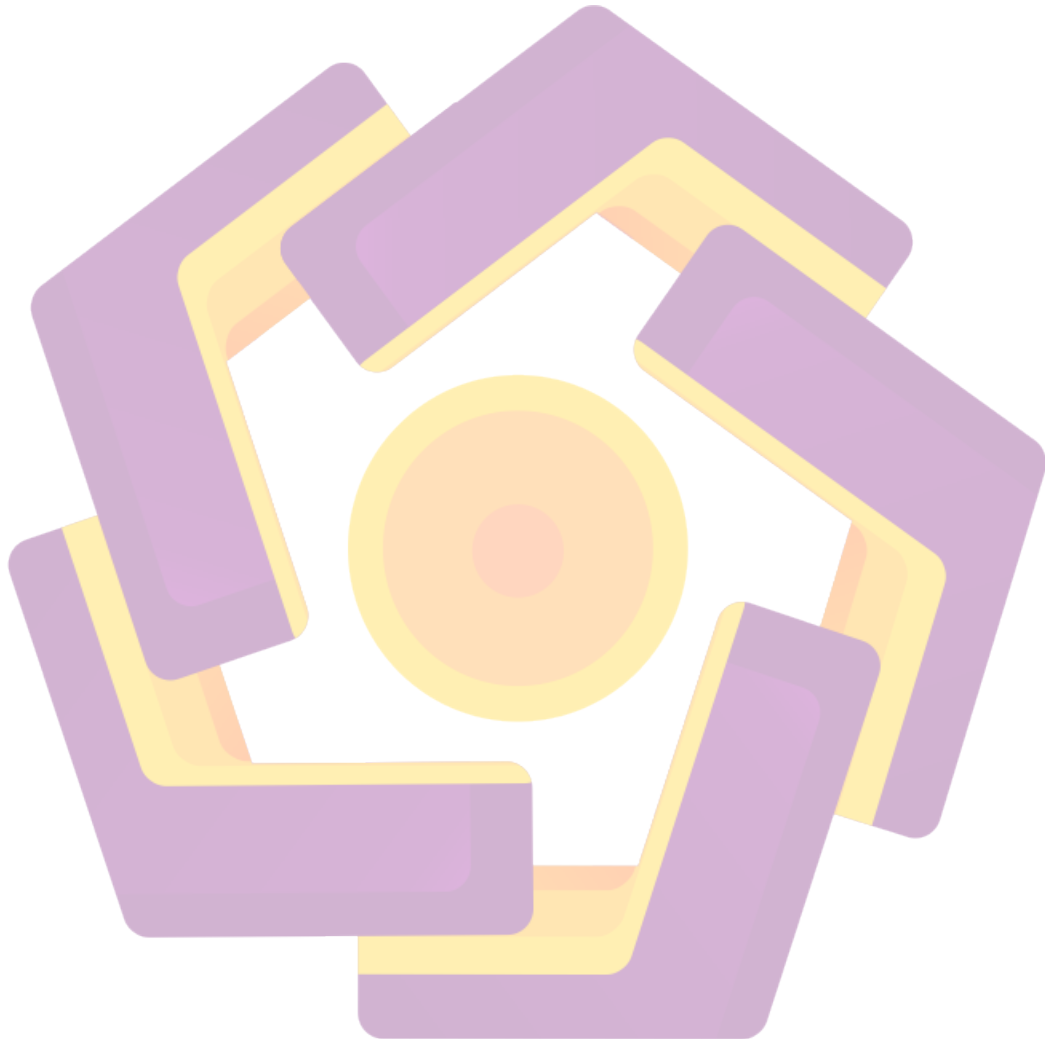
2.2.7	Metode <i>Testing</i>	23
2.2.7.1	<i>Whitebox Testing</i>	23
2.2.7.2	<i>Blackbox Testing</i>	24
2.2.8	Bahasa Pemrograman	25
2.2.9	Android	25
2.2.9.1	Pengertian Android	25
2.2.9.2	Sejarah Android	25
2.2.9.3	Versi Android	27
2.2.9.4	Arsitektur Android	29
2.2.9.5	Aplikasi Android	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Perusahaan UD.Kurnia Rahayu	32
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan UD.Kurnia Rahayu	33
3.1.2.1	Visi	33
3.1.2.2	Misi	33
3.1.4	Pengenalan Aplikasi Penjualan Brjangka	34
3.2	Analisis Sistem	34
3.2.1	Analisis PIECES	34
3.2.2	Analisis <i>User System</i>	39
3.2.2.1	Administrator	39
3.2.2.2	Sales	40
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i>	40
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	42

3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	43
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi.....	44
3.2.4.2	Kelayakan Operasional.....	44
3.2.4.3	Kelayakan Hukum	44
3.3	Perancangan Sistem.....	44
3.3.1	Perancangan UML	45
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	45
3.3.1.2	<i>Use Case Description</i>	46
3.3.1.3	<i>Activity Diagram</i>	51
3.3.1.4	<i>Class Diagram</i>	63
3.3.1.5	<i>Squence Diagram</i>	66
3.3.2	Perancangan Basis Data.....	73
3.3.2.1	Rancangan Struktur Tabel	73
3.3.2.2	Relasi Antar Tabel	76
3.3.3	Perancangan Antarmuka	76
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		89
4.1	Implementasi.....	89
4.1.1	Implementasi <i>Database</i>	89
4.1.1.1	Tabel Data Barang	89
4.1.1.2	Tabel Data Pembeli.....	90
4.1.1.3	Tabel Data Gudang	91
4.1.1.4	Tabel Data Penjualan.....	92
4.1.1.5	Tabel Data Pengguna	93
4.1.2	Implementasi <i>User Interface</i>	94
4.1.2.1	View Tampilan Utama.....	94

4.1.2.2	Admin	95
4.1.2.3	Sales	109
4.1.3	Instalasi Program	115
4.2	Pembahasan <i>Listing</i> Program	117
4.2.1	<i>Android Manifest</i>	117
4.2.2	<i>Class Spalsh Screen</i>	120
4.2.3	<i>Login Activity</i>	122
4.2.4	<i>Activity Menu Admin</i>	124
4.2.5	<i>Activity Menu Sales</i>	126
4.2.6	<i>Activity List</i>	127
4.2.7	<i>Activity Add</i>	132
4.2.8	<i>Activity Edit</i>	134
4.2.9	<i>Activity Penjualan Angsuran</i>	136
4.2.10	<i>Activity Penjualan Detail</i>	138
4.2.11	<i>Activity Menu Setting</i>	143
4.2.12	<i>Activity Ubah Password</i>	144
4.2.13	<i>Activity Backup</i>	146
4.2.14	<i>Activity About</i>	150
4.2.15	DAO	151
4.3	<i>Whitebox Testing</i>	154
4.4	<i>Blacbox Testing</i>	155
4.4	Pemeliharaan Aplikasi	156
BAB V PENUTUP		157
5.1	Kesimpulan	157
5.2	Saran	157

DAFTAR PUSTAKA158

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2.2	Simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 2.3	Simbol <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.4	Simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 3.1	Kesimpulan Analisis PIECES	37
Tabel 3.2	Kebutuhan Fungsional	41
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Keras Perancangan Aplikasi	42
Tabel 3.4	Kebutuhan Perangkat Keras Penerapan Aplikasi	43
Tabel 3.5	Kebutuhan Perangkat Lunak Perancangan Aplikasi	43
Tabel 3.6	<i>Use Case Description Login</i>	46
Tabel 3.7	<i>Use Case Description Pengguna</i>	46
Tabel 3.8	<i>Use Case Description Admin Data Pembeli</i>	46
Tabel 3.9	<i>Use Case Description Sales Data Pembeli</i>	47
Tabel 3.10	<i>Use Case Description Sales Data Barang</i>	47
Tabel 3.11	<i>Use Case Description Admin Data Barang</i>	48
Tabel 3.12	<i>Use Case Description Sales Data Gudang</i>	48
Tabel 3.13	<i>Use Case Description Admin Data Gudang</i>	48
Tabel 3.14	<i>Use Case Description Admin About</i>	49
Tabel 3.15	<i>Use Case Description Sales About</i>	49
Tabel 3.16	<i>Use Case Description Admin Angsuran</i>	50
Tabel 3.17	<i>Use Case Description Sales Angsuran</i>	50
Tabel 3.18	Tabel Data Barang	73
Tabel 3.19	Tabel Data Penjualan	74

Tabel 3.20	Tabel Data Pembeli	74
Tabel 3.21	Tabel Data Gudang	75
Tabel 3.22	Tabel Data Pengguna	75
Tabel 4.1	Tabel Hasil Uji <i>Black Box Testing</i>	156



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Waterfall Model</i>	12
Gambar 2.2	Atribut <i>Class</i>	21
Gambar 2.3	Arsitektur Android.....	30
Gambar 3.1	Logo Perusahaan UD.Kurnia Rahayu	32
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Perusahaan UD.Kurnia Rahayu.....	33
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram</i>	45
Gambar 3.4	<i>Activity Login</i>	51
Gambar 3.5	<i>Activity Sales Tampil About</i>	51
Gambar 3.6	<i>Activity Sales Tampil Data Barang</i>	52
Gambar 3.7	<i>Activity Sales Tampil Ambil Barang</i>	52
Gambar 3.8	<i>Activity Sales Tampil Kembali Barang</i>	53
Gambar 3.9	<i>Activity Sales Tampil Data Pembeli</i>	53
Gambar 3.10	<i>Activity Sales Hapus Data Pembeli</i>	54
Gambar 3.11	<i>Activity Sales Tambah Data Pembeli</i>	54
Gambar 3.12	<i>Activity Sales Ubah Data Pembeli</i>	55
Gambar 3.13	<i>Activity Sales Tampil Data Gudang</i>	55
Gambar 3.14	<i>Activity Sales Tambah Data Gudang</i>	56
Gambar 3.15	<i>Activity Sales Ubah Data Gudang</i>	56
Gambar 3.16	<i>Activity Sales Hapus Data Gudang</i>	57
Gambar 3.17	<i>Activity Sales Tampil Data Penjualan</i>	57
Gambar 3.18	<i>Activity Sales Tambah Data Penjualan</i>	58
Gambar 3.19	<i>Activity Sales Ubah Data Penjualan</i>	58
Gambar 3.20	<i>Activity Sales Hapus Data Penjualan</i>	59

Gambar 3.21	<i>Activity Sales Tampil Pengguna</i>	59
Gambar 3.22	<i>Activity Sales Tambah Pengguna</i>	60
Gambar 3.23	<i>Activity Sales Ubah Pengguna</i>	60
Gambar 3.24	<i>Activity Sales Hapus Pengguna</i>	61
Gambar 3.25	<i>Activity Ubah Password</i>	61
Gambar 3.26	<i>Activity Angsuran</i>	62
Gambar 3.27	<i>Activity Backup</i>	62
Gambar 3.28	<i>Class Diagram</i>	63
Gambar 3.29	<i>Squence Diagram Tambah Barang</i>	66
Gambar 3.30	<i>Squence Diagram Lihat Barang</i>	67
Gambar 3.31	<i>Squence Diagram Tambah Gudang</i>	67
Gambar 3.32	<i>Squence Diagram Edit Gudang</i>	67
Gambar 3.33	<i>Squence Diagram Lihat Gudang</i>	68
Gambar 3.34	<i>Squence Diagram Tambah Pembeli</i>	68
Gambar 3.35	<i>Squence Diagram Edit Pembeli</i>	69
Gambar 3.36	<i>Squence Diagram Lihat Pembeli</i>	69
Gambar 3.37	<i>Squence Diagram Tambah Pengguna</i>	70
Gambar 3.38	<i>Squence Diagram Edit Pengguna</i>	70
Gambar 3.39	<i>Squence Diagram Lihat Pengguna</i>	71
Gambar 3.40	<i>Squence Diagram Tambah Penjualan</i>	71
Gambar 3.41	<i>Squence Diagram Lihat Penjualan</i>	72
Gambar 3.42	<i>Squence Diagram Angsuran</i>	72
Gambar 3.43	<i>Squence Diagram Ubah Password</i>	73
Gambar 3.44	Relasi Antar Tabel	76

Gambar 3.45	Antarmuka <i>Splash Screen</i>	77
Gambar 3.46	Antarmuka <i>Login</i>	77
Gambar 3.47	Antarmuka Menu Admin.....	78
Gambar 3.48	Antarmuka Menu Sales	78
Gambar 3.49	Antarmuka <i>Listview</i> Pengguna.....	79
Gambar 3.50	Antarmuka Tambah Pengguna	79
Gambar 3.51	Antarmuka <i>Edit</i> Pengguna.....	80
Gambar 3.52	Antarmuka <i>Listview</i> Barang.....	80
Gambar 3.53	Antarmuka Tambah Barang	81
Gambar 3.54	Antarmuka <i>Listview</i> Gudang.....	81
Gambar 3.55	Antarmuka Tambah Gudang	82
Gambar 3.56	Antarmuka <i>Edit</i> Gudang.....	82
Gambar 3.57	Antarmuka <i>Listview</i> Pembeli.....	83
Gambar 3.58	Antarmuka Tambah Pembeli.....	83
Gambar 3.59	Antarmuka <i>Edit</i> Pembeli	84
Gambar 3.60	Antarmuka <i>Listview</i> Penjualan.....	84
Gambar 3.61	Antarmuka Tambah Penjualan.....	85
Gambar 3.62	Antarmuka Detail Penjualan	85
Gambar 3.63	Antarmuka <i>Laporan</i>	86
Gambar 3.64	Antarmuka Menu <i>Setting</i>	86
Gambar 3.65	Antarmuka Ubah <i>Password</i>	87
Gambar 3.66	Antarmuka Angsuran	87
Gambar 3.67	Antarmuka <i>Backup</i>	88
Gambar 3.68	Antarmuka <i>About</i>	88
Gambar 4.1	Tabel Data Barang.....	90

Gambar 4.2	Tabel Data Pembeli	91
Gambar 4.3	Tabel Data Gudang.....	92
Gambar 4.4	Tabel Data Penjualan.....	93
Gambar 4.5	Tabel Data Pengguna.....	93
Gambar 4.6	<i>View Splash Screen</i>	94
Gambar 4.7	<i>View Login</i>	95
Gambar 4.8	<i>View Login Admin</i>	95
Gambar 4.9	<i>View Menu Admin</i>	96
Gambar 4.10	<i>View List Data Barang</i>	97
Gambar 4.11	<i>View Tambah Data Barang</i>	97
Gambar 4.12	<i>View Return Barang</i>	98
Gambar 4.13	<i>View List Data Gudang</i>	98
Gambar 4.14	<i>View Tambah Data Gudang</i>	99
Gambar 4.15	<i>View Edit Data Gudang</i>	99
Gambar 4.16	<i>View Hapus Data Gudang</i>	99
Gambar 4.17	<i>View List Data Pembeli</i>	100
Gambar 4.18	<i>View Tambah Data Pembeli</i>	100
Gambar 4.19	<i>View Edit Data Pembeli</i>	101
Gambar 4.20	<i>View Hapus Data Pembeli</i>	101
Gambar 4.21	<i>View List Data Penjualan</i>	102
Gambar 4.22	<i>View Tambah Data Penjualan</i>	102
Gambar 4.23	<i>View Detail Data Penjualan</i>	103
Gambar 4.24	<i>View Hapus Data Penjualan</i>	103
Gambar 4.25	<i>View Angsuran</i>	104
Gambar 4.26	<i>View List Data Pengguna</i>	104

Gambar 4.27 <i>View</i> Tambah Data Pengguna.....	105
Gambar 4.28 <i>View</i> Edit Data Pengguna	105
Gambar 4.29 <i>View</i> Hapus Data Pengguna	106
Gambar 4.30 <i>View</i> Laporan.....	106
Gambar 4.31 <i>View Backup</i>	107
Gambar 4.32 <i>View About</i>	108
Gambar 4.33 <i>View Ubah Password</i>	108
Gambar 4.34 <i>View Login</i> Sales	109
Gambar 4.35 <i>View Menu</i> Sales	110
Gambar 4.36 <i>View Sales Data</i> Barang	110
Gambar 4.37 <i>View Sales Data</i> Gudang	111
Gambar 4.38 <i>View Sales Data</i> Pembeli	112
Gambar 4.39 <i>View Sales Data</i> Penjualan	112
Gambar 4.40 <i>View Sales Data</i> Angsuran	113
Gambar 4.41 <i>View Sales Ubah Password</i>	113
Gambar 4.42 <i>View Sales About</i>	114
Gambar 4.43 <i>View Sales Backup</i>	115
Gambar 4.44 Penjualan_Berjangka.apk	115
Gambar 4.45 Klik <i>Install</i>	116
Gambar 4.46 Proses <i>Loading</i> Instalasi	116
Gambar 4.47 Aplikasi Siap Digunakan.....	117
Gambar 4.48 Tampilan Peringatan <i>Error</i> Pada Proses <i>Coding</i>	155

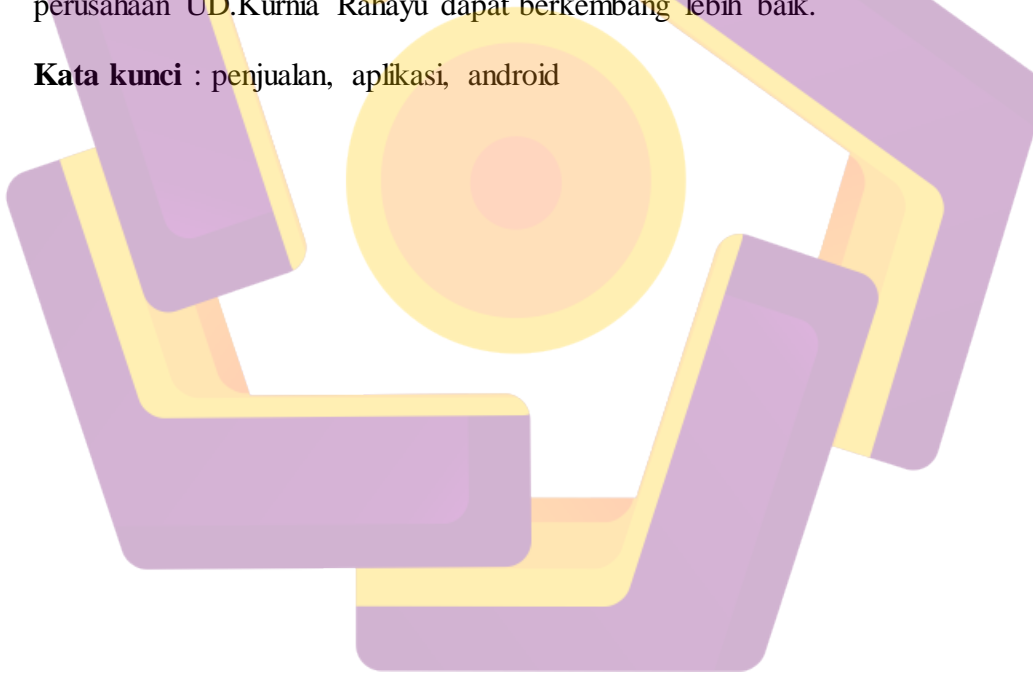
INTISARI

UD.Kurnia Rahayu adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan perabot rumah tangga dengan sistem penjualan lunas berjangka. Dalam proses penjualannya perusahaan ini masih menggunakan cara manual, dengan proses manual seperti pengolahan data perusahaan, baik dokumen atau keamanan data masih kurang efektif dan efisien, sehingga perusahaan lamban dalam berkembang.

Tentunya dalam era digital ini perusahaan membutuhkan aplikasi untuk mempercepat proses pengolahan data, sehingga pelayanan perusahaan lebih cepat, tepat dan efisien. Maka dari itu solusi yang didapat adalah bagaimana menganalisis dan merancang serta membangun aplikasi penjualan berjangka pada UD.Kurnia Rahayu berbasis android.

Dengan aplikasi penjualan berjangka berbasis android tersebut, maka perusahaan UD.Kurnia Rahayu dapat berkembang lebih baik.

Kata kunci : penjualan, aplikasi, android



ABSTRACT

UD.Kurnia Rahayu is a company engaged in the sales of clothing and home furnishings with system sales of futures settled. In the process of selling the company is still using manual way, with manual processes such as data processing companies, either documents or data security is still less effective and efficient, so that companies slow to developing.

Surely in this digital era companies need applications to speed up data processing, so that the company's service more quickly, accurately and efficiently. Thus the solution obtained was how to analyze and design and build futures sales application on Android based UD.Kurnia Rahayu.

With sales of futures based android application, the company UD.Kurnia Rahayu businesses can be thrive better.

Keywords : sales, aplication, android

