

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID  
(Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)**



**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I  
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Oleh :**

**WAHYU PRIADI**

L200100001

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2014**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID  
(Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)**

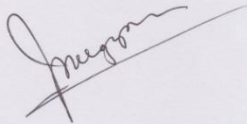
Ini telah diperiksa, disetujui, dan disahkan pada :

Hari : *Rabu*

Tanggal : *28 Mei 2019*

Telah disetujui oleh :

Pembimbing



Nurgiyatna, M.Sc., Ph.D

NIP : 881

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)

Dipersiapkan dan disusun oleh

**WAHYU PRIADI**

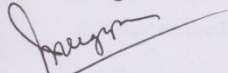
NIM : L200100001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal...19 Juni 2019

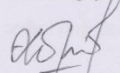
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



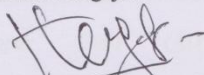
NURGIYATNA, M.Sc., Ph.D.  
NIP : 881

Dewan Penguji I



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng  
NIK : 983

Dewan Penguji II



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T  
NIK : 882


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal ...30 Juni 2019

Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika

  
Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D  
NIK : 706

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

  
Dr. Heru Supriyono, M.Sc.  
NIK : 970

## DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Saya merancang dan membuat aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Berbasis Android dengan bantuan internet dan buku yang dilampirkan pada daftar pustaka.
2. Saya membuat sebuah website untuk Klaster Rotan Trangsang untuk bisa mengupdate produk – produk baru yang terhubung dengan aplikasi Penjualan kerajinan rotan.
3. Program yang saya gunakan untuk membuat aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android ini adalah menggunakan *Android Developer Tools* (ADT) Version: 22.0.1.v201305230001--685705, *Java Development Kit* (JDK), *Software development Kit* (SDK), dan *Android Virtual Device* (AVD).
4. *Editing* gambar menggunakan Adobe Photoshop CS3.
5. Saya menggunakan laptop dengan spesifikasi Processor Intel Core i3, 2.40 GHz, RAM : 2 GB, Harddisk : 320 GB, Sistem Operasi Windows 8 64-bit.

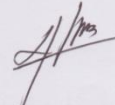
6. Teman saya Fajar Harianto Budi Utomo dan Mas Arip Tri yang membimbing saya dalam pembuatan aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android.

7. Teman saya Mas Arip Tri dan Wahkid Wicaksono yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan website admin Klaster Rotan Trangsang.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya.

Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

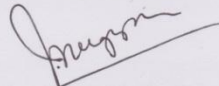
Surakarta, 20 Juni 2014



Wahyu Priadi

Mengetahui :

Pembimbing



Nurgiyatna, M.Sc., Ph.D

NIP : 881

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

”Tidak ada keberhasilan tanpa perjuangan dan tidak ada perjuangan tanpa pengorbanan”

(Penulis)

“Bacalah dengan nama TuhanMu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan TuhanMu yang maha pemurah mengajarkan dengan Qalam. Dia lah yang mengajarkan manusia segala yang belum di ketahui”

(QS. Al - `Alaq :1 - 5)

“Rencanakanlah yang akan anda lakukan dan lakukanlah apa yang anda telah rencanakan”

(Mario Teguh)

**PERSEMBAHAN :**

1. Kepada Allah SWT atas rahmad dan hidayahnya yang telah diberikan.
2. Kepada orang tuaku tercinta, terimakasih atas doa, semangat, dan curahan kasih sayang dalam memotivasiku untuk mencapai kesuksesan.
3. Kepada Niken Dina Pradita yang selalu memberikan semangat kepada saya dalam mengerjakan Skripsi.
4. Teman-teman Jurusan Teknik Informatika angkatan 2010, Komo, Isov, Fachrul, Adit, Wahyu Susilo, Fajar, Adi, Devi Apriantari, Sigit Adi, Primanda Niko, Ibnu, Budi dan Yudiwan yang telah menemaniku mulai dari semester awal hingga menempuh gelar sarjana bersama-sama.
5. Kepada Mas Fuzan selaku Biro Skripsi yang telah mengaturkan jadwal seminar proposal, pra pendadaran dan pendadaran.
6. Sahabat-sahabat saya yang ada di Rembang Klowor, Hadad, Panjul, Prio yang selalu memberikan saya semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Teman-teman kost Wisma Abel yang selalu menemaniku dan menghiburku disaat susah dan senang.
8. Semua sahabat-sahabat yang selalu ada di sekelilingku yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang memberikan hidayah-Nya, skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak sekali mengalami masalah, namun berkat bimbingan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga semua masalah-masalah tersebut dapat diatasi. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Nurgiyatna, M.Sc., Ph.D selaku pembimbing yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran-saran yang membangun kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :


1. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Nurgiyatna, M.Sc., Ph.D selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran-saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.



4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknik Informatika atas bantuan dan ilmu yang sudah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
5. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika yang telah banyak memberikan masukan dan saran selama mengikuti perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu-persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amiin.

Surakarta, 22 Juni 2014

  
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI.....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
ABSTRAKSI .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Telaah Penelitian.....	8

2.2 Landasan Teori.....	10
a. Sistem Informasi .....	10
b. Android .....	11
c. Eclipse.....	11
d. Java .....	12
e. JDK ( <i>Java Development Kit</i> ) .....	13
f. Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	13
g. ADT ( <i>Android Development Tools</i> ) .....	13
h. SDLC .....	13
i. Adobe Photoshop .....	15
j. Rotan .....	15
k. Klaster .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	20
3.2 Peralatan Utama dan Pendukung .....	21
3.3 Alur Penelitian .....	22
3.3.1 Analisis Kebutuhan .....	23
3.3.1.1 Kebutuhan Konten .....	24
3.3.1.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	25
3.3.1.3 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	25
3.3.2 Perancangan .....	26
3.3.2.1 Perancangan UML .....	26
a. <i>Use case diagram</i> .....	27

b. <i>Definisi Actor</i> .....	28
c. <i>Diagram Activity</i> .....	30
3.3.2.2 Perancangan Desain Aplikasi.....	32
a. Halaman <i>Splash</i> .....	32
b. Halaman Menu Utama .....	33
c. Halaman Menu Inggris.....	33
d. Halaman <i>Profile</i> .....	34
e. Halaman <i>Product</i> .....	35
f. Halaman Konten Inggris .....	35
g. Halaman <i>Information</i> .....	37
h. Halaman <i>About</i> .....	38
i. Halaman Menu Indonesia .....	38
j. Halaman Profil .....	39
k. Halaman Produk.....	39
l. Halaman Konten Indonesia.....	40
m. Halaman Informasi.....	41
n. Halaman Tentang .....	42
o. Halaman Keluar .....	42
3.3.2.3 Peta Halaman Aplikasi Penjualan.....	43
3.3.3 Pengujian Sistem.....	45
3.3.3.1 Pengujian Sistem.....	45
3.3.3.2 Kuisisioner .....	45
3.3.3.3 Perawatan Sistem .....	46

<b>BAB IV ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	47
4.1 Hasil Penelitian .....	47
1. Halaman <i>Splash</i> .....	47
2. Halaman Menu Utama .....	50
3. Halaman Menu Inggris .....	55
4.1.3.1 Menu <i>Profile</i> .....	58
4.1.3.2 Menu <i>Product</i> .....	59
4.1.3.3 Halaman Konten <i>Product</i> .....	61
4.1.3.4 Halaman <i>Cart</i> .....	62
4.1.3.5 Halaman Pembayaran .....	62
4.1.3.6 Halaman Faktur Pembelian .....	63
4.1.3.7 Halaman Menu <i>Information</i> .....	64
4.1.3.8 Halaman Menu <i>About</i> .....	65
4. Halaman Tampilan Aplikasi <i>Website</i> .....	67
4.1.4.1 Halaman <i>Login</i> .....	67
4.1.4.2 Halaman <i>Order</i> .....	68
4.1.4.3 Halaman Add – <i>Product</i> .....	69
4.1.4.4 Halaman <i>Report</i> .....	69
4.2 Pengujian Sistem .....	70
4.3 Analisa dan Pembahasan.....	75
1. Kelebihan .....	75
2. Kekurangan .....	76
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	77

5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Definisi <i>Actor</i> .....	28
Tabel 3.2 : Definisi <i>Use Case</i> .....	30
Tabel 4.1 : <i>Script</i> Halaman <i>Splash</i> .....	49
Tabel 4.2 : <i>Script</i> Halaman Menu Utama .....	54
Tabel 4.3 : <i>Script</i> Halaman Menu Inggris .....	66
Tabel 4.4 : Daftar Kuisisioner Penjual .....	71
Tabel 4.5 : Daftar Kuisisioner Pembeli .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Metode SDLC .....	18
Gambar 3.2 : <i>Flowchart</i> Alur Penelitian .....	22
Gambar 3.3 : <i>Usecase</i> Diagram .....	27
Gambar 3.4 : <i>Activity</i> Diagram Transaksi Penjualan .....	31
Gambar 3.5 : Halaman <i>Splash</i> .....	32
Gambar 3.6 : Halaman Menu Utama .....	33
Gambar 3.7 : Halaman Menu Inggris .....	34
Gambar 3.8 : Halaman Menu <i>Profile</i> .....	34
Gambar 3.9 : Halaman Menu <i>Product</i> .....	35
Gambar 3.10 : Halaman Konten Inggris .....	36
Gambar 3.11 : Halaman sub - Konten .....	36

Gambar 3.12 : Halaman Keranjang Belanja .....	37
Gambar 3.13 : Halaman <i>Information</i> .....	37
Gambar 3.14 : Halaman <i>About</i> .....	38
Gambar 3.15 : Halaman Menu Indonesia .....	38
Gambar 3.16 : Halaman Menu Profil .....	39
Gambar 3.17 : Halaman Menu Produk .....	39
Gambar 3.18 : Halaman Konten Indonesia .....	40
Gambar 3.19 : Halaman sub - Konten.....	40
Gambar 3.20 : Halaman Keranjang Belanja .....	41
Gambar 3.21 : Halaman Informasi.....	41
Gambar 3.22 : Halaman Tentang .....	42
Gambar 3.23 : Halaman Keluar .....	42
Gambar 3.24 : Halaman Peta Halaman Aplikasi Penjualan.....	44
Gambar 4.1 : Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	47
Gambar 4.2 : Tampilan Menu Utama .....	50
Gambar 4.3 : Tampilan Menu Inggris.....	55
Gambar 4.3.1 : Tampilan Menu <i>Profile</i> .....	58
Gambar 4.3.2 : Tampilan Menu <i>Product</i> .....	59
Gambar 4.3.3 : Tampilan Menu Konten <i>Product</i> .....	61
Gambar 4.3.4 : Tampilan Keranjang Belanja.....	62
Gambar 4.3.5 : Tampilan Pembayaran.....	63
Gambar 4.3.6 : Tampilan Faktur Pembelian .....	63
Gambar 4.3.7 : Tampilan Halaman <i>Information</i> .....	64



Gambar 4.3.8 : Tampilan Halaman <i>About</i> .....	65
Gambar 4.3.9 : Tampilan <i>Login Website</i> .....	68
Gambar 4.3.10 : Tampilan <i>Orders</i> .....	69
Gambar 4.3.11 : Tampilan <i>Add - Product</i> .....	69
Gambar 4.3.12 : Tampilan <i>Reports</i> .....	70
Gambar 4.3.13 : Grafik Hasil Kuisisioner Penjual .....	72
Gambar 4.3.14 : Grafik Hasil Kuisisioner Pembeli .....	74

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong manusia untuk menggunakan teknologi untuk berkembang. Kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya berbagai jenis aplikasi yang mampu memberikan kemudahan dalam aktivitas kehidupan sehingga memberikan manfaat bagi manusia. Saat ini teknologi *mobile* khususnya android tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan informasi secara cepat dimana saja dan kapan saja. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membantu memulihkan penjualan kerajinan rotan di Klaster Rotan Trangsan yang saat ini sedang mengalami penurunan penjualan. Hal tersebut juga mempengaruhi perekonomian di daerah Trangsan, Gatak, Sukoharjo. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android yang diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu dalam kegiatan jual – beli.

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem menggunakan metode SDLC (*System Development Life cycle*). Selanjtnya perancangan dan pembangunan sistem dilakukan dengan proses perancangan UML (*Unfied Modelling Language*) dengan *use case, flowchart, diagram activity* dan diimplementasikan menggunakan aplikasi *Android Developer Tools* version : 22.01.v201305230001-685705, untuk membuat program berbasis android *mobile*.

Hasil pengujian dengan menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada 12 responden yang terdiri dari 2 penjual dan 10 pembeli terhadap aplikasi perancangan sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android untuk penjual didapat presentase interpretasi sebesar 85%. Sedangkan hasil kuisisioner yang diberikan kepada pembeli didapat presentase interpretasi sebesar 84%. Sehingga dari hasil kuisisioner yang telah diberikan kepada penjual dan pembeli dapat disimpulkan aplikasi penjualan ini sangat bermanfaat.

**Kata kunci :** android, penjualan, klaster, rotan, teknologi informasi.