

**PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI PETSHOP
PADA KAMPOENG VET BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Raynaldi Fatih Amanullah

13.12.7609

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI PETSHOP
PADA KAMPOENG VET BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Raynaldi Fatih Amanullah

13.12.7609

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI PESHOP
PADA KAMPOENG VET BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raynaldi Fatih Amanullah

13.12.7609

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2016

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI PETSHOP PADA KAMPOENGVET BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raynaldi Fatih Amanullah

13.12.7609

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

RobertMarco, M.T.
NIK. 190302228

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, 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, 14 Februari 2017



Raynaldi Fatih Amanullah

NIM. 13.12.7609

MOTTO

“Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan Akherat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa menghendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu” (HR. Tumudzi)

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal itu amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui” (Al-Baqarah : 216)

“Apabila manusia telah meninggal dunia maka terputuslah semua amalannya kecuali tiga amalan : shadaqah jariyah, ilmu yang bermanfaat dan anak shalih yang mendoakan dia” (HR. Muslim)

“Tidak semua yang penting bisa dihitung, dan tidak semua yang dapat dihitung diperhitungkan” (Albert Einstein)

“Yang penting bukan berapa kali aku gagal, tetapi yang terpenting adalah berapa kali aku bangkit dari kegagalan” (Abraham Lincoln)

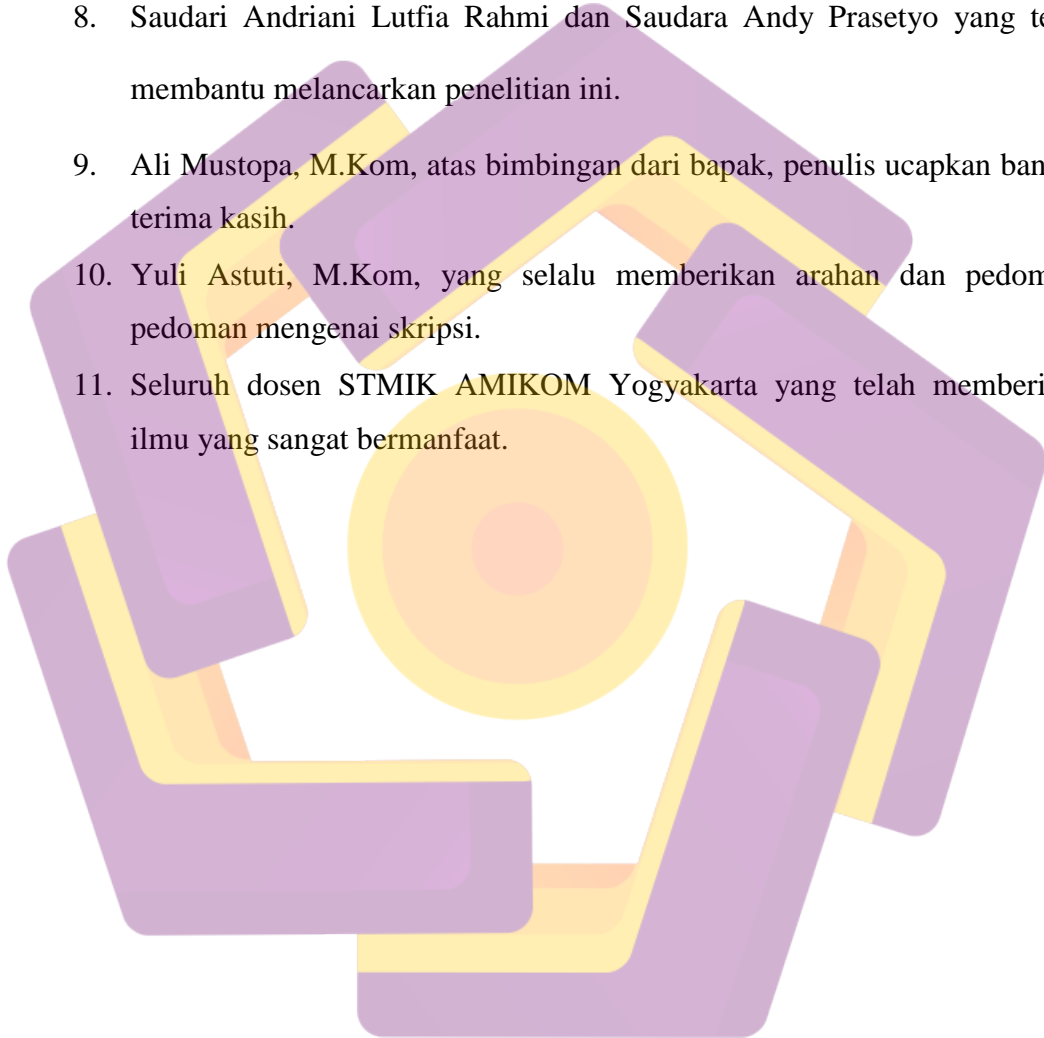
“Just do the best, and let the God finish it” (Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kesempatan, pengetahuan dan kekuatannya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Shalawat dan salam juga tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa zaman kedamaian dan beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan seluruh isi hati penulis kepada seluruh pihak yang telah mensukseskan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua tercinta Teguh Eko Muchiwijanto dan Atmi Setyarini yang selalu mendoakan, mensupport dan memberi nasihat untuk keberhasilan penulis.
2. Untuk kakak, Mbak Gunita Gama Anindita yang selalu memberikan arahan, motivasi, semangat dan kegembiraan atas candaan serta gurauan didalam keluarga.
3. Fajeri Listyorini, yang selalu mendoakan, memberi motivasi dan dukungan penuh kepada penulis.
4. Laude Pirera Ardi, yang selalu menjadi partner dalam segala aspek yang berkaitan dengan perkuliahan, serta sebagai rival dari penulis.
5. Keluarga besar 13-S1SI-07, yang sudah menjadi tempat belajar, main dan sebagainya. Warna-warni kehidupan di kampus aku tahu dari kalian semua kawan.

6. Wolves Gank 13-S1SI-07, yang selalu menawarkan aktivitas-aktivitas refreshing dan kegembiraan atas candaan-candaan yang selalu diberikan.
7. KampoengVet Petshop yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
8. Saudari Andriani Lutfia Rahmi dan Saudara Andy Prasetyo yang telah membantu melancarkan penelitian ini.
9. Ali Mustopa, M.Kom, atas bimbingan dari bapak, penulis ucapkan banyak terima kasih.
10. Yuli Astuti, M.Kom, yang selalu memberikan arahan dan pedoman-pedoman mengenai skripsi.
11. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Perancangan dan Pembangunan Aplikasi Petshop pada KampoengVet Berbasis Android”.

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krinsawati, S.Si. MT. Selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

5. Teman-teman seperjuangan kelas 13-S1SI-07.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 23 Januari 2016

Raynaldi Fatih Amanullah

DAFTAR ISI

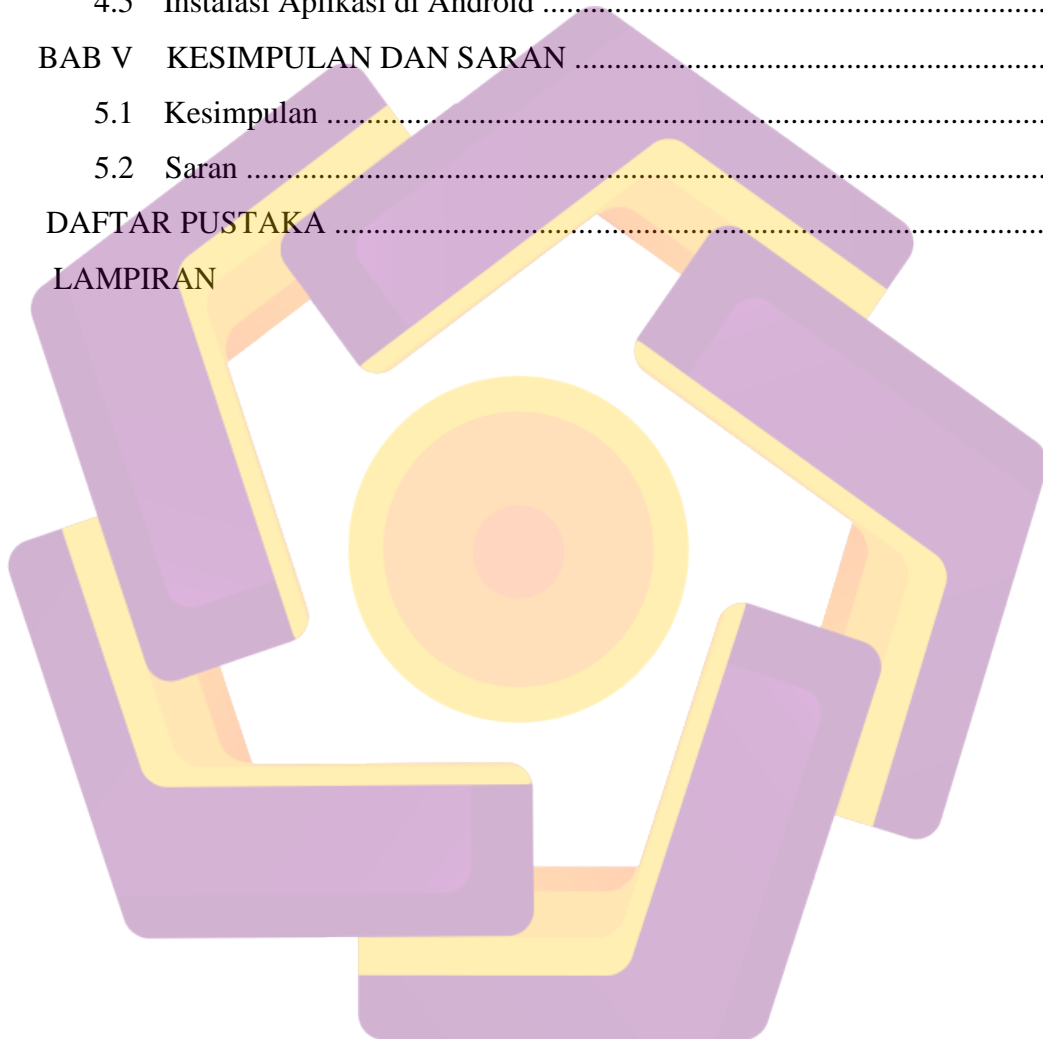
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.5.5 Metode <i>Testing</i>	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Sistem	9
2.2.1 Definisi Sistem	9

2.2.2	Karakteristik Sistem	9
2.3	Konsep Dasar Informasi	11
2.3.1	Definisi Informasi	11
2.3.1	Siklus Sistem	11
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi	12
2.4.1	Definisi Sistem Informasi	12
2.4.2	Komponen Sistem Informasi	13
2.5	Konsep Pemodelan Sistem	13
2.5.1	<i>Flowchart</i>	13
2.5.2	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	16
2.5.3	<i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	20
2.6	Pengujian Sistem	22
2.6.1	<i>Black Box Testing</i>	22
2.6.2	<i>White Box Testing</i>	23
2.7	Konsep Basis Data	23
2.7.1	Basis Data	23
2.7.2	<i>SQL (Structured Query Language)</i>	23
2.7.3	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	24
2.8	Analisis Sistem	25
2.8.1	Analisis PIECES	25
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.8.3	Analisis Kelayakan Sistem	27
2.9	Pengenalan Android	27
2.9.1	Sejarah Android	27
2.9.2	Fitur Android	29
2.9.3	Arsitektur Android	30
2.9.4	Versi Android	31
2.10	Perangkat Lunak Pendukung	32
2.10.1	Android Studio	32
2.10.2	Adobe Photoshop	33
2.10.3	Sublime Text	33

2.10.4	XAMPP	33
2.11	M-Commerce	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Deskripsi Perusahaan	35
3.1.1	Sejarah KampoengVet	35
3.1.2	Visi dan Misi	36
3.1.2.1	Visi	36
3.1.2.2	Misi	36
3.1.3	Struktur Organisasi	36
3.2	Analisis Masalah	37
3.2.1	Identifikasi Masalah	37
3.2.2	Memahami Sistem yang Berjalan	38
3.2.3	Analisis PIECES	39
3.2.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	39
3.2.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	40
3.2.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economiy</i>)	40
3.2.3.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	41
3.2.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	41
3.2.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	42
3.2.4	Solusi Masalah	42
3.3	Analisis Kebutuhan	43
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	44
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	46
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	46
3.4.2	Analisis Kelayakan Operasional	46
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	47
3.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi	47
3.4.4.1	Analisis Biaya dan Manfaat	47

3.4.4.2 Analisis <i>Payback Period</i> (PP)	48
3.4.4.3 Analisis <i>Return Of Investment</i> (ROI)	49
3.4.4.4 Analisis <i>Net Present Value</i> (VPN).....	50
3.5 Perancangan Sistem	52
3.5.1 <i>Flowchart</i> Sistem	52
3.5.2 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	53
3.5.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	53
3.5.2.2 <i>Activity Diagram</i>	75
3.5.2.3 <i>Class Diagram</i>	81
3.5.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	82
3.5.3 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	84
3.5.3.1 Diagram Konteks	84
3.5.3.2 DFD Level 1	85
3.5.3.3 DFD Level 2	86
3.5.3.4 DFD Level 3	88
3.5.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	91
3.5.5 Rancangan Database	92
3.5.6 Rancangan <i>Interface</i>	94
3.5.6.1 <i>Dashboard Admin</i>	94
3.5.6.2 <i>Android</i>	103
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	112
4.1 Database dan Tabel	112
4.1.1 Tabel <i>Setting</i>	113
4.1.2 Tabel <i>Kustomer</i>	113
4.1.3 Tabel <i>Category</i>	114
4.1.4 Tabel <i>Produk</i>	114
4.1.5 Tabel <i>Shoppingcart</i>	115
4.1.6 Tabel <i>Orderlist</i>	115
4.1.7 Tabel <i>Confirm</i>	116
4.1.8 Tabel <i>Admin</i>	116
4.1.9 Relasi Antar Tabel	117

4.2	<i>Interface</i>	118
4.2.1	<i>Dashboard Admin</i>	118
4.2.2	<i>Aplikasi Android</i>	127
4.3	<i>White Box Testing</i>	139
4.4	<i>Black Box Testing</i>	141
4.5	<i>Instalasi Aplikasi di Android</i>	142
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	145
5.1	Kesimpulan	145
5.2	Saran	145
	DAFTAR PUSTAKA	147
	LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Flow Direction Symbols</i>	14
Tabel 2.2	<i>Processing Symbols</i>	14
Tabel 2.3	<i>Input/ Output Symbols</i>	15
Tabel 2.4	<i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.5	<i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.6	<i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.7	<i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2.8	Simbol DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	21
Tabel 3.1	Hasil Analisis Kinerja Sistem Lama.....	40
Tabel 3.2	Hasil Analisis Informasi Sistem Lama.....	40
Tabel 3.3	Hasil Analisis Ekonomi Sistem Lama.....	41
Tabel 3.4	Hasil Analisis Pengendalian Sistem Lama.....	41
Tabel 3.5	Hasil Analisis Efisiensi Sistem Lama.....	41
Tabel 3.6	Hasil Analisis Pelayanan Sistem Lama.....	42
Tabel 3.7	Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk Membangun Sistem.....	44
Tabel 3.8	Spesifikasi Minimum <i>Hardawre</i> untuk Implementasi Sistem.....	45
Tabel 3.9	Tabel Analisis Biaya dan Manfaat.....	47
Tabel 3.10	Deskripsi <i>Use Case</i> Transaksi Pembelian.....	54
Tabel 3.11	Deskripsi <i>Use Case</i> Konfirm Pembayaran.....	56
Tabel 3.12	Deskripsi <i>Use Case</i> Login.....	58
Tabel 3.13	Deskripsi <i>Use Case</i> Register.....	59
Tabel 3.14	Deskripsi <i>Use Case</i> Lihat Produk Kustomer.....	60
Tabel 3.15	Deskripsi <i>Use Case</i> Lihat Produk Pengunjung.....	61
Tabel 3.16	Deskripsi <i>Use Case</i> Pencarian Kustomer.....	62
Tabel 3.17	Deskripsi <i>Use Case</i> Pencarian Pengunjung.....	63
Tabel 3.18	Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data <i>Orderlist</i>	65
Tabel 3.19	Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data <i>Confirm</i>	66
Tabel 3.20	Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Produk.....	67

Tabel 3.21 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data <i>Category</i>	68
Tabel 3.22 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Admin	69
Tabel 3.23 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Kustomer.....	70
Tabel 3.24 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data <i>Setting</i>	72
Tabel 3.25 Deskripsi <i>Use Case</i> <i>Login</i> Admin.....	73
Tabel 3.26 Deskripsi <i>Use Case</i> Cetak Laporan	74
Tabel 3.27 Rancangan Tabel <i>Setting</i>	92
Tabel 3.28 Rancangan Tabel Kustomer	92
Tabel 3.29 Rancangan Tabel <i>Category</i>	92
Tabel 3.30 Rancangan Tabel Produk.....	93
Tabel 3.31 Rancangan Tabel <i>Shopingcart</i>	93
Tabel 3.32 Rancangan Tabel <i>Orderlist</i>	93
Tabel 3.33 Rancangan Tabel <i>Confirm</i>	94
Tabel 3.34 Rancangan Tabel Admin.....	94
Tabel 4.1 <i>White Box Testing</i>	139
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i>	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengolahan Data	12
Gambar 2.2	Konsep Sistem Informasi	12
Gambar 2.3	Arsitektur Android	31
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	36
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Sistem	52
Gambar 3.3	<i>Use Case</i> Diagram Pengunjung dan Kustomer	53
Gambar 3.4	<i>Use Case</i> Transaksi Pembelian	54
Gambar 3.5	<i>Use Case</i> Konfirm Pembayaran	56
Gambar 3.6	<i>Use Case</i> Login	57
Gambar 3.7	<i>Use Case</i> Register	59
Gambar 3.8	<i>Use Case</i> Lihat Produk Kustomer	60
Gambar 3.9	<i>Use Case</i> Lihat Produk Pengunjung	61
Gambar 3.10	<i>Use Case</i> Pencarian Kustomer	62
Gambar 3.11	<i>Use Case</i> Pencarian Pengunjung	63
Gambar 3.12	<i>Use Case</i> Admin	64
Gambar 3.13	<i>Use Case</i> Olah Data <i>Orderlist</i>	64
Gambar 3.14	<i>Use Case</i> Olah Data <i>Confirm</i>	66
Gambar 3.15	<i>Use Case</i> Olah Data Produk	67
Gambar 3.16	<i>Use Case</i> Olah Data <i>Category</i>	68
Gambar 3.17	<i>Use Case</i> Olah Data Admin	69
Gambar 3.18	<i>Use Case</i> Olah Data Kustomer	70
Gambar 3.19	<i>Use Case</i> Olah Data <i>Setting</i>	72
Gambar 3.20	<i>Use Case</i> Login Admin	73
Gambar 3.21	<i>Use Case</i> Cetak Laporan	74
Gambar 3.22	<i>Activity</i> Login Admin	75
Gambar 3.23	<i>Activity</i> Login Kustomer	76
Gambar 3.24	<i>Activity</i> Konfirm Pembayaran	76
Gambar 3.25	<i>Activity</i> Transaksi Pembelian	77

Gambar 3.26	<i>Activity Register</i>	78
Gambar 3.27	<i>Activity Orderlist</i>	78
Gambar 3.28	<i>Activity Olah Data Produk</i>	79
Gambar 3.29	<i>Activity Olah Data Category</i>	79
Gambar 3.30	<i>Activity Olah Data Kustomer</i>	80
Gambar 3.31	<i>Activity Cetak Laporan</i>	80
Gambar 3.32	<i>Class Diagram</i>	81
Gambar 3.33	<i>Sequence Diagram Login</i>	82
Gambar 3.34	<i>Sequence Diagram Register</i>	82
Gambar 3.35	<i>Sequence Diagram Transaksi Pembelian</i>	83
Gambar 3.36	<i>Sequence Diagram Konfirmasi</i>	83
Gambar 3.37	<i>Diagram Konteks</i>	84
Gambar 3.38	<i>DFD Level 1</i>	85
Gambar 3.39	<i>DFD Level 2 Proses 1 (Login)</i>	86
Gambar 3.40	<i>DFD Level 2 Proses 2 (Olah Data)</i>	86
Gambar 3.41	<i>DFD Level 2 Proses 5 (Transaksi)</i>	87
Gambar 3.42	<i>DFD Level 2 Proses 6 (Laporan)</i>	87
Gambar 3.43	<i>DFD Level 3 Proses 2.1 (Olah Data Kustomer)</i>	88
Gambar 3.44	<i>DFD Level 3 Proses 2.2 (Olah Data Produk)</i>	88
Gambar 3.45	<i>DFD Level 3 Proses 2.3 (Olah Data Category)</i>	89
Gambar 3.46	<i>DFD Level 3 Proses 2.4 (Olah Data Admin)</i>	89
Gambar 3.47	<i>DFD Level 3 Proses 2.5 (Olah Data Confirm)</i>	89
Gambar 3.48	<i>DFD Level 3 Proses 2.6 (Olah Data Orderlist)</i>	90
Gambar 3.49	<i>DFD Level 3 Proses 2.7 (Olah Data Setting)</i>	90
Gambar 3.50	<i>Entity Relationship Diagram</i>	91
Gambar 3.51	<i>Login Admin</i>	95
Gambar 3.52	<i>Dashboard Admin</i>	95
Gambar 3.53	<i>Orderlist</i>	96
Gambar 3.54	<i>Edit Orderlist</i>	96
Gambar 3.55	<i>Konfirm Pembayaran</i>	97
Gambar 3.56	<i>Member List</i>	97

Gambar 3.57 <i>Edit Member</i>	98
Gambar 3.58 <i>Kategori List</i>	98
Gambar 3.59 <i>Tambah Kategori</i>	99
Gambar 3.60 <i>Edit Kategori</i>	99
Gambar 3.61 <i>Produk List</i>	100
Gambar 3.62 <i>Tambah Produk</i>	100
Gambar 3.63 <i>Edit Produk</i>	101
Gambar 3.64 <i>Cetak Laporan</i>	101
Gambar 3.65 <i>Setting Admin</i>	102
Gambar 3.66 <i>Other Setting</i>	102
Gambar 3.67 <i>Splash Screen</i>	103
Gambar 3.68 <i>Main Menu Screen</i>	103
Gambar 3.69 <i>Drawer Menu</i>	104
Gambar 3.70 <i>Drawer Menu Sign In</i>	104
Gambar 3.71 <i>Orderlist Screen</i>	105
Gambar 3.72 <i>Checkout Screen</i>	105
Gambar 3.73 <i>List Konfirmasi</i>	106
Gambar 3.74 <i>Konfirmasi Screen</i>	106
Gambar 3.75 <i>Cek Ongkir</i>	107
Gambar 3.76 <i>Daftar Ongkir</i>	107
Gambar 3.77 <i>Info Pengiriman</i>	108
Gambar 3.78 <i>Authentifikasi Screen</i>	108
Gambar 3.79 <i>Sign In Screen</i>	109
Gambar 3.80 <i>Sign Up Screen</i>	109
Gambar 3.81 <i>Aksesories Screen</i>	110
Gambar 3.82 <i>Grooming Screen</i>	110
Gambar 3.83 <i>Makanan Screen</i>	111
Gambar 3.84 <i>Suplemen Screen</i>	111
Gambar 4.1 <i>Tabel Setting</i>	113
Gambar 4.2 <i>Tabel Kustomer</i>	113
Gambar 4.3 <i>Tabel Category</i>	114

Gambar 4.4	Tabel Produk.....	114
Gambar 4.5	Tabel <i>Shopingcart</i>	115
Gambar 4.6	Tabel <i>Orderlist</i>	116
Gambar 4.7	Tabel <i>Confirm</i>	116
Gambar 4.8	Tabel Admin	117
Gambar 4.9	Relasi Antar Tabel.....	117
Gambar 4.10	<i>Interface Login Admin</i>	118
Gambar 4.11	<i>Interface Dashboard Admin</i>	118
Gambar 4.12	<i>Interface List Order</i>	119
Gambar 4.13	<i>Interface View List Order</i>	119
Gambar 4.14	<i>Interface List Konfirmasi Pembayaran</i>	120
Gambar 4.15	<i>Interface List Kustomer</i>	120
Gambar 4.16	<i>Interface View Kustomer</i>	121
Gambar 4.17	<i>Interface List Category</i>	121
Gambar 4.18	<i>Interface Tambah Category</i>	122
Gambar 4.19	<i>Interface View Category</i>	122
Gambar 4.20	<i>Interface List Produk</i>	123
Gambar 4.21	<i>Interface Tambah Produk</i>	123
Gambar 4.22	<i>Interface View Produk</i>	124
Gambar 4.23	<i>Interface Cetak Laporan</i>	124
Gambar 4.24	<i>Interface View Setting</i>	125
Gambar 4.25	<i>Interface View Admin</i>	125
Gambar 4.26	Laporan Pembelian Kustomer	126
Gambar 4.27	Laporan Penjualan.....	126
Gambar 4.28	<i>Interface Splash</i>	127
Gambar 4.29	<i>Interface Main Menu</i>	128
Gambar 4.30	<i>Interface Detail Produk</i>	128
Gambar 4.31	<i>Interface Drawer Menu</i>	129
Gambar 4.32	<i>Interface Drawer Menu Sign In</i>	129
Gambar 4.33	<i>Interface Orderlist</i>	130
Gambar 4.34	<i>Interface Checkout</i>	130

Gambar 4.35	<i>Interface List Konfirmasi</i>	131
Gambar 4.36	<i>Interface Konfirmasi</i>	131
Gambar 4.37	<i>Interface Cek Ongkir</i>	132
Gambar 4.38	<i>Interface List Ongkir</i>	132
Gambar 4.39	<i>Interface Authentication</i>	133
Gambar 4.40	<i>Interface Sign In</i>	133
Gambar 4.41	<i>Interface Sign Up</i>	134
Gambar 4.42	<i>Interface Category</i>	134
Gambar 4.43	<i>Interface Category Makanan Basah</i>	135
Gambar 4.44	<i>Interface Category Makanan Kering</i>	135
Gambar 4.45	<i>Interface Category Obat</i>	136
Gambar 4.46	<i>Interface Category Vitamin</i>	136
Gambar 4.47	<i>Interface Category Susu</i>	137
Gambar 4.48	<i>Interface Category Shampoo</i>	137
Gambar 4.49	<i>Interface About Apps</i>	138
Gambar 4.50	<i>Interface Rekening</i>	138
Gambar 4.51	<i>Interface Contact</i>	139
Gambar 4.52	APK KampoengVet	142
Gambar 4.53	Instalasi Aplikasi	143
Gambar 4.54	Proses Instalasi	143
Gambar 4.55	Instalasi Aplikasi Selesai	144

INTISARI

KampoengVet Petshop merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan, khususnya kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan, aksesoris, dan perlengkapan hewan lainnya. Sistem yang berjalan masih dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan beberapa masalah, seperti kehilangan dan kerusakan nota pembayaran, dan penyusunan laporan secara periodik. Hal tersebut membuat informasi yang didapatkan dari sistem menjadi kurang tepat dan akurat.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba untuk memberikan solusi kepada pegawai terhadap masalah itu melalui bidang teknologi informasi. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah SDLC, dan perancangan model menggunakan UML, DFD, perancangan database, perancangan Interface dan relasi antar tabel.

Hasil penelitian yang telah dilakukan berupa aplikasi online shop berbasis android pada KampoengVet Petshop, aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan transaksi dimana pun dan kapan pun pembeli ingin membeli produknya. Selain dapat mempermudah pembeli melakukan transaksi, dengan aplikasi ini pembeli juga dapat dengan mudah mengetahui informasi produk yang ditawarkan oleh KampoengVet Petshop.

Kata Kunci: *Android, KampoengVet, Online Shop, Petshop.*

ABSTRACT

KampoengVet Petshop is a store that specializes in the sale, especially pet supplies such as food, accessories, and supplies other animals. The system runs manually, that causing some problems, such as loss and damage payment note, and making periodic report. This makes the information obtained from the system to be less precise and accurate.

In this thesis, the researcher tried to analyze the problem issues that exist, and try to provide solutions to employees on the issue through information technology. The method used in the development of the system is SDLC, and design models using UML, DFD, database design, Interface design and the relationships between tables.

The results that have been made an online shop applications based android on KampoengVet Petshop , this application can be used to do transactions wherever and whenever the buyer wants to buy the product. Besides being able to make transactions easier for buyers, with this app buyers can easily find out information on products offered by KampoengVet Petshop.

Keyword: *Android, KampoengVet, Online Shop, Petshop.*