

**RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS
ANDROID PADA CV. WECONO ASRI DI KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



Disusun oleh:

EON KAHFI PRASETYO MUSLIM

18.18.013

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2022

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN
RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID
PADA CV. WECONO ASRI DI KOTA KEDIRI

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

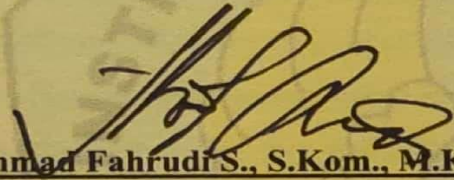
EON KAHFI PRASETYO MUSLIM

18.18.013

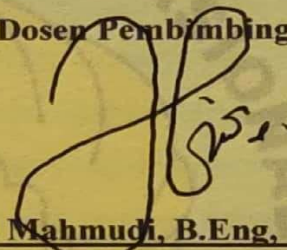
Diperiksa dan Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


(Ahmad Fahrudi S., S.Kom., M.Kom)

NIP.P 1031500497


(Ali Mahmudi, B.Eng, Ph.D)

NIP.P 1031000429



Ketua Program Studi
Teknik Informatika S-1

(Suryo Adi Wibowo, S.T, M.T)

NIP.P 1031100438

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2022

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Eon Kahfi Prasetyo Muslim
NIM : 1818013
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul **“RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID PADA CV. WECONO ASRI DI KOTA KEDIRI”** merupakan karya asli dan bukan merupakan duplikat dan mengutip seluruhnya karya orang lain. Apabila di kemudian hari, karya asli saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya bersedia menerima segala konsekuensi apapun yang diberikan Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Malang, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Eon Kahfi Prasetyo Muslim

18.18.013

RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID PADA CV. WECONO ASRI DI KOTA KEDIRI

Eon Kahfi Prasetyo Muslim, Ahmad Fahrudi, Ali Mahmudi
Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang, Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
1818013@scholar.itn.ac.id

ABSTRAK

Wecono Asri ialah sesuatu usaha pembuatan serta perdagangan batik yang mampu melakukan distribusi produk nya dalam skala lokal serta internasional. Wecono Asri telah mengawali bisnisnya semenjak tahun 2012 sampai saat ini. Wecono Asri memproduksi produk seperti batik tulis, batik cap dan kombinasi. Pada tahun 2012 sampai tahun 2017 Wecono Asri belum menggunakan media social dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk. Sehingga Batik Wecono Asri mengalami permasalahan dalam pemasaran dan penjualan produknya yang dimana kurangnya informasi mengenai riwayat transaksi. Serta dengan semakin berkembangnya bisnis, Wecono Asri mendapatkan kesulitan untuk memperoleh update data produk, seperti mengupdate data stok produk, megupdate data produk yang tersedia dan merekap data penjualan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka Batik Wecono Asri memerlukan suatu media yang dapat memudahkan pencinta batik dalam pembelian batik dan memberikan informasi produk yang dijual. Maka Dibuatlah sebuah aplikasi Penjualan Batik yang dapat diakses secara online, dapat memberikan informasi produk, dapat menampilkan riwayat transaksi, dapat mengetahui stok produk yang tersedia dan dapat dikirim melalui pelayanan pengiriman secara resmi.

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang telah dilakukan, Dari hasil pengujian fungsional pada tiap fitur yang sukses diuji hendak di beri kesimpulan valid. Informasi pengujian diatas menunjukan hasil pengujian 100% cocok serta 0% tidak cocok. Dan pada pengujian yang diperuntukan 4 responden menunjukan kalau 89% melaporkan sangat baik, 11% melaporkan baik, 0% melaporkan lumayan, 0% melaporkan kurang, serta 0% melaporkan sangat kurang. Hingga bisa disimpulkan dari prosentase diatas aplikasi penjualan batik Wecono Asri telah cocok,

Pengembang bisa meningkatkan fitur pembayaran memakai dompet digital semacam dana, gopay, ovo serta meningkatkan fitur search supaya mempermudah pelanggan dalam mencari sesuatu produk.

Kata kunci : Aplikasi, Batik, Android, Wecono Asri, Media Social

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “”. Dalam skripsi ini dibahas mengenai pengontrolan kemajuan proyek konstruksi menggunakan kurva-s. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat-Nya yang telah memberikan kemudahan selama proses penyusunan laporan skripsi.
2. Bapak Suryo Adi Wibowo, ST. MT., Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Yosep Agus Pranoto, ST. MT., selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika S-1, Institut Teknologi Nasional Malang yang telah memberikan petunjuk dan nasehat kepada penulis.
4. Bapak Ahmad Fahrudi S., S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik.

5. Bapak Ali Mahmudi, B.Eng, Ph.D selaku dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ahmad Faisol, ST., MT selaku Dosen Wali penulis atas segala bimbingan, dorongan, dan doa kepada penulis.
7. Bapak Eko Prasetyo dan Ibu Selvi atas segala perjuangan, bantuan, dorongan serta doa restu yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Kasiona selaku Direktur CV. Wecono Asri yang telah memberikan bantuan dan dorongan terkait guna penyelesaian dalam skripsi ini.
9. Shifa Amor Prasetyo Muslim selaku adek penulis yang telah memberikan bantuan dan dorongan yang diberikan kepada penulis.
10. Dewi Paraswati yang telah memberikan bantuan dan dorongan yang diberikan kepada penulis.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika seluruh angkatan, atas segala bantuan dan kerjasamanya.
12. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pasti tak henti-henti penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta yang pengasih dan penyayang Allah SWT. Aamiin.

Penulis berharap agar Skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang membacanya.

Malang, Juli 2022

Penulis,

Eon Kahfi Prasetyo Muslim

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hasil Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Batik Kediri.....	6
2.2.2 CV. Wecono Asri.....	7
2.2.3 Android	7
2.2.4 Android Studio.....	7
2.2.5 Application Programming Interface (API).....	8
2.2.6 Javascript Object Notation (JSON).....	9
2.2.7 Kotlin.....	10
2.2.8 Laravel.....	10
2.2.9 JDK (<i>Java Development Kit</i>)	11
2.2.10 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	12

2.2.11 Web Service	12
2.2.12 SDLC (<i>Software Development Life Cycle</i>)	14
2.2.13 Kode Unik	15
BAB III	16
ANALISIS DAN PERANCANGAN	16
3.1 Analisis Kebutuhan	16
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	16
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	16
3.2 Perancangan Sistem	17
3.2.1 Perancangan UML (Unified Modelling Language)	17
3.2.2 Perancangan Desain Interface	19
3.2.3 Peta halaman (<i>Site Map</i>) Batik Wecono Asri	25
BAB IV	26
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	26
4.1 Implementasi	26
4.2 Hasil Pengujian Fungsional Sistem	34
BAB V PENUTUP	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Android Studio	8
Gambar 2.3 Arsitektur Web Service	13
<i>Gambar 2.4 Tahap Metode SDLC</i>	14
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	17
Gambar 3.2 Splash Screen	19
Gambar 3.3 Halaman Awal.....	20
Gambar 3.4 Halaman Login.....	20
Gambar 3.5 Halaman Register	21
Gambar 3.6 Halaman Home.....	21
Gambar 3.7 Halaman Profile.....	22
Gambar 3.8 Halaman Keranjang.....	22
Gambar 3.9 Halaman Pengiriman	23
Gambar 3.10 Halaman Riwayat Belanja	23
Gambar 3.11 Detail Transaksi.....	24
Gambar 3.12 <i>Site Map</i>	25
Gambar 4.1 Halaman Splash Screen	26
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home	27
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Akun	27
Gambar 4.4 Tampilan Login/Masuk akun	28
Gambar 4.5 Tampilan Registrasi/Mendaftar akun	28
Gambar 4.6 Tampilan profile	29
Gambar 4.7 Tampilan keranjang.....	30
Gambar 4.8 Tampilan pengiriman	31
Gambar 4.9 Tampilan riwayat belanja	31
Gambar 4.10 Tampilan detail transaksi	32
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Produk.....	33
Gambar 4.12 Tampilan halaman add product	33
Gambar 4.13 Tampilan halaman add product	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Actor	18
Tabel 3.2 Definisi Produk dan Transaksi	18
Tabel 4.1 Pengujian Black-Box User Admin	34
Tabel 4.2 Pengujian Black-Box User Pelanggan.....	39
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Aplikasi	43