



APLIKASI PEMESANAN HEWAN AQIQAH BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus Japos Aqiqah)

Adhitia Arie Dea Priatna

41812010016

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



APLIKASI PEMESANAN HEWAN AQIQAH BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus Japos Aqiqah)

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
Oleh:
MERCU BUANA
Adhitia Arie Dea Priatna
41812010016

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 41812010016

Nama : Adhitia Arie Dea Priatna

Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN HEWAN AQIQAH BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus Japos Aqiqah)

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nim : 41812010016

Nama : Adhitia Arie Dea Priatna

Fakultas : Ilmu Komputer

Jurusan : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Aplikasi Pemesanan Hewan Aqiqah Berbasis Android

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DIPERSIDANGKAN

JAKARTA,



Yaya Sudarya Triana, M.Kom., Ph.D.

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Bagus Priambodo, ST., M.TI. Nur Ani, ST., MMSI.

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi

KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan ke Hadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Adapun judul dari skripsi ini adalah “**Aplikasi Pemesanan Hewan Aqiqah (studi kasus Japos Aqiqah)**”.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat peneliti laksanakan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih secara khusus kepada beberapa pihak, yaitu:

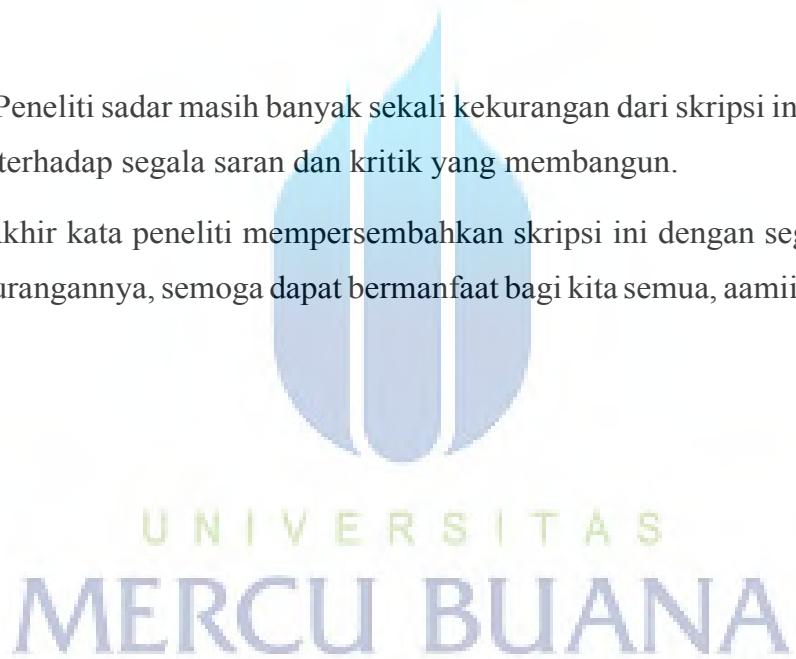
1. Bapak Yaya Sudarya Triana, M.Kom., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan ijin dan telah berbaik hati memberikan waktu, arahan dan bimbingan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
3. Bapak Bagus Priambodo, ST., MMSI, selaku koordinator TA Program studi Sistem Informasi.
4. Seluruh Dosen program studi Sistem Informasi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya selama peneliti menyelesaikan studi di Sistem Informasi.
5. Mamah Nurlaila dan Papah Nana Supriatna yang telah berjuang mengorbankan seluruh jiwa dan raganya demi kehidupan dan pendidikan anaknya yang tidak akan pernah bias dijelaskan, serta adikku Rizky dan Putri yang tercinta tanpa hentinya

memberikan dukungan, dan do'a yang sangat luar biasa kepada penulis baik moril maupun materil.

6. Firdha Yulianti yang memberikan semangat terus menerus sehingga saya dapat memyelesaikan skripsi ini.
7. Kawan-kawan mahasiswa angkatan 2012 dan keluarga besar Sistem Informasi dari angkatan 2004 sampai 2015 yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti sadar masih banyak sekali kekurangan dari skripsi ini, dan peneliti terbuka terhadap segala saran dan kritik yang membangun.

Akhir kata peneliti mempersembahkan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya, semoga dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin.



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Metode Perancangan Sistem Informasi	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Aqiqah	7
2.1.1 Definisi Aqiqah	7
2.1.2 Hukum <i>Aqiqah</i>	7
2.2 Android	8
2.2.1 Definisi <i>Android</i>	8
2.2.2 Sejarah Singkat	8
2.2.3 Komponen Android	9
2.2.4 Versi <i>Android</i>	10
2.2.5 <i>Android</i> versi 4.1.x/4.2.x/4.3 <i>Jelly Bean</i>	10

2.3 Kosep Dasar Sistem.....	10
2.3.1 Definisi Sistem.....	10
2.3.2 Karakteristik Sistem.....	11
2.3.3 Klasifikasi Sistem	12
2.5 Pengertian Aplikasi	14
2.6 Metode <i>Waterfall</i>	14
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	18
2.7.1 Definisi UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	18
2.7.2 Definisi Diagram-diagram UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	18
2.8 Database	23
2.9 Pengertian Database Management System (DBMS).....	24
2.9 <i>Software Pendukung</i>	25
2.9.1 Eclipse.....	25
2.9.2 Macromedia Dreamweaver CS5	27
2.9.3 Processor Hypertext Protocol (PHP)	28
2.9.4 MySQL	29
2.9.5 Tipe Data MySql.....	31
2.9.6 Kelebihan MySQL.....	34
2.10 Fungsi Php MySQL.....	35
BAB III	37
ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	37
3.1 Sejarah Perusahaan.....	37
3.2 Struktur Organisasi.....	37
3.3 Analisa.....	37
3.4 Perancangan.....	38
3.4.1 Perancangan Sistem Berjalan.....	38
3.4.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan.....	40
3.4.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan.....	40
3.4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	44
3.4.4 Perancangan Antar Muka.....	60
BAB IV	67

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	67
4.1 Implementasi	67
4.2 Ruang Lingkup Implementasi	67
4.3 Spesifikasi Perangkat Lunak	67
4.4 Implementasi Tatap Muka	68
4.4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	68
4.4.2 Tampilan Halaman Utama.....	69
4.4.3 Tampilan Halaman Menu Member.....	69
4.4.4 Tampilan Halaman Cari Stok dan Pesan Hewan	70
4.4.5 Tampilan Halaman Batalkan Pesanan	71
4.4.6 Tampilan Halaman Cek Status Pembayaran.....	71
4.4.7 Tampilan Halaman Utama Admin.....	72
4.5 Pengujian	73
4.6 Pengujian <i>Black Box</i>	73
4.6.1 Skenario Pengujian	73
4.6.2 Analisa Hasil Pengujian	78
BAB V	81
PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall (Pressman, 2010)	17
Gambar 2.2 Adobe Dreamweaver CS5.....	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi pada Japos Aqiqah	37
Gambar 3.2 Diagram Use Case Sistem Berjalan.....	38
Gambar 3.3 Gamabaran Umum Sistem.....	40
Gambar 3.4 Use Case Diagram Sistem Usulan	41
Gambar 3.5 Activity Diagram Login Pembeli	44
Gambar 3.6 Activity Diagram Input Pesanan	45
Gambar 3.7 Activity Diagram Cetak Bukti Pesanan	46
Gambar 3.8 Activity Diagram Input Pesanan	47
Gambar 3.9 Activity Diagram Status Pemeanan	48
Gambar 3.10 Activity Diagram Login Admn	49
Gambar 3.11 Activity Diagram Menampilkan Laporan	50
Gambar 3.12 Activity Diagram Menampilkan Pesanan	51
Gambar 3.14 Sequence Diagram Input Pesanan	53
Gambar 3.15 Sequence Diagram Cek Status Pesanan.....	54
Gambar 3.16 Sequence Diagram Membatalkan Pesanan.....	54
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menampilkan Pesanan	55
Gambar 3.18 Sequence Diagram Menginput Stok	56
Gambar 3.19 Sequence Diagram Membuat Laporan	57
Gambar 3.20 Class Diagram Usulan.....	58
Gambar 3.21 Tampilan Menu Utama pada aplikasi pemesanan hewan <i>aqiqah</i> ..	61
Gambar 3.22 Tampilan Menu Tentang pada aplikasi pemesanan hewan <i>aqiqah</i> .61	
Gambar 3.23 Tampilan Menu Info pada aplikasi pemesanan hewan <i>aqiqah</i>	62
Gambar 3.24 Tampilan Menu Bantuan pada aplikasi pemesanan hewan <i>aqiqah</i> 62	
Gambar 3.25 Tampilan Menu Lokasi pada aplikasi pemesanan hewan <i>aqiqah</i> .	63
Gambar 3.26 Tampilan Menu <i>Login</i> pada aplikasi pemesanan hewan <i>aqiqah</i> ...	63
Gambar 3.27 Tampilan login pada halaman web admin	64
Gambar 3.27 Tampilan Master pada web.....	65

Gambar 3.28 Tampilan menu transaksi pada web.....	65
Gambar 3.29 Tampilan menu pengaturan pada web	66
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splashscreen</i>	68
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama	69
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Member.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Cari Stok dan Pesan Hewan.....	70
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Batalkan Pesanan	71
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Cek Status	72
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Utama Admin.....	72



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Simbol <i>Use Case</i> (Indrajani, 2010)	19
Table 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i> (Indrajani, 2010)	20
Table 2.3 Simbol <i>Sequance Diagram</i> (Indrajani, 2011).....	21
Table 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i> (Fowler, 2005).....	23
Tabel 2.5 Tipe Data Numerik	31
Tabel 2.6 Tipe Data <i>Date and Time</i>	32
Tabel 2.7 Tipe Data <i>String</i>	33
Tabel 3. 1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> menginput pesanan pembeli	39
Tabel 3. 2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mencatat Pembayaran	39
Tabel 3. 3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Membuat bukti pembayaran	39
Tabel 3. 4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Memilih kambing	39
Tabel 3. 6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	42
Tabel 3. 7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Cek Status Pemesanan.....	42
Tabel 3. 8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menginput Pesanan	42
Tabel 3. 9 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bukti Pesanan	42
Tabel 3. 10 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Membatalkan Pesanan.....	42
Tabel 3. 11 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menampilkan Pesanan.....	43
Tabel 3. 12 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Membuat Laporan	43
Tabel 3. 13 Desksripsi <i>Use Case Diagram</i> Menginput Stok.....	43
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Bagian <i>User</i>	73
Tabel 4.1 Skenario Pengujian (lanjutan)	74
Tabel 4.2 Skenario Pengujian Bagian Admin	75
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Bagian <i>User</i>	76
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Bagian <i>User</i> (lanjutan).....	77
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Bagian Admin	78