

SKRIPSI
RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AIR MINUM ISI ULANG
BERBASIS *ANDROID*
(STUDI KASUS : DEPOT AIR MINUM ISI ULANG PRATAMA
KURIPAN)



Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan
Menyelesaikan Skripsi Program Studi Sistem
Informasi

Oleh :

REYNALDO DWI RAMADHAN
2018210051

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Proposal : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Air Minum
Isi Ulang Berbasis *Android* (Studi Kasus : Depot
Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan)

Diajukan Oleh : Reynaldo Dwi Ramadhan

Nim : 2018210051

Jurusan : Sistem Informasi

Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Komputer Universitas
Prabumulih

Prabumulih, 03 Juni 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

(Suhartini, S.Kom., M.Kom)

(Sebri Hesinto, S.E., M.Si)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

**Mengetahui
Ketua Program Studi,**

(Suhartini, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Pada hari : 28 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji : Andi Christian, S.Kom., M.Kom ()

Penguji I : Suhartini, S.Kom., M.Kom ()

Penguji II : Sebri Hesinto, S.E., M.Si ()

Penguji III : Nur Aini H, S.Kom., M.Kom ()

Penguji IV : Fajriyah, S.Kom., M.Kom ()

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

Dekan,

(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reynaldo Dwi Ramadhan

Nim : 2018210051

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Air Minum Isi Ulang
Berbasis *Android* (Studi Kasus : Depot Air Minum Isi ulang
Pratama Kuripan)

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

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Prabumulih, 28 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Reynaldo Dwi Ramadhan

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ “Sedikit berbeda akan lebih baik, daripada sedikit lebih baik”.

Ku persembahkan :

Skripsi atau Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk :

- Allah Subhanahu Wata’ala yang selalu memberikan kemudahan serta selalu memberikan jalan yang terbaik dalam penelitian.
- Orang Tua yang sangat saya cintai dan selalu mendoakan saya yang sangat saya sayangi.
- Dosen pembimbing yang selalu sabar serta memberikan arahan dan menyediakan waktu.
- Semua teman-teman dan orang-orang yang selalu memberikanku semangat.
- Almamater yang saya banggakan.

.

BIODATA MAHASISWA

DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Reynaldo Dwi Ramadhan
Tempat, Tanggal lahir: Kuripan, 23 – 12 - 2000
Alamat : Dusun 4, Desa Kuripan Kec. Empat
Petulai Dangku Kab. Muara Enim
Kode Pos : 31172
Nomor Telepon : 082177446268
Email : reynaldooo84@gmail.com
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia

PENDIDIKAN FORMAL

2006-2012 : SDN 11 Rambang Dangku
2012-2015 : SMPN 2 Rambang Dangku
2015-2018 : SMAN 1 Rambang Dangku
2018-2022 : SI Fakultas Ilmu Komputer Universitas
Prabumulih

KESEHATAN

Tinggi Badan : 160 Cm
Berat Badan : 55 Kg
Golongan Darah : A



ABSTRAK

Depot air minum isi ulang adalah suatu usaha yang mengelola air minum untuk keperluan masyarakat dalam bentuk curah dan tidak dikemas. Tujuan penelitian ini adalah membangun suatu Aplikasi Penjualan Air Minum Isi Ulang yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis *android*, dengan tujuan untuk memperluas informasi dan mempermudah proses pemesanan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini yaitu menggunakan Metode *Rapid Application Development*. Aplikasi Penjualan Air Minum Isi Ulang sangat membantu bagi masyarakat yang tidak mau repot datang langsung ke depot air minum isi ulang.

Kata Kunci : Aplikasi, Penjualan, Air Minum, Isi Ulang, dan *Android*.

ABSTRACT

Refill drinking water depot is a business that manages drinking water for public use in bulk and unpackaged form. The purpose of this research is to build an Application for Sales of Refill Drinking Water which is made by utilizing android-based information technology, with the aim of expanding information and simplifying the ordering process. The research method used in the development of this application is using the Rapid Application Development Method. The Refill Drinking Water Sales Application is very helpful for people who don't want to bother coming directly to refill drinking water depots.

Keywords: Application, Sales, Drinking Water, Refill, and Android.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan yang Maha Esa, atas limpahan waktu dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Air Minum Isi Ulang Berbasis *Android* (Studi Kasus : Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan)”.

Penulis menyadari banyak kesulitan yang dihadapi, dengan adanya perhatian, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih atas bimbingannya dan arahnya. Secara khusus penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang selalu memberikan kemudahan serta selalu memberikan jalan yang terbaik dalam penelitian.
2. Bapak Haidir Wady, S.E., M.Si selaku Ketua Yayasan Pendidikan Prabumulih
3. Bapak Suhardiman Gumanti, S.T., M.T selaku wakil Ketua Yayasan Pendidikan Prabumulih.
4. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih.
5. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Prabumulih serta selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan penelitian ini.

6. Bapak Sebri Hesinto, S.E., M.Si selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan penelitian ini.
7. Kepada semua dosen-dosen mata kuliah yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu yang berguna bagi penulis.

Penulis menyadari masih banyak hal yang harus disempurnakan dalam Skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Prabumulih, 28 Juni 2022

Penulis,

REYNALDO DWI RAMADHAN
NIM.2018210051

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
BIODATA MAHASISWA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Bangun	7
2.2 Pengertian Aplikasi	7
2.3 Pengertian Penjualan	8
2.4 Pengertian Depot Air Minum.....	9
2.5 Pengertian <i>Android</i>	9
2.6 Pengertian <i>Java</i>	10
2.7 Penelitian Terdahulu	10
2.8 Kerangka Pikir	12

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian	14
3.1.1 Sejarah Singkat Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan	14
3.1.2 Logo Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan	15
3.2 Metode Penelitian.....	15
3.2.1 Pendekatan Penelitian	16
3.3 Jenis dan Sumber Data	16
3.3.1 Jenis Data.....	16
3.3.2 SumberData.....	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.5 Metode Pengembangan Sistem	18
3.6 Alat Bantu Perancangan Sistem.....	20
3.6.1 Pengertian <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	20
3.6.2 Pengujian Sistem	24

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Masalah	25
4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan	25
4.1.2 Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan.....	26
4.1.3 Evaluasi Sistem yang berjalan	26
4.2 Metode Pengembangan Sistem	27
4.3 Perancangan Sistem	29

4.3.1 Tujuan Perancangan Sistem	30
4.3.2 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	30
4.4 Perancangan Basis Data	34
4.5 Perancangan Antarmuka	38
4.5.1 Antarmuka <i>Admin</i>	39
4.5.2 Antarmuka <i>User</i>	43

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Implementasi	48
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak	48
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras	48
5.2 Implementasi Basis Data (<i>Database</i>).....	49
5.3 Implementasi AntarMuka.....	50
5.3.1 Antarmuka Admin	50
5.3.2 Antarmuka <i>User</i>	55
5.4 Pengujian Aplikasi	59
5.4.1 Kasus dan Hasil Pengujian.....	60
5.4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian	63

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.	64
6.2 Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 3.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 4.1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan	27
Tabel 4.2 Perencanaan Pembangunan Aplikasi	29
Tabel 4.3 Tabel <i>Admin</i>	35
Tabel 4.4 Tabel Barang	35
Tabel 4.5 Tabel Gambar Barang	36
Tabel 4.6 Tabel <i>invoice</i>	36
Tabel 4.7 Tabel Pesanan	37
Tabel 4.8 Tabel Satuan.....	37
Tabel 4.9 Tabel Toko	37
Tabel 4.10 Tabel <i>User</i>	38
Tabel 5.1 Rencana dan Hasil Pengujian.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	13
3.1 Logo Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan	15
3.2 Langkah Penerapan Metode RAD	19
4.1 <i>Use case Diagram</i> Sistem yang sedang berjalan.....	26
4.2 <i>Alur Rapid Application Development</i>	28
4.3 <i>Use case Diagram</i> yang diusulkan.....	30
4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran	31
4.5 <i>Activity Diagram</i> Login	32
4.6 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	33
4.7 <i>Class Diagram</i>	34
4.8 Rancangan <i>Login Admin</i>	39
4.9 Rancangan <i>Admin</i>	39
4.10 Rancangan Daftar Barang	40
4.11 Rancangan Tambah Barang	40
4.12 Rancangan Daftar Pesanan.....	41
4.13 Rancangan Satuan	41
4.14 Rancangan Tentang Toko	42
4.15 Rancangan <i>User</i>	42
4.16 Rancangan Laporan.....	43
4.17 Rancangan Daftar.....	43
4.18 Rancangan <i>Login</i>	44
4.19 Rancangan <i>Home</i>	44
4.20 Rancangan Barang	45
4.21 Rancangan Keranjang Belanja	45
4.22 Rancangan Pesanan Saya	46
4.23 Rancangan Tentang.....	46
4.24 Rancangan Kontak	47

5.1 <i>Database</i> (Basis Data).....	50
5.2 Implementasi Tampilan Login <i>Admin</i>	51
5.3 Implementasi Halaman <i>Admin</i>	51
5.4 Implementasi Halaman Daftar Barang.....	52
5.5 Implementasi Halaman Tambah Barang.....	52
5.6 Implementasi Tampilan Daftar Pesanan	53
5.7 Implementasi Tampilan Satuan Barang	53
5.8 Implementasi Tampilan Tentang Toko	54
5.9 Implementasi Tampilan <i>User</i>	54
5.10 Implementasi Tampilan Laporan	55
5.11 Implementasi Tampilan Daftar	55
5.12 Implementasi Tampilan <i>Login</i>	56
5.13 Implementasi Tampilan <i>Home</i>	56
5.14 Implementasi Tampilan Tentang	57
5.15 Implementasi Tampilan Barang.....	57
5.16 Implementasi Tampilan Keranjang Belanja.....	58
5.17 Implementasi Tampilan Pesanan Saya.....	58
5.18 Implementasi Tampilan Kontak.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan Penjualan , yang hampir dilakukan pada setiap harinya. Penjualan adalah suatu kegiatan yang diajukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak (Moekijat, : 2013). Pada saat ini kegiatan penjualan sudah dilakukan secara modern. Dengan teknologi saat ini penjualan dilakukan melalui aplikasi, yang disebut juga aplikasi perdagangan elektronik (*E-commerce*).

Aplikasi penjualan dapat kita temukan pada perangkat *windows*, *ios*, *android*, dan lain-lainnya. Aplikasi penjualan berbasis *android* merupakan aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat untuk saat ini, khususnya pada pengguna *smartphone*. Ditambah dengan akses *internet* yang dimiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android*, aplikasi berbasis *mobile platform* ini belakangan menjadi primadona dalam proses perdagangan elektronik. Aplikasi *E-commerce* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang berguna untuk dapat melakukan suatu kegiatan dagang secara *online* layaknya di pasar.

Aplikasi *E-commerce* dapat berupa tempat penjualan barang atau layanan jasa, Beberapa aplikasi penjualan barang seperti Shopee, Lazada, Tokopedia, Blibli, Zalora, Sorabel, JD.ID dan lain-lainnya. Pada layanan jasa terdapat

beberapa contoh seperti layanan jasa pemotretan, jasa ojek, jasa antar makanan, jasa *laundry* jasa *make-up wedding*, jasa antar air isi ulang dan lain sebagainya. Dalam kaitannya dengan depot air minum isi ulang mengalami penurunan penjualan dari tahun ke tahun. Hal tersebut kemungkinan dikarenakan kurangnya mengikuti kemajuan teknologi, dimana kebanyakan pemesanan sudah dilakukan melalui aplikasi *online*, yang membuat kegiatan pemesanan menjadi lebih mudah dan diharapkan dapat menarik pelanggan.

Selain itu juga, air merupakan salah satu senyawa yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan kehidupan manusia. Air dikonsumsi oleh manusia setiap hari. Sistem penjualan air minum saat ini mengalami perkembangan yang pesat akibat adanya kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi telah mengubah cara mengemas air minum, mulai dari air minum kemasan botol, gelas plastik, dan galon. Air minum ini biasanya dijual dalam bentuk kemasan dari pabrik atau jasa isi ulang, penjualan air minum isi ulang juga mulai dilakukan secara online.

Kemajuan teknologi saat ini, membuat pemilik depot air minum dan masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu kegiatan mereka dalam menerima pesanan dan memesan jasa antar air minum isi ulang. Diharapkan dengan adanya aplikasi penjualan air minum isi ulang memungkinkan dapat memenuhi permintaan akan kecepatan dan ketepatan dalam pemesanan jasa antar air isi ulang kepada konsumen. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengambil judul skripsi berupa sebuah aplikasi penjualan air minum isi ulang bagi pengguna berbasis *Android* yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi**

Penjualan Air Minum Isi Ulang Berbasis *Android* (Studi Kasus : Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan)”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pemesanan yang masih dilakukan dengan datang ke depot membuat proses menjadi kurang efektif dan efisien.
2. Diperlukannya sebuah aplikasi berbasis *Android* untuk mempermudah kegiatan dalam memesan jasa antar air minum isi ulang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan air minum isi ulang pada perangkat *Android* ?”.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat batasan masalah yaitu hanya meliputi informasi serta sistem penjualan air isi ulang di Depot Pratama Kuripan.

I.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

I.5.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Membangun Aplikasi Penjualan Air Minum Isi Ulang Berbasis Android (Studi Kasus : Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan)” yang nantinya akan membuat pelanggan atau *client* dapat memesan dari aplikasi .

I.5.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai penambah wawasan dan referensi khususnya tentang pembangunan aplikasi penjualan.

2. Bagi Depot Air Isi Ulang Pratama Kuripan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat serta mempermudah bagi pemilik dari Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan.

3. Bagi Masyarakat

Manfaat penelitian ini untuk masyarakat ialah untuk mempermudah setiap *client*/pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa antar air minum isi ulang.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 6 (Enam) bab dan beberapa lampiran. Adapun setiap bab terdiri dari sub bab dan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Pada bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian dan membahas mengenai pemaparan metode yang peneliti pakai dalam pencarian data maupun pembangunan sistem yang dilakukan pada skripsi ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang uraian dan penjelasan mengenai objek dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi mengenai analisa masalah, metode pengembangan sistem, dan perancangan sistem

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi mengenai implementasi dalam implementasi ada beberapa tahapan yaitu implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, dan implementasi antar muka.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini kesimpulan yang diambil dari pembahasan yang telah disusun dalam bab sebelumnya dan juga berisi saran yang dapat dijadikan masukan serta dapat berguna bagi pembaca dan penulis.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Maulani, Girsang (Girsang, 2018), “rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut”.

Menurut Fajriyah, dkk (2017:111), “rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesaian suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Mohammad Yusuf, et al (2019:244), “aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atas mengimplementasikan hal atau permasalahan tersebut menjadi bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar hal, data, permasalahan atau pekerjaan”.

Menurut Adhi Prasetio (2021 : 119), “aplikasi dapat juga diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan intruksi-intruksi dari

user, aplikasi diciptakan sebagai alat yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi ialah perangkat lunak atau program yang dapat dioperasikan oleh *user* dengan perintah-perintah tertentu.

2.3 Pengertian Penjualan

Menurut Moekijat (2013:2), “penjualan adalah suatu kegiatan yang diajukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak”.

Menurut Hartono (2012:889), “penjualan adalah penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak pembeli bersedia membeli atau menerima barang maupun jasa yang ditawarkan dengan menetapkan perjanjian diantara kedua pihak, dengan tujuan untuk saling menguntungkan keduanya.

2.4 Pengertian Depot Air Minum

Menurut Kementerian Perindustrian (Kemenperin, 2004), “Depot air minum adalah usaha industri yang melakukan proses pengolahan air baku menjadi air minum dan menjual langsung kepada konsumen”.

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan (MENKES, 2010), “Depot air minum isi ulang adalah badan usaha milik negara/ badan usaha milik daerah, koperasi, badan usaha swasta, usaha perorangan, kelompok masyarakat dan atau individu yang melakukan penyelenggaraan penyediaan air”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Depot air minum adalah badan usaha yang mengelola air Minum untuk keperluan masyarakat dalam bentuk curah dan tidak dikemas.

2.5 Pengertian *Android*

Menurut Gunawan, et al (2021:1), “*android* adalah sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yang menggunakan *linux* sebagai landasan sistem operasi”.

Menurut Edy Winarno, ST, M. Eng Ali (2014:6), “*android* merupakan sistem operasi yang dikembangkan oleh *google*. Sistem operasi yang berbasis *linux* dapat digunakan untuk ponsel”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Android* ialah sistem operasi berbasis *linux* untuk telepon seluler yang menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi serta mudah di bawa dan digunakan.

2.6 Pengertian Java

Menurut Bay Haqi (2019:1), “*java* adalah nama untuk sekumpulan teknologi dalam membuat dan menjalankan perangkat lunak pada *computer* ataupun lingkungan jaringan”.

Menurut M Rusli, et al (2016:2), “*java* adalah bahasa pemrograman yang tergolong pada *high level language*, mengingat kata-kata/*statement* nya menyerupai bahasa manusia (*English*)”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Java* adalah sebuah pemrograman dasar dalam sebuah pembuatan aplikasi.

2.7 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan acuan serta penunjang dalam skripsi ini, maka dibutuhkannya penelitian terdahulu yang pernah ada dalam bentuk jurnal. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak banyak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian ini. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

N O	PENULIS, JUDUL & TAHUN	ISI	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Andi Muh. Lukman Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Smartphone (Android) Pada Depot Air Minum, 2016	Penelitian ini berisi tentang informasi pemasran air minum isi ulang berbasis mobile yang dapat memberikan kemudahan kepada pembeli dalam melakukan pemesanan	1. Pembahasan tentang aplikasi pemesanan 2. Metode pengumpul an data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi kasus	1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Metode penegmbang an sistem yang digunakan adalah waterfall
2.	Fajar Ratnawati, Muhamad Azren, Agus Tedyyana	Aplikasi digunakan dalam melakukan transaksi	1. Pembahasan tentang aplikasi pemesanan 2. Berbasis Android	1. Lokasi penelitian yang berbeda

	Aplikasi Pembelian Air Minum Isi Ulang Berbasis Android, 2019	pemesanan pembelian air minum isi ulang melalui perangkat android		
3.	Nina Veronika, Calvin, Delima Sitanggang, Evta Indra Perancangan Aplikasi Pengantaran Barang (Ekpsedisi) Antar Sumatera Berbasis Android, 2020	Aplikasi media pengantaran Barang berbasis mobile yang baru ini dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan pengantaran antar Sumatera.	1. Pembahasan tentang aplikasi pemesanan 2. Berbasis Android	1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Fokus penelitian yang berbeda
4.	Septa Febriayanda, Taupik Hidayat,	Penelitian ini, sistem dapat dipahami dan	1. Pembahasan tentang aplikasi pemesanan 2. Berbasis Android	1. Lokasi penelitian yang berbeda

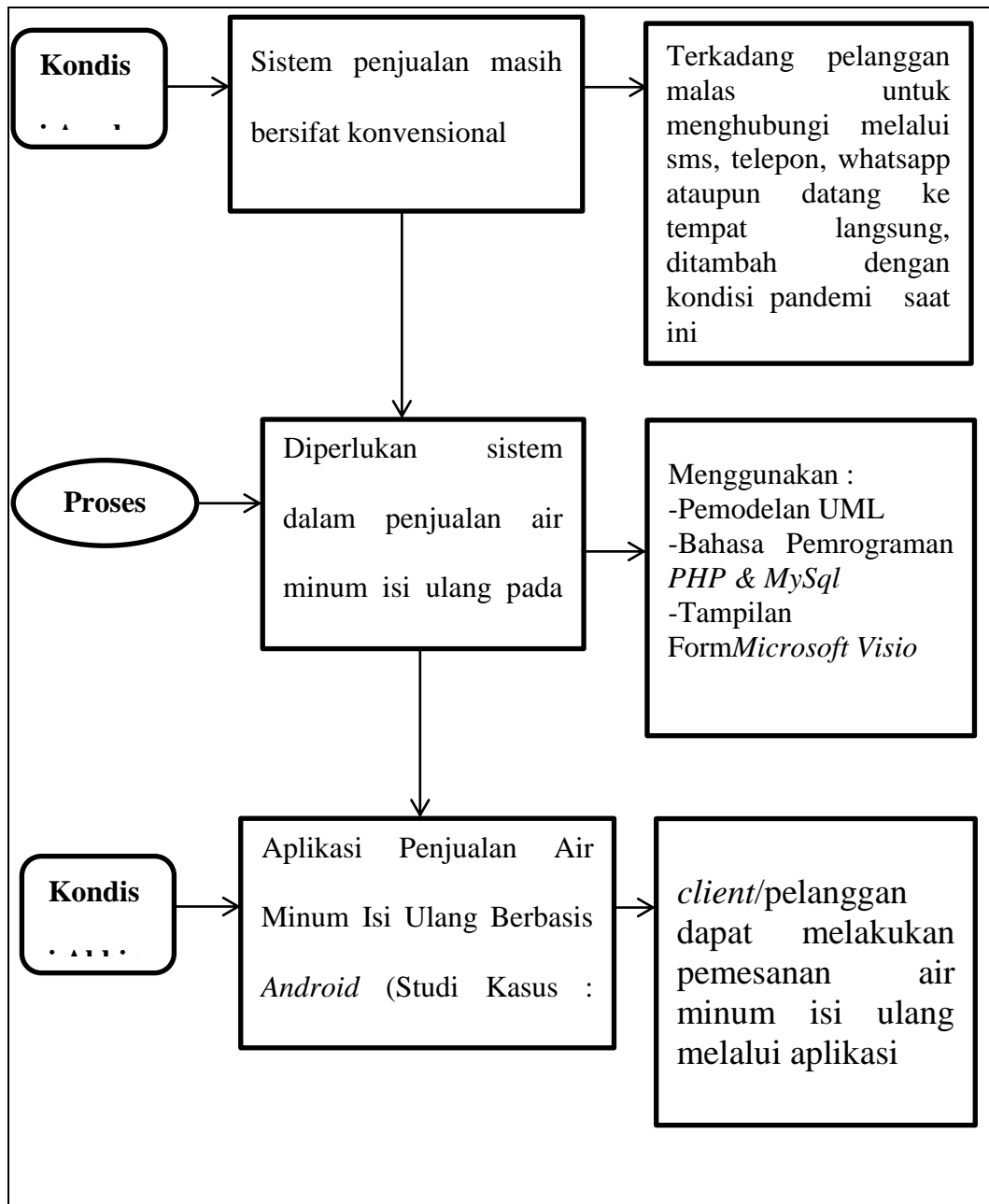
	Diki Susandi Sistem Penjualan Online Air Minum Isi Ulang Berbasis Mobile, 2020	digunakan dalam melakukan penjualan air minum isi ulang, informasi mengenai cara pemesanan air minum isi ulang, dan fitur notifikasi realtime melalui Mobile agar pemesanan cepat terlayani.		
5.	Fajri Fernanda, Adam Hendra Brata, Eriq Muhammad Adams Jonemaro	Penelitian ini melakukan pengembangan aplikasi yang digunakan ketika pemesanan jasa	1. Pembahasan tentang aplikasi pemesanan 2. Berbasis Android	1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Fokus penelitian yang berbeda

	Pengembangan Aplikasi Mobile Pemesanan Jasa Laundry Berbasis Android, 2019	laundry.		
--	---	----------	--	--

Sumber : Data sekunder yang diolah oleh Peneliti tahun 2022

2.8 Kerangka Pikir

Berdasarkan tinjauan kepustakaan dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan oleh peneliti, kerangka pemikiran melalui paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut :



Sumber : Data sekunder yang diolah oleh Peneliti tahun 2022

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Dalam kerangka pikir ini terdapat kekurangan pada sistem pemesanan dan memerlukan sistem yang terkomputerisasi agar mempermudah *client/pelanggan* untuk melakukan pemesanan jasa antar air minum isi ulang.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Pada penelitian skripsi ini peneliti mengambil objek penelitian pada perancangan aplikasi penjualan jasa air minum isi ulang, yang berlokasi di Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan. Bertujuan untuk membangun aplikasi penjualan air minum isi ulang Berbasis Android. Waktu pada penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian.

3.1.1 Sejarah Singkat Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan

Depot air minum isi ulang Pratama Kuripan pertama kali di dirikan pada tanggal 13 desember 2012 oleh bapak Redi Suprianto. Depot air minum isi ulang pratama Kuripan merupakan depot air minum pertama di Desa Kuripan. Depot air minum Pratama Kuripan ini terletak di Jalan Simpang Empat, Desa Kuripan Kecamatan Empat Petulai Dangku, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan, Indonesia. Redi Suprianto selaku pemilik depot air minum isi ulang Pratama Kuripan pada mulanya mendirikan depot air minum isi ulang sebagai tambahan penghasilan dari pekerjaan utamanya sebagai satpam sebuah perusahaan.

Alasan utama berdirinya depot air minum isi ulang Pratama Kuripan adalah besarnya peluang usaha yang dapat dimanfaatkan, mengingat di desa Kuripan belum ada depot air minum isi ulang. Maka tak heran apabila air minum isi ulang Pratama Kuripan pada saat ini menjadi penguasa pasar dalam bidang air minum isi ulang khususnya di Kuripan. Air minum isi ulang Pratama Kuripan

tidak saja dipasarkan di desa Kuripan saja, juga meliputi di desa Banuayu dan Baturaja.

3.1.2 Logo Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan

Adapun logo yang penulis design untuk Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan dapat dilihat pada gambar 3.1 logo Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan



Sumber : Data sekunder yang diolah oleh Peneliti tahun 2021

Gambar 3.1 Logo Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan

3.2 Metode Penelitian

Penelitian metode sangat diperlukan dalam suatu penelitian ilmiah, sebab metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode pada dasarnya berarti cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tujuan umum penelitian adalah untuk mengungkap masalah, maka langkah-langkah yang akan ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan (Sugiyono 2019:2).

3.2.1 Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:21), metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (Sugiyono, 2019:18).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini merupakan sebuah metode riset yang sifatnya deskriptif, mengacu pada data dan memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung,

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan skripsi ini dibedakan menjadi 2, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis data yang berupa kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, skema, dan gambar. Data kualitatif penelitian ini berupa nama dan alamat obyek penelitian.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Berikut penjelasan dari sumber data tersebut :

1. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari observasi partisipatif.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan berupa dokumen yang terkait.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah peneliti yang bertujuan untuk memperoleh data dan mengumpulkannya. Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode Wawancara

Metode wawancara ini merupakan metode pengumpulan data informasi tentang penjualan air minum isi ulang untuk bahan perancangan aplikasi pemesanan ini.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data tentang penjualan air minum isi ulang dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan proposal skripsi ini, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teritis yang dapat menunjang pada penulisan proposal skripsi.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan proposal skripsi ini adalah Metode *Rapid Application Development (RAD)*

Menurut Kendall dan kendall , dalam buku Roni Habibi, dkk (2019:70) “metode *Rapid Application Development* yaitu suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan serta perangkat-perangkat lunak”. Menurut Kendall dan kendall, berikut tahapan dari metode RAD yaitu :

1. Requirement Planning

Dalam tahap ini diketahui apa saja yang menjadi kebutuhan sistem yaitu dengan mengidentifikasikan kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan-batasan sistem, kendala dan juga alternatif pemecahan masalah. Analisis digunakan untuk mengetahui perilaku sistem dan juga untuk mengetahui aktivitas apa saja yang ada dalam sistem tersebut.

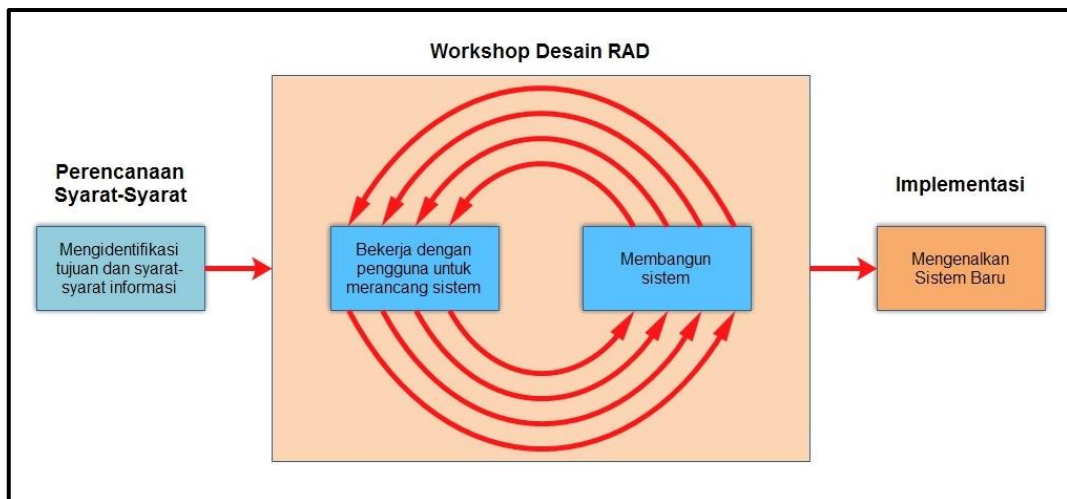
2. Design Workshop

Mengidentifikasi solusi alternatif dan memilih solusi yang terbaik. Kemudian membuat desain bisnis dan desain pemrograman untuk data-data yang telah

didapatkan dan dimodelkan dalam arsitektur sistem informasi. *Tools* yang digunakan dalam pemodelan sistem biasanya menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

3. *Implementation*

Setelah *Design Workshop* dilakukan, selanjutnya sistem diimplementasikan (*coding*) ke dalam bentuk yang dimengerti oleh mesin yang diwujudkan dalam bentuk program atau unit program. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.



Sumber : Data Sekunder dari Kendall tahun 2010

Gambar : 3.2 Langkah Penerapan Metode RAD

3.6 Alat Bantu Perancangan Sistem

3.6.1 Pengertian *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Roni Habibi, dkk (2020:46), “*Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan perangkat lunak”.

Menurut Muhamad Alda (2021:62), “*Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa pemodelan yang memiliki pembendaharaan kata dan cara untuk mempresentasikan secara fokus pada konseptual dan fisik dari suatu sistem”.


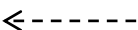



Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *unified modeling language* (UML) adalah sistem operasi yang berbasis *linux* untuk telepon seluler seperti seperti telepon pintar dan komputer *tablet*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

1. *Use Case Diagram*

Menurut Cahyo Prianto, dkk (2020:41), “*Use Case Diagram* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use Case Diagram* digunakan untuk mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem. Dalam pengembangan sistem transportasi pada gudang *in-transit marge* kali ini”.

Menurut Ravi Rahmatul Fajri, dkk (2020:24), “*Use Case Diagram* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case Diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut”. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *use case*:

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram



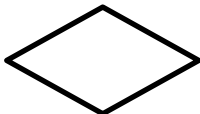


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
3		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
5		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
6		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>
7		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

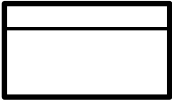
Sumber : Data sekunder dari Kusno Harianto, Heny Pratiwi, Yonatan Suhariyadi 2019

2. Activity Diagram

Menurut Ravi Rahmatul Fajri, dkk (2020:24), “Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis”. Simbol-simbol yang digunakan pada *activity diagram* yaitu:

Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan aktivitas yang lebih dari satu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan suatu sistem.

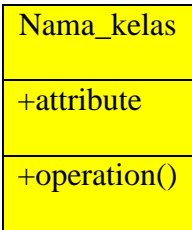
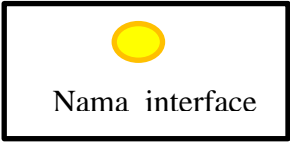

	Swimlane	Pemisahan organisasi bisnis yang bertanggung jawab atas aktivitas yang terjadi.
---	----------	---




Sumber : Data sekunder dari Kusno Harianto, Heny Pratiwi, Yonatan Suhariyadi 2019

3. Class Diagram

Menurut Ravi Rahmatul Fajri, dkk (2020:24), “Class Diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem”.

Tabel 3.3 Simbol Class Diagram

SIMBOL		DESKRIPSI
Kelas		Kelas pada stuktur sistem.
Antarmuka		Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga di sertai dengan multiplicity.

<p>Asosiasi berarah</p>  <p>DirectedAssociation</p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi berarah biasanya disertai dengan multiplicity.</p>
<p>Generalisasi</p>  <p>Generalization</p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-khusus).</p>
<p>Kebergantungan</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>
<p>Agregasi</p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (Whole-part).</p>

Sumber : Data sekunder dari Kusno Harianto, Heny Pratiwi, Yonatan Suhariyadi 2019

3.6.2 Pengujian Sistem

Pengujian *software* pada penelitian ini menggunakan *blackbox testing*. Menurut Roni Habibi dan Raymana Aprilian (2019 : 165) “*blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak”. Pengujian perangkat lunak dengan metode *blackbox testing* dilakukan tanpa mengetahui struktur internal kode atau program.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan pada sistem penjualan di Depot air minum isi ulang Pratama Kuripan dapat dikatakan belum cukup baik.

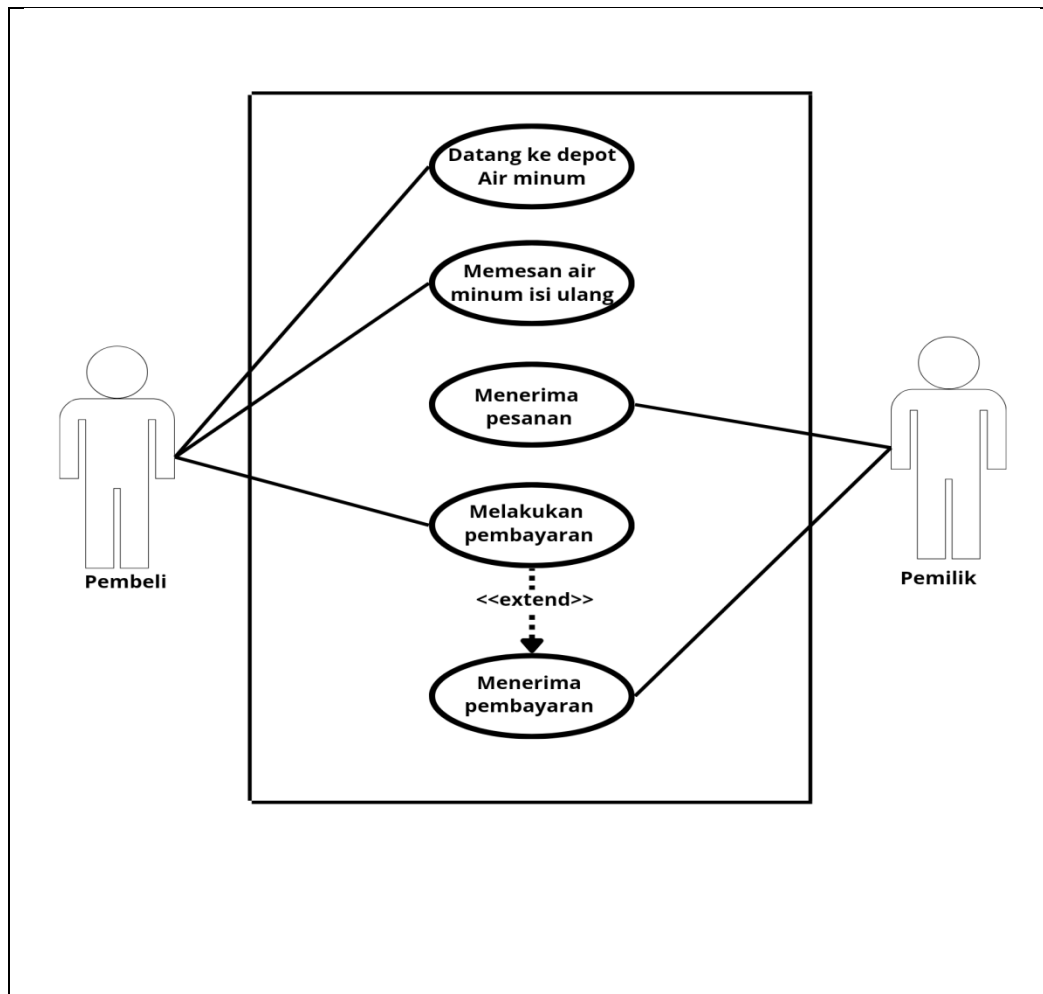
Permasalahan dalam sistem penjualan air minum isi ulang, yang berlokasi di Depot Air Minum Isi Ulang Pratama Kuripan yaitu proses penjualan yang berjalan saat ini masih belum menggunakan aplikasi penjualan, maka dari itu peneliti mencoba memberikan pemecahan masalah dengan membuat aplikasi penjualan air minum isi ulang berbasis android.

4.1.1 Analisa Sistem yang sedang berjalan

Analisa sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan di Depot air minum isi ulang Pratama Kuripan, metode yang digunakan masih konvensional, yaitu dengan datang langsung ke depot air minum isi ulang yang masih kurang efektif dan efisien. Analisa sistem ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang baru agar bisa digunakan dengan komputerisasi sehingga dapat lebih efektif dan efisien (tepat waktu dan tepat guna). Untuk mendapatkan aplikasi baru yang bertujuan menentukan prosedur kelemahan dari prosedur dan metode yang digunakan saat ini.

4.1.2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar *Use Case Diagram*, sebagai berikut :



Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem Yang Sedang Berjalan

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan dan dievaluasi mengenai bagaimana sistem yang sedang berjalan serta bagaimana solusi yang diberikan peneliti.

Berikut uraian hasil evaluasi sistem, sebagai berikut :

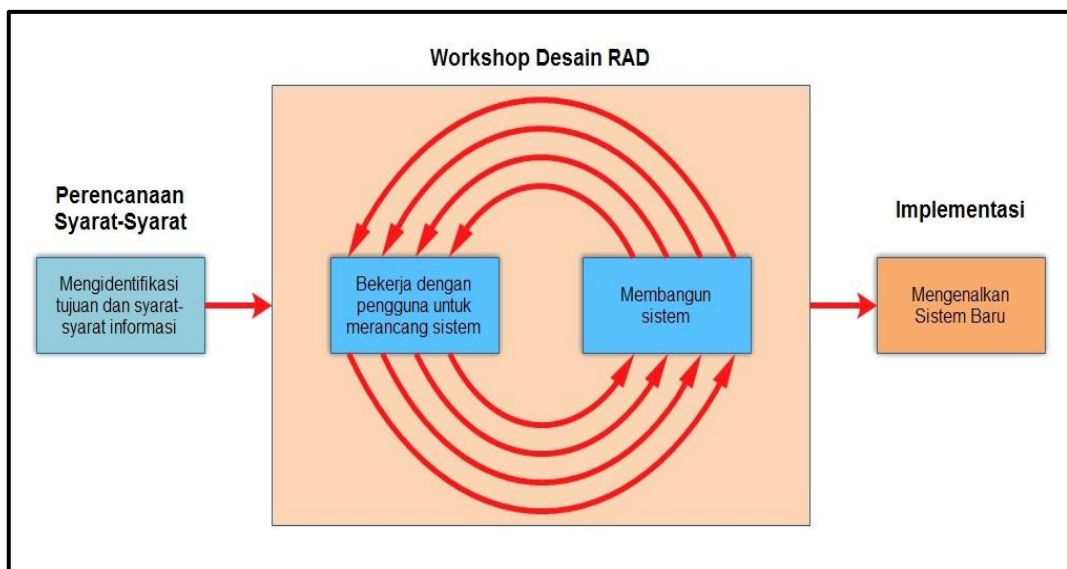
Tabel 4.1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Pemecahan
1.	Belum memiliki sarana informasi yang memadai untuk memberikan informasi lengkap mengenai Depot air minum isi ulang Pratama kuripan.	Membuat suatu sistem sebagai sarana promosi dan penyebaran informasi.
2.	Proses pemesanan masih dilakukan pelanggan dengan cara konvensional dimana pelanggan terlebih dahulu menghubungi pihak Depot via <i>WhatsApp</i> atau datang langsung ke Depot.	Membuat sistem informasi yang dapat diakses kapan saja oleh pelanggan, memudahkan dan meringankan pelanggan dalam mencari informasi dan pemesanan paket-paket pernikahan agar dapat menghemat waktu dan biaya. Dalam hal ini, menggunakan <i>aplikasi android</i> .
3.	Proses pengelolaan data penjualan masih menggunakan cara manual dan belum terkomputerisasi karena proses pengolahan data penjualan masih menggunakan lembar formulir pemesanan, sehingga untuk melakukan pencarian data sangat sulit, terkadang terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan kurang terjamin karena sewaktu-waktu dapat hilang atau pun rusak.	Membuat sistem pengelolaan data pemesanan. Dalam hal ini, menggunakan <i>aplikasi android</i> .

Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

4.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pemecahan masalah, penulis berpedoman pada rekayasa perangkat lunak untuk mempermudah proses perancangan menggunakan metode *Rapid Application Development*. Menurut Kendall dan Kendall (2002), dalam buku Roni Habibi, et al (2019:70), Metode *Rapid Application Development* yaitu suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan serta perangkat-perangkat lunak.



Sumber : Kendall, (2010).

Gambar 4.2 Alur *Rapid Application Development*

Metode ini dapat digunakan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Metode RAD menyediakan pendekatan alur yang dimulai dari perencanaan (*planning*), pemodelan (*design*) dan penerapan (*implementation*).

1. **Perencanaan** : Pada tahap perencanaan ini adalah dimana penulis melakukan komunikasi dengan depot Pratama Kuripan yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi yang bertujuan untuk

mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objek dari sistem yang akan dibangun dengan mengumpulkan informasi dan data. Setelah melakukan wawancara, maka didapatkan solusi/ alternatif pemecahan masalah.

Tabel 4.2 Perencanaan Pembangunan Aplikasi

No	Nama Kegiatan	Bulan/ Tahun								
		Feb 2022			Mar 2022			Apr 2022		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Membangun komunikasi									
2	Alternatif pemecahan masalah									
3	Penjabaran di pihak depot									

2. **Pemodelan** : Mengidentifikasi solusi alternatif dan memilih solusi yang terbaik. Kemudian membuat *design* pemrograman untuk data-data yang telah didapatkan dan dimodelkan dalam arsitektur sistem. Hasil yang didapatkan berupa pemodelan, rancang *database* dan *design* antar muka.
3. **Penerapan** : Selanjutnya *system* diimplementasikan (*coding*) ke dalam bentuk yang dimengerti oleh mesin dalam bentuk program. Tahap implementasi merupakan tahap bahwa sistem siap untuk dioperasikan.

4.3 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis masalah dan hasil evaluasi sistem maka dibuatlah perancangan sistem, sebagai berikut :

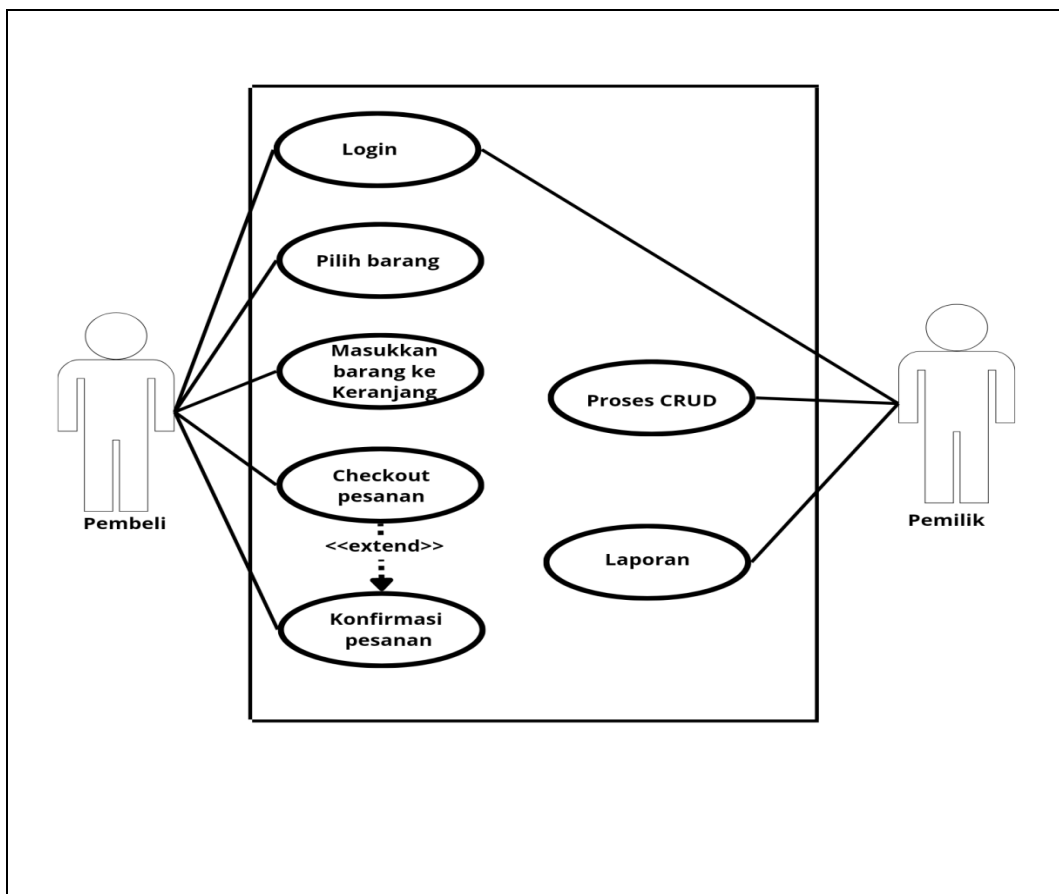
4.3.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat dengan tujuan untuk menggambarkan sistem yang akan dibangun atau dikembangkan agar lebih terarah dan memudahkan peneliti dalam proses pembuatan karena telah terencana sebelumnya.

4.3.2 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Setelah mengetahui sistem yang sedang berjalan dan permasalahannya, penulis mengusulkan sistem yang dapat menjadi pemecahan masalah, sebagai berikut :

1. Use Case Diagram



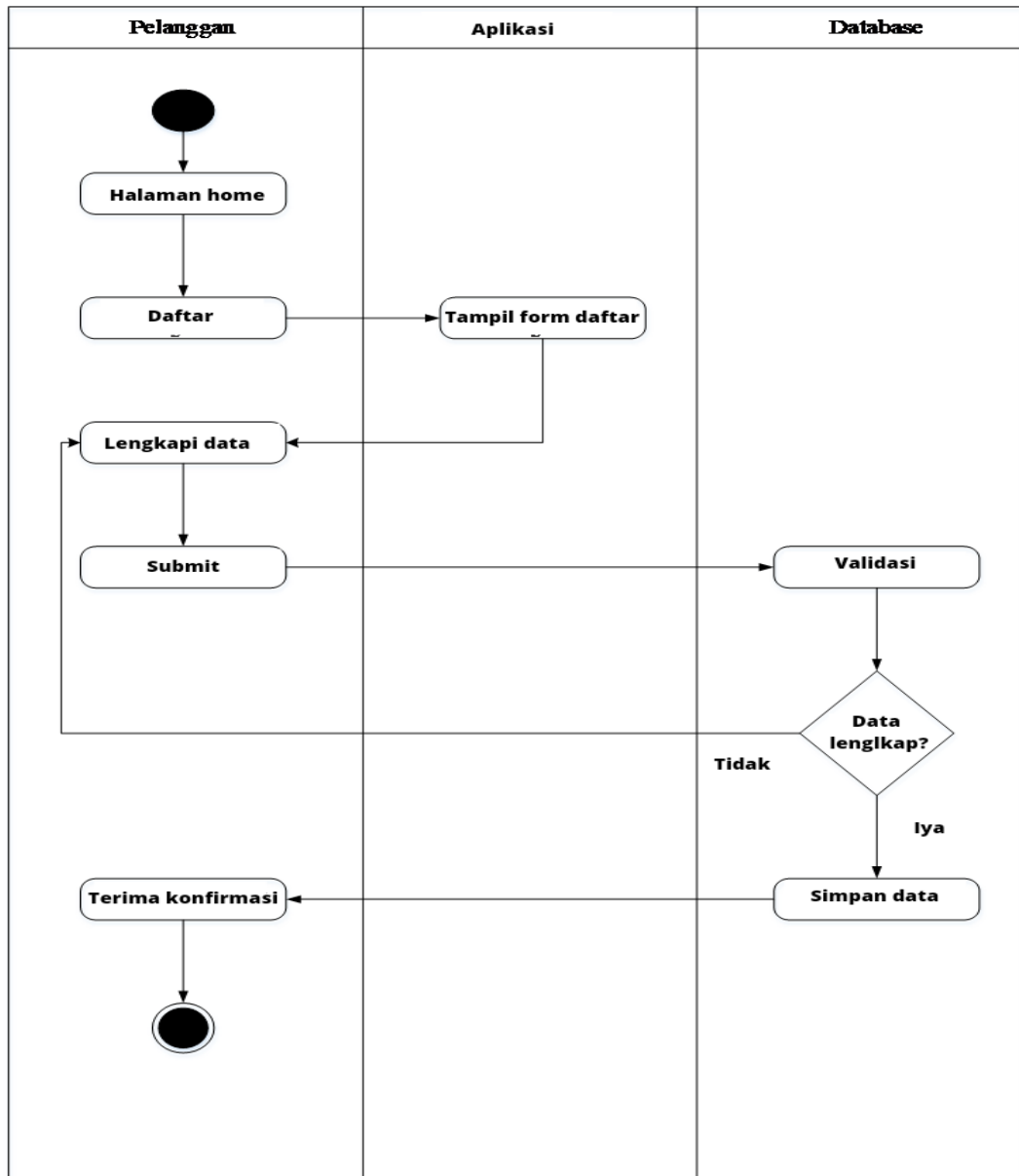
Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

Gambar 4.3 Use Case Diagram Yang Diusulkan

2. Activity Diagram

Pada sistem yang diusulkan terdapat tiga jenis aktivitas yang dapat digambarkan, sebagai berikut :

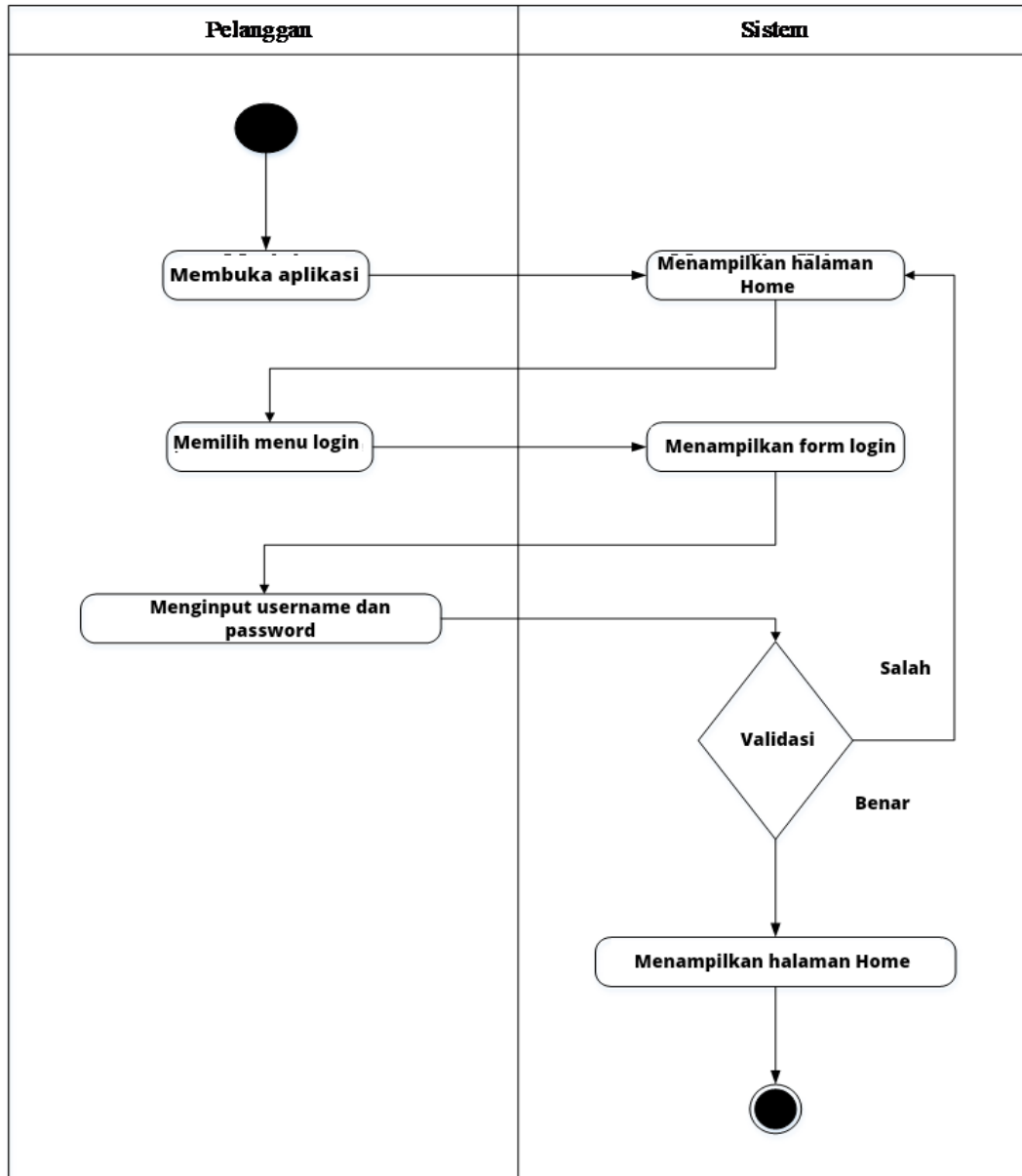
1) Aktivitas Pendaftaran



Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

Gambar 4.4 Activity Diagram Pendaftaran

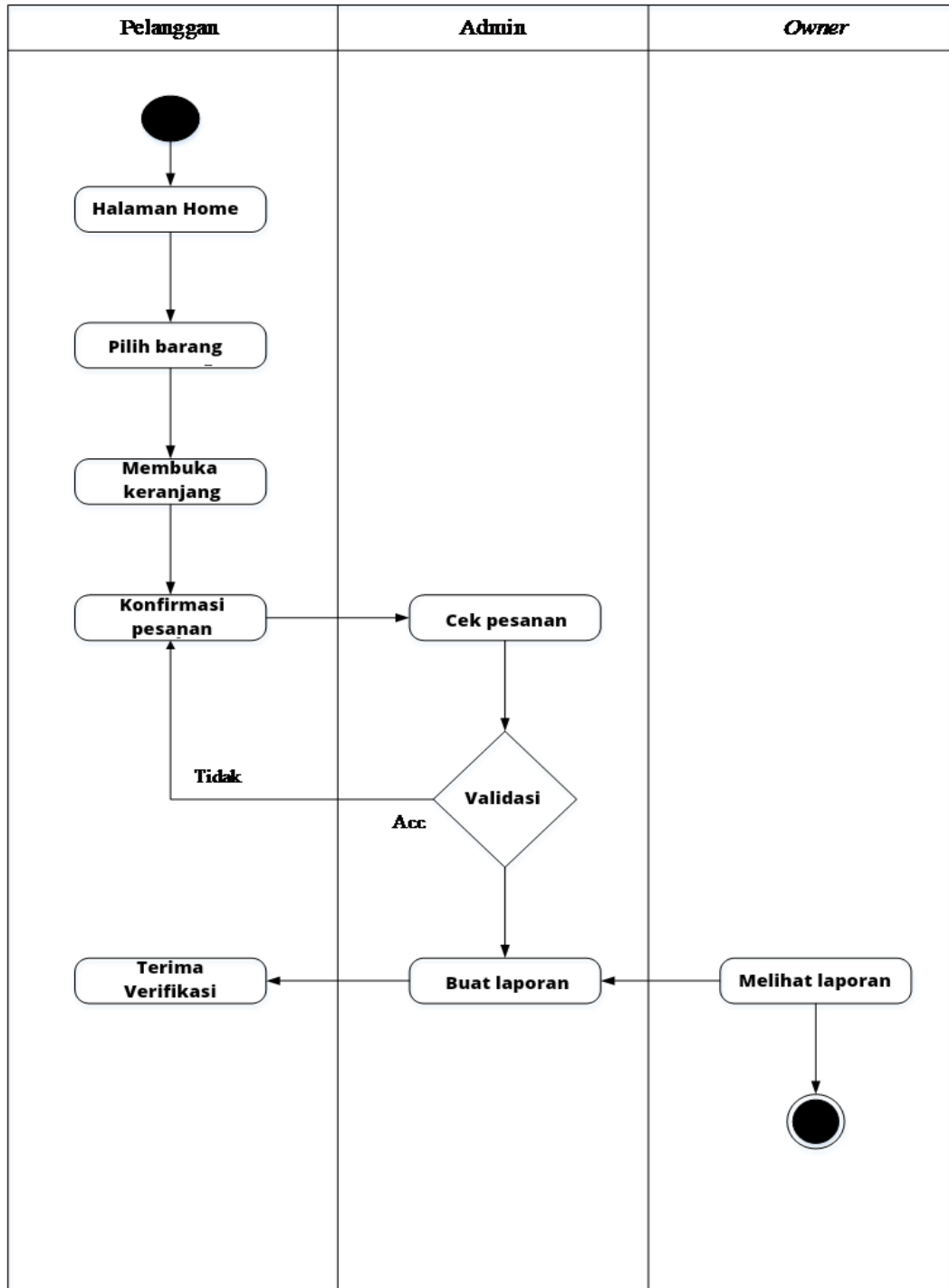
2) Aktivitas *Login*



Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

Gambar 4.5 Activity Diagram Login

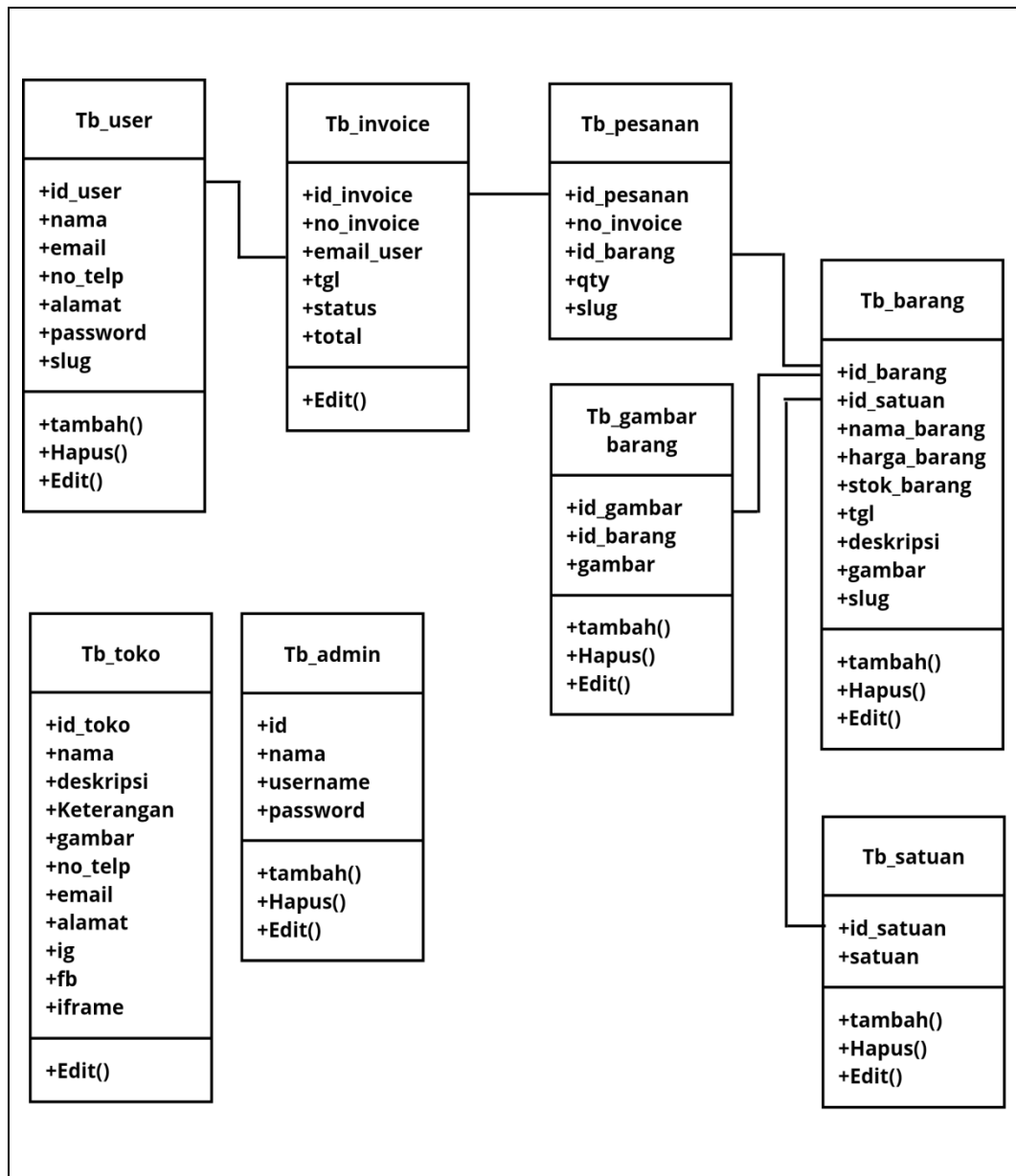
3) Aktivitas Pemesanan



Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

Gambar 4.6 Activity Diagram Pemesanan

3. Class Diagram



Sumber : Data yang diolah oleh Peneliti, (2022).

Gambar 4.7 Class Diagram

4.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan perancangan sebuah *database*. Untuk menyimpan data yang ada, diperlukan yang namanya basis data. Oleh karena itu peneliti membuat perancangan basis data (*Database*), sebagai berikut :

1. Tabel Admin

Nama tabel : tb_admin

Primary key : id

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data admin.

Tabel 4.3 Tabel Admin

No.	Filed Name	Type	Size	Description
1.	id	Int	11	Primary key
2.	nama	Varchar	50	
3.	username	Varchar	50	
4.	password	Varchar	255	

2. Tabel Barang

Nama tabel : tb_barang

Primary key : id_barang

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data barang.

Tabel 4.4 Tabel Barang

No.	Filed Name	Type	Size	Description
1.	id_barang	Int	11	Primary key
2.	id_satuan	Int	11	
3.	nama_barang	Varchar	100	
4.	harga_barang	Bigint	20	
5.	stok	Int	4	
6.	tgl	Datetime	-	
7.	deskripsi	Text	-	
8.	gambar	Varchar	255	
9.	slug	Varchar	100	

3. Tabel Gambar Barang

Nama tabel : tb_gambar_barang

Primary key : id_gambar

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data gambar barang.

Tabel 4.5 Tabel Gambar Barang

No.	<i>Filed Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1.	Id_gambar	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	no_barang	<i>Int</i>	11	
3.	gambar	<i>Varchar</i>	255	

4. Tabel *Invoice*

Nama tabel : tb_invoice

Primary key : id_invoice

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data invoice.

Tabel 4.6 Tabel Invoice

No.	<i>Filed Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1.	id_invoice	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	no_invoice	<i>Varchar</i>	50	
3.	email_user	<i>Varchar</i>	50	
4.	tgl	<i>Datetime</i>	-	
5.	status	<i>Enum</i>	-	
6.	total	<i>Bigint</i>	20	

5. Tabel Pesanan

Nama tabel : tb_pesanan

Primary key : id_pesanan

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data pesanan.

Tabel 4.7 Tabel Pesanan

No.	<i>Filed Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1.	id_pesanan	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	id_invoice	<i>Varchar</i>	50	
3.	id_barang	<i>Int</i>	11	
4.	qty	<i>Int</i>	3	
5.	slug	<i>Varchar</i>	100	

6. Tabel Satuan

Nama tabel : tb_satuan

Primary key : id_satuan

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data satuan.

Tabel 4.8 Tabel Satuan

No.	<i>Filed Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1.	id_satuan	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	satuan	<i>Varchar</i>	50	

7. Tabel Toko

Nama tabel : tb_toko

Primary key : id_toko

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data toko.

Tabel 4.9 Tabel Toko

No.	<i>Filed Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1.	id_toko	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	nama	<i>Varchar</i>	50	
3.	deskripsi	<i>Text</i>	-	
4.	keterangan	<i>Text</i>	-	
5.	gambar	<i>Varchar</i>	255	
6.	no_telp	<i>Varchar</i>	13	
7.	email	<i>Int</i>	50	
8.	alamat	<i>Text</i>	-	
9.	ig	<i>Varchar</i>	100	
10.	fb	<i>Varchar</i>	100	
11.	iframe	<i>Text</i>	-	

8. Tabel User

Nama tabel : tb_user

Primary key : id_user

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data user.

Tabel 4.10 Tabel User

No.	Filed Name	Type	Size	Description
1.	id_user	Int	11	Primary key
2.	nama	Varchar	50	
3.	email	Varchar	50	
4.	no_telp	Varchar	13	
5.	alamat	Text	-	
6.	password	Varchar	255	
7.	slug	Varchar	50	

4.5 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan gambaran dari proses *input* dan *output* yang ditunjukkan berupa bagan-bagan atau gambar-gambar secara umum, sebagai berikut :

4.5.1 Antarmuka Admin

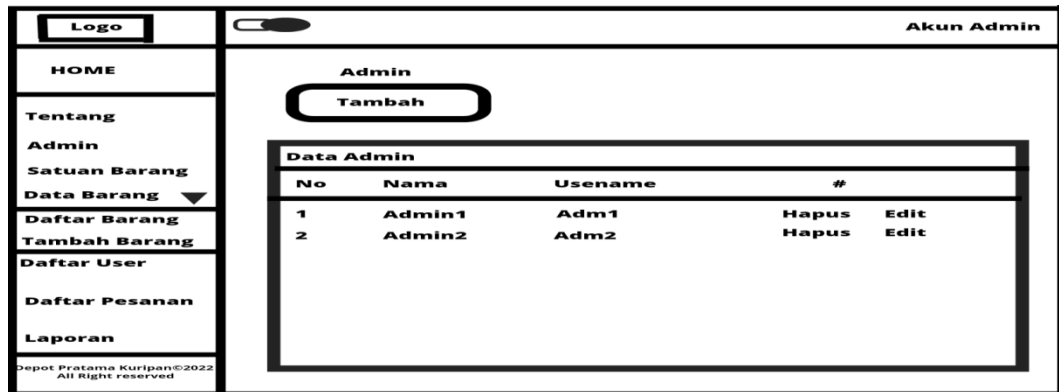
1. Rancangan *login Admin*

Login admin digunakan untuk masuk ke halaman *admin*. *Username* digunakan untuk memasukkan nama yang digunakan *Admin*. *Password* digunakan untuk memasukkan sandi untuk keamanan.

Gambar 4.8 Rancangan *Login Admin*

2. Rancangan *Admin*

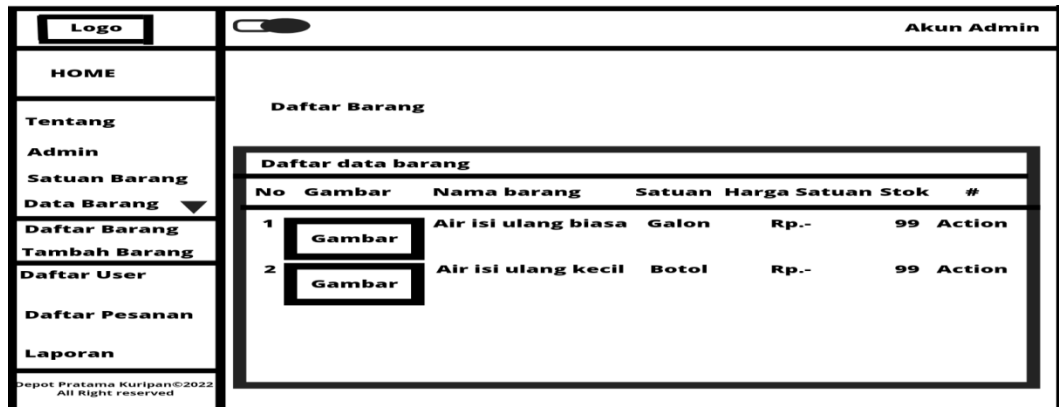
Admin digunakan untuk mengelola data admin yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.9 Rancangan *Admin*

3. Rancangan Daftar Barang

Daftar barang digunakan untuk melihat data barang yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.10 Rancangan Daftar Barang

4. Rancangan Tambah Barang

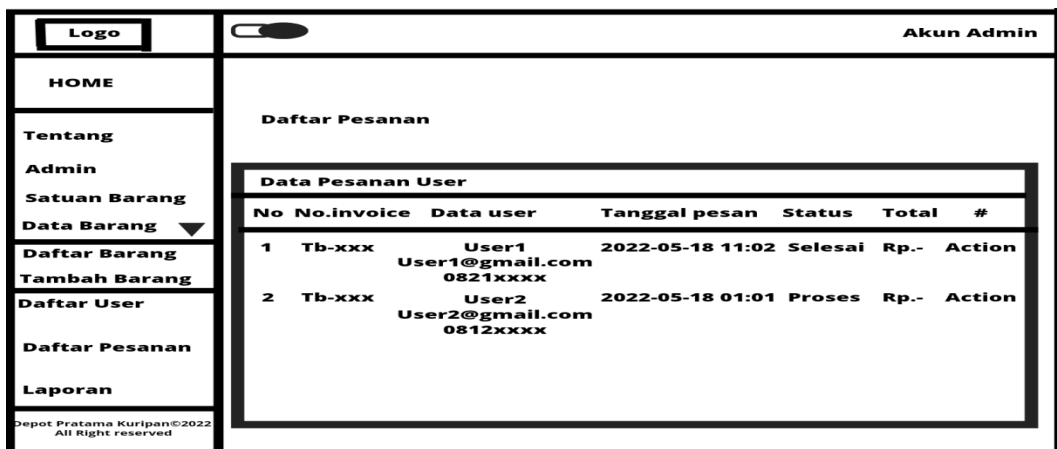
Kelola pelanggan digunakan untuk menambah data barang yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.11 Rancangan Tambah Barang

5. Rancangan Daftar Pesanan

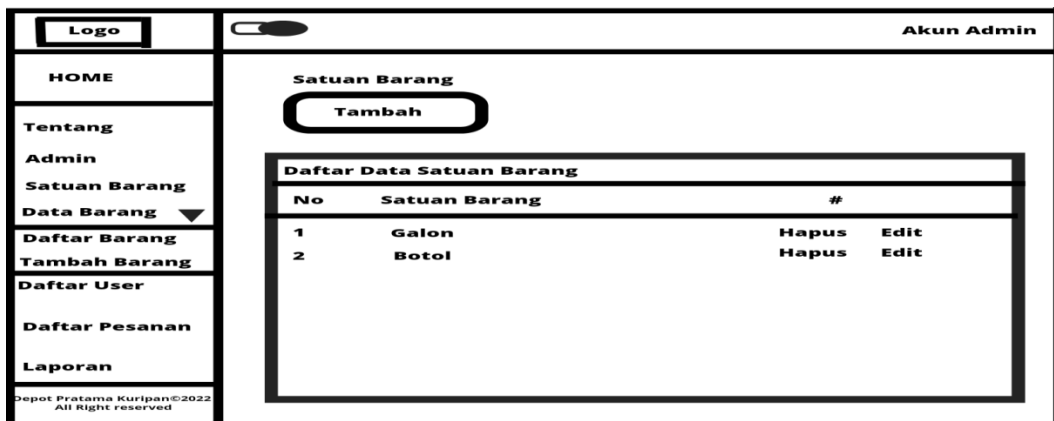
Daftar pesananan digunakan untuk mengelola data pesanaan yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.12 Rancangan Daftar Pesanan

6. Rancangan Satuan

Satuan digunakan untuk mengelola data satuan barang yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.13 Rancangan Satuan

7. Rancangan Tentang Toko

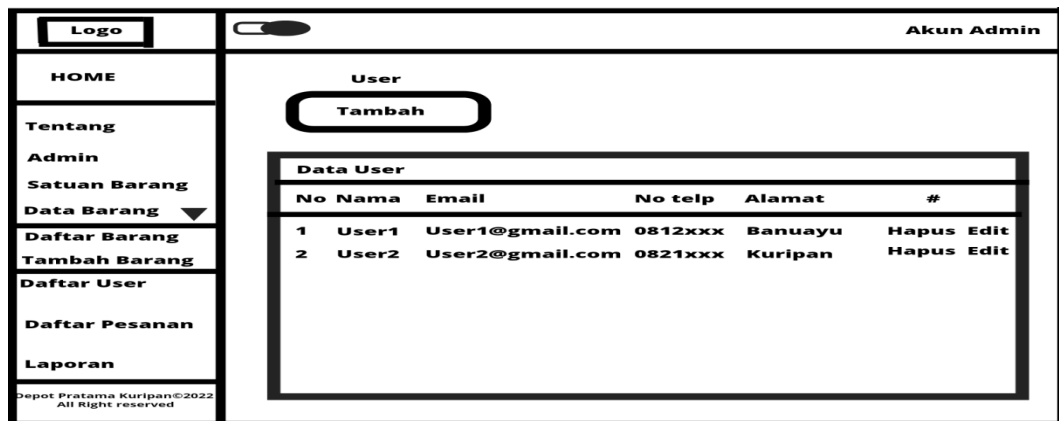
Tentang toko digunakan untuk mengelola data depot pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.14 Rancangan Tentang Toko

8. Rancangan *User*

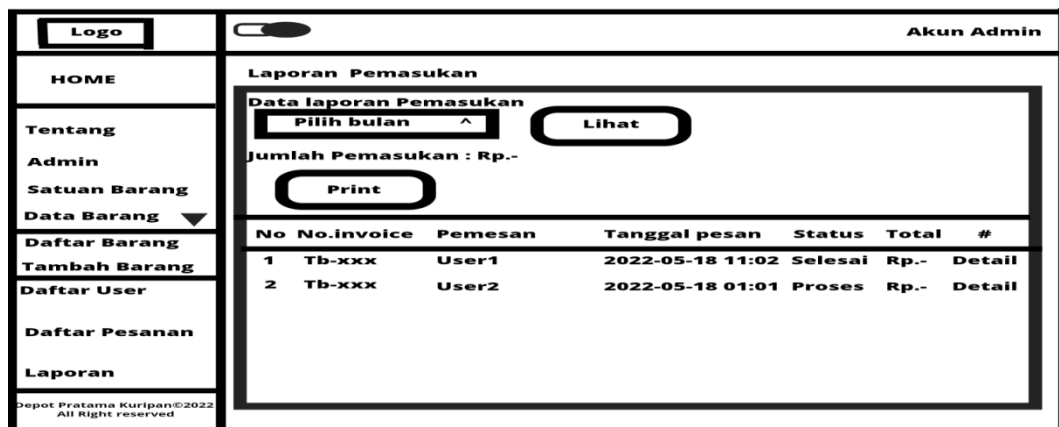
User digunakan untuk mengelola data *user* yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.15 Rancangan *User*

9. Rancangan Laporan

Laporan digunakan untuk mengelola data pemasukan perbulan yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.16 Rancangan Laporan

4.5.2 Antarmuka User

1. Rancangan Daftar

Daftar digunakan untuk mendaftarkan akun *user* yang berfungsi untuk menghubungkan data pribadi ke program agar dapat melakukan *login*.

The image shows a wireframe of a registration form titled "Daftar Akun" with a close button "X" in the top right corner. The form contains three input fields labeled "Nama", "Email", and "Password", and a "Daftar" button at the bottom. The form is centered on a page with a header containing social media icons (Facebook, Instagram, Email, Phone), a "Logo" box, and navigation links "HOME", "TENTANG", "KONTAK", along with search and shopping cart icons. The footer includes the text "Depot Pratama Kuripan©2022 All Right reserved" and social media icons for Facebook and Instagram.

Gambar 4.17 Rancangan Daftar

2. Rancangan Login

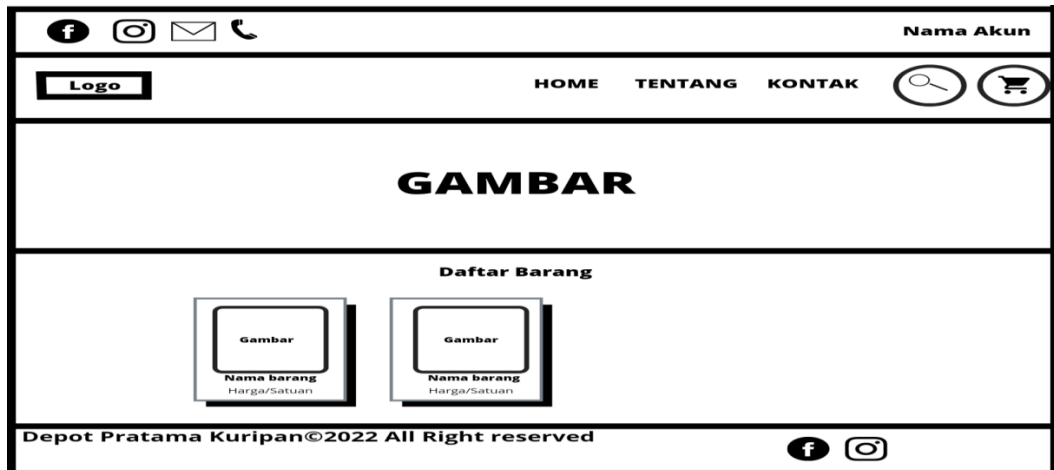
Login digunakan untuk masuk ke halaman *Admin/Pelanggan*. *Username* digunakan untuk memasukkan nama yang digunakan *Admin/Pelanggan*. *Password* digunakan untuk memasukkan sandi untuk keamanan.

The image shows a wireframe of a login form titled "Login Akun" with a close button "X" in the top right corner. The form contains two input fields labeled "Email" and "Password", and a "Login" button at the bottom. The form is centered on a page with a header containing social media icons (Facebook, Instagram, Email, Phone), a "Logo" box, and navigation links "HOME", "TENTANG", "KONTAK", along with search and shopping cart icons. The footer includes the text "Depot Pratama Kuripan©2022 All Right reserved" and social media icons for Facebook and Instagram.

Gambar 4.18 Rancangan Login

3. Rancangan Home

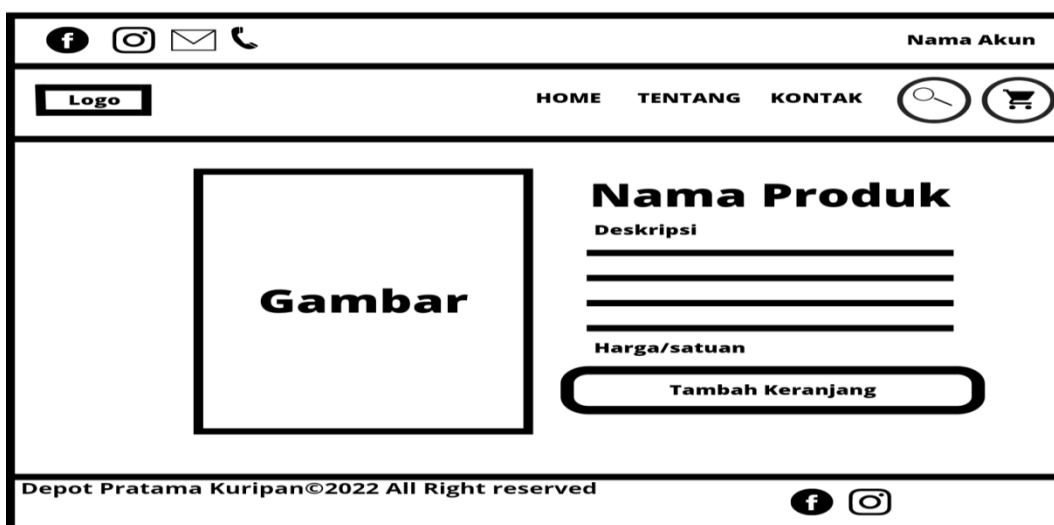
Home digunakan untuk menampilkan daftar barang dan seluruh menu yang ada atau ditampilkan kepada user.



Gambar 4.19 Rancangan Home

4. Rancangan Barang

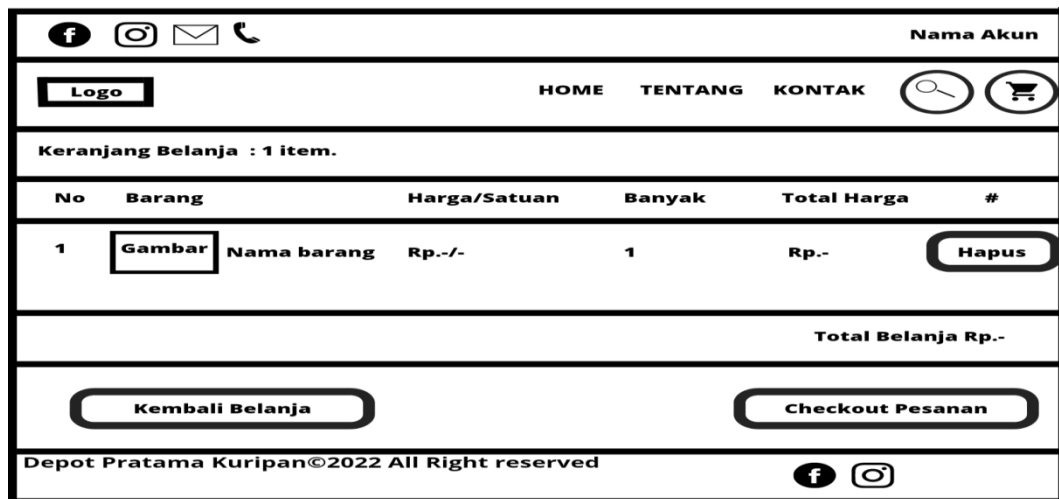
Barang digunakan untuk menampilkan detail dari barang yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.20 Rancangan Barang

5. Rancangan Keranjang Belanja

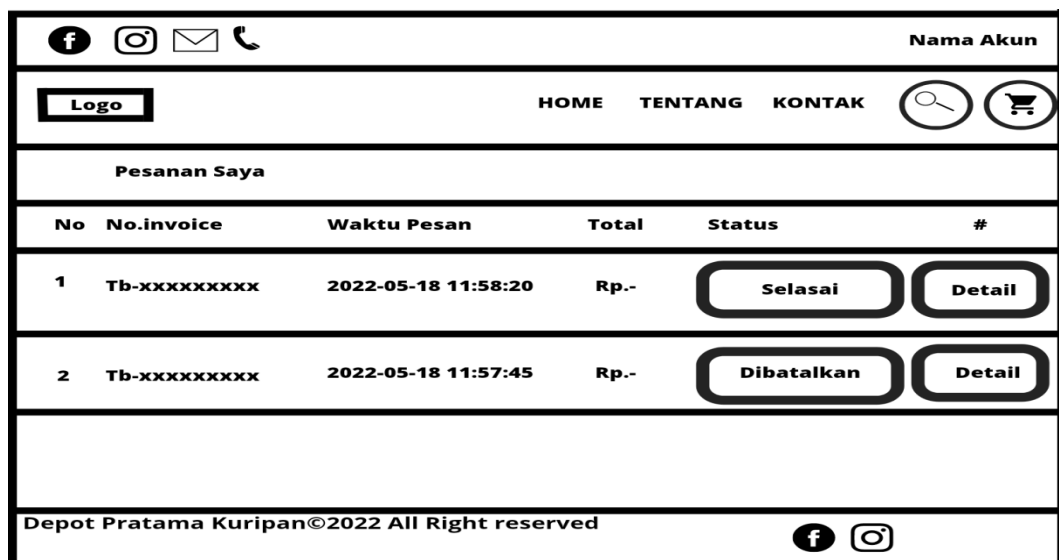
Keranjang belanja digunakan untuk menyimpan produk yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.21 Rancangan Keranjang Belanja

6. Rancangan Pesanan Saya

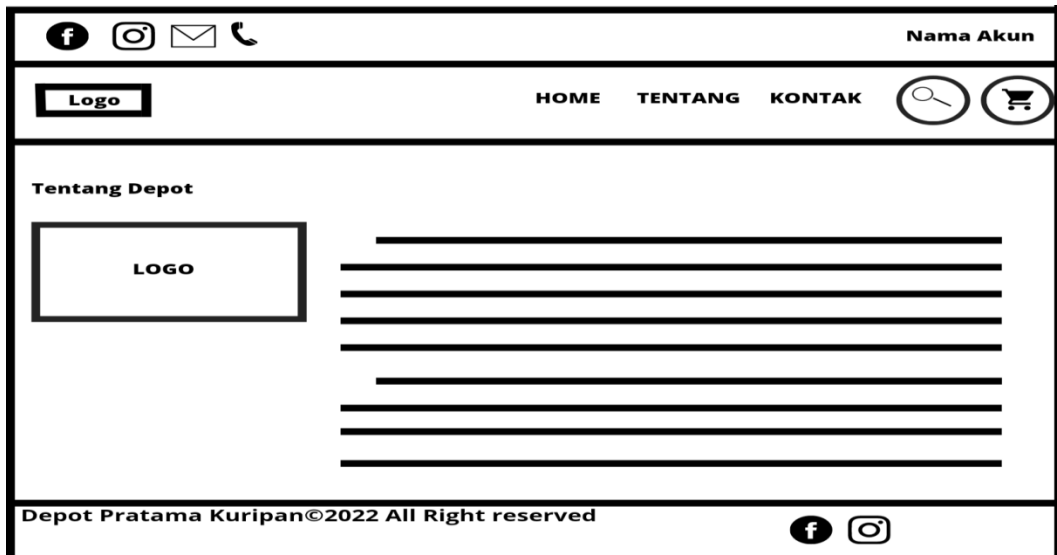
Pesanan saya digunakan untuk menampilkan data pesanan pembelian.



Gambar 4.22 Rancangan Pesanan Saya

7. Rancangan Tentang

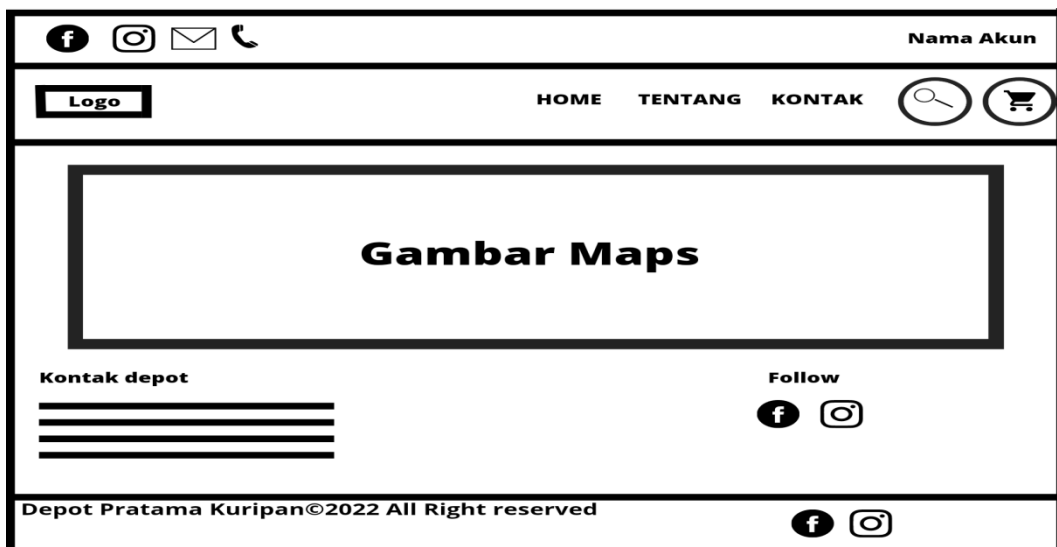
Tentang digunakan untuk menampilkan halaman sejarah yang terdapat pada Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.23 Rancangan Tentang

8. Rancangan Kontak

Kontak berisikan alamat lengkap, *E-mail*, media sosial, jam buka, nomor telepon yang dapat dihubungi dan *maps* (lokasi) Depot Pratama Kuripan.



Gambar 4.24 Rancangan Kontak

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Implementasi adalah mempresentasikan hasil desain ke dalam pemrograman, berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan pada bab IV. Pada bab V ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi penjualan air minum isi ulang Depot Pratama Kuripan berbasis *android*.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan berjalan dengan optimal, dibutuhkan *software* pengolahan data, adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini sebagai berikut:

1. Bahasa Pemrograman *PHP*
2. *Xampp Control Panel v3.2.2*
3. Basis Data *MySQL*
4. *Microsoft Word*
5. *Microsoft Visio*
6. *Sublime Text*
7. *Browser Chrome*

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

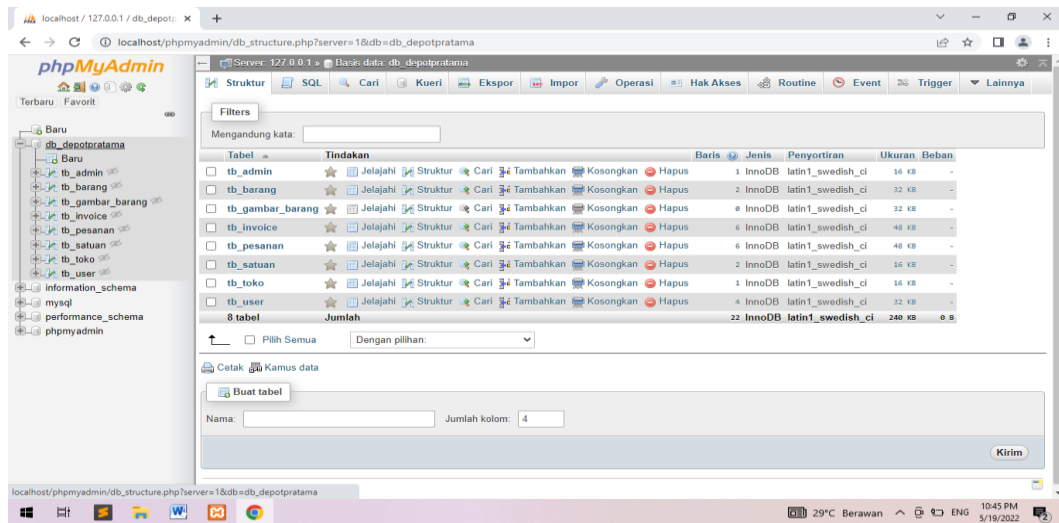
Perangkat keras yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan komputer. *Hardware* dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan

perangkat lunak dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan instruksi-instruksi yang diberikan dan mengeluarkan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh manusia untuk laporan. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan program ini sebagai berikut :

1. Laptop *Asus VivoBook Max*
2. *Processor Intel Celeron N4000*
3. *Hardisk 250 GB* atau di atasnya
4. *RAM 4 GB*
5. *VGA Intel ® UHD Graphics 600*

5.2 Implementasi Basis Data (*Database*)

Perangkat lunak yang dihasilkan dalam penelitian diimplementasikan untuk aplikasi penjualan air minum isi ulang Depot Pratama Kuripan dengan menggunakan *database mysql* di dukung dengan fasilitas *phpMyAdmin* pada *Xampp Control Panel v3.2.2*. Basis data yang dihasilkan terdiri dari beberapa tabel, tabel yang ada pada *database depotpratama* yaitu terdiri dari *tb_admin*, *tb_barang*, *tb_gambar_barang*, *tb_invoice*, *tb_pesanan*, *tb_satuan*, *tb_toko*, *tb_user*. Berikut ini gambar yang digunakan untuk penyimpanan data dari program sistem :



Gambar 5.1 Database (Basis Data)

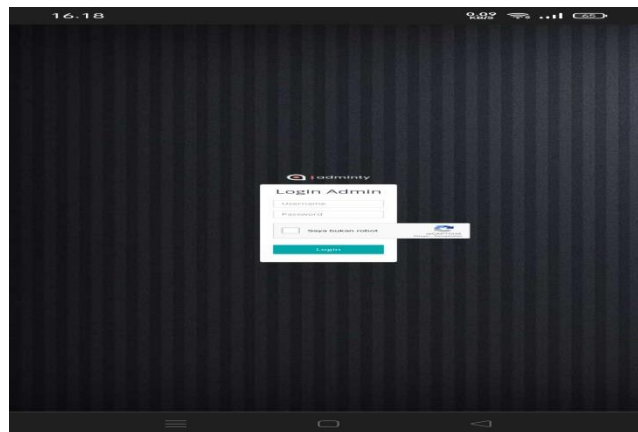
5.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka pada *form* yang ada pada *aplikasi* ini. Setiap halaman yang akan dibuat akan dibentuk sebuah *file* yang berektensi *php*. *File-file* tersebut selanjutnya dapat diakses dan akan menjadi penghubung antara *admin* dengan *aplikasi* ini, pada implementasi antar muka halaman utama merupakan sentral penghubung dengan antar muka yang lain.

5.3.1 Antarmuka Admin

1. Implementasi Tampilan *Login Admin*

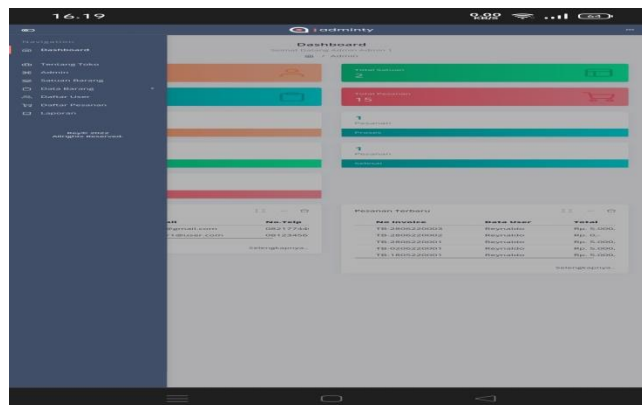
Pada gambar dibawah ini adalah *form login admin*. *Admin* harus melakukan *login* agar dapat masuk ke halaman *admin*. Sebagai berikut :



Gambar 5.2 Implementasi Tampilan *Login Admin*

2. Implementasi Tampilan *Admin*

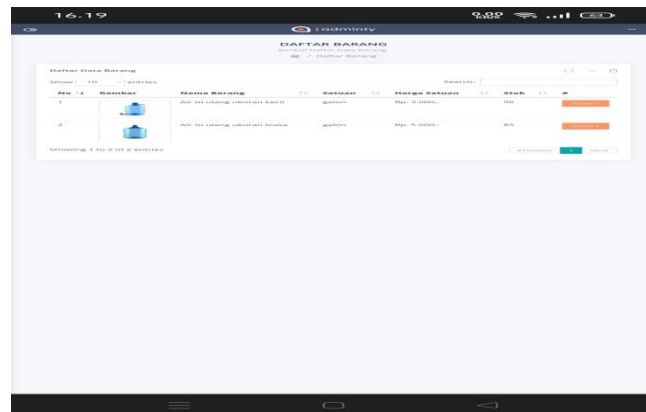
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman *admin*, berisi data *admin*, berupa nama dan *username* yang bisa ditambah, dihapus dan diedit. Sebagai berikut :



Gambar 5.3 Implementasi Halaman *Admin*

3. Implementasi Tampilan Daftar Barang

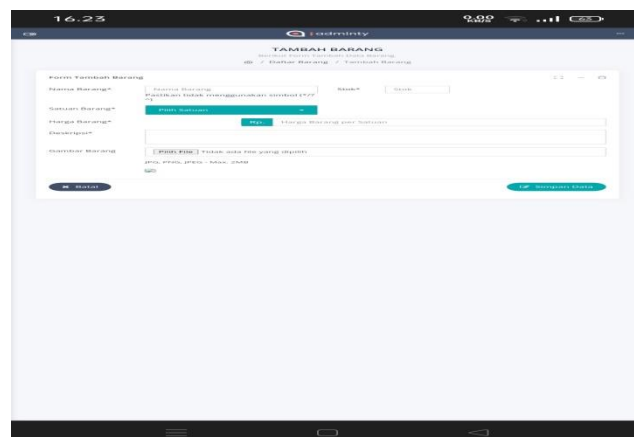
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman daftar barang, berisi informasi gambar, nama, satuan, harga dan stok yang bisa diedit dan hapus .
Sebagai berikut :



Gambar 5.4 Implementasi Daftar Barang

4. Implementasi Tampilan Tambah Barang

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman tambah barang, dimana *admin* bisa menambahkan informasi barang pada daftar barang yang berisikan gambar, nama, satuan, harga dan stok. Sebagai berikut :



Gambar 5.5 Implementasi Tampilan Tambah Barang

5. Implementasi Tampilan Daftar Pesanan

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman daftar pesanan yang telah dipesan oleh *user*. Sebagai berikut :

No	Merk/Varian	Merk/Varian	Tanggal Pesan	Status	Pesan
1	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
2	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
3	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
4	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
5	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
6	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
7	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
8	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
9	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...
10	YAL-00000000000000000000	Programmer	2022-09-02 10:45:00	Baru	Pagi, Oh...

Gambar 5.6 Implementasi Tampilan Daftar Pesanan

6. Implementasi Tampilan Satuan Barang

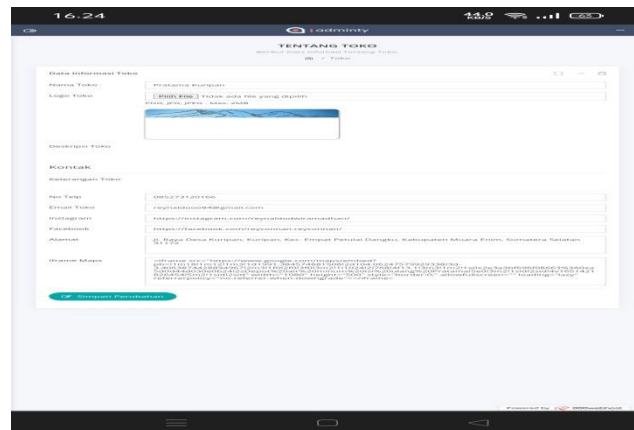
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman satuan barang yang bisa ditambah dan dihapus, seperti botol, galon dan sebagainya. Sebagai berikut :

No	Merk/Varian	Status
1	Botol	Baru
2	Botol	Baru

Gambar 5.7 Implementasi Tampilan Satuan Barang

7. Implementasi Tampilan Tentang Toko

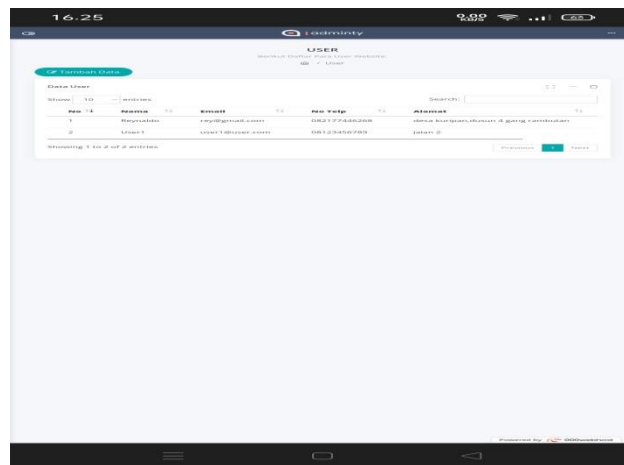
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman tentang toko, dimana *admin* menginput informasi depot seperti nama, logo, deskripsi, keterangan, nomor telpon, *email*, alamat dan *maps*. Sebagai berikut :



Gambar 5.8 Implementasi Tampilan Tentang Toko

8. Implementasi Tampilan *User*

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman *user*, berisi data *user*, yang bisa ditambah, dihapus dan diedit. Sebagai berikut :



Gambar 5.9 Implementasi Tampilan *User*

9. Implementasi Tampilan Laporan

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman laporan, berisi laporan data pemasukan depot setiap bulannya dan dapat dicetak. Sebagai berikut :

16.26

100%

LAPORAN PEMASUKAN

Bulan Bukuan

Tipe Bukuan

Jumlah Pemasukan : Rp. 5.000,-

NO	NOBUKUNGAN	MASA PERSEKON	TANGGAL PERSEKON	STATUS	TOTAL
1	Pembelian		2022-05-01 21:43:58		Rp. 5.000,-

16.27

Gambar 5.10 Implementasi Tampilan Laporan

5.3.2 Antarmuka User

1. Implementasi Tampilan Daftar

Pada gambar dibawah ini adalah *form* daftar *user* yang dimana tampilan manu ini berada di menu utama. Sebagai berikut :

16.27

na.000webhostapp.com

DEPOT PRAT

Daftar Akun

Nama

Email

Password

Saya bukan robot

Daftar

Daftar Baru

Air Isi Ulang 3 Literan Kecil Rp. 3.000,-

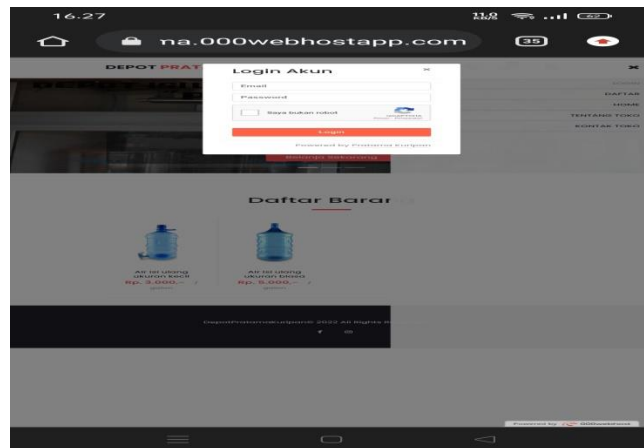
Air Isi Ulang 3 Literan Besar Rp. 3.000,-

16.27

Gambar 5.11 Implementasi Tampilan Daftar

2. Implementasi Tampilan Login

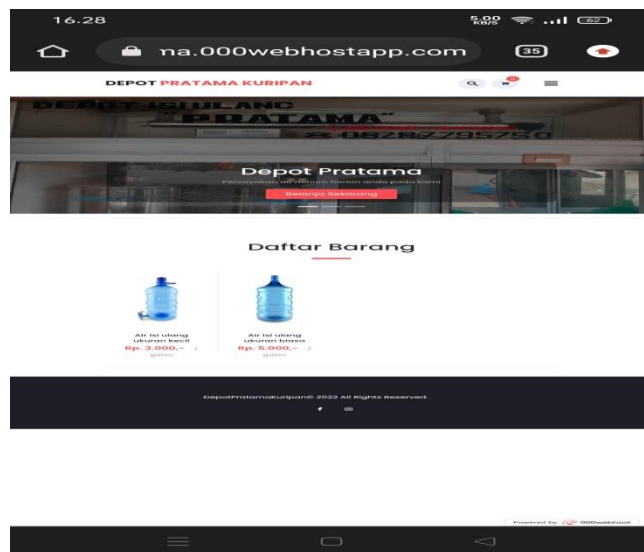
Pada gambar dibawah ini adalah *form* login *user* yang dimana tampilan menu ini berada di menu utama. Sebagai berikut :



Gambar 5.12 Implementasi Tampilan *Login*

3. Implementasi Tampilan *Home*

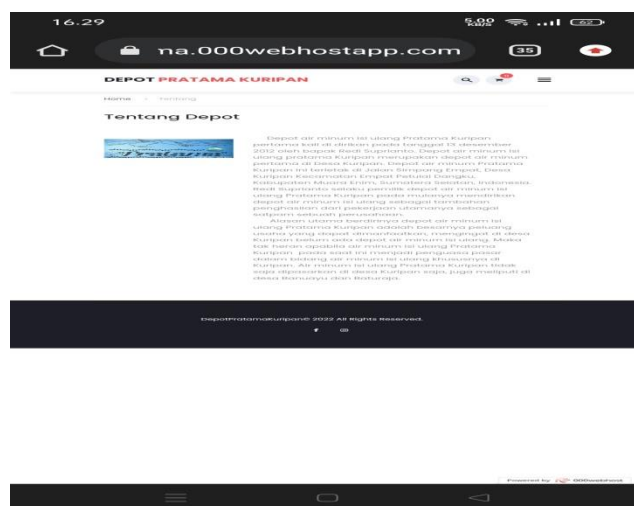
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman *home*, yang berisi daftar barang, pendaftaran akun, *login* akun. Sebagai berikut :



Gambar 5.13 Implementasi Tampilan *Home*

4. Implementasi Tampilan Tentang

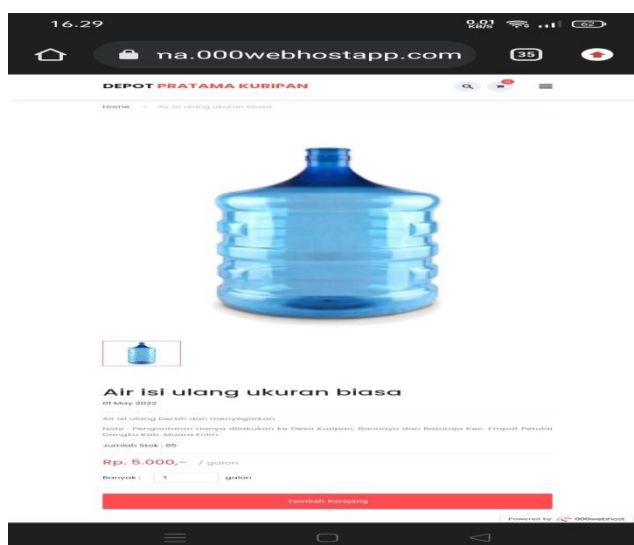
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman tentang yang menampilkan informasi tentang depot Pratama Kuripan. Sebagai berikut :



Gambar 5.14 Implementasi Tampilan Tentang

5. Implementasi Tampilan Barang

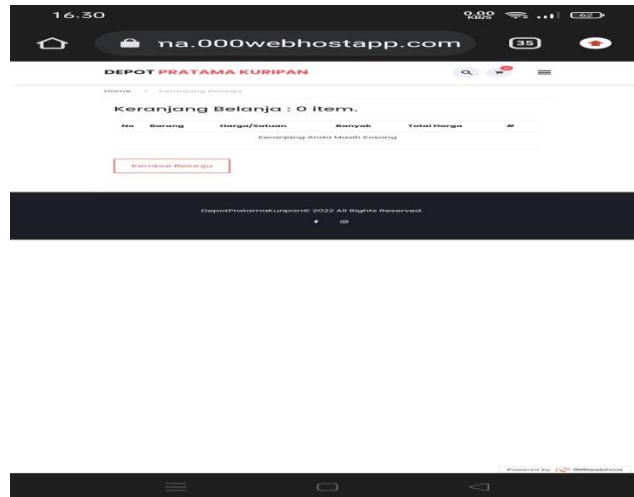
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman barang yang menampilkan detail barang yang bisa ditambahkan ke keranjang. Sebagai berikut :



Gambar 5.15 Implementasi Tampilan Barang

6. Implementasi Tampilan Keranjang Belanja

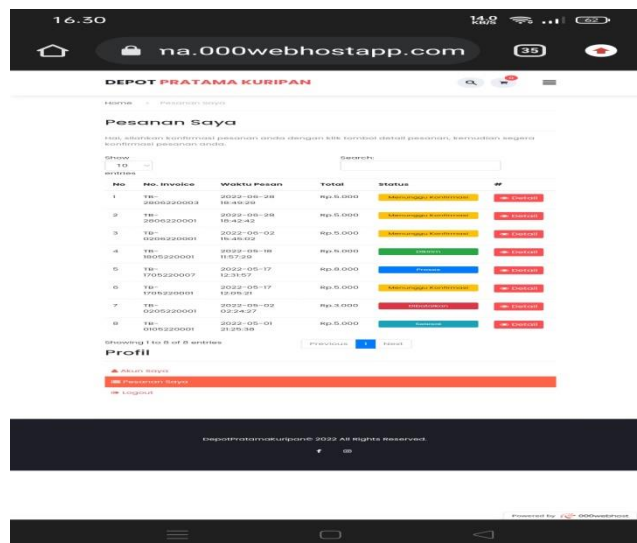
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman keranjang belanja berisi barang yang telah ditambahkan guna melakukan *checkout*. Sebagai berikut :



Gambar 5.16 Implementasi Tampilan Keranjang Belanja

7. Implementasi Tampilan Pesanan Saya

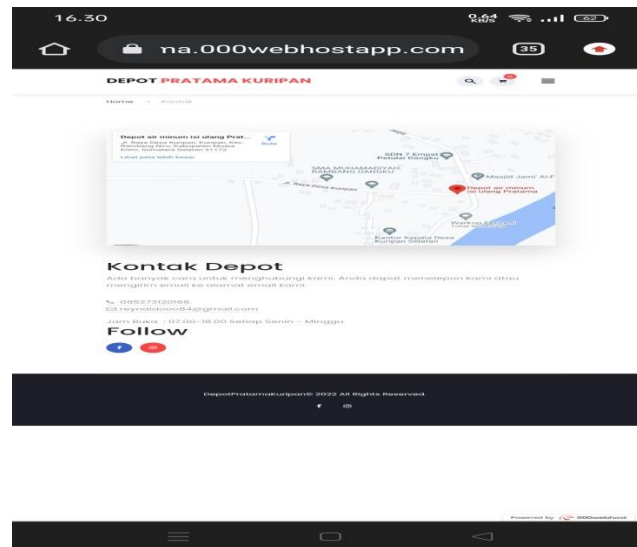
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pesanan saya, *user* dapat memantau pesannya dan melakukan pembatalan pesanan. Sebagai berikut :



Gambar 5.17 Implementasi Tampilan Pesanan Saya

8. Implementasi Tampilan Kontak

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman kontak yang menampilkan maps, nomor telpon, dan media sosial. Sebagai berikut :



Gambar 5.18 Implementasi Tampilan Kontak


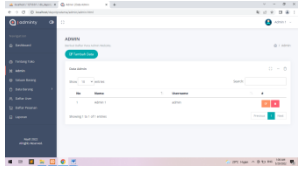
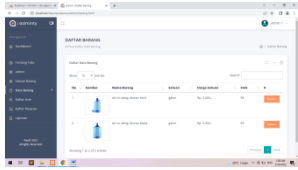
5.4 Pengujian Aplikasi

Untuk mengetahui aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu dilakukan pengujian aplikasi. Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan dari aplikasi. Adapun tahapan pengujian aplikasi ini terdiri dari :

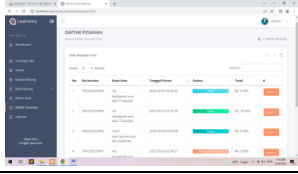
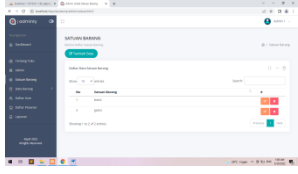
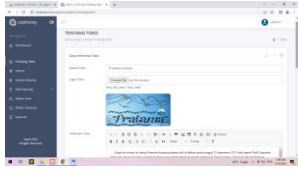
5.4.1 Kasus dan Hasil Pengujian

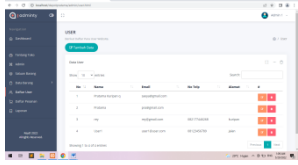
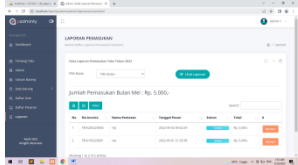


Pengujian sistem dilakukan untuk menguji suatu sistem yang dibangun guna untuk mencari kesalahan – kesalahan fungsi yang ada pada sistem yang dibuat.

Tabel 5.1 Rencana Pengujian dan Hasil Pengujian

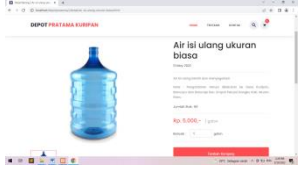
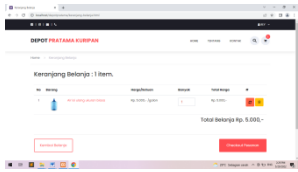
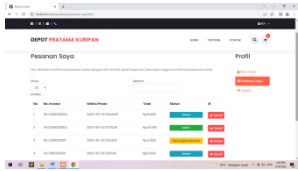

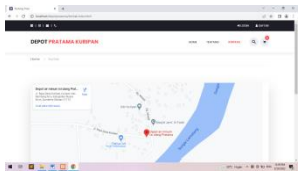
<i>Requirement</i>	Skenario Uji		Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Menu <i>Login Admin</i>	1.	Klik Tombol <i>Login Admin</i>	Menampilkan Halaman <i>Login Admin</i> 	Valid
Menu <i>Utama Admin</i>	2.	Klik Tombol <i>Admin</i>	Tampil Halaman <i>Admin</i> 	Valid
	3.	Klik Tombol <i>Daftar Barang</i>	Tampil Halaman <i>Daftar Barang</i> 	Valid

	4.	Klik Tombol Tambah Barang	Tampil Halaman Tambah Barang	Valid
				

	5.	Klik Tombol Daftar Pesanan	Tampil Halaman Daftar Pesanan	Valid
				
	6.	Klik Tombol Satuan	Tampil Halaman Satuan	Valid
				
	7.	Klik Tombol Tentang Toko	Menampilkan Halaman Tentang Toko	Valid
				
	8.	Klik Tombol Data <i>User</i>	Tampil Halaman Data <i>User</i>	Valid

				
	9.	Klik Tombol Laporan	Tampil Halaman Laporan 	Valid
Menu Daftar User	10.	Klik Tombol Daftar User	Tampil Form daftar 	Valid
Menu Login User	11.	Klik Tombol Login User	Tampil Form Login 	Valid

Menu Utama User	12.	Klik Tombol Home	Menampilkan Halaman Home 	Valid
	13.	Klik Tombol Barang	Menampilkan Halama Barang	Valid

				
	14.	Klik Tombol Keranjang Belanja	Menampilkan Halaman Keranjang Belanja 	Valid
	15.	Klik Tombol Pesanan Saya	Menampilkan Pesanan Saya 	Valid
	16	Klik Tombol Tentang	Menampilkan Tentang 	Valid
	17.	Klik Tombol Kontak	Menampilkan Halaman Kontak 	Valid

Sumber : data *observasi* yang dilakukan oleh peneliti (2022)

5.4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian aplikasi yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian *blackbox* terhadap aplikasi penjualan air minum isi ulang Depot Pratama Kuripan secara fungsional keseluruhan halaman menu dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan serta sesuai dengan rancangan aplikasi.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan aplikasi penjualan air minum isi ulang Depot air minum isi ulang Pratama Kuripan, maka hasil yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi depot air minum ini maka penjualan air isi ulang dapat lebih mudah dikelola dan dijalankan untuk melakukan transaksi jual beli pada Depot Air Minum isi ulang Pratama Kuripan.
2. Dari penggunaan aplikasi depot air minum ini maka pengguna lebih mudah dalam melakukan penginputan data pelanggan, data pembelian, data barang, data penjualan maupun pembuatan laporan transaksi maupun Depot Air Minum isi ulang Pratama Kuripan.
3. Aplikasi yang dibangun bersifat *user friendly*, yang artinya aplikasi yang dibuat dapat mudah di jalankan oleh pengguna. Aplikasi ini juga tidak memakan banyak waktu karena telah dikemas kedalam sebuah aplikasi yang efektif dan efisien.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian aplikasi penjualan air minum isi ulang Depot air minum isi ulang Pratama Kuripan maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi aplikasi informasi penjualan yang lebih lengkap yang mampu menyediakan informasi data kekayaan pada sistemnya.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan gambar dan tampilan yang d lebih menarik lagi sehingga pembeli lebih nyaman menggunakan aplikasi penjualan air minum isi ulang.
3. Untuk segi *output* dari aplikasi yang berupa laporan bisa ditingkatkan lebih baik dan terperinci dalam pengolahan data laporan.