

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PASAR TRADISIONAL
di YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID STUDI KASUS
DINAS PENGELOLAAN PASAR**

SKRIPSI



disusun oleh

RIAN HIDAYAH WIHARJA

10.11.4467

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PASAR TRADISIONAL di
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DINAS
PENGELOLAAN PASAR**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Rian Hidayah Wiharja
10.11.4467

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PASAR TRADISIONAL di
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID Studi Kasus : DINAS
PENGELOLAAN PASAR**

yang disusun oleh

Rian Hidayah Wiharja

10.11.4467

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PASAR TRADISIONAL di
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID Studi Kasus : DINAS
PENGELOLAAN PASAR**

yang disusun oleh

Rian Hidayah Wiharja

10.11.4467

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

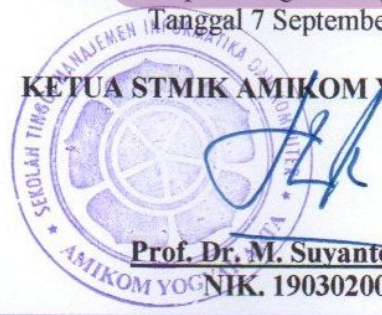
Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam sekripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu di dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Agustus 2015



Rian Hidayah Wiharja
Rian Hidayah Wiharja
10.11.4467

MOTTO

Menang bukanlah segalanya. Yang terpenting adalah usaha untuk menang
(ZIG ZIGLAR)

Tidak ada jaminan kesuksesan, namun tidak mencobanya adalah jaminan
kegagalan.

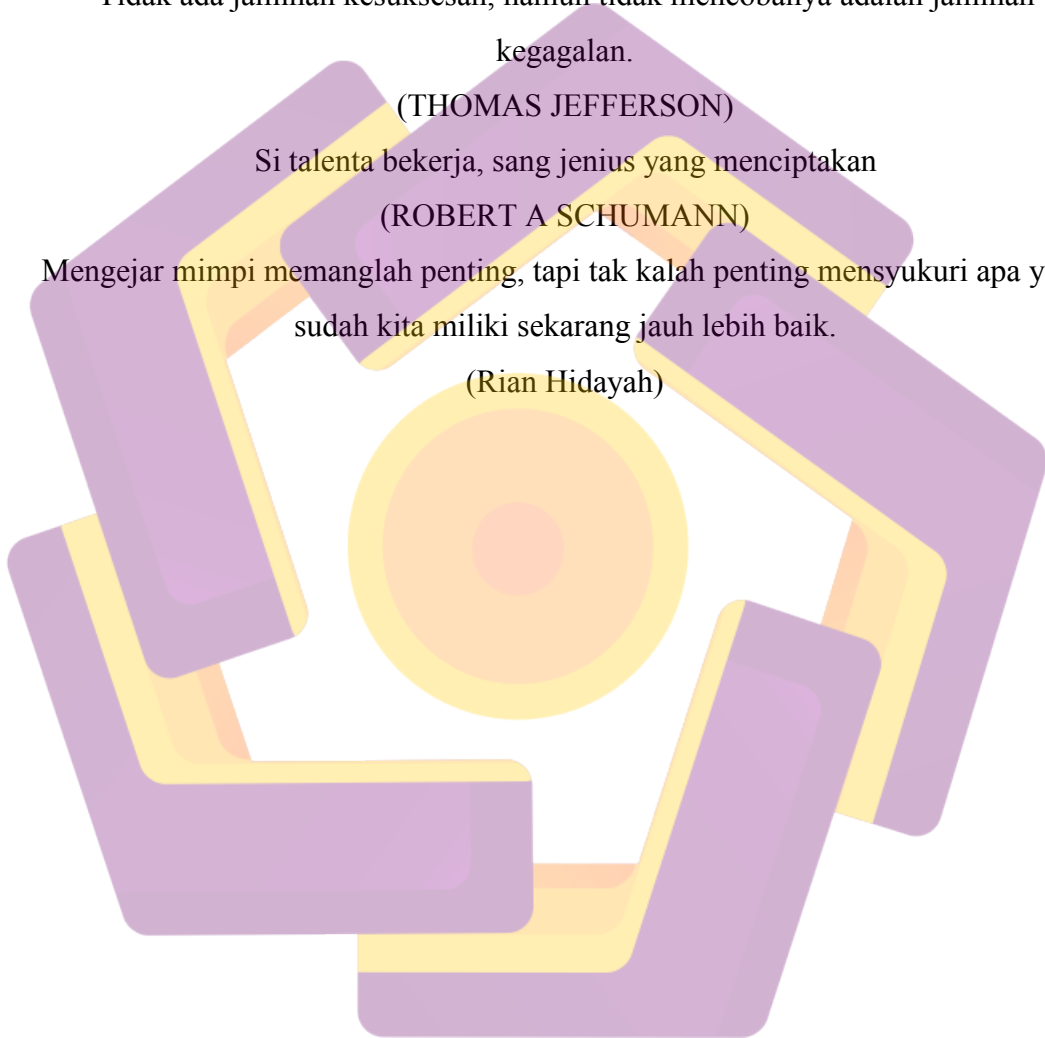
(THOMAS JEFFERSON)

Si talenta bekerja, sang jenius yang menciptakan

(ROBERT A SCHUMANN)

Mengejar mimpi memanglah penting, tapi tak kalah penting mensyukuri apa yang
sudah kita miliki sekarang jauh lebih baik.

(Rian Hidayah)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun karya ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua yang terus selalu memberikan semangat serta nasehat untuk segala hal kepada saya.
2. Bapak Kusnawi yang telah membimbing dari awal hingga akhirnya skripsi ini.
3. Dosen-dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan banyak ilmu selama diperkuliahan.
4. Teman-teman kuliah khususnya 10-SITI-11 yang telah memberikan banyak masukan guna memperbaiki aplikasi yang dibuat.
5. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya kepada saya, sehingga laporan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Informasi Pasar Tradisional di Yogyakarta Berbasis Android Studi Kasus Dinas Pengelolaan Pasar” ini dapat selesai dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
3. Bapak Kusnawi, M.Kom, selaku dosen pembimbing
4. Dewan penguji dan segenap dosen yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat
5. Orang tua yang selalu memberikan semangat
6. Teman-teman kelas 10-S1TI-11 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
7. Seluruh pihak baik yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima. Jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

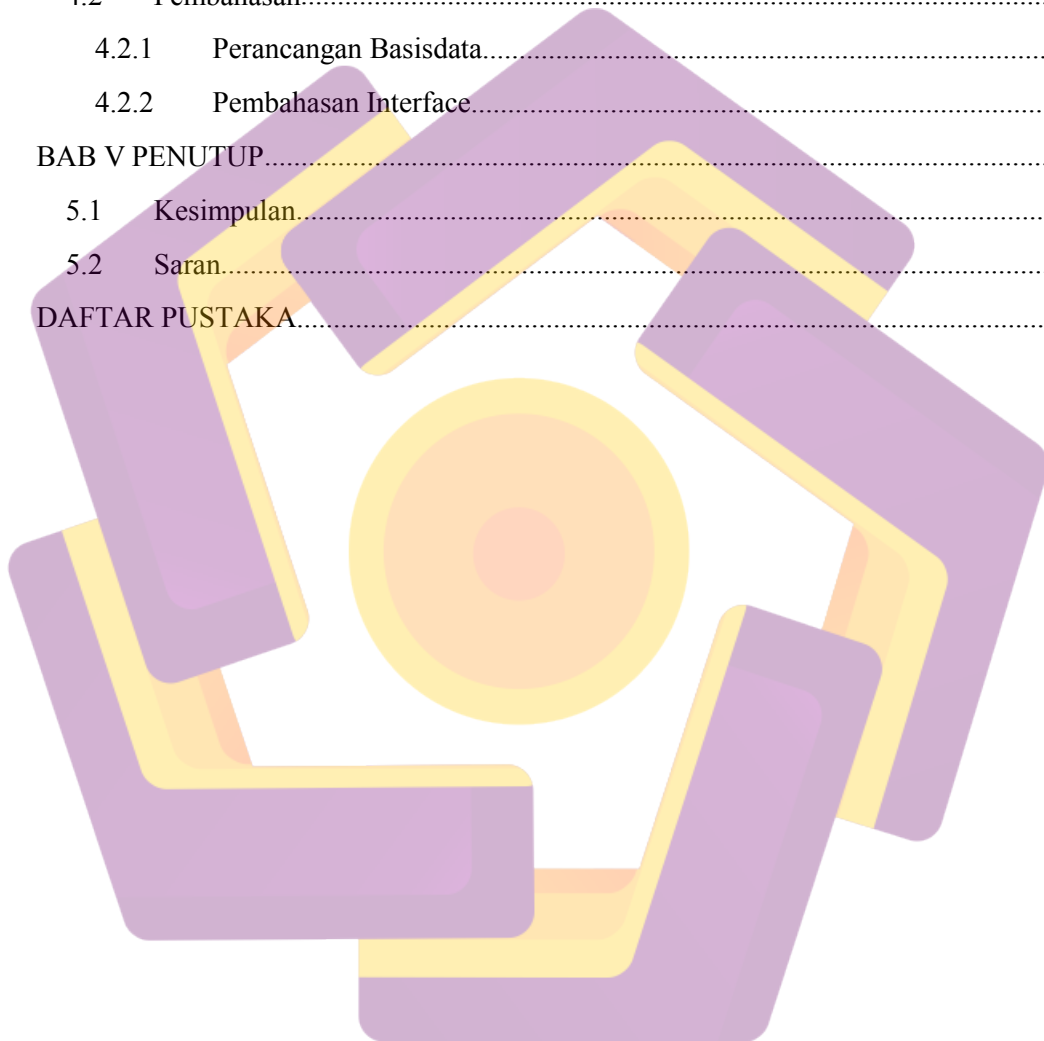
Yogyakarta, 28 Agustus 2015

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Pasar.....	8
2.1.1 Definisi Pasar.....	8
2.1.2 Sejarah Pasar di Yogyakarta.....	9
2.1.3 Klasifikasi Pasar.....	10
2.1.4 Jenis Pasar menurut Fisiknya.....	11
2.1.5 Jenis Pasar menurut Barang yang Diperjualbelikan.....	11
2.1.6 Jenis Pasar menurut Sifat Pembentukan Harga.....	11

2.1.7	Jenis Pasar menurut Luas Jangkauannya.....	12
2.2	Android.....	13
2.2.1.	Pengertian Android.....	13
2.2.2.	Sejarah Android.....	13
2.2.3.	Versi Android.....	14
2.2.4.	Arsitektur Android.....	17
2.3	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	19
2.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.3.2.	<i>Class Diagram</i>	22
2.3.3.	<i>Sequence Diagram</i>	23
2.3.4.	<i>Activity Diagram</i>	24
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	25
2.4.1.	Eclipse.....	25
2.5	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	26
2.6	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	27
2.7	JDK (<i>Java Development Kit</i>).....	29
2.8	Google Maps API.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Analisis Sistem.....	31
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	31
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	36
3.2	Perancangan Sistem.....	37
3.2.1	Perancangan UML.....	37
3.3	Perancangan dan Desain Aplikasi.....	44
3.3.1	Menentukan Genre Aplikasi.....	44
3.3.2	Menentukan Tools.....	44
3.3.3	Menentukan Grafis.....	45
3.4	Perancangan <i>Interface</i>	45
3.4.1	Rancangan tampilan menu utama.....	46
3.4.2	Rancangan tampilan galeri pasar.....	46
3.4.3	Rancangan tampilan detail pasar.....	47

3.4.4	Rancangan tampilan harga.....	48
3.4.5	Rancangan tampilan informasi aplikasi.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Implementasi.....	50
4.1.1	Uji Coba Sistem.....	50
4.2	Pembahasan.....	53
4.2.1	Perancangan Basisdata.....	53
4.2.2	Pembahasan Interface.....	54
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		63



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i> Diagram	21
Tabel 2.2 Simbol <i>Class</i> Diagram	22
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	24
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity</i> Diagram	25
Tabel 3.1 Tabel SWOT.....	33
Tabel 4.1 Testing Menu Utama.....	50
Tabel 4.2 Testing View Pasar.....	51
Tabel 4.3 Testing Lokasi Pasar.....	51
Tabel 4.4 Testing Menampilkan Harga.....	51
Tabel 4.5 Struktur table tb_Pasar.....	53
Tabel 4.6 Isi tb_Pasar.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	17
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> menampilkan pasar.....	38
Gambar 3. 3 <i>Activity diagram</i> menampilkan informasi aplikasi.....	39
Gambar 3. 4 <i>Activity diagram</i> menampilkan peta pasar.....	40
Gambar 3. 5 <i>Activity diagram</i> menampilkan harga bahan pokok.....	41
Gambar 3. 6 <i>Class diagram</i>	42
Gambar 3. 7 <i>Sequence diagram</i> melihat pasar.....	42
Gambar 3. 8 <i>Sequence diagram</i> melihat harga.....	43
Gambar 3. 9 <i>Sequence diagram</i> melihat peta lokasi.....	44
Gambar 3. 10 Tampilan Perancangan Button.....	45
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Galeri Pasar.....	47
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Detail Pasar.....	48
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Harga Bahan Pokok.....	49
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Informasi Aplikasi.....	49
Gambar 4. 1 Kesalahan APIKey Google.....	52
Gambar 4. 2 Kesalahan Penataan Layout.....	52
Gambar 4. 3 Listing Program Database.....	54
Gambar 4. 4 Menu Utama.....	55
Gambar 4. 5 Listing Program Menu Utama.....	55
Gambar 4. 6 Tampilan Galeri Pasar.....	56
Gambar 4. 7 Listing Program Galeri Pasar.....	56
Gambar 4. 8 Tampilan Detail Pasar.....	57
Gambar 4. 9 Listing Program Detail Pasar.....	57
Gambar 4. 10 Tampilan Daftar Harga.....	58
Gambar 4. 11 Listing Program Daftar Harga Bahan Pokok.....	58

Gambar 4. 12 Tampilan Lokasi Pasar..... 59
Gambar 4. 13 Listing Program Lokasi Pasar..... 59
Gambar 4. 14 Tampilan Informasi Pasar..... 60
Gambar 4. 15 Listing Program Informasi Aplikasi.....60



INTISARI

Yogyakarta menjadi salah satu tujuan utama pendidikan dan wisata. Dengan pertumbuhan penduduk dan pendatang yang semakin pesat, kebutuhan pokok menjadi prioritas utama sehingga pasar-pasar tradisional di Yogyakarta semakin ramai akan permintaan bahan kebutuhan pokok.

Untuk menumbuhkan perekonomian kalangan menengah kebawah pasar tradisional perlu didukung dengan perkembangan teknologi sekarang ini, salah satunya dengan program mempromosikan pasar tradisional sebagai objek wisata belanja. Di Yogyakarta ada banyak pasar tradisional dengan berbagai fasilitas dan memiliki ciri khas masing-masing dan satu-satunya informasi yang dapat diperoleh dari mulut ke mulut atau website.

Sebagai solusi dari masalah tersebut, saya tertarik merancang sebuah aplikasi mobile yang didalamnya berisi tentang pasar tradisional dan informasi tentang pasar tersebut. Aplikasi ini berjalan menggunakan sistem operasi Android yang akhir-akhir ini menjadi populer. Dengan dibuatnya aplikasi ini dapat mempermudah semua orang yang ingin berbelanja di pasar tradisional Yogyakarta.

Kata Kunci : Aplikasi Android, Pasar Tradisional, Yogyakarta

ABSTRACT

Yogyakarta become one of the main objectives of education and tourism. With population growth and immigrants is rapidly increasing, staples become a top priority so that traditional markets in Yogyakarta increasingly crowded will demand basic needs.

To grow the economy of middle-traditional markets should be supported by developments in technology today, one of them with the traditional markets as a program promoting the attractions of shopping. In Yogyakarta there are many traditional markets with a wide range of facilities and has a characteristic of each and the only information that can be obtained from mouth to mouth or website.

As a solution to these problems, I am interested in designing a mobile application which contains about traditional market and information about the market. This application runs using the Android operating system that lately become popular. With the making of this application can facilitate all those who want to shop at a traditional market in Yogyakarta.

Keywords: *Android Applications, Traditional Market, Yogyakarta*

