

**E-COMMERCE BUMDES KARANG BAYAT BEBRBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



OLEH :

AISYAH JANUAR BAROKAH

16010092

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO**

2020

**E-COMMERCE BUMDES KARANG BAYAT BEBRBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Studi Strata Satu (S-1) dan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)



OLEH :

AISYAH JANUAR BAROKAH

16010092

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO
2020**

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **AISYAH JANUAR BAROKAH**
NIM : **16010092**
Judul Skripsi : **“E-COMMERCE BUMDES KARANG BAYAT
BERBASIS ANDROID”**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan *programming* yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini, jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber literasi yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nurul Jadid.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Paiton, 16 Agustus 2020

at pernyataan



AISYAH JANUAR BAROKAH
16010092

MOTTO

“JIKA KAMU BODOH, BEKERJA KERASLAH”.



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim..

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Teruntuk keluargaku tercinta, tanpa mereka saya bukan apa-apa.

Para pendidikku.

Untuk sahabatku zumrotul laely dan keluarga koplak yang telah memberikan semangat dan membantu.

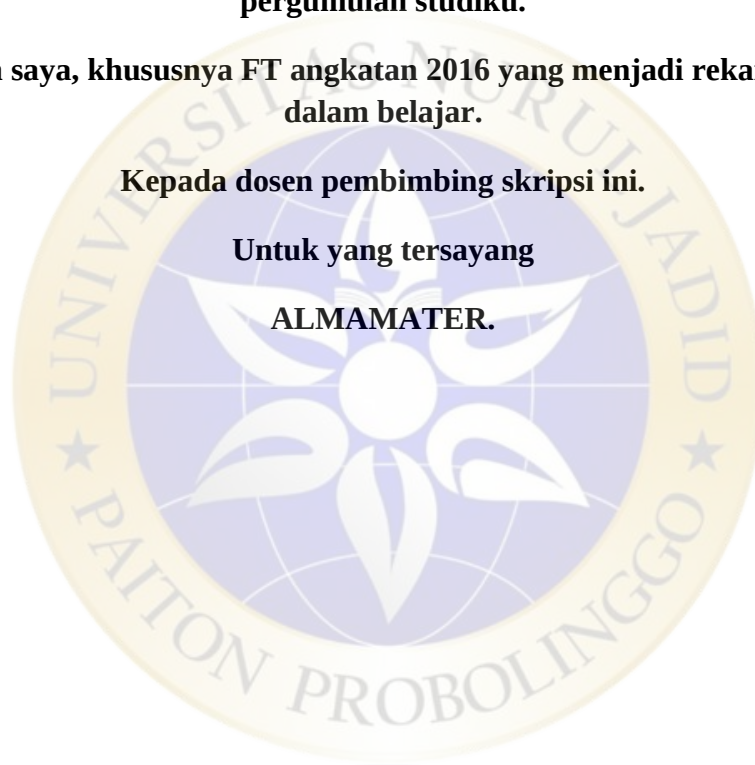
Dinda putri utami , yang selalu menjadi pendengar dan menyemangati dalam pergumulan studiku.

Seluruh teman saya, khususnya FT angkatan 2016 yang menjadi rekan seperjuangan dalam belajar.

Kepada dosen pembimbing skripsi ini.

Untuk yang tersayang

ALMAMATER.



ABSTRAK

DESAIN SISTEM PAKAR UNTUK ENDIAGNOSA PENYAKIT DEMAM BERDARAH MENGGUNAKAN MOBILE COMPUTING BERBASIS ANDROID

Aisyah Januar Barokah, Gulpi Qorik Oktagalu P. S.Pd.,M.Kom, Cahyuni Novia S.E., M.P.
aisyahjanuar23@gmail.com , Gulpi.qorik@gmail.com , cahyuni.novia@gmail.com.

E-commerce (*electronic commerce*), merupakan proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet. Badan Usaha Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) adalah lembaga usaha desa yang dikelola oleh masyarakat dan pemerintahan desa dalam upaya memperkuat perekonomian desa dan dibentuk berdasarkan kebutuhan dan potensi desa. Proses Promosi produk BUMDesMart menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli produk, sehingga bila calon konsumen tidak dapat menemukan letaknya, maka akan menggugurkan niatnya untuk membeli produk dari BUMDesMart tersebut. Secara tidak langsung hal ini menjadi kerugian tersendiri karena kehilangan calon pembelinya. Pelanggan harus datang ke tempat penjualan untuk mengetahui ada tidaknya produk baru. Tentu cara seperti ini menjadi kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama untuk seorang konsumen mengetahui informasi suatu produk. Berdasarkan permasalahan di atas dirasa perlu untuk membuat aplikasi baru yang dituangkan dalam skripsi dengan judul E-Commerce BUMDes Karang Bayat Berbasis Android. memudahkan masyarakat luas atau calon konsumen untuk mengetahui produk-produk yang sudah disertai harga dan stoknya, dan bisa langsung melakukan order barang yang akan dibeli melalui android

. **Kata Kunci** : E-Commerce, BUMDes, berbasis Android, Waterfall, Android Studio

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena dengan Rahmat dan HidayahNya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi, sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana di Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo dapat terselesaikan dengan lancar. Seiring dengan itu, penulis sangat berterima kasih kepada kedua orang tua karena orang yang paling berjasa dalam hidupku, cucuran keringat dan air mata mereka sebagai pengorbanan yang tak terhingga.

Kesuksesan ini dapat penulis raih karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam menyelesaikan skripsi/tesis ini, terutama kepada :

1. Bapak KH. Abd. Hamid Wahid, M.Ag. selaku Rektor Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.
2. Bapak Moh. Furqan, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.
3. Bapak Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.
4. Bapak Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd, M.Kom dan Ibu Cahyuni Novia S.E ., M.P. selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
5. Semua pihak yang turut membantu mensukseskan selesainya penulisan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal yang telah bapak berikan kepada penulis mendapat balasan yang sebaik mungkin dari Allah SWT, Amin.

Paiton 24 Juli

Aisyah Januar Barokah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
PERNYATAAN PENULIS	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.	
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Batasan Manfaat.....	4
BAB II STUDI PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori.....	7
2.2.1. Definisi E-Commerce.....	7
2.2.2. Android.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Kerangka Penelitian.....	19
3.1.1. Penumpilan Data.....	20
3.1.2. Analisis Data.....	20

3.1.3. Rancangan.....	20
3.1.4. Pemograman Sistem.....	21
3.1.5. Pengujian.....	21
3.1.6. Pemeliharaan.....	21
3.2. Model Pengembangan.....	21
3.1.1. Analisis Kebutuhan.....	22
3.1.2. Desain.....	24
3.1.3. Implementasi.....	24
3.1.4. Pengujian.....	25
3.1.5. Pemeliharaan.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1. Hasil Pengumpulan Data.....	30
4.1.1. Observasi	30
4.1.2. Wawancara	30
4.1.3. Studi Literatur	31
4.2. Hasil Analisis dan Desain.....	31
4.2.1 Analisis	31
4.2.2 Desain Sistem	33
4.2.3 Desain	41
4.3. Implementasi.....	49
4.4. Uji Coba.....	53
BAB V PENUTUP.....	58
5.1. Kesimpulan.....	58
5.2. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchat</i>	12
Tabel 2.1 <i>Data Flow Diagram</i>	14
Tabel 2.1 <i>Entity Realationship (ERD)</i>	15
Tabel 3.1 Observasi.....	23
Tabel 3.2 Wawancara.....	23
Tabel 3.3 <i>Black Box Testing Web</i>	26
Tabel 3.4 <i>Black Box Testing Android</i>	27
Tabel 3.5 Pengujian Admin.....	28
Tabel 3.6 Pengujian Masyarakat.....	28
Tabel 4.1 Hasil Observasi.....	30
Tabel 4.2 Hasil Wawancara.....	31
Tabel 4.3 Tabel Admin.....	42
Tabel 4.4 Tabel Gambar.....	42
Tabel 4.5 Tabel Pelanggan.....	43
Tabel 4.6 Tabel Prroduk.....	43
Tabel 4.7 Tabel Transaksi.....	44
Tabel Pengujian.....	53
	Tabel 4.8

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Relasi Satu ke Satu.....	13
Gambar 2.2 Relasi Satu ke Banyak.....	14
Gambar 2.3 Relasi Banyak ke Banyak.....	16
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	16
Gambar 3.2 Waterfall.....	29
Gambar 4.1 <i>Flowchat</i> Sistem Lama.....	31
Gambar 4.2 <i>Flowchat</i> Sistem Baru.....	38
Gambar 4.3 <i>Context Diagram</i>	39
Gambar 4.4 <i>Diagram Level 0</i>	39
Gambar 4.5 <i>Diagram Level 1</i>	39
Gambar 4.6 <i>Entiny Relationship Diagram</i>	39
Gambar 4.7 Desain Login.....	39
Gambar 4.8 Desain Daftar.....	39
Gambar 4.9 Desain Menu Utama.....	39
Gambar 4.10 Desain Produk.....	39
Gambar 4.11 Desain Keranjang.....	39
Gambar 4.12 Desain Pembayaran.....	39
Gambar 4.12 Desain Keluar.....	39
Gambar 4.12 Tampilan Login.....	39
Gambar 4.12 Tampilan From Datar	39
Gambar 4.12 Tampilan From Menu Utama	39
Gambar 4.12 Tampilan From Produk	39
Gambar 4.12 Tampilan From Keranjang	39
Gambar 4.12 Tampilan From Pembayaran	39