

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA  
CV. *TELE* MULTI MEDIA BERBASIS ANDROID**



**Diajukan Oleh:**

**ARIONO WIJAYA**

**011120114**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah  
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2016**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL**

**NAMA** :ARIONO WIJAYA  
**NOMOR POKOK** :011120114  
**PROGRAM STUDI** :TEKNIK INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** :STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** :JARINGAN  
**JUDUL PKL** :RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY  
PROFILE PADA CV. TELE MULTI MEDIA  
BERBASIS ANDROID

**Tanggal : 05 Januari 2016**

**Pembimbing,**

**Mengetahui,**

**Ketua,**

**Andri Saputra,S.Kom.,M.Kom**  
**NIDN: 0216098801**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL**

**NAMA** : ARIONO WIJAYA  
**NOMOR POKOK** : 011120114  
**PROGRAM STUDI** : TEKNIK INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** : SISTEM INFORMASI  
**JUDUL PKL** : RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY  
PROFILE PADA CV. TELE MULTI MEDIA  
BERBASIS ANDROID

**Tanggal : 05 Januari 2016**

**Tanggal : 05 Januari 2016**

**Penguji 1,**

**Penguji 2,**

**Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN:0219078701**

**Salimin Bahar, S.Kom.**  
**NIDN:0215106902**

**Menyetujui,**

**Ketua,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

- ❖ Pilihlah pekerjaan itu karena kamu cintai dan kamu tidak akan pernah merasa bahwa kamu melakukannya hari demi hari dalam hidupmu.

### Kupersembahkan Untuk :

- ❖ Orang tua yang mencintai, mendidik, dan penyemangatku selama ini.
- ❖ Kakak ku yang tersayang sebagai pedoman hidupku.
- ❖ Sahabatku yang selalu memberikan penyemangat.
- ❖ Teman seperjuangan di STMIK PalComTech.
- ❖ Keluarga besar CV. Tele Multi Media.
- ❖ Dosen-dosen STMIK PalComTech.
- ❖ Almamater.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis mengambil judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV TELE MULTI MEDIA BERBASIS ANDROID”** dengan melakukan analisis dan survei terhadap sistem pemasaran dan penjualan produk telkomsel pada CV TELE MULTI MEDIA.

Penulis menyadari bahwa masih banyak ada kekurangan dalam tugas akhir ini baik dari segi penyajian dan materi yang disampaikan karena pengetahuan penulis yang masih terbatas, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sehingga tugas akhir ini menjadi lebih baik dan merupakan masukan bagi penulis. Dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada, Bapak Benedictus Effendi,S.T.,M.T selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Palcomtech, Bapak Alfred Tenggono,S.Kom.,M.Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika, Bapak Andri Saputra,S.Kom.,M.Kom selaku dosen pembimbing, Ibu Betty Theng Selaku Direktur CV TELE MULTI MEDIA Palembang dan seluruh karyawan/i CV TELE MULTI MEDIA Palembang, Teman-teman dan keluarga yang telah memberi dukungan dan semangat dalam membuat laporan tugas akhir ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca. Penulis juga menyadari

bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran dari pembaca. Terima kasih.

Palembang, Januari 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup PKL.....	3
1.1. Tujuan dan Manfaat PKL .....	3
1.3.1. Tujuan.....	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.3.2.1. Bagi Mahasiswa.....	3
1.3.2.3. Bagi Perusahaan/Tempat PKL .....	3
1.3.2.3. Bagi Akademik.....	4
1.2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.4.1. Tempat PKL.....	4

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5.1. Metode Observasi .....	5
1.5.2. Metode Wawancara .....	5
1.1.1. Studi Kepustakaan .....	5
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Landasan Teori .....	6
2.1.1. Pengertian Rancang Bangun.....	6
2.1.2. Pengertian Aplikasi.....	6
2.1.3. Pengertian Android.....	6
2.1.4. Pengertian Android SDK.....	7
2.1.5. Pengertian ADT .....	7
2.1.6. Pengertian JAVA .....	8
2.1.7. Pengertian UML .....	9
2.1.8. Model UML.....	10
2.1.8.1. Diagram Kelas .....	10
2.1.8.2. Diagram <i>Use-case</i> .....	12
2.1.8.3. Diagram Aktivitas .....	14
2.2. Gambaran Umum Perusahaan .....	15
2.2.1. Sejarah Perusahaan .....	15
2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan .....	16
2.2.2.1. Visi .....	16
2.2.2.2. Misi.....	16

2.2.3. Badan Usaha Mitra .....	16
2.2.4. Pemegang Saham/Kepemilikan .....	17
2.2.5. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	17
2.2.5.1. Struktur Organisasi .....	19
2.2.5.2. Uraian Tugas Wewenang .....	20
2.1. Uraian Kegiatan.....	28
<b>BAB III LAPORAN KEGIATAN</b>	
3.1. Hasil Pengamatan .....	30
3.1.1. Prosedur yang Berjalan.....	30
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	31
3.2.1. Evaluasi.....	31
3.2.2. Pembahasan .....	31
3.2.2.1. Diagram Aliran Data .....	32
3.2.2.2. Hubungan Antar Data.....	33
3.2.2.3. <i>Activity Diagram</i> .....	34
3.2.2.4. Struktur Tabel.....	35
3.2.2.5. <i>Interface</i> .....	38
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
4.1. Simpulan .....	47
4.2. Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>x</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Hal</b>
Gambar 2.1. Struktur Organisasi CV. Tele Multi Media.....	19
Gambar 3.1. Flowchart Sistem yang Berjalan .....	30
Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i> .....	32
Gambar 3.3. <i>Class Diagram</i> .....	33
Gambar 3.4. <i>Activity Administrator</i> .....	34
Gambar 3.5. <i>Activity Pelanggan</i> .....	35
Gambar 3.6. Tampilan Form Login .....	39
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Home .....	39
Gambar 3.8. Rancangan Halaman Kelola Pengguna .....	40
Gambar 3.9. Rancangan Halaman Kelola Produk .....	40
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Kelola Kelompok Produk.....	41
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Grafik <i>Rate</i> .....	41
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Kelola Testimonial .....	42
Gambar 3.13. Tampilan <i>Form Splash Screen</i> .....	43
Gambar 3.14. Tampilan <i>Form Utama</i> .....	43
Gambar 3.15. Tampilan <i>Form Promo</i> .....	44
Gambar 3.16. Tampilan <i>Form Produk</i> .....	44
Gambar 3.17. Tampilan <i>Form Testimonial</i> .....	45
Gambar 3.18. Tampilan <i>Form Rate</i> .....	45
Gambar 3.19. Tampilan <i>Form About Us</i> .....	46

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
Tabel 2.1. Simbol <i>Class Diagram</i> .....	11
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	12
Tabel 2.3. Simbol Activity Diagram .....	14
Tabel 3.1. Struktur Data Tabel Pengguna .....	36
Tabel 3.2. Struktur Data Barang .....	36
Tabel 3.3. Struktur Data Kelompok .....	37
Tabel 3.4. Struktur Data Rate.....	37
Tabel 3.5. Struktur Data Testimonial .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

## ABSTRAK

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk perangkat *mobile* khususnya *smartphone* atau pun perangkat tablet seperti *PDA*. Sifat platform Android yang terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri membuat Android menjadi sistem operasi *mobile* yang populer hingga saat ini. Telepon seluler menjadi Alat komunikasi yang paling banyak digunakan pada saat ini untuk mengakses informasi. Sedangkan informasi merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh pelanggan yang ingin melakukan transaksi harus menghubungi *supplier* (penyedia pelanggan) untuk melakukan transaksi dengan menanyakan harga dari produk. Oleh karena itu untuk mendapatkan informasi tentang promo produk ini biasanya para pelanggan terlebih dahulu menghubungi *supplier*. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi yang sesuai, yang dapat mengatasi dan membantu permasalahan yang ada saat ini. Penulis ingin menciptakan aplikasi untuk *smartphone* bersistem operasi android untuk membantu para pelanggan mendapatkan informasi yang mereka inginkan dari *handphone* mereka. Dengan memanfaatkan aplikasi yang diusulkan, kemungkinan proses dalam melakukan transaksi ke *supplier* akan menjadi lebih mudah dan efisien karena pengguna *smartphone* android cukup menginstal dan menjalankan aplikasi ini, tanpa harus menghubungi atau menunggu datangnya *supplier*.

Kata kunci : Android, Pengembangan Aplikasi, Aplikasi Android, Informasi.

## ABSTRACT

Android is an operating system for mobile phones based on Linux. It provides an open platform for the developers to create their own application that can be used by a variety of mobile devices. Android has various advantages as software that using a computer code base that can distribute as an open source so that users can create new application in it. Mobile phone is a communication device that commonly use in these time. While information is an important thing in our daily life. As example, people that have to do a transaction buy and sell and they want to contact the supplier service to ask questions about product price and ask discount. Therefore to get the information they have to ask the supplier about product price have must call supplier. To solve this problem, it would require a suitable application that can fix and help the problem that exists nowadays. Writer would like to create an application for mobile phone that base on android system operation to help users to get information that they want from their *smartphone*. And with this application, it would be a lot easier and efficient for customer to contact or transaction sell and buy. Moreover users only have to install the application and run it without must call or waiting come *supplier* to sell and buy.

Keywords : Android, Application Development, Android Application, Information.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL**

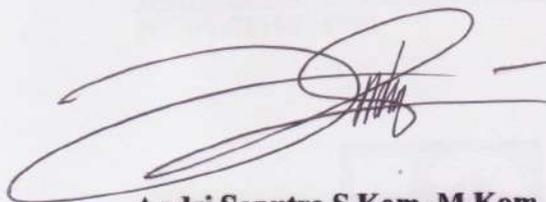
**NAMA** : ARIONO WIJAYA  
**NOMOR POKOK** : 011120114  
**PROGRAM STUDI** : TEKNIK INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** : JARINGAN  
**JUDUL PKL** : RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY  
PROFILE PADA CV. TELE MULTI MEDIA  
BERBASIS ANDROID

**Tanggal : 05 Januari 2016**

**Mengetahui,**

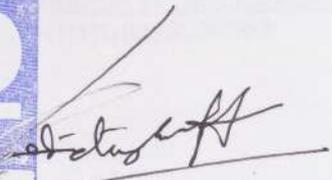
**Pembimbing,**

**Ketua,**



**Andri Saputra, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN: 0216098801**



  
**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL**

**NAMA** : ARIONO WIJAYA  
**NOMOR POKOK** : 011120114  
**PROGRAM STUDI** : TEKNIK INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** : SISTEM INFORMASI  
**JUDUL PKL** : RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY  
PROFILE PADA CV. TELE MULTI MEDIA  
BERBASIS ANDROID

**Tanggal : 05 Januari 2016**

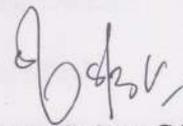
**Penguji 1,**



**Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN:0219078701**

**Tanggal : 05 Januari 2016**

**Penguji 2,**

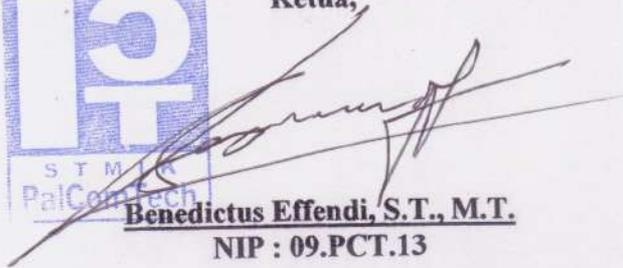


**Salimin Bahar, S.Kom.**  
**NIDN:0215106902**

**Menyetujui,**

**Ketua,**



  
**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemajuan Teknologi Informasi (TI) di Indonesia semakin pesat, dan persaingan usaha yang semakin ketat dan tantangan globalisasi dimasa yang akan datang, menyebabkan munculnya peluang dan tantangan bisnis yang baru bagi perusahaan, khususnya CV. Tele Multi Media. Sehingga keputusan pembelian konsumen akan suatu produk dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh karena itu, setiap perusahaan dituntut harus dapat membuat strategi yang tepat agar konsumen membuat keputusan untuk membeli produk yang dihasilkan tersebut.

Keputusan pembelian konsumen merupakan hal yang penting bagi perusahaan, sebab hal tersebut merupakan tujuan akhir yang ingin dicapai oleh perusahaan. Salah satu strategi perusahaan adalah memanfaatkan promosi yang merupakan salah satu dari unsur-unsur bauran pemasaran yaitu perantara antara produsen dengan konsumen dalam berkomunikasi. Promosi yang dilakukan perusahaan juga telah mengalami pergeseran, dimana banyak perusahaan yang beralih dari promosi melalui media cetak dan elektronik beralih ke promosi melalui internet dan aplikasi android yaitu media sosial atau berupa aplikasi android yang dapat diakses di *smartphone*.

Kegunaan dan manfaat dari *company profile* sangat banyak salah satunya yaitu sebagai alat marketing untuk memperoleh konsumen, dan

disetiap manfaat dan kegunaannya nanti dipengaruhi oleh bentuk desain dan kelengkapan data. Sehingga pada dasarnya *company profile* yang menariklah yang akan banyak pengunjung/konsumen, baik menarik dari segi image maupun tulisan. Aplikasi *android company profile* merupakan perpaduan antara fungsionalitas dan fleksibilitas.

CV Tele Multi Media Palembang adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *voucher* dan perdana telkomsel. Saat ini, CV Tele Multi Media telah memiliki lebih dari 5.000 konsumen yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia.

Dalam persaingannya yang semakin ketat, CV Tele Multi Media memerlukan strategi pemasaran yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak konsumen serta dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan konsumen dengan lebih mudah. Adapaun strategi pemasaran yang diterapkan sekarang ini dirasa masih belum optimal, karena pemasaran produk hanya dilakukan lewat *door to door* dan brosur. Hal ini tentu mengakibatkan konsumen atau calon konsumen belum mendapatkan informasi secara optimal dan lengkap mengenai produk yang dipasarkan oleh CV Tele Multi Media.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik membuat laporan praktik kerja lapangan dengan judul “**RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV. TELE MULTI MEDIA BERBASIS ANDROID.**”

## **1.2. Ruang Lingkup PKL**

Pada laporan penulis hanya akan membatasi ruang lingkup pada perancangan aplikasi *company profile* berbasis *android* seperti menu promo, menu produk, menu testimonial, menu *rate* dan menu tentang kami.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat PKL**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan praktek kerja lapangan ini adalah untuk membuat Aplikasi *Company Profile* pada CV Tele Multi Media berbasis *android*.

### **1.3.2. Manfaat**

#### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama belajar di STMIK Palcomtech.
2. Dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan yang luas dalam perkembangan teknologi.

#### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL**

Dapat membagikan informasi produk CV. Tele Multi Media dengan cepat karena aplikasi android ini bisa diakses dimana saja.

### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai pedoman dan acuan bagi para penulis berikutnya agar dapat melakukan penelitian untuk membuat aplikasi yang lebih baik lagi.

## **1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1. Tempat PKL**

Praktek kerja lapangan ini dilakukan di CV Tele Multi Media yang berlokasi di Jalan Angkatan 45 No. 15 – 16 Palembang 30137.

### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL**

Praktek kerja lapangan ini dilakukan mulai dari tanggal 24 Agustus 2015 sampai 23 September 2015, dengan waktu 08.30 - 17.00 WIB.

## **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yakni

### **1.5.1. Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. (Nazir, 2005:154). Dalam penulisan laporan ini

penulis mengumpulkan data dengan secara langsung terjun kelapangan, mencatat dari penjualan data ke konsumen pada CV Tele Multi Media.

### **1.5.2. Metode Wawancara**

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden merupakan teknik dalam *interview guide*. (Nazir, 2005:170). Dalam penulisan laporan ini wawancara dilakukan dengan staff dan sales tentang bagaimana teknik mereka dalam pencapaian target penjualan pada CV Tele Multi Media Palembang.

### **1.5.3. Studi Kepustakaan**

Studi Kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. (Nazir, 2005:79). Dengan mengadakan studi terhadap literatur yang telah ada mengadakan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Pengertian Rancang Bangun**

Menurut (Jogiyanto, 2005:197), Rancang Bangun merupakan pengembangan sistem dari kebutuhan-kebutuhan fungsional serta persiapan untuk implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

##### **2.1.2. Pengertian Aplikasi**

Menurut Jogiyanto (2005:67), Aplikasi adalah pemrograman komputer yang cukup berpengalaman dan dapat melakukan tugasnya tanpa harus dibimbing secara langsung lagi.

##### **2.1.3. Pengertian Android**

Menurut Safaat (2012:1), Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

Menurut Kasman (2013:2), Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touchscreen) yang berbasis Linux. Platform android terdiri dari sistem operasi berbasis Linux, sebuah GUI (Graphic User Interface), sebuah web browser dan aplikasi end-user yang dapat di download dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Android adalah sistem operasi *mobile* yang open source yang dapat dikembangkan bagi siapa saja untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

#### **2.1.4. Pengertian Android SDK (*Software Development Kit*)**

Menurut Satyaputra (2014:41), *Android SDK (Software Development Kit)* adalah *tool* dan alat bantu API (*Application Programming Interfaces*) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android* menggunakan bahasa pemrograman java. SDK sering juga disebut sebagai software emulator yang berguna untuk mensimulasikan OS *Android* pada PC.

#### **2.1.5. Pengertian ADT (*Android Development Tool*)**

Menurut Safaat (2012:16), ADT (*Android Development Tool*) adalah *plugin* yang di desain untuk IDE *Eclipse* yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi *Android* dengan

menggunakan IDE *Eclipse*, menggunakan ADT untuk *Eclipse* akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi *project Android*, membuat GUI aplikasi, melakukan *package Android* (.apk) dan menambahkan komponen-komponen lainnya.

#### **2.1.6. Pengertian Java**

Menurut Supono (2006:14), Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang didesain untuk eksekusi cepat dan keamanan penulisan. Mengenai keamanan penulisan terlihat dari dimungkinkannya perintah “int” pada sebuah referensi objek atau untuk mengambil ruang memori khusus dengan cara mengurangi jumlah kode *byte* Java. Java digunakan dalam programming karena memiliki keunggulan-keunggulan yang tidak dimiliki bahasa lain. Berikut beberapa hal yang menjadikan java sebagai bahasa pemrograman yang diminati saat ini :

1. Java bersifat sederhana serta relatif digunakan.
2. Java berorientasi objek dalam menyusun program.
3. Java bertipe statik yaitu semua objek yang digunakan dalam program harus dideklarasikan sebelum digunakan.
4. Java bersifat bebas arsitektur yaitu dirancang untuk bekerja pada berbagai arsitektur prosesor dan berbagai sistem operasi.

5. Java bersifat *multithread* yaitu mampu mengerjakan beberapa proses dalam waktu bersamaan.
6. Java dapat diperluas, program java mendukung metode *native* yakni fungsi-fungsi yang ditulis dalam bahasa lain, biasanya C++.

Menurut Komputer (2003:2), Java adalah bahasa pemrograman yang bebas-*platform*, yang berarti bahwa program yang dibuat dengan java dapat dijalankan pada sistem komputer lain tanpa perubahan. Sifat bebas-*platform* ini didapatkan dengan menggunakan platform khusus untuk mengkompilasi program-program java.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Java adalah bahasa pemrograman yang berbasis objek yang dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi, dimana perkembangan java tidak hanya berfokus pada satu sistem operasi, tetapi dapat dikembangkan berbagai sistem operasi dan bersifat *open source*.

#### **2.1.7. Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)**

Menurut Nugroho (2010:6), UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Menurut Kendall (2003:470), UML menampilkan suatu rangkaian perangkat standar untuk mendokumentasikan analisis dan perancangan berorientasi objek dari suatu sistem perangkat lunak.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa UML adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk menggambarkan sistem atau perangkat yang berorientasi objek dengan menggunakan model UML yang telah ada.

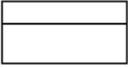
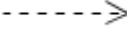
#### **2.1.8. Model UML (*Unified Modeling Language*)**

Menurut Shalahuddin (2013:140), “Diagram UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori yaitu *structure diagrams*, *behavior diagrams* dan *interaction diagrams*”. Namun demikian model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis diagram itu antara lain:

##### **2.1.8.1. Diagram Kelas (*Class Diagram*)**

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2.1. Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
---	---	--------------------	---

Sumber : (Rosa A. S & M. Shalahuddin 2013:146)

### 2.1.8.2 Diagram Use-Case (*Use case Diagram*)

*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

**Tabel 2.2. Simbol Use Case Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak

			mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : (Rosa A. S & M. Shalahuddin 2013:156)

### 2.1.8.3 Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

**Tabel 2.3. Simbol *Activity Diagram***

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain

2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Sumber : (Rosa A. S & M. Shalahuddin 2013:162)

## 2.2. Gambaran Umum Perusahaan

### 2.2.1. Sejarah Perusahaan

Pada tahun 2003 Telmarco mendirikan suatu badan usaha dengan nama CV. Tele Multi Media, tepatnya pada tanggal 28 Juli. Hal ini dikarenakan untuk dapat tetap menjadi *Authorized Dealer* Telkomsel Area Sumatera. Area Sumatera pada saat itu terbagi menjadi 2 (dua) Regional yaitu regional Sumatera bagian Utara dan Sumatera Bagian Selatan. Akan tetapi pada tahun 2009 Area Sumatera kembali menjadi 3 (tiga) regional kembali.

CV.Tele Multi Media didirikan oleh Frans Hardy dan Nilawati Chandra, Tjong berdasarkan akte pendirian oleh Heniwati Ridwan, SH No.168 tanggal dua puluh delapan Juni

tahun dua ribu tiga. Frans Hardy menjabat sebagai Direktur, Nilawati Chandra menjabat sebagai Wakil Direktur.

Saat ini untuk segala aktifitas kegiatan perusahaan dan korespondensi perusahaan beralamatkan di jalan Angkatan 45 No. 15-16 RT.014 RW. 004 Kelurahan Demang Lebar Daun Kecamatan Iir Barat 1 Palembang Kode Post 30137 Sumatera Selatan.

## **2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan**

### **2.2.2.1. Visi Perusahaan**

Menjadi perusahaan pendukung penyedia jasa telekomunikasi yang siap menghadapi kemajuan teknologi selular dengan memberikan pelayanan yang maksimal kepada para pelanggan maupun mitra kerja.

### **2.2.2.2. Misi Perusahaan**

1. Memiliki cabang yang *profitable* dan profesional di seluruh Sumatera dengan selalu memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.
2. Sebagai partner kerja Telkomsel yang ikut berperan didalam memajukan Telkomsel khususnya di Sumatera.

## **2.2.3. Badan Usaha Mitra**

Persekutuan komanditer atau yang disebut dengan CV adalah suatu bentuk kerja sama yang terdiri dari satu atau beberapa orang

(sekutu) yang mempercayakan uang atau barang kepada seseorang atau beberapa orang yang menjalankan perusahaan dan bertindak sebagai pemimpin .

Bentuk usaha yang dijalankan oleh Tele Multi Media adalah CV, dari awal berdirinya Telemarco adalah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia jasa dan perdagangan umum barang telekomunikasi.

#### **2.2.4. Pemegang Saham/Kepemilikan**

Bapak Frans Hardy dan Ibu Nilawati Chandra merupakan pemegang saham di CV Tele Multi Media sampai saat ini., sesuai dengan akta pendirian perusahaan yang di sahkan oleh Notaris Heniwati Ridwan, SH No.168 tanggal dua puluh delapan Juni tahun dua ribu tiga.

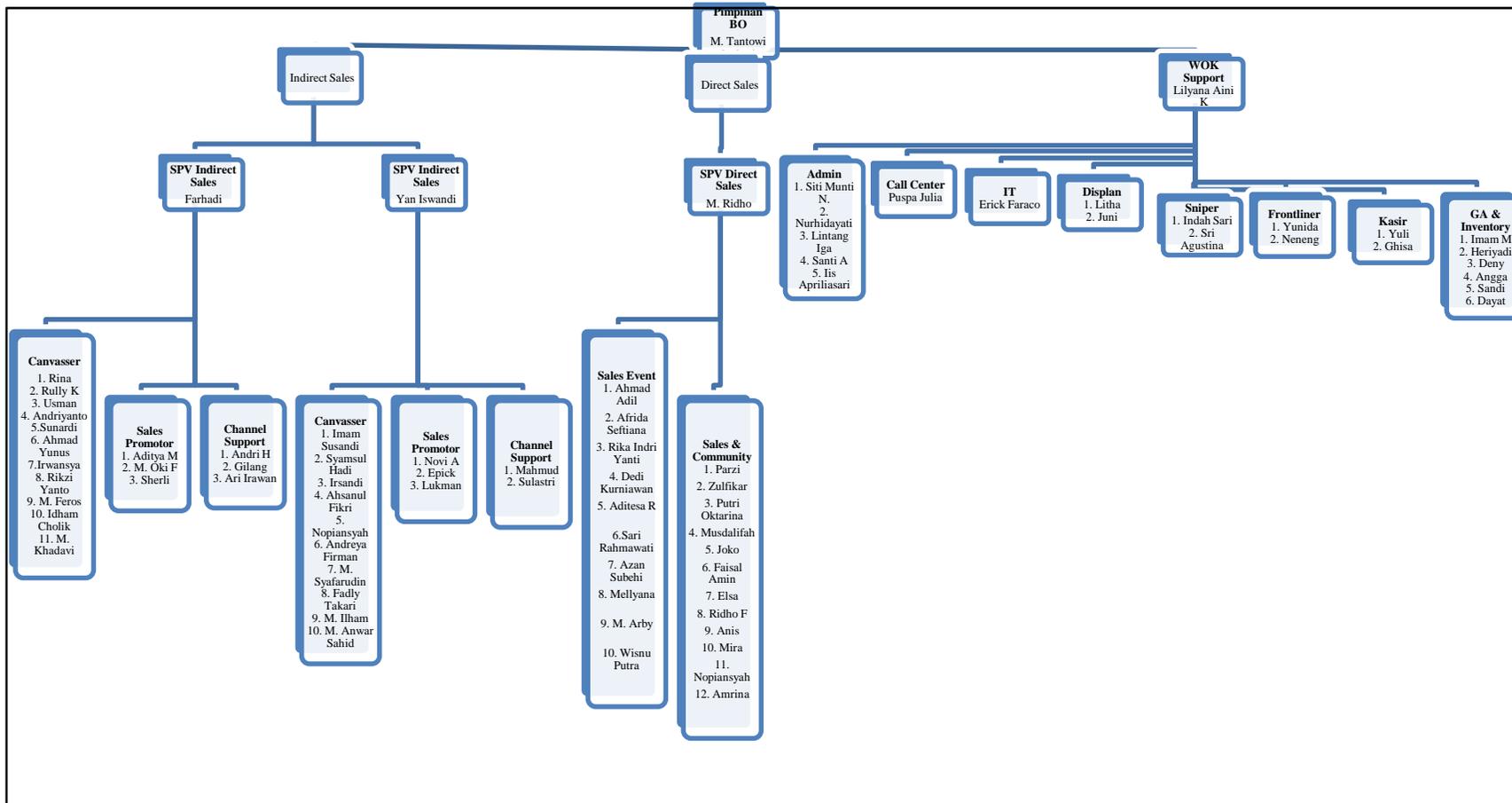
#### **2.2.5. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang**

##### **2.2.5.1. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Dalam struktur

organisasi yang baik harus menjelaskan hubungan wewenang siapa melapor kepada siapa.

Struktur organisasi menunjukkan kerangka dan susunan perwujudan pola tetap hubungan. Hubungan diantara fungsi-fungsi, bagian-bagian ataupun posisi maupun orang-orang yang menunjukkan kedudukan tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang berbeda-beda dalam suatu organisasi. Bentuk spesifik dari kerangka kerja organisasi dinamakan dengan struktur organisasi (*organizational structure*). Adapun struktur organisasi pelaksana CV. Tele Multi Media Palembang sebagai berikut:



Sumber: CV. Tele Multi Media

Gambar 2.1. Struktur Organisasi CV. Tele Multi Media

### 2.2.5.2. Uraian Tugas Wewenang

#### 1. Pimpinan BO (Branch Manager)

1. Penentuan Target Pengembangan Bisnis.
2. Penentuan Target Penjualan Perdana.
3. Penentuan Target Penjualan *Voucher* Mkios.
4. Pengelolaan Distribusi dan *Inventory Management*.
5. Pengelolaan *Budget* Komitmen & BPAD.
6. Pengelolaan & Penilaian kinerja SDM Mitra AD.
7. *Relationship Management* terhadap *Stake Holder Cluster*.
8. Kelangsungan Operasional BO/Sub Bo/Telkomsel *Shop*.
9. Rekrutmen Karyawan BO.
10. *Backchecking* dan *Tandem*.

#### 2. Spv Indirect Sales

1. Menurunkan target Setiap Sales *Force/Kanvaser* dari target yang diturunkan oleh *Branch Manager*.
2. Wajib mengikuti dan memimpin *Briefing* Pagi dan *Briefing* Sore bersama Tim *Indirect Sales*

dan melakukan test serta *update* promo Telkomsel.

3. Mengecek *Score Card* dan *Check Stock Sales*.
4. Meng*update* target, sasaran kerja, rute kunjungan harian dan melakukan *role play* tim *indirect sales*.
5. Melakukan *tandem* 4x dalam 1 bulan dan *backchecking* 12x dalam 1 bulan.
6. Mengevaluasi pencapaian tim *indirect sales* di *briefing sore*.
7. Membuat laporan pencapaian sales *force* dan dilaporkan kepada Pimpinan BO serta membantu pencapaian target KPI.

### **3. Jobdesk Spv Direct Sales**

1. Menurunkan target Setiap petugas *Direct Sales* dari target yang diturunkan oleh *Branch Manager*.
2. Wajib mengikuti dan memimpin *Briefing Pagi* dan *Briefing Sore* bersama Tim *Direct Sales* dan melakukan *test* serta *update* promo Telkomsel.
3. Wajib ikut *tandem* dan *backchecking* bersama Tim *Direct Sales* serta membuat laporan kendala yang dihadapi.

4. Membuat laporan *stock* gudang Tim *Direct Sales* dan pendistribusian ke masing-masing Sales dan *List No* yang diberikan.
5. Memantau dan melaporkan jika ada Tim *Direct Sales* yang tidak mencapai target.

#### 4. **Spv WOK Support**

1. Memastikan seluruh administrasi *Direct Sales & Indirect Sales* berjalan.
2. Memastikan bahwa produk Telkomsel di WOK selalu tersedia.
3. Memastikan kebutuhan pelayanan berjalan dengan lancar.
4. Berkoordinasi dan membantu dengan perencanaan kegiatan kantor.
5. Mengatur proses administrasi dan prosedur untuk menjamin efisiensi.

#### 5. **Canvasser**

1. Melakukan PJP yang telah ditetapkan oleh Spv *Indirect Sales*.
2. Melakukan pendataan outlet yang belum terdaftar dalam jalur PJP mereka.
3. Melakukan distribusi produk Telkomsel di Outlet.

4. Memastikan AVA Produk Telkomsel di Outlet.
5. Melakukan Pendataan *Market Share* dan *Sales Share* di Outlet.
6. Memberikan Edukasi *Product Knowledge* Telkomsel di Outlet.
7. Melakukan pengecekan level *acceptance program* dan *marketing activity* Telkomsel dan Kompetitor di Outlet.

#### 6. Sales Promotor

1. Melakukan zona *marking* di lokasi yang telah ditetapkan oleh Spv *Indirect Sales*.
2. Melakukan pendataan outlet yang belum terdaftar dalam zona *marking* di lokasi mereka.
3. Melakukan akuisisi outlet di dalam lokasi mereka.
4. Melakukan pendataan market *share* dan sales *share* setiap outlet di zona *marking* mereka.
5. Melakukan pendataan market *share* dan sales *share* outlet di zona *marking* mereka.
6. Melakukan di outlet-outlet yang strategis dan memiliki market *share* yang rendah.
7. Memberikan edukasi *Product Knowledge* Telkomsel di Outlet.

8. Memastikan AVA Produk Telkomsel di lokasi mereka.
9. Melakukan pengecekan *acceptance* program dan marketing *activity* Telkomsel dan kompetitor di outlet tersebut.

#### 7. Channel Support

1. Melakukan pendataan potensi Outlet Reguler di WOK.
2. Mengukur penetrasi Outlet Reguler *registered* terhadap POS *universe*.
3. Mengakuisisi Outlet Reguler yang belum terdaftar,
4. Melakukan *collection* atas *request* pembelian *product* Telkomsel untuk memastikan keberlangsungan proses distribusi.
5. Melakukan *merchandising* di outlet-outlet yang dilaporkan *Canvasser*.

#### 8. Sales Event

1. Wajib mengikuti *briefing*.
2. Mengetahui semua promo terbaru dari Telkomsel guna mensosialisasikan kepada *end user*.
3. Menambah *New CB* dan mengurangi *Curn*.

4. Wajib membuat laporan kerja dan administrasi yang lengkap.
5. Mengupdate *score card sales event* setiap hari.
6. Melakukan evaluasi terhadap *event*.

#### **9. Sales Community Coorporate**

1. Melakukan *Permanent Journey Plan* yang telah ditetapkan oleh Spv *Direct Sales*.
2. Melakukan pendataan member/anggota komunitas.
3. Mengukur penetrasi komunitas.
4. Mengakuisisi member/anggota komunitas.
5. Memastikan *product knowledge* member/anggota komunitas terhadap *product* Telkomsel.
6. Melakukan *Event* untuk akuisisi dan meningkatkan loyalitas member/anggota komunitas.
7. Memberikan informasi seputar kegiatan/aktifitas kompetitor di komunitas.

#### **10. Admin**

1. Menerima dan membuat laporan hasil penjualan sales perhari guna dilaporkan kepada Spv untuk mengkroscek data.

2. Mengirim laporan hasil penjualan sales mingguan dan bulanan kepada GM, BM, Spv dan SOO.
3. Mengumpulkan data *Report* KPI dan *Report* Kerja dari masing2 divisi dan mengirimkannya kepada GM, BM, Spv dan SOO.
4. Mencatat kebutuhan dan keperluan sales dan mereportkannya kepada GM, BM & Spv.

#### **11. Call Center**

1. Menerima panggilan telepon masuk, menjawab permasalahan outlet dan memberikan solusi.
2. Mencatat pesan atau persoalan yang ditanyakan outlet guna disampaikan kepada pihak yang lebih tahu. Setelah mendapat jawaban *call centre* memberikan infonya kepada outlet.
3. Melakukan *survey* dan kroscek dari hasil penjualan, kunjungan *Canvasser* di outlet melalui via *call*.
4. Membuat laporan *phonechecking* serta melaporkan hasilnya GM, BM dan Spv.

#### **12. Frontliner**

1. Melayani pembelian dan membuat kwitansi penjualan.

2. Mengetahui promo terbaru Telkomsel.
3. Membuat laporan hasil penjualan.
4. Memberikan penjelasan atas pertanyaan dan menanyakan untuk mengetahui apa yang diinginkan pelanggan.

### 13. IT

1. Mengevaluasi dan meningkatkan kinerja sistem IT.
2. Merawat software/hardware/komputer yang ada di perusahaan.
3. Melakukan perbaikan jika ada yang rusak.
4. Memastikan semua hardware dan komputer berfungsi optimal.

### 14. Sniper

1. Melakukan Cek *Stock*.
2. Melakukan cek transfer.
3. Melakukan transfer sesuai dengan “Transfer Plan”.
4. Membuat laporan stok akhir hari.

### 15. Displan

1. Bertanggung Jawab atas ketersediaan/pembagian stok Mkios.
2. Membuat laporan stok awal dan stok akhir.

## 16. Kasir

1. Menerima setoran pembayaran MKios outlet dari para sales.
2. Membuat laporan kasir / rekap tagihan dan setoran.
3. Memastikan tidak ada tunggakan dari para sales.

## 17. GA dan Inventory

1. Membuat laporan pembelian & pengeluaran barang ( inventory, Perdana dll ).
2. Melakukan pengelolaan pengadaan perdana melalui perencanaan secara sistematis dan terkontrol.
3. Memastikan kelancaran operasional perusahaan dan sebagai *Supporting* Unit bagi perusahaan.

### 2.2.6. Uraian Kegiatan

Berikut kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktek kurang lebih satu bulan dari tanggal 24 Agustus 2015 sampai dengan 23 September 2015 di CV. Tele Multi Media Palembang :

1. Mempromosikan perdana Telkomsel.
2. Mengaktifasi perdana Telkomsel.
3. Melayani pembelian dan membuat kwitansi penjualan.

4. Melakukan distribusi produk Telkomsel di Outlet.
5. Melakukan *merchandising* di outlet-outlet yang dilaporkan *Canvasser*.

## BAB 3

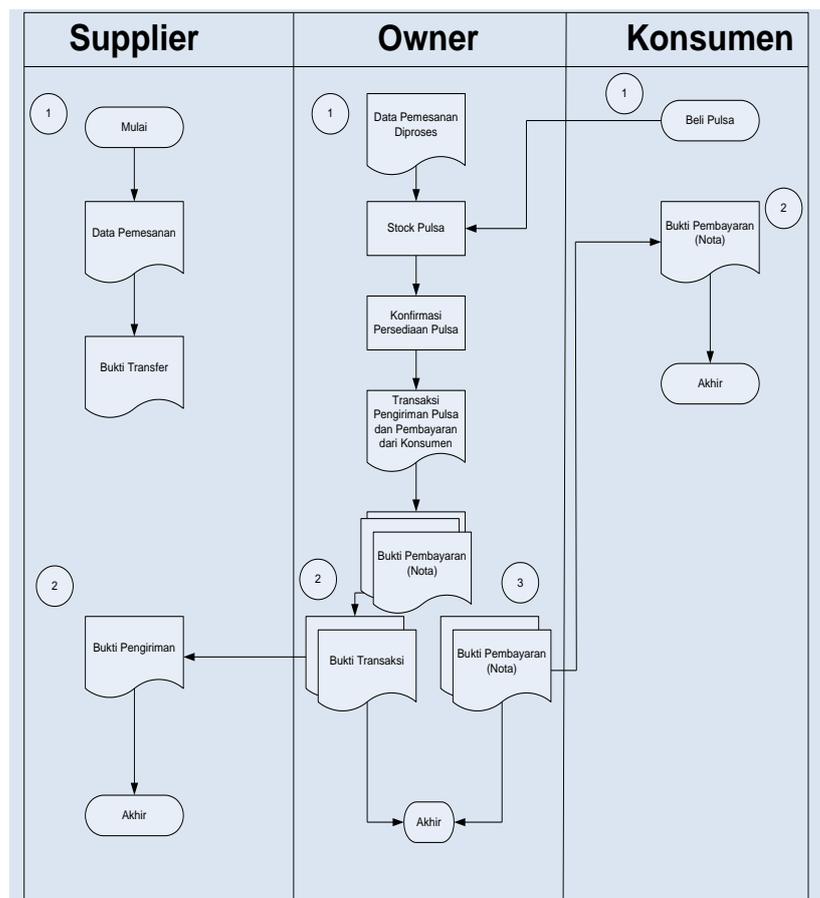
### LAPORAN KEGIATAN

#### 3.1. Hasil Pengamatan

Menurut hasil pengamatan peneliti pada CV. Tele Multi Media dapat disimpulkan dalam sub bab-sub bab berikut ini :

##### 3.1.1. Prosedur Yang Berjalan

Di bawah ini akan ditampilkan bagan alir sistem yang berjalan di CV. Tele Multi Media.



**Gambar 3.1** Flowchart sistem yang berjalan

## 3.2. Evaluasi dan Pembahasan

### 3.2.1. Evaluasi

Dari pengamatan selama peneliti magang di CV.Tele Multi Media pada saat melayani pelanggan yang banyak serta pembukaan outlet beberapa karyawan tidak dapat melayani pelanggan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga banyak pelanggan yang menunggu lama untuk mendapatkan informasi produk telekomunikasi dan jasa, peneliti dapat mengambil kesimpulan beberapa sistem yang harus dievaluasi antara lain :

1. Sarana promosi produk telekomunikasi dan jasa yang kurang baik.
2. Sarana pengenalan perusahaan ke masyarakat umum.

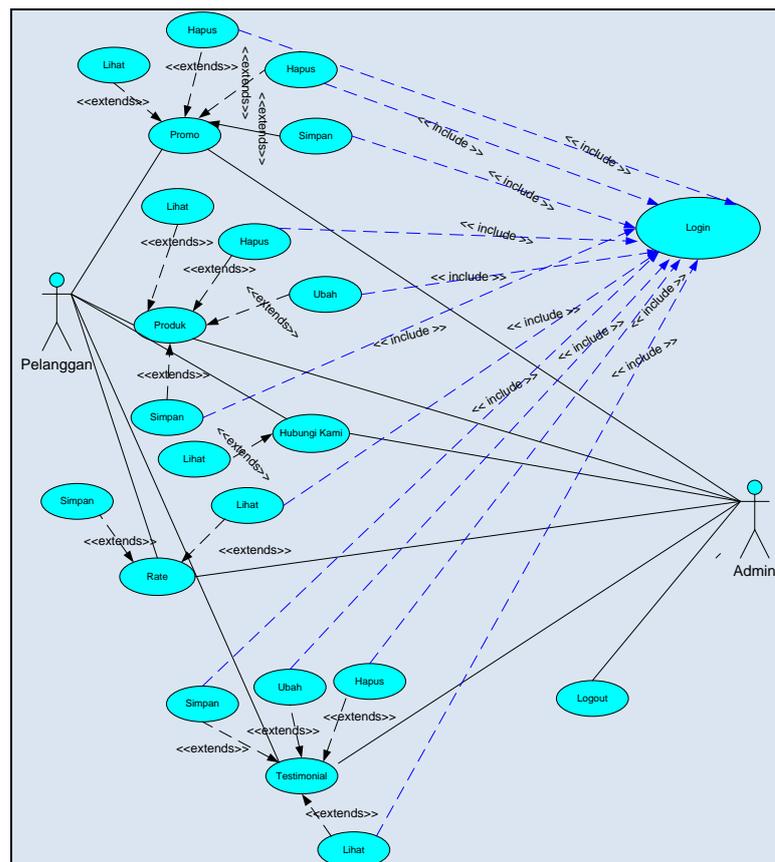
### 3.2.2. Pembahasan

Berdasarkan evaluasi sistem diatas maka peneliti akan melakukan pembahasan mengenai sistem yang akan dibangun antara lain:

1. Membangun aplikasi berbasis *mobile* android sebagai sarana untuk mengenalkan produk telekomunikasi dan penyedia jasa kepada masyarakat umum.
2. Menampilkan informasi perusahaan ke dalam media *mobile* android agar masyarakat dapat lebih mengetahui kegiatan yang ada di perusahaan.

### 3.2.2.1. Diagram Aliran Data

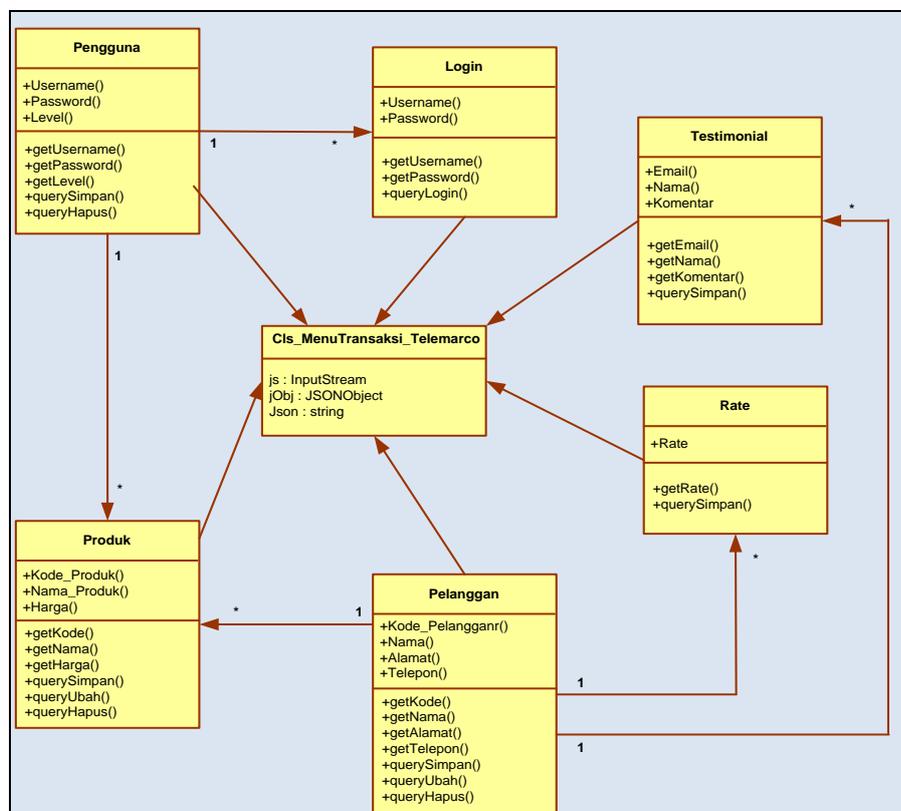
Untuk penggambaran diagram aliran data peneliti menggunakan *Use case*. *Use Case* merupakan diagram yang menggambarkan semua kasus (*case*) yang akan ditangani oleh perangkat lunak beserta aktor atau pelakunya. Rancangan sistem yang diimplementasikan dalam bentuk diagram UML (*Unified Modeling Language*). Diagram *Use Case* untuk penerapan aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

### 3.2.2.2. Hubungan Antar Data

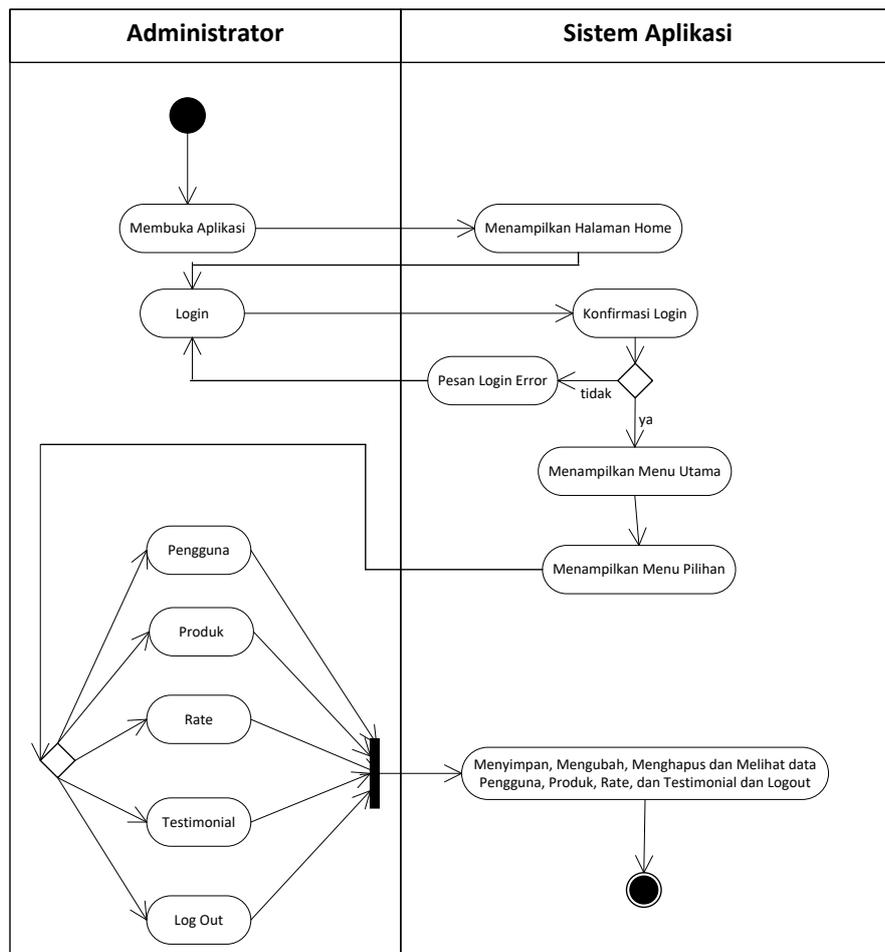
Untuk hubungan antar data penulis menggunakan *Class Diagram*. *Class Diagram* adalah sebuah class yang menggambarkan struktur dan penjelasan *class*, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class diagram* juga menjelaskan hubungan antar *class* dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar dapat saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. *Class diagram* aplikasi dapat dilihat Gambar 3.3.



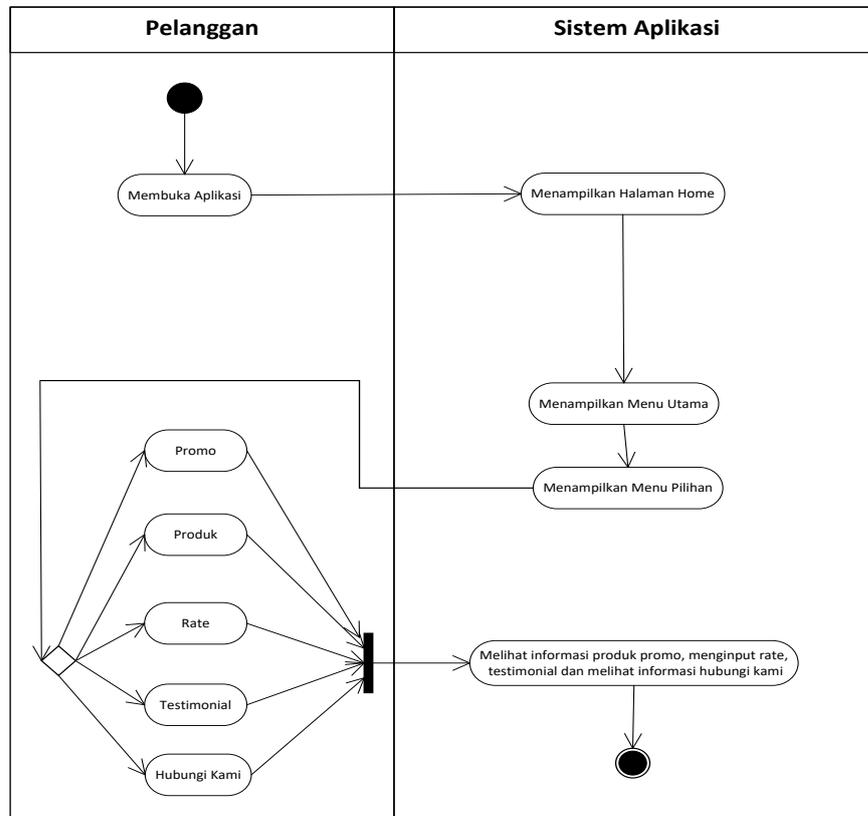
Gambar 3.3 *Class Diagram*

### 3.2.2.3. Activity Diagram

Untuk hubungan aliran kerja penulis menggunakan *Activity Diagram*. *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. *Activity Diagram* pada aplikasi ini ada dua yaitu *Acitivity Administrator* dan *Activity Pelanggan*. *Activity Diagram* aplikasi dapat dilihat Gambar 3.4 dan Gambar 3.5.



**Gambar 3.4 Activity Administrator**



**Gambar 3.5 Activity Pelanggan**

#### 3.2.2.4. Struktur Tabel

Tabel berfungsi sebagai media penyimpanan data, dimana file dibuat menggunakan Database MYSQL.

##### 1. Tabel Pengguna

Tabel pengguna akan berisi data-data pengguna seperti kode pengguna, nama pengguna, username, password, dan level.

Nama File : TblPengguna

Primary Key : Id

Foreign Key :

**Tabel 3.1 Stuktur Data Tabel Pengguna**

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
Id	Integer(11)	Id Pengguna
User	Varchar(75)	User Pengguna
Password	Text	<i>Password</i>
Level	Varchar(15)	<i>Level</i>
Status	Status	Status Pengguna

## 2. Tabel Barang

Tabel barang akan berisi data-data file barang yang dimiliki atau tersedia di telemarco.

Nama File : TblBarang

*Primary Key* : Id\_Barang

*Foreign Key* : Id\_Kelompok

**Tabel 3.2 Struktur Data Barang**

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
ID_Barang	Int(11)	Id Barang
Nama_Barang	Varchar(35)	Nama Barang
Deksripsi	Text	Deskripsi Barang
ID_Kelompok	Int	Kode Kelompok Barang
Harga_Jual	Double	Harga Jual Barang
Harga_Promo	Double	Harga Promo Barang
Status	Varchar(11)	Status Barang Tampil Atau Tidak

### 3. Tabel Kelompok

Tabel Kelompok akan berisi data-data kelompok barang yang digunakan pada telemarco.

Nama File : TblKelompok

*Primary Key* : Id\_Kelompok

*Foreign key* :

**Tabel 3.3 Struktur Data Kelompok**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
ID_Kelompok	Integer(11)	Kode Kelompok Barang
Nama_Kelompok	Varchar(75)	Nama Kelompok Barang

### 4. Tabel Rate

Tabel Rate akan menampung data-data rate dari pengunjung pada *mobile* android.

Nama File : TblRate

*Primary Key* : Id\_Rate

*Foreign key* : -

**Tabel 3.4 Struktur Data Rate**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Rate	Integer(11)	Id Rate
Rate	Varchar(35)	Rate Pengunjung
Poin	Int(11)	Poin Rate Pengunjung

## 5. Tabel Testimonial

Tabel Testimonial akan menampung data-data testimonial yang telah diinputkan pengunjung pada *mobile* android.

Nama File : TblTestimonial

*Primary Key* : Id\_Testimonial

*Foreign key* :-

**Tabel 3.5 Struktur Data Testimonial**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
ID_Testimonial	Integer(11)	Id Testimonial
Tanggal	Date	Tanggal Testimonial
Nama	Varchar(75)	Nama Pengunjung
Testimonial	Text	Isi Testimonial

### 3.2.2.5. Interface

Prinsip dari perancangan antarmuka yang baik adalah *user friendly*, yang memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan dibangun. Perancangan antar muka ini dibagi menjadi dua bagian yaitu Antar muka halaman client berbasis *mobile* android dan antar muka halaman server berbasis web.

#### 1. Antar Muka Server Berbasis Web

Antar muka ini berjalan pada sisi server yang hanya bisa diakses oleh pihak yang berkepentingan

dalam mengelola aplikasi. Antar mukanya antara lain :

### 1. Desain Form *Login*

Pada form pertama yang dapat dilihat pada Gambar 3.15, pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu menggunakan *username* dan *password* yang telah diberikan supaya dapat masuk ke halaman utama.



**Gambar 3.6** Tampilan *Form Login*

### 2. Desain Form *Home*

Merupakan tampilan (menu) awal pada halaman, yang menghubungkan seluruh halaman yang ada kepada *user*.



**Gambar 3.7** Rancangan Halaman *Home*

### 3. Desain Form Kelola Pengguna

Pada halaman “*Kelola Pengguna*” user dapat melihat data pengguna yang terdaftar untuk menjalankan aplikasi.

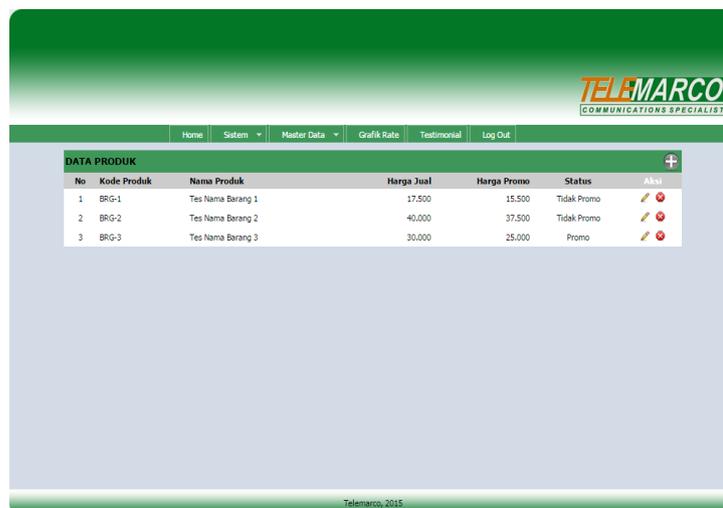


No	User	Aksi
1	Admin	 
2	DC	 

**Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kelola Pengguna**

### 4. Desain Form Kelola Produk

Pada halaman “*Kelola Produk*”, user dapat melakukan pengaturan produk yang akan ditampilkan.



No	Kode Produk	Nama Produk	Harga Jual	Harga Promo	Status	Aksi
1	BRG-1	Tes Nama Barang 1	17.500	15.500	Tidak Promo	 
2	BRG-2	Tes Nama Barang 2	40.000	37.500	Tidak Promo	 
3	BRG-3	Tes Nama Barang 3	30.000	25.000	Promo	 

**Gambar 3.9 Rancangan Halaman Kelola Produk**

## 5. Desain Form Kelola Kelompok Produk

Pada halaman “*Kelola Kelompok Produk*”, user dapat melakukan pengaturan data kelompok produk yang digunakan untuk mengelompokkan produk.



**Gambar 3.10 Rancangan Halaman Kelola Kelompok Produk**

## 6. Desain Form Grafik Rate

Pada halaman “*Grafik Rate*”, user dapat menampilkan informasi grafik rate hasil poling pengunjung ada halaman *mobile* android.



**Gambar 3.11 Rancangan Halaman Grafik Rate**

## 7. Desain Form Kelola Testimonial

Pada halaman “*Kelola Testimonial*”, user dapat menampilkan informasi testimonial pengunjung yang telah diinputkan pengunjung pada halaman *mobile* android.

No	Tanggal	Nama	Testimonial
1	2015-11-02	Ariono wijaya	Tes 1

**Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kelola Testimonial**

## 2. Antar Muka Client Berbasis *Mobile* Android

Antar muka ini berjalan pada sisi client yang diakses oleh member melalui perangkat *mobile* yang dimilikinya. Antar mukanya antara lain :

### 1. Desain Form Splash Screen

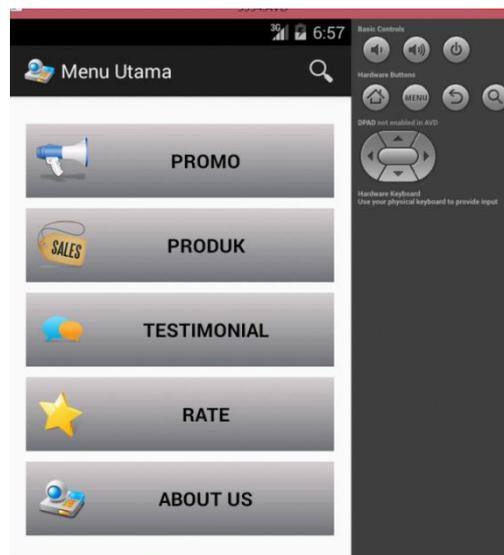
Pada halaman ini merupakan halaman awal yang akan tampil pertama kali ketika program dijalankan.



**Gambar 3.13** Tampilan *Form Splash Screen*

## 2. Desain Form Utama

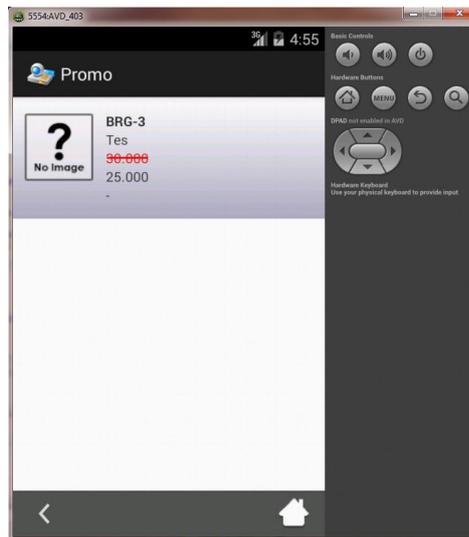
Pada halaman utam terdapat tiga buah menu yaitu Pengumuman, Seminar dan Logout.



**Gambar 3.14** Tampilan *Form Utama*

### 3. Desain Form Promo

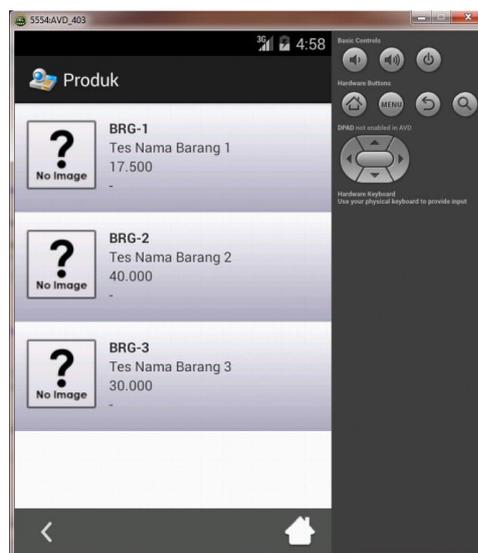
Pada halaman “Promo” akan tampil daftar produk yang sedang promo.



Gambar 3.15 Tampilan *Form* Promo Promo

### 4. Desain Form Produk

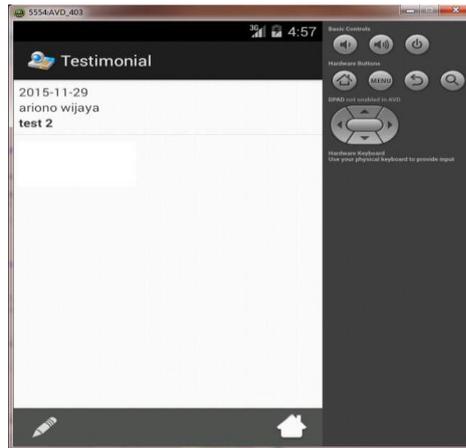
Pada halaman “Produk” ini menampilkan data produk yang ada pada telemarco.



Gambar 3.16 Tampilan *Form* Produk

## 5. Desain Form Testimonial

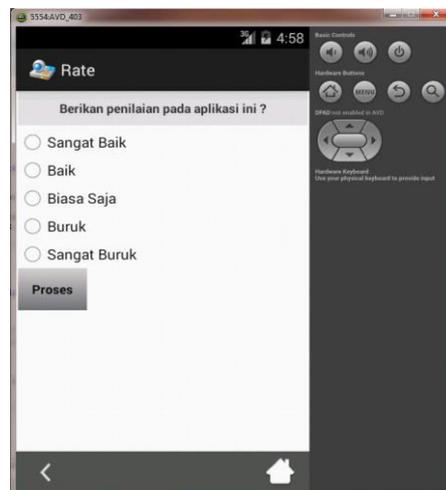
Pada halaman “Testimonial” ini memungkinkan pengunjung untuk dapat menginput data komentar.



Gambar 3.17 Tampilan *Form* Testimonial

## 6. Desain Form Rate

Pada halaman “Rate” ini pengunjung dapat menilai apakah aplikasi ini membantu mereka dalam mencari informasi.



Gambar 3.18 Tampilan *Form* Rate

## 7. Desain Form About Us

Pada halaman “About Us” ini pengunjung dapat melihat informasi yang dapat dihubungi.



**Gambar 3.19** Tampilan *Form About Us*

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Simpulan**

Berbagai permasalahan yang muncul telah diupayakan untuk dapat ditangani dengan sistem yang baru yang telah dibuat ini, oleh karena itu kesimpulan dari rancang bangun aplikasi *company profile* pada CV. Tele - Multi Media adalah :

1. Aplikasi yang dibangun akan dapat memberikan informasi kepada konsumen mengenai profil perusahaan CV. Tele Multi Media.
2. Aplikasi yang dibangun akan dapat memberikan kemudahan mengenai produk-produk terbaru dari CV. Tele Multi Media.
3. Aplikasi yang dibangun dapat memperluas jaringan pemasaran dan penjualan produk karena konsumen dapat dengan mudah melihat produk tanpa harus mendatangi CV. Tele Multi Media tersebut.

#### **4.2. Saran**

Diharapkan aplikasi yang dibangun ini membawa perbaikan untuk melengkapi sistem dan meningkatkan pendapatan perusahaan. Untuk implementasi dan pengembangan di masa yang akan datang, diusulkan saran-saran sebagai berikut :

1. Perbaikan fitur-fitur yang sudah ada dapat dilakukan untuk membuat sistem ini menjadi lebih baik misalnya notifikasi pembaruan data, pencarian produk dan lain sebagainya

2. Tampilan yang ada dapat di buat lebih menarik dan interaktif untuk dapat meningkatkan minat pengguna misalnya penambahan icon gambar splash screen.
3. Penambahan fitur-fitur akan meningkatkan nilai dari sistem ini, misalnya penambahan fasilitas transaksi penjualan, fasilitas konsultasi dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teory dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kasman, Akhmad Dharma. 2013. *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Lokomedia.
- Kenall, Kenneth E dan Julie E. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta : PT. INDEKS GRAMEDIA.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Safaat, Nazrudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Satyaputra, Alfa. 2014. *Begining Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta : Elex Media Komputido.
- Shalahuddin, M dan Rosa. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Supono. 2006. *Pemrograman Web dengan JavaScript*. Jakarta : Yrama Widya.
- Wahana, Komputer. 2003. *Pemrograman Java*. Jakarta : Salemba Infotek.