



**ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI TITIP JUAL DAN LELANG
BERBASIS ANDROID**

FEBY ANDHIKA ADHITYA

41816210007

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020



**ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI TITIP JUAL DAN LELANG
BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

FEBY ANDHIKA ADHITYA

41816210007

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41816210007

Nama : Feby Andhika Adhitya

Judul Tugas Akhir : Analisa Dan Perancangan Aplikasi Titip Jual Dan Lelang
Berbasis Android

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

Jakarta, 27 Februari 2020



Feby Andhika Adhitya

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Feby Andhika Adhitya
NIM : 41816210007
Judul Tugas Akhir : Analisa Dan Perancangan Aplikasi Titip Jual Dan Lelang Berbasis Web

Dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul diatas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan Universitas Mercu Buana, saya memberikan izin kepada Peneliti di Lab Riset Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana untuk menggunakan dan mengembangkan hasil riset yang ada dalam tugas akhir untuk kepentingan riset dan publikasi selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Februari 2020



Feby Andhika Adhitya

UNIVERSITA
MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana

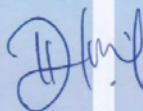
LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Mahasiswa : Feby Andhika Adhitya
NIM : 41816210007
Judul Tugas Akhir : Analisa dan Perancangan Aplikasi Titip Jual dan Lelang Berbasis Android

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui

Jakarta, 17 Januari 2020

Menyetujui,



(Dwi Ade Handayani Capah, S.Kom, M.Kom)
Dosen Pembimbing

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41816210007
Nama : Feby Andhika Adhitya
Judul Tugas Akhir : Analisa Dan Perancangan Aplikasi Titip Jual dan Lelang Berbasis Android

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 11 Februari 2020

Dosen Pembimbing : Dwi Ade Handayani Capah, S.Kom, M.Kom

Dosen Penguji 1 : Sri Dianing Asri, ST, M.Kom

Dosen Penguji 2 : Tazkiyah Herdi, S.Kom, MM

Dosen Penguji 3 : Wuwuh Bakti Hartiningsih, ST, MMSI

Mengetahui,

(Inge Handriani, M.Ak., M.MSI)

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi

(Handrie Noprisson, ST., M.Kom)

Ka. Prodi Sistem Informasi

ABSTRAK

Nama : Feby Andhika Adhitya
NIM : 41816210007
Pembimbing TA : Dwi Ade Handayani Capah, S.kom, M.kom
Judul : Analisa dan Perancangan Aplikasi Titip Jual Dan Lelang Berbasis Android

Saat ini sedang populernya trend hypebeast dimana trend ini dapat di jadikan bisnis, cara mengembangkan bisnisnya yaitu dengan menggunakan jasa titip jual yang bergerak dikalangan fashion. dimana seseorang menitipkan barangnya kepada pihak ketiga yaitu pihak jasa titip jual yang nantinya akan di promosikan dan di beli oleh yang berminat. Sedangkan lelang adalah cara eksklusif dalam jual beli dengan cara menawarkan barang kepada pihak peminat agar memperoleh harga yang lebih tinggi. Namun karna proses bisnisnya masih berjalan secara manual sering terjadi kesalahan seperti, lolosnya barang palsu, salah data, dan penumpukan permintaan titip jual atau lelang. oleh karena itu akan dibuat perancangan aplikasi titip jual dan lelang yang di harapkan kedepannya dapat mengurangi penjualan barang palsu yang berguna dalam mengembangkan bisnis. Perancangan ini dibangun menggunakan metode SWOT

Kata kunci: Titip jual, Lelang, Perdagangan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Name : Feby Andhika Adhitya
Student Number : 41816210007
Counsellor : Dwi Ade Handayani Capah, S.Kom, M.Kom.
Title : *Analysis and Design of Consignment & Auction Store Applications Based Android*

Currently the popularity of the hypebeast trend is where this trend can be made a business, the way to develop its business is to use the services of entrusted selling that moves among fashion. where someone entrusts his goods to a third party, namely the entrusted selling service which will later be promoted and bought by those interested. While the auction is an exclusive way of buying and selling by offering goods to interested parties in order to obtain a higher price. But because the business process is still running manually there are often errors such as, the passage of counterfeit goods, wrong data, and the accumulation of requests for sale or auction. therefore an application for sale and auction applications will be made which is expected to reduce sales of counterfeit goods that are useful in developing business. This design was built using the SWOT method

Key words: Selling Item, Auction, E-Commerce

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR... ..	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Sistematika Penulisan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Teori Penelitian	4
2.2. Penelitian Terkait	5
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	8
3.1. Tujuan Penelitian	8
3.2. Manfaat Penelitian	8
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	9
4.1. Sarana Pendukung.....	9
4.2. Teknik Pengumpulan Data.....	9
4.3. Diagram Alir Penelitian	10
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	12
5.1. Analisis Sistem yang sedang berjalan	12

5.2.	Analisa Kebutuhan	13
5.3.	Perancangan UML	14
5.4	Perancangan Basis Data	41
5.5	Perancangan User Interface (UI).....	46
5.6	Perancangan Masukan.....	60
5.7	Perancangan Keluaran.....	64
5.8	Evaluasi Hasil Perancangan	70
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		71
6.1.	Kesimpulan	71
6.2.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN.....		74



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Literature Review</i>	5
Tabel 5. 2 Use Case Description Registrasi	14
Tabel 5. 3 Use Case Description Login	14
Tabel 5. 4 Use Case Description Mengajukan Penjualan	16
Tabel 5. 5 Use Case Description Mengajukan Lelang	16
Tabel 5. 6 Use Case Description Mengelola Profile	17
Tabel 5. 7 Use Case Description Membeli.....	17
Tabel 5. 8 Use Case Description Mengikuti Lelang	18
Tabel 5. 9 Use Case Description Konfirmasi Barang	18
Tabel 5. 10 Use Case Description Mengajukan Approve, Legit check	19
Tabel 5. 11 Use Case Description Mengelola Lelang.....	19
Tabel 5. 12 Use Case Description Mengelola Penjualan	20
Tabel 5. 13 Use Case Description Membuat Laporan	20
Tabel 5. 14 Data Admin	41
Tabel 5. 15 Data User.....	41
Tabel 5. 16 Data Pemesanan	42
Tabel 5. 17 Data Legitcheck	42
Tabel 5. 18 Data Pengajuan Lelang	43
Tabel 5. 19 Data Lelang.....	43
Tabel 5. 20 Data Pembayaran	44
Tabel 5. 21 Data Pesan.....	44
Tabel 5. 22 Data Barang.....	45

Tabel 5. 23 Data Pengajuan Penjualan.....	45
Tabel 5. 24 Rancangan Keluaran	64
Tabel 5. 25 Hasil Evaluasi Perancangan	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Alir Penelitian	10
Gambar 5. 1 Flowchart Bisnis yang sedang berjalan.....	12
Gambar 5. 2 Use Case Diagram	13
Gambar 5. 3 Activity Diagram Melakukan Registrasi dan Login	21
Gambar 5. 4 Activity Diagram Mengajukan penjualan	22
Gambar 5. 5 Activity Diagram Mengajukan lelang	23
Gambar 5. 6 Activity Diagram Mengelola Profile.....	24
Gambar 5. 7 Activity Diagram Membeli	25
Gambar 5. 8 Activity Diagram Mengikuti Lelang	26
Gambar 5. 9 Activity Diagram Konfirmasi Barang	27
Gambar 5. 10 Activity Diagram Legit Check dan Approve	28
Gambar 5. 11 Activity Diagram Mengelola Lelang.....	29
Gambar 5. 12 Activity Diagram Mengelola Penjualan.....	30
Gambar 5. 13 Activity Diagram Membuat Laporan	31
Gambar 5. 14 Sequence Diagram Registrasi.....	32
Gambar 5. 15 Sequence Diagram Login	32
Gambar 5. 16 Sequence Diagram Menjual	33
Gambar 5. 17 Sequence Diagram Melelang	33
Gambar 5. 18 Sequence Diagram Mengelola Profile.....	34
Gambar 5. 19 Sequence Diagram Pembelian.....	35
Gambar 5. 20 Sequence Diagram Mengikuti Lelang.....	35
Gambar 5. 21 Sequence Diagram Konfirmasi Barang	36

Gambar 5. 22 Sequence Diagram Approve dan Legit Check	36
Gambar 5. 23 Sequence Diagram Mengelola Lelang	37
Gambar 5. 24 Sequence Diagram Mengelola Penjualan.....	38
Gambar 5. 25 Sequence Diagram Membuat Laporan.....	39
Gambar 5. 26 Class Diagram	40
Gambar 5. 27 Halaman Utama.....	46
Gambar 5. 28 Halaman Registrasi dan login	47
Gambar 5. 29 Halaman User Sebagai Buyer	48
Gambar 5. 30 Halaman User Sebagai Seller.....	49
Gambar 5. 31 Halaman Penjualan dan Lelang.....	50
Gambar 5. 32 Halaman Pelelangan.....	51
Gambar 5. 33 Halaman Pembelian	52
Gambar 5. 34 Halaman Pemesanan	53
Gambar 5. 35 Halaman Pengajuan Penjualan.....	54
Gambar 5. 36 Halaman Pengajuan Lelang.....	55
Gambar 5. 37 Halaman Ubah Data	56
Gambar 5. 38 Halaman Riwayat Lelang.....	57
Gambar 5. 39 Halaman Riwayat Penjualan	58
Gambar 5. 40 Halaman Pesan	59
Gambar 5. 41 Halaman Konfirmasi Barang.....	59
Gambar 5. 42 Input Registrasi	60
Gambar 5. 43 Input Login.....	60
Gambar 5. 44 Input Data User	61
Gambar 5. 45 Input Data Pengajuan Jual.....	61
Gambar 5. 46 Input Data Pengajuan Lelang	62

Gambar 5. 47 Input Data Pemesanan	62
Gambar 5. 48 Input Resi	63
Gambar 5. 49 Keluaran Menampilkan Data Barang	65
Gambar 5. 50 Keluaran Menampilkan Hasil Legit Check	65
Gambar 5. 51 Keluaran Menampilkan Daftar User	66
Gambar 5. 52 Keluaran Menampilkan Barang Lelang	66
Gambar 5. 53 Keluaran Menampilkan 5 Penjualan Terbanyak	67
Gambar 5. 54 Keluaran Menampilkan Data Pembelian Terbanyak	67
Gambar 5. 55 Keluaran Menampilkan Data Hasil Lelang	68
Gambar 5. 56 Keluaran Menampilkan Data Pembayaran	68
Gambar 5. 57 Keluaran Menampilkan Halaman Admin	69
Gambar 5. 58 Keluaran Menampilkan Pesan	69

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata.....	75
-----------------------	----



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah Swt. Tuhan yang maha esa, karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat membuat Tugas Akhir yang berjudul “Analisa dan Perancangan Aplikasi Titip Jual dan Lelang Berbasis Android” yang dapat bermanfaat dalam jasa titip jual dan juga lelang di bidang fashion.

Tujuan penulisan ini adalah sebagai Tugas Akhir untuk memperoleh gelar sarjana Komputer Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak Tugas Akhir ini tidak dapat berjalan Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dwi Ade Handayani Capah, S.Kom, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
2. Bapak Handrie Noprisson, ST, M.Kom. Selaku Kaprodi Sistem Informasi
3. Ibu Sri Dianing Asri, ST, M.Kom, Selaku Sekprodi Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak Fajar Masya, Ir. MMSI, Selaku Dosen dari Matakuliah Tugas Akhir
5. Ibu Inge Handriani, M.Ak, M.MSI, Selaku Koordinator Tugas Akhir Sistem Informasi
6. Teman sekelas yang sama-sama telah berjuang dalam mengerjakan Tugas Akhir

Akhir kata, penulis berharap penulisan ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kedepannya

Jakarta, 25-10-2019

Penulis