

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Sistem Mobile Store Berbasis SmartPhone (Studi Kasus Rumah Karawo)

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Maret 2017
Tanggal : 11.00 – Selesai

Oleh

Nama : Ardiansyah Arsyad
Nim : 531412005

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Lanto Ningrayati Amali, S.Kom, M.Kom, Ph.D
Penguji 2 : Salahudin Olli, ST., MT
Penguji 3 : Roviana H. Dai, S.Kom., MT
Penguji 4 : Agus Lahinta, ST M.Kom

(*ALP*)
(*Mu*)
(*Ria*)
(*Agus*)

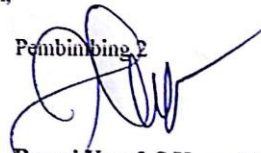
Mengetahui,

Pembimbing 1



Agus Lahinta, ST M.Kom
NIP : 19740817 200112 1001

Pembimbing 2




Rampi Yusuf, S.Kom., MT
NIP: 19811023 200604 1002

Menyetujui,



Mon. Hidayat Koniyo, ST., M.Kom
NIP : 19730416 200112 1001

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Lilvan Hadjatatie, S.Kom., M.Si
NIP : 19800417 200212 2002



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK**

Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 0435-8730070

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Ardiansyah Arsyad
NIM : 531412005
Judul Penelitian : Sistem Mobile Store Berbasis Smart Phone Android
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Maret 2017

Pembimbing 1

Agus Lahinta, ST., M.Kom
NIP : 197408172001121001

Pembimbing 2

Rampi Yusuf, S.Kom., MT
NIP. 198110232006041002

Intisari

Ardiansyah Arsyad, 2017. Sistem Mobile Store Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus Rumah Karawo). Skripsi. Gorontalo: Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo, Pembimbing I Agus Lahinta, ST, M.Kom dan Pembimbing II Rampi Yusuf, S.Kom, MT.

Teknologi telah masuk dalam era baru yakni era Smart Phone. 67% pengguna Smartphone di Indonesia menggunakan Smart phone untuk berbelanja secara online Rumah Karawo merupakan salah satu toko yang menjual produk siap pakai dari kain karawo, yakni kain sulaman khas Gorontalo. Tujuan dari penelitian yaitu membangun sebuah sistem mobile store berbasis smartphone android di rumah karawo. Metode yang digunakan adalah metode research and development model dbms. Terdapat empat tahapan yakni analisis, desain, implementasi dan pengujian. Tehnik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan studi literature. Hasil penelitian yang ditemukan untuk tahapan analisis sistem adalah pihak rumah karawo tidak dapat mendata transaksi online dan juga sulit dalam memonitor proses pembayaran serta waktu lebih dalam melakukan rekapitulasi penjualan. Dalam pembuatan sistem menggunakan html5 dan jquery sebagai bahasa pemrograman yang digunakan. Terdapat 2 user yang dibuat yakni admin yang melakukan kendali penuh dan juga user sebagai pengguna. Untuk tahapan desain menggunakan arsitektur sistem client server. Selain itu dalam perancangan menggunakan dfd sebagai perancangan proses. Tahapan implementasi menghasilkan implementasi sistem web dan android. Tahapan pengujian terhadap hasil program ini menggunakan pengujian whitebox yang hasilnya telah sesuai dengan yang diinginkan. Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah sistem mobile store yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembelian barang di rumah karawo. Dalam sistem ini konsumen dapat melihat daftar barang yang ada pada rumah karawo.

Kata Kunci : Rumah Karawo, Android, Html5, Mobile Store, Client Server.

Abstract

ABSTRACT

Ardiansyah Arsyad, 2017. Smartphone based Mobile Store System (A Case Study in Rumah Karawo). Skripsi. Gorontalo: Study Program of Information System, Department of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, State University of Gorontalo. Principal supervisor is Agus Lahinta, ST, M.Kom and Co-supervisor is Rampi Yusuf, S.Kom, MT.

Technology has come to the newest era which is Smartphone era. 67% of Smartphone users in Indonesia use Smartphone for online shopping. Rumah Karawo is one of several stores that sells ready-to-use product made by Karawo cloth which is embroidered cloth from Gorontalo. It applies dbms model of research and development method. There are four stages of it, analysis, design, implementation, and testing. Techniques of data collection are completed by observation, interview, and literature study. Finding reveals that for system analysis stage, rumah karawo is not able to record online transaction and difficult to monitor distribution process and it needs more time to do selling recapitulation. In system creation, it applies html5 and jquery as applied programming language. There are 2 users created namely admin as user who have full control and client as user. In design stage, it applies client server system. Besides, in design, it is also applies dfd as process design. Implementation stage results web and android system implementation. Testing stage to this program result applies whitebox testing which the result is appropriate to expectation. Final result to this research is a mobile store system which can be used in doing transaction while buying in rumah karawo. In this system, consumers can see list of goods in rumah karawo.

Keywords: Rumah Karawo, Android, Html5, Mobile Store, Client Server

