



**Sistem Informasi Aplikasi Bengkel Mobil Berbasis Android
(Studi kasus : Bengkel Jernih Ac & Variasi Mobil Palembang)**

SKRIPSI

**PUTRA JOSHAN R
161410244**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINADARMA
PALEMBANG
2020**



**Sistem Informasi Aplikasi Bengkel Mobil Berbasis Android
(Studi kasus : Bengkel Jernih Ac & Variasi Mobil Palembang)**

**PUTRA JOSHAN R
161410244**

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana
Komputer**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINADARMA

PALEMBANG

2020

HALAMAN PENGESAHAN

**Sistem Informasi Aplikasi Bengkel Mobil Berbasis Android
(Studi kasus : Bengkel Jernih Ac & Variasi Mobil Palembang)**

**PUTRA JOSHAN R
161410244**

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

Palembang , 08 September 2020

Fakultas Ilmu Komputer

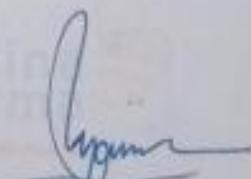
Universitas Bina Darma

Dekan,

Pembimbing.



Linda Atika,M.Kom



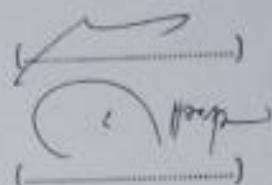
Dedy Samsuar,S.Kom.,M.I.T.,Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

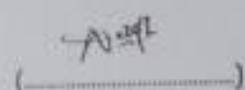
Skripsi Berjudul "Sistem Informasi Aplikasi Bengkel Mobil Berbasis Android (Studi Kasus : Bengkel Jernih Ac & Variasi Mobil Palembang)"
Oleh PUTRA JOSHAN R (161410244) Telah dipertahankan didepan komisi
penguji pada hari Selasa Tanggal 08 September 2020.

Komisi Penguji

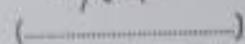
1. Ketua : Linda Atika, M.Kom



2. Anggota : Muhamad Ariandi, M.Kom

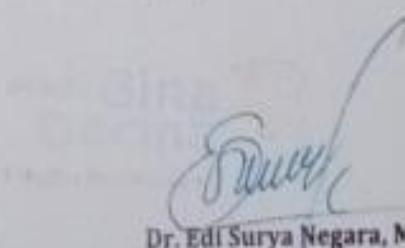


3. Anggota : Nurul Huda, M.Kom



Mengetahui,

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,



Dr. Edi Surya Negara, M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Putra Joshan R

NIM : 161410244

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 08 September 2020
Yang Membuat Pernyataan,



PUTRA JOSHAN R

161410244

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh(urusan) yang lain.

(Q.S Al-Insyirah 6-7)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- Kedua Orang Tua Tercinta.
- Linda Atika, M.Kom
- Teman-teman seangkatan 2016.
- Almamater Universitas Bina Darma.

ABSTRAK

E-Marketplace merupakan model *E-Business* yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (*seller & buyer*). *E-Marketplace* di Indonesia merupakan salah satu media penggerak ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan E-MarketPlace yang teratur, wajar dan efisien. *E-marketplace* adalah mungkin pilihan yang terbaik untuk mengatasi masalah penjualan produk, dengan adanya internet kemungkinan besar saat ini bisa sangat membantu untuk lebih membuat produk laku cepat di pasaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perekonomian digital diindonesia serta meningkatkan profit pendapataan bengkel tersebut dengan Aplikasi *E-Marketplace* ini mungkin lebih memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi Jasa AC dan Variasi Mobil di Bengkel Jernih demi meningkatkan perekonomian digital di Indonesia kota Palembang . Dengan menggunakan Metode Pengembangan *Prototyping* demi mencapai untuk meningkatkan kinerja dan kualitas, karena penyempurnaan sistem sejalan dengan proses pengembangan.

Kata kunci : Sistem Informasi, *UMKM*, *E-Marketplace*

ABSTRACT

E-Marketplace is an E-Business model that deals with sellers and buyers (sellers & buyers). E-Marketplace in Indonesia is one of the media that drives the national economy in facing the era of globalization. For that, it is necessary to develop an orderly, reasonable and efficient E-MarketPlace. E-marketplaces are perhaps the best choice to solve the problem of product sales, with the Internet, it is likely that nowadays it can be of great help to make products sell more quickly in the market. The purpose of this research is to improve the digital economy in Indonesia and increase the profit of the workshop's income. This E-Marketplace application may make it easier for users to get information on air conditioning services and car variations at Bengkel Jernih in order to improve the digital economy in Indonesia, Palembang city. By using the Prototyping Development Method in order to improve performance and quality, because system refinement is in line with the development process.

Keywords : *Information System , UMKM , E-Marketplace*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat serta anugerah-Nya kepada saya sebagai penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Sistem Informasi Aplikasi Bengkel berbasis Android (Studi Kasus Bengkel Jernih Ac & Variasi Mobil Palembang)” ini tepat pada waktunya.

Selama penyusunan tugas akhir ini, banyak tantangan dan kesulitan yang dihadapi penulis. Tetapi karena adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak tersebut, khususnya kepada :

1. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd.,M.M., Selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang
2. Bapak Dedy Syamsyuar, Ph.D., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Dr.Edi Surya Negara, M.Kom., Selaku ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Linda Atika, M.Kom. selaku pembimbing terbaik yang telah bersedia untuk meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, dan bantuan dalam penyusunan laporan skripsi saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen, Staff dan karyawan Universita Bina Darma Palembang
6. Keluarga besar yang sangat aku sayangi, yang telah memberikan dorongan moril maupun materil untukku dalam menyelesaikan Laporan skripsi ini
7. Teman-teman seperjuangan ku yang senantiasa memberikan banyak motivasi untukku

8. Kepada semua teman-teman seperjuangan Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2016

Penulis Menyadari Sepenuhnya Bahwa Laporan Ini Sangat Sederhana Dan Banyak Kekurangan. Namun Harapan Penulis Kiranya Laporan Skripsi Ini Dapat Bermanfaat Bagi Kita Semua. Semoga Allah SWT Melimpahkan Taufik Dan Hidayah-Nya Bagi Kita Semua Amin Ya Robbal A'lamin Akhir Kata Penulis Mengucapkan Sekian Dan Terimakasih.

Palembang, 08 September 2020

Penulis



PUTRA JOSHAN R

161410244

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodelogi Penelitian	4
1.5.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.5.2. Metodologi Penelitian	4
1.5.3. Metodelogi Pengumpulan Data	5
1.6 Metode Pengembangan Aplikasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. E-marketplace	8
2.2. UMKM	8
2.3. E-Commerce	9
2.3.1 Keunggulan <i>E-Commerce</i>	9
2.4. Google MAP API Key	9
2.5. Layanan/Jasa (<i>Service</i>).....	10
2.5.1. Karakteristik Jasa	10
2.6. Kualitas Informasi.....	11
2.7. Pengertian Bengkel.....	11
2.8. UML.....	11
2.9. Penelitian Sebelumnya.....	13

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Analisis Permasalahan	13
3.1.1 Analisis Sistem	14
3.2 Pengumpulan Data	16
3.3 Metode Penelitian	17
3.4 Metode Pengembangan Aplikasi	18
3.4.1. Metode Prototype	18
3.5 Perancangan Proses	20
3.5.1. Desain Rancangan Sistem.....	21
3.5.2 Perancangan <i>Interface Admin</i>	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1. Hasil.....	49
4.2. Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1. Kesimpulan	63
5.2. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian.....	5
Gambar 1.2 Metode Pengembangan Sistem	7
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Proses <i>Prototyping</i>	21
Gambar 3.3 Diagram Konteks	22
Gambar 3.4 Diagram <i>use case</i> sistem	23
Gambar 3.5 Diagram <i>class</i>	24
Gambar 3.6 Diagram Aktivitas <i>Login User</i>	31
Gambar 3.7 Diagram Aktivitas Pemesanan.....	32
Gambar 3.8 Diagram Tambah Barang Oleh <i>Admin</i>	33
Gambar 3.9 Rancangan <i>Login Admin</i>	34
Gambar 3.10 Rancangan <i>Dashboard Admin</i>	35
Gambar 3.11 Rancangan Produk <i>Admin</i>	35
Gambar 3.12 Rancangan Galeri <i>Admin</i>	36
Gambar 3.13 Rancangan Bengkel Informasi <i>Admin</i>	37
Gambar 3.14 Rancangan Foto Depan <i>Admin</i>	38
Gambar 3.15 Rancangan <i>User</i>	39
Gambar 3.16 Rancangan <i>Setting</i>	40
Gambar 3.17 Rancangan Pendaftaraan <i>Customer</i>	41
Gambar 3.18 Rancangan <i>Login Customer</i>	42
Gambar 3.19 Rancangan Lupa <i>Password Customer</i>	43
Gambar 3.20 Rancangan <i>Home Customer</i>	44
Gambar 3.21 Rancangan Produk <i>Customer</i>	45
Gambar 3.22 Rancangan Galeri <i>Customer</i>	46
Gambar 3.23 Rancangan Fasilitas <i>Customer</i>	47
Gambar 3.24 Rancangan Profil <i>Customer</i>	47
Gambar 3.25 Rancangan Pengaturan <i>Customer</i>	48
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Pendaftaraan	51
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	52
Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Home</i>	52
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Produk	53

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Lokasi Bengkel.....	54
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Galeri Bengkel.....	54
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Fasilitas Bengkel.....	55
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Kontak Bengkel	56
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Profil <i>Customer</i>	56
Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>About Us</i>	57
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Ganti <i>Password</i>	57
Gambar 4.12 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	58
Gambar 4.13 Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i>	59
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Data Produk <i>Admin</i>	60
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Galeri Bengkel <i>Admin</i>	61
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Foto <i>Home Admin</i>	61
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Data <i>User Pengguna</i>	62
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Aplikasi Oleh <i>Admin</i>	62
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Ubah <i>Password User</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Fungsional</i>	16
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Nonfungsional</i>	17
Tabel 3.3 <i>User</i>	25
Tabel 3.4 <i>Produk</i>	25
Tabel 3.5 Kategori	26
Tabel 3.6 Produk Kategori	26
Tabel 3.7 Bengkel	27
Tabel 3.8 <i>Home_banner</i>	27
Tabel 3.9 <i>Wallpaper</i>	28
Tabel 3.10 <i>Admin</i>	28
Tabel 3.11 <i>Setting</i>	29