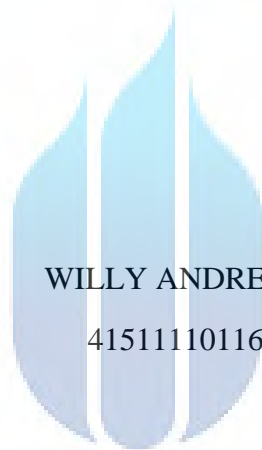




**PERANCANGAN APLIKASI IVENTARIS JUAL BELI
BERBASIS ANDROID DENGAN ALGORITMA FCFS**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA

2016



**PERANCANGAN APLIKASI IVENTARIS JUAL BELI
BERBASIS ANDROID DENGAN ALGORITMA FCFS**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

WILLY ANDREAS

41511110116

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim : 41511110116

Nama : Willy Andreas

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Iventaris Jual Beli Berbasis Android dengan Algoritma FCFS

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 21 April 2016

Penulis



Willy Andreas

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

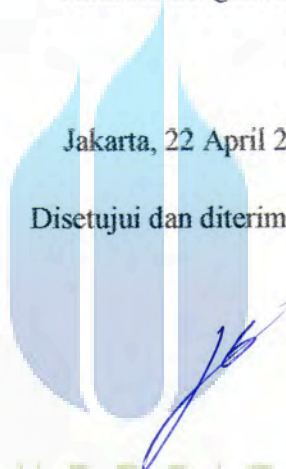
LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41511110116
Nama : Willy Andreas
Jurusan : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Iventaris Jual Beli Berbasis

Android dengan Algoritma FCFS

Jakarta, 22 April 2016

Disetujui dan diterima oleh,



UNIVERSITAS

Leonard Goeirmanto, ST, Msc

MERCU BUANA

Pembimbing



Desi Ramayanti, S.Kom, MT

Koord. Tugas Akhir



Dr. Yaya Sudarya Triana, M.kom

KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis memilih judul “Perancangan Aplikasi Iventaris Jual Beli Berbasis Android dengan Algoritma FCFS” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dalam bentuk moral, materil maupun moril yang penulis peroleh baik secara langsung maupun tidak langsung dari pihak-pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Pada kesempatan ini, perkenallah penulis untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Leonard Goermanto, ST, Msc selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pemikiran serta kesabaran kepada penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Dr. Yaya Sudarya Triana, M.kom selaku kepala program studi Teknik Informatika.
3. Desi Ramayanti, S.Kom, MT selaku koordinator tugas akhir program studi Teknik Informatika.
4. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Andreas dan Ibu Djuliana dan Adik yang telah memberikan dukungan selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman Mercu Buana angkatan XIX Program Studi Teknik Informatika
6. Seluruh Staff Pengajar Mercu Buana yang telah mendidik, membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis, yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu namanya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan Taufik dan hidayahnya, Amin.

Sebagai Penutup, penulis dengan segala kerendahan hati meminta maaf atas kesalahan yang mungkin ada dalam penyusunan laporan tugas akhir ini dan berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Jakarta, 10April 2016

Penulis



ABSTRACT

Android is an operating system for mobile phones based on Linux. Android provides an open platform for developers to create an application for use by berbagai kinds of mobile devices. Android is a computer code that can be distributed openly (open source) so that developers can create new applications in it. There Android Market that provides thousands of applications both free and paid, and has a native Google applications are integrated, such as push email Gmail, Google Maps, and Google Calendar. Inventory of mobile applications built using an object-based modeling with UML tools. This application integrates the categories of goods taken before the user becomes systematization Development of these applications use servers to store the database in the item seua As for communicating with the server, applications using the Application Programming Interface (API). Based on test results using methods blackbox consisting of alpha and beta testing can be concluded that mobile applications built inventory can present store features a complete and can perform an add chart.

Keywords: Inventory, Android, Chart



ABSTRAK

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk menciptakan suatu aplikasi untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat mobile. Android merupakan kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (open source) sehingga pengembang bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Terdapat Android Market yang menyediakan ribuan aplikasi baik yang gratis maupun membayar, serta memiliki aplikasi native Google yang terintegrasi, seperti push email Gmail, Google Maps, dan Google Calendar. Aplikasi mobile Inventaris dibangun menggunakan pemodelan berbasis objek dengan tools UML. Aplikasi ini mengintegrasikan kategori barang yang sebelumnya manual menjadi sistemasi. Pembangunan aplikasi ini menggunakan server untuk menyimpan semua database pada barang tersebut. Adapun untuk berkomunikasi dengan server, aplikasi menggunakan Application Programming Interface (API). Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode blackbox yang terdiri dari pengujian alpha dan beta dapat disimpulkan bahwa aplikasi mobile inventaris yang dibangun dapat menyajikan fitur menyimpan barang secara lengkap serta dapat melakukan add chart.

Kata kunci : Inventaris, Android, Chart



DAFTAR ISI

COVER.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Pembatasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Pengembangan Aplikasi.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Android.....	5
2.2 Fitur Sistem Operasi Android.....	6
2.3 Database Management System (DBMS).....	8
2.4 Eclips.....	9
2.5.1 Sifat Eclips.....	9
2.5.2 Sejarah.....	10
2.5.3 Arsitektur.....	10
2.6 Inventaris.....	11

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	12
3.1 Identifikasi Masalah.....	12
3.2 Analisa Sistem Yang Berjalan.....	12
3.3 Analisa Sistem Usulan.....	13
3.4 Literatur Sejenis.....	16
3.5 Design.....	16
3.6 Use Case Diagram.....	17
3.7 Activity Diagram.....	17
3.8 Class Diagram.....	19
3.9 Stuktur Database.....	20
BAB IV.....	24
4.1 Implementasi.....	24
4.1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	24
4.1.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	24
4.2 Implementasi Basis Data.....	25
4.2.1 Tabel User.....	25
4.2.2 Tabel Category.....	25
4.2.3 Tabel Setting.....	26
4.2.4 Tabel Menu.....	27
4.2.5 Tabel Reservation.....	28
4.3 Implementasi Antarmuka.....	29
4.3.1 Tampilan Launcer.....	29
4.3.2 Menu Utama.....	30
4.3.3 Menu Confirm.....	31
4.3.4 Menu About.....	31
BAB 5.....	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34

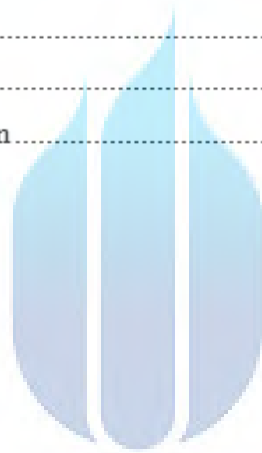
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> pembelian barang di toko serbaguana.....	13
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> usulan pembelian barang di toko serbaguana.....	14
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> usulan update data barang di toko serbaguana.....	15
Gambar 3.3 UML diagram toko sederhana	17
Gambar 3.4 activity diagram admin update barang	18
Gambar 3.5 activity diagram admin transaksi barang	19
Gambar 3.6 class diagram	20
Gambar 4.1 Tabel User.....	25
Gambar 4.2 Tabel Category.....	26
Gambar 4.3 Tabel Setting.....	26
Gambar 4.4 Tabel Menu.....	27
Gambar 4.6 Launcher Apps.....	29
Gambar 4.7 Menu List.....	30
Gambar 4.8 Menu Confirm.....	30
Gambar 4.9 Menu About.....	31



DAFTAR TABEL

Tabel 3.0 Perbandingan sistem berjalan dengan sistem usulan.....	15
Tabel 3.2 Perbandingan Literatur Sejenis.....	16
Tabel 3.3 Database user.....	20
Tabel 3.4 Database kategori.....	21
Tabel 3.5 Tabel Menu.....	21
Tabel 3.6 Tabel Reservation.....	22
Tabel 3.7 Tabel Setting.....	22
Tabel 4.1 Tabel User.....	24
Tabel 4.2 Tabel Category.....	25
Tabel 4.3 Tabel Setting.....	25
Tabel 4.4 Tabel Menu.....	26
Tabel 4.5 Tabel Reservation.....	27



UNIVERSITAS
MERCU BUANA