

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**E-LELANG BARANG ANTIK BERBASIS MOBILE PADA KOMUNITAS
PECINTA ANTIK KREATIF SRIWIJAYA (KOMPAKS) PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *MOBILE-D***

ELMA AMORITA

151420168

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer



FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINADARMA

2020



**E-LELANG BARANG ANTIK BERBASIS MOBILE PADA KOMUNITAS
PECINTA ANTIK KREATIF SRIWIJAYA (KOMPAKS) PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *MOBILE-D***

ELMA AMORITA

151420168

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

E-LELANG BARANG ANTIK BERBASIS MOBILE PADA KOMUNITAS PECINTA ANTIK KREATIF SRIWIJAYA (KOMPAKS) PALEMBANG MENGUNAKAN METODE MOBILE-D

OLEH :

ELMA AMORITA

151420168

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

Dosen Pembimbing,



Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom

**Palembang, Maret 2020
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,**






Dedy Syamsuar, S.Kom, M.I.T., Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "E-LELANG BARANG ANTIK BERBASIS MOBILE PADA KOMUNITAS PENCINTA ANTIK KREATIF SRIWLJAYA (KOMPAKS) PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE *MOBILE-D*" Oleh "ELMA AMORITA" telah dipertahankan didepan komisi pengujian pada hari JUMAT tanggal 21 FEBRUARI 2020.

KOMISI PENGUJI

- | | | | |
|----|-------------------------------------|---------|---|
| 1. | Nurul Adha Oktorini Saputri, M.Kom. | Ketua | () |
| 2. | Ria Andryani, M.M., M.Kom. | Anggota | () |
| 3. | M. Soekarno Putra, M.Kom. | Anggota | () |

Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,


Dr. Widya Cholli, S.Kom, M.I.T.,



Scanned with
CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ELMA AMORITA

NIM : 15.142.0168

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lain;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Di dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam rujukan;
4. Saya bersedia Skripsi yang saya hasilkan dicek keasliannya menggunakan *turnitin* serta di unggah ke internet, sehingga dapat di akses publik secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Februari 2020

Yang membuat pernyataan,


ELMA AMORITA
NIM : 151420168



Scanned with
CamScanner

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri” (TQS. Ar Ra’d : 11).*
- *“Dan bahwasannya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (An Najm : 39).*
- *“Barangsiapa yang mempelajari ilmu pengetahuan yang seharusnya yang ditujukan untuk mencari ridho Allah bahkan hanya untuk mendapatkan kedudukan/kekayaan duniawi maka ia tidak akan mendapatkan baunya surga nanti pada hari kiamat” (riwayat Abu Hurairah radhiallahu anhu).*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT ku persembahkan kepada :

- ❖ Orang Tuaku tercinta, mama dan abah yang selalu support dan mendoakan disetiap aktivitasku.
- ❖ Saudara kandungku, ayuk dan kakak yang juga selalu membantu dan menasehatiku.
- ❖ Dosen pembimbing, ibu Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom
- ❖ Teman-teman seperjuangan prodi teknik informatika.
- ❖ Teman-teman seperjuangan dalam dakwah.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jualah, skripsi ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Informatika di Universitas Bina Darma Palembang. Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasnya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun. Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

- 1) Ibu Dr. Sunda Ariana., M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
- 2) Bapak Dedy Syamsuar, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
- 3) Ibu Dr. Widya Cholil, S.Kom., M.I.T. selaku Ketua Program Studi Informatika.
- 4) Ibu Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
- 5) Orang Tua, saudara-saudaraku, seluruh teman dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

- 6) Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya kepada kami.
- 7) Seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Bina Darma Palembang

Palembang, Februari 2020

Peneliti

ABSTRAK

Saat ini barang antik semakin diminati banyak orang. Pada KOMPAKS (Komunitas Pecinta Antik Kreatif Sriwijaya) Palembang mengenalkan sejarah barang antik ini seperti mebel, senjata, barang seni, alat rumah tangga dan barang seni lainnya. Selain itu KOMPAKS juga melakukan lelang barang antik. Pelelangan barang antik dilakukan pada posko KOMPAKS itu sendiri dan juga dilakukan pada even kegiatan yang berkaitan dengan sejarah dan barang antik. Dari proses pelelangannya waktu yang diperlukan dalam kegiatan lelang pada KOMPAKS menjadi lebih lama dan peserta lelang harus mengunjungi tempat berlangsungnya proses pelelangan serta mengikuti semua proses kegiatan yang berlangsung. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti akan membuat aplikasi e-lelang (elektronik lelang) barang antik yang akan bekerja sesuai dengan aturan lelang yang sudah ditetapkan. Aplikasi e-lelang ini menggunakan metode *Mobile-D* yang merupakan salah satu metode yang cocok untuk pengembangan aplikasi *mobile* karena bersifat tangkas (*agile*) dan fleksibel. Sehingga dengan adanya aplikasi ini diharapkan mempermudah melakukan kegiatan lelang yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Keyword : Barang antik, E-Lelang, *Mobile-D*, Aplikasi *mobile*.

ABSTRACT

At this time antiques are increasingly in demand by many people.in Kompaks (Sriwijaya creative antique lovers community) Palembang introduces the history of these antiques such as furniture, weapons, art items, household items and other art items.besides that, compact also conducts antique auction.Antiques auction is done at the compact post itself and also at events related to history and antiques.from the auction process the time needed for the auction to be compact is longer and bidders must visit the tender process location and follow all the process activities that take place. With these problems, the researcher will make an e-auction (electronic auction) antiques application that will work according to the established auction rules. This e-auction application uses the mobile-D method which is one method that is suitable for the development of mobile applications because it is agile and flexible. so with this application it is expected to make it easier to conduct auction activities that are not limited by time and place.

Keyword : Antiques, E-auction, Mobile-D, Mobile Applications.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian	4
1.5.2 Metode Penelitian	4
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.4 Metode Pengembangan Sistem	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Umum	8
2.1.1 Sejarah Singkat	8
2.1.2 Visi dan Misi	8
2.1.3 Struktur Organisasi	9
2.1.3.1 Tugas dan Fungsi	9
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Lelang	10
2.2.2 Keunggulan Lelang	11
2.2.3 Lelang Online	11
2.2.4 Aplikasi Mobile	12
2.2.5 Android	13
2.2.6 Android Studio	13
2.2.7 Arsitektur Android	14
2.2.8 Peralatan yang Digunakan	15
2.2.9 MySQL	16

2.2.10	Unified Modeling Language (UML)	17
2.2.11	Use Case Diagram	17
2.2.12	Activity Diagram	19
2.2.13	Mobile - D	21
2.3	Penelitian Sebelumnya	22
2.4	Kerangka Berpikir	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	Perancangan Perangkat Lunak	26
3.2	Explore	26
3.2.1	Perencanaan Pengerjaan Aplikasi	26
3.2.2	Rancangan	27
3.3	Initialize	32
3.3.1	Rancangan Database	32
3.3.2	Rancangan Antarmuka	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil	63
4.2	Pembahasan	63
4.2.1	Productionize	64
4.2.2	Stabilize	90
4.2.3	System Test and Fix	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	118
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram	18
Tabel 2.2 Activity Diagram	20
Tabel 3.1 Perencanaan Pengerjaan Aplikasi	26
Tabel 3.2 Tabel User	33
Tabel 3.3 Tabel Barang Antik	33
Tabel 3.4 Tabel Penawaran	34
Tabel 3.5 Tabel Barang Lelang	34
Tabel 3.6 Tabel Sejarah Kompaks	35
Tabel 3.7 Tabel Kategori Barang Lelang	35
Tabel 4.1 Tabel Rencana Pengujian Aplikasi User	95
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Tampilan Awal	95
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian Daftar	96
Tabel 4.4 Tabel Hasil Pengujian Verifikasi Email	97
Tabel 4.5 Tabel Hasil Pengujian Kode Aktivasi	97
Tabel 4.6 Tabel Hasil Pengujian Login	98
Tabel 4.7 Tabel Hasil Pengujian Dashboard dan Menu	98
Tabel 4.8 Tabel Hasil Pengujian Barang Antik	99
Tabel 4.9 Tabel Hasil Pengujian Barang Lelang	99
Tabel 4.10 Tabel Hasil Pengujian Detail Barang Lelang.....	100
Tabel 4.11 Tabel Hasil Pengujian Menawar Barang Lelang	101
Tabel 4.12 Tabel Hasil Pengujian Status Penawaran	101
Tabel 4.13 Tabel Hasil Pengujian Detail Status Penawaran	102
Tabel 4.14 Tabel Hasil Pengujian Profile	103
Tabel 4.15 Tabel Hasil Pengujian Logout	104
Tabel 4.16 Tabel Rencana Pengujian Aplikasi Admin	105
Tabel 4.17 Tabel Hasil Pengujian Dashboard	105
Tabel 4.18 Tabel Hasil Pengujian Login	106
Tabel 4.19 Tabel Hasil Pengujian Menu Utama	106
Tabel 4.20 Tabel Hasil Pengujian Data Barang Antik	107
Tabel 4.21 Tabel Hasil Pengujian Detail Barang Antik	108
Tabel 4.22Tabel Hasil Pengujian Data Barang Lelang	109
Tabel 4.23 Tabel Hasil Pengujian Detail Barang Lelang	110
Tabel 4.24 Tabel Hasil Pengujian Data User	112

Tabel 4.25 Tabel Hasil Pengujian Detail Data User	112
Tabel 4.26 Tabel Hasil Pengujian Data Penawar	113
Tabel 4.27 Tabel Hasil Pengujian Detail Data Penawaran	114
Tabel 4.28 Tabel Hasil Pengujian Data Pemenang Lelang	114
Tabel 4.29 Tabel Hasil Pengujian Detail Data Pemenang Lelang	115
Tabel 4.30 Tabel Hasil Pengujian Batalkan Pemenang Lelang	115
Tabel 4.31 Tabel Hasil Pengujian Profil Admin	116
Tabel 4.32 Tabel Hasil Pengujian Logout	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Mobile-D	6
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kompaks	9
Gambar 2.2 Tahapan Mobile-D	21
Gambar 2.3 Proses Alur Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Use Case Diagram	27
Gambar 3.2 Activity Diagram User	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin	30
Gambar 3.4 Relasi Tabel	36
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Awal	36
Gambar 3.6 Rancangan Pendaftaran User	37
Gambar 3.7 Rancangan Verifikasi Email	38
Gambar 3.8 Rancangan Kode Aktivasi	38
Gambar 3.9 Rancangan Login	39
Gambar 3.10 Rancangan Dashboard dan Menu	39
Gambar 3.11 Rancangan Menu Gallery	40
Gambar 3.12 Rancangan Detail Barang Antik	41
Gambar 3.13 Rancangan Menu Lelang	41
Gambar 3.14 Rancangan Detail Barang Lelang	42
Gambar 3.15 Rancangan Menawar Barang Lelang	43
Gambar 3.16 Rancangan Status Penawaran	43
Gambar 3.17 Rancangan Detail Status Penawraan	44
Gambar 3.18 Rancangan Menu Kontak	45
Gambar 3.19 Rancangan Menu Profile	45
Gambar 3.20 Rancangan Edit Profile	46
Gambar 3.21 Rancangan Log out	47
Gambar 3.22 Rancangan Dashboard Admin	48
Gambar 3.23 Rancangan Login	48
Gambar 3.24 Rancangan Menu Utama Admin	49
Gambar 3.25 Rancangan Menu Data Barang Antik	50
Gambar 3.26 Rancangan Detail Data Barang Antik	50
Gambar 3.27 Rancangan Tambah Data Barang Antik	51
Gambar 3.28 Rancangan Edit Barang Antik	52
Gambar 3.29 Rancangan Hapus Barang Antik	52

Gambar 3.30 Rancangan Menu Data Barang Lelang	53
Gambar 3.31 Rancangan Detail Data Barang Lelang	54
Gambar 3.32 Rancangan Tambah Data Barang Lelang	54
Gambar 3.33 Rancangan Edit Data Barang lelang	55
Gambar 3.34 Rancangan Hapus Data Barang Lelang	56
Gambar 3.35 Rancangan Menu Data User	56
Gambar 3.36 Rancangan Detail Data User	57
Gambar 3.37 Rancangan Menu Data Penawar	58
Gambar 3.38 Rancangan Detail Data Penawaran	58
Gambar 3.39 Rancangan Tentukan Pemenang Lelang	59
Gambar 3.40 Rancangan Menu Data Pemenang	60
Gambar 3.41 Rancangan Detail Data Pemenang	60
Gambar 3.42 Rancangan Batalkan Pemenang Lelang	61
Gambar 3.43 Rancangan Profile	62
Gambar 3.44 Rancangan Log Out	62
Gambar 4.1 Tampilan Awal	64
Gambar 4.2 Tampilan Pendaftaran User	65
Gambar 4.3 Tampilan Verifikasi Email	66
Gambar 4.4 Tampilan Kode Aktivasi	66
Gambar 4.5 Tampilan Login	67
Gambar 4.6 Tampilan Dashboard dan Menu	68
Gambar 4.7 Tampilan Menu Gallery	68
Gambar 4.8 Tampilan Menu Lelang	69
Gambar 4.9 Tampilan Detail Barang Lelang	70
Gambar 4.10 Tampilan Menawar Barang Lelang	70
Gambar 4.11 Tampilan Status Penawaran	71
Gambar 4.12 Tampilan Detail Status Penawraan	72
Gambar 4.13 Tampilan Menu Profile	72
Gambar 4.14 Tampilan Edit Profile	73
Gambar 4.15 Tampilan Log out	74
Gambar 4.16 Tampilan Dashboard Admin	75
Gambar 4.17 Tampilan Login	76
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama Admin	77
Gambar 4.19 Tampilan Menu Data Barang Antik	77
Gambar 4.20 Tampilan Detail Data Barang Antik	78

Gambar 4.21 Tampilan Tambah Data Barang Antik	79
Gambar 4.22 Tampilan Edit Barang Antik	79
Gambar 4.23 Tampilan Hapus Barang Antik	80
Gambar 4.24 Tampilan Menu Data Barang Lelang	81
Gambar 4.25 Tampilan Detail Data Barang Lelang	81
Gambar 4.26 Tampilan Tambah Data Barang Lelang	82
Gambar 4.27 Tampilan Edit Data Barang lelang	83
Gambar 4.28 Tampilan Hapus Data Barang Lelang	83
Gambar 4.29 Tampilan Menu Data User	84
Gambar 4.30 Tampilan Detail Data User	85
Gambar 4.31 Tampilan Menu Data Penawar	85
Gambar 4.32 Tampilan Detail Data Penawaran.....	86
Gambar 4.33 Tampilan Tentukan Pemenang Lelang	87
Gambar 4.34 Tampilan Menu Data Pemenang	87
Gambar 4.35 Tampilan Detail Data Pemenang	88
Gambar 4.36 Tampilan Batalkan Pemenang Lelang	89
Gambar 4.37 Tampilan Profile	89
Gambar 4.38 Tampilan Log Out	90
Gambar 4.39 Build Mobile Application	91
Gambar 4.40 File Apk	91
Gambar 4.41 File Apk Pada Perangkat Mobile	92
Gambar 4.42 Install Aplikasi Pada Perangkat Mobile	92
Gambar 4.43 Mengizinkan Aplikasi Diinstall pada Perangkat Mobile	93
Gambar 4.44 Proses Instalasi	93
Gambar 4.45 Aplikasi berhasil Diinstall pada Perangkat Mobile	94
Gambar 4.46 Tampilan Aplikasi	94