



**APLIKASI MARKETPLACE PRODUK SENI RUPA DAN SENI MUSIK
BERBASIS MOBILE ANDROID**



PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



APLIKASI MARKETPLACE PRODUK SENI RUPA DAN SENI MUSIK
BERBASIS MOBILE ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
HENDRA HERMAWAN

41512010069

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41512010069

Nama : HENDRA HERMAWAN

Judul Tugas Akhir : **APLIKASI MARKETPLACE PRODUK SENI RUPA DAN SENI MUSIK BERBASIS MOBILE ANDROID**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul yang tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 5 Juni 2016



HENDRA HERMAWAN

N I V E R S I T A S
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41512010069
Nama : Hendra Hermawan
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Marketplace Produk Seni Rupa Dan Seni Musik
Berbasis Mobile Android

Jakarta, 4 Juni 2016
Disetujui dan diterima oleh,



AnisCherid, SE, MTI

Dosen Pembimbing

MERCU BUANA



Desi Ramayanti, S.Kom, MT

Koordinator Tugas Akhir



Dr. Yaya Sudarya Triana, M.Kom

Kaprodi Informatika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia yang telah diberikan kepadapenulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat pada waktunya, dimana Laporan Tugas Akhir tersebut merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna.Karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati.Penulis juga menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini takkan dapat selesai tepat pada waktunya tanpa bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. AnisCherid, SE, MTI, selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dengan semua nasihat, semangat dan ilmunya dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Dr. Yaya Sudirya Triana, M.Kom,selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Desi Ramayanti, S.Kom., M.T., selaku Koordinator Tugas Akhir Teknik Informatika Universitas Mercu Buana
4. Kedua orang tua yang selama ini telah membesarkan penulis.
5. Beserta semua pihak yang telah memotivasi dan ikut memberikan bantuannya kepada penulis yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Jakarta,5 Juni 2014

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN PUBLIKASI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TEBLE	xii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Penulisan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metedologji Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	3
2. LANDASAN TEORI.....	5
2.1 <i>E-Commerce</i>	5
2.1.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	5
2.2 Algoritma <i>Searching</i>	5
2.3 Devinisi Seni	6
2.3.1 Definisi Seni Rupa	6
2.3.2 Definisi Seni Musik	6
2.4 UML	6
2.5 Diagram-Diagram UML.....	7
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	11
2.5.3 <i>Sequence Diagram</i>	12

2.5.4	<i>Class Diagram</i>	12
2.6	PHP	15
2.6.1	Pengertian PHP	15
2.6.2	Kelebihan PHP	15
2.7	MySQL.....	16
2.8	XAMPP	16
2.8	Android Studio.....	17
3.	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1	Analisa Sistem Berjalan	18
3.2	Perancangan Arsitektur Aplikasi.....	18
3.3	Proses Jual-Beli Barang Seni	19
3.4	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	20
3.5	<i>Actifity Diagram</i> Jual-Beli Barang Seni	21
3.5.1	<u><i>Actifity</i></u> Diagram Jual-Beli Barang Seni	21
3.6	Analisa Sistem Usulan.....	22
3.7	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	22
3.8	Deskripsi <i>Use Case</i> Dan <i>Actifity Diagram</i> Actor Admin.....	23
3.8.1	<i>Use Case Login</i>	23
3.8.2	<u><i>Actifity</i></u> Diagram Mengelola Data User.....	24
3.8.3	<i>Actifity Diagram</i> Mengelola Data Kota.....	25
3.8.4	<i>Actifity Diagram</i> Mengelola Peralatan Seni.....	26
3.9	Deskripsi <i>Use Case</i> Dan <i>Actifity Diagram</i> Actor User.....	27
3.9.1	<i>Actifity Diagram</i> Pencarian Peralatan Seni	27
3.10	<i>Sequence Diagram</i> Usulan.....	28
3.10.1	<i>Sequence Diagram</i> Login	28
3.10.2	<i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Seni	29
3.10.3	<i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Kota	30
3.10.4	<i>Sequence Diagram</i> Change Profil	31
3.11	Penerapan Algoritma <i>Searching</i> Pada Barang Seni	32
3.11.1	<i>Flowchart</i> Pencarian Barang Seni.....	32

3.12 ERD	33
3.13 Struktur Basis Data	33
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	41
4.1 Implementasi	41
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak Dan Perangkat Keras.....	41
4.2 Implementasi Basis Data.....	42
4.3 Implementasi Dan Pengujian Program.....	44
4.4 Metode Pengujian	51
4.4.1 Prosedur Pengujian	51
4.4.2 Skenario Pengujian.....	51
4.4.3 Kasus dan Hasil Pengujian.....	53
4.5 Analisa Hasil Pengujian	57
5. PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN 1.....	L-1



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 <i>E-Commerce</i>	5
2. Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
3. Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	11
4. Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	13
5. Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i>	14
6. Gambar 2.6 Contoh Panel XAMPP.....	17
7. Gambar 3.1 Perancangan Arsitektur Aplikasi.....	18
8. Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	20
9. Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Jual-Beli Barang Seni.....	21
10. Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	23
11. Gambar 3.5 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	23
12. Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data	24
13. Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Kota.....	25
14. Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Kelola Peralatan Seni.....	26
15. Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Pencarian Peralatan Seni.....	27
16. Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Login	28
17. Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Seni	29
18. Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Kota.....	30
19. Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Change Profil.....	31
20. Gambar 3.14 <i>Flowchart</i> Pencarian Barang Seni.....	32
21. Gambar 3.15 ERD.....	33
22. Gambar 3.16 Rancangan Layar Utama	35
23. Gambar 3.17 Rancangan Pencarian Seni.....	36
24. Gambar 3.18 Rancangan Login Admin	37
25. Gambar 3.19 Rancangan Login User.....	38
26. Gambar 3.20 Rancangan Halaman Registrasi.....	39

27. Gambar 3.21	Rancangan Halaman Lupa Password.....	40
28. Gambar 4.1	Database Aplikasi.....	42
29. Gambar 4.2	Tabel Barang	43
30. Gambar 4.3	Tabel Kota.....	43
31. Gambar 4.4	Tabel User Dan Admin	44
32. Gambar 4.5	Tampilan Layar Utama	45
33. Gambar 4.6	Tampilan Pencarian Seni.....	46
34. Gambar 4.7	Tampilan Login Admin.....	47
35. Gambar 4.8	Tampilan Login User	48
36. Gambar 4.9	Tampilan Halaman Registrasi	49
37. Gambar 4.10	Tampilan Halaman Lupa Password	50



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 2.1 Tipe Diagram UML	8
2. Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case</i> Diagram	10
3. Tabel 2.3 Simbol <i>Activity</i> Diagram	13
4. Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	14
5. Tabel 2.5 Simbol <i>Class</i> Diagram	16
6. Tabel 3.1 Skenario <i>Use Case</i> Diagram mencari info penjual.....	20
7. Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Diagram mengunjungi penjual.....	20
8. Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Diagram melakukan transaksi pembelian..	21
9. Tabel 3.4. <i>Activity</i> diagram JualbeliBarangSeni.....	21
10. Tabel 3.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Login.....	24
11. Tabel 3.6 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Data User.....	25
12. Tabel 3.7 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Data Kota.....	26
13. Tabel 3.8 <i>Activity</i> Diagram KelolaPeralatanSeni.....	27
14. Tabel 3.9 <i>Activity</i> Diagram Web PencarianPeralatanSeni.....	28
15. Tabel 3.10 Struktur Basis Data Barang.....	33
16. Tabel 3.11 Struktur Basis Data Kota.....	34
17. Tabel 3.12 Struktur Basis Data User.....	34
18. Tabel 4.1 Rencana Pengujian Halaman Admin.....	52
19. Tabel 4.2 Pengujian Login Admin.....	53
20. Tabel 4.3 Pengujian Halaman Kelola Kota.....	54

21. Table 4.4 Pengujian Halaman Kelola User.....	55
22. Table 4.5 Pengujian Halaman Kelola Peralatan Seni.....	55
23. Table 4.6 Pengujian Halaman Pecarian Peralatan Seni.....	56

