

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK DENGAN
PENAMBAHAN FITUR PARTNER BERBASIS APLIKASI *MOBILE*
DI KOTA PALEMBANG**



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya**

Oleh:

HERISA PUSPITA SARI

03041381720031

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2019

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK DENGAN
PENAMBAHAN FITUR PARTNER BERBASIS APLIKASI *MOBILE*
DI KOTA PALEMBANG



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik
pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Sriwijaya

Oleh:

HERISA PUSPITA SARI

03041381720031

Menyetujui,
Pembimbing I

Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.Ti.
NIP. 198407152008121002

Palembang, Juli 2019

Menyetujui,
Pembimbing II

Nadia Thereza, S.T., M.T
NIP. 167044802910006

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro



Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIP. 197108141999031005

Saya sebagai pembimbing dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan menyetujui skripsi ini dan dalam pandangan saya skop dan kualitas skripsi ini mencakupi sebagai skripsi mahasiswa sarjana stara satu (S1)

Tanda Tangan	: 	: 
Pembimbing I	: Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.Ti	
Pembimbing II	: Nodia Thereza, S.T., M.T	
Tanggal	: 22 / Juli 2019	

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Herisa Puspita Sari
NIM : 03041381720031
Fakultas : Teknik
Jurusan/Prodi : Teknik Elektro
Universitas : Sriwijaya
Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Promosi Elektronik Dengan Penambahan Fitur Partner Berbasis Aplikasi *Mobile* Di Kota Palembang

Hasil Pengecekan

Software iThenticate / Turnitin : 9%

Menyatakan bahwa laporan hasil penelitian saya merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari karya ilmiah ini merupakan hasil plagiat atas karya ilmiah orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan.



Palembang, Juli 2019

Herisa Puspita Sari

NIM : 03041381720031

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridhonya-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Sistem Promosi Elektronik dengan Penambahan Fitur Partner Berbasis Aplikasi *Mobile* Di Kota Palembang” dengan baik dan tepat pada waktunya. Pembuatan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan pengajarannya sehingga laporan ini dapat selesai tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas berkah dan karunianya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, kelancaran dan serta atas rezekinya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, dan juga kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan dan panutan bagi penulis sebagai umatnya.
2. Kepada orang tua dan keluarga besar tercinta yang telah menasehati dan memberi doa serta semangat setiap harinya.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dr. Herlina, S.T., M.T., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
6. *Ir. Aryulius Jasuan*, M.S, sebagai Dosen Pembimbing Akademik selama di bangku perkuliahan.
7. Bapak Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.Ti., sebagai Pembimbing pertama tugas akhir.

8. Ibu Nadia Thereza, S.T.,M.T., sebagai Pembimbing kedua tugas akhir.
9. Segenap dosen pengajar Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
10. Semua teman-teman mahasiswa teknik elektro yang selalu memberikan semangat, doa dan nasehat satu sama lain.
11. Sahabat-sahabat yang senantiasa mensupport. Terima kasih.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya, Aamiin.

Palembang, Juli 2019

Herisa Puspita Sari
NIM 03041381720031

DAFTAR ISI

COVER SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Sistematika Penelitian.....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Promosi Elektronik	5
2.2. Sistem Informasi	5
2.2.1 Pengertian Sistem.....	5
2.2.2 Pengertian Informasi.....	6
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	6
2.3. Metode V Model	6
2.4. Metode Kipling	8
2.5. Metode SOAR.....	9
2.6. <i>Unified Modeling Language</i> (UML) Versi 2.0.....	11

2.7. <i>Website</i>	14
2.8. <i>Platform</i>	16
2.9. Bahasa Pemrograman.....	17
2.10. <i>Framework</i>	19
2.11. <i>Database</i>	21
2.12. XAMPP	21
2.13. <i>Editor</i> dalam pembuatan Aplikasi.....	22
2.14. Metode Pengujian <i>Black Box</i>	23

BAB III METODOLOGI

3.1. Metode Pengembangan	24
3.1.1. Analisa Kebutuhan.....	25
3.1.2. Spesifikasi	25
3.1.3. Arsitektur Desain	26
3.1.4. Detail Desain.....	26
3.1.5. Implementasi.....	26
3.1.6. Pengujian Sistem.....	27

BAB IV PERANCANGAN

4.1. Analisa Kebutuhan.....	30
4.1.1 Analisis Kebutuhan dari Sistem promosi elektronik secara Internal	30
4.1.2 Analisis Kebutuhan dari Sistem promosi elektronik secara Eksternal	32
4.2. Spesifikasi	35
4.2.1 Pengguna dan Fitur pada Sistem.....	35
4.2.2 Interaksi antara Tindakan Pengguna terhadap Sistem	36
4.2.3 Aliran Aktivitas Pengguna terhadap Sistem	38
4.2.4 Interaksi Antar Kelas di Dalam Sistem.....	40
4.2.5 Urutan Tindakan Pengguna.....	43
4.3. Arsitektur Desain	64

4.3.1	<i>Hardware</i>	64
4.3.2	<i>Software</i>	65
4.3.3	<i>Jaringan Komputer</i>	67
4.3.4	Menjalankan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	68
4.3.5	<i>Hosting dan Domain</i>	69
4.3.6	Keamanan Sistem	69
4.4.	Detail Desain.....	70
4.4.1	Desain Tabel Database.....	70
4.4.2	Desain Tampilan Aplikasi Pengguna.....	76
4.5.	Implementasi.....	89
4.5.1	Tahap Pembuatan Database.....	89
4.5.2	Tahap Pengkodean	95
4.6.	Pengujian Sisten.....	116
4.6.1	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	116
4.6.2	Pengujian Pengguna.....	131

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	138
5.2.	Saran	139

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Tahapan Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	27
4.1 Metode Analisis SOAR.....	33
4.2 Matriks Analisis SOAR	34
4.3 Spesifikasi perangkat keras	64
4.4 Spesifikasi perangkat lunak	65
4.5 Bahasa pemrograman <i>mobile</i>	66
4.6 Bahasa pemrograman <i>website</i>	67
4.7 Admin	70
4.8 <i>fast_promo</i>	71
4.9 kategori	71
4.10 Konten.....	72
4.11 Kuis	73
4.12 <i>kuis_hadiah</i>	73
4.13 <i>kuis_pemenang</i>	74
4.14 Partner	74
4.15 <i>video_partner</i>	75
4.16 kontak.....	75
4.17 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas <i>login user</i>	116
4.18 <i>Black Box Testing</i> fungsional <i>edit profile</i>	117
4.19 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas menambahkan konten	119
4.20 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas menampilkan konten per kategori.....	121
4.21 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas ganti <i>password</i>	121
4.22 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas <i>log out</i>	122
4.23 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas <i>login admin</i>	123
4.24 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas <i>member partner</i>	124
4.25 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas konten.....	124
4.26 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas kuis	128

4.27 <i>Blackbox testing</i> fungsionalitas <i>logout</i> admin	131
4.28 <i>Item</i> pertanyaan	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halamanan
2.1. V Model	8
2.2. Metode SOAR.....	11
2.3. Contoh <i>Usecase Diagram</i>	13
2.4. Contoh <i>Activity Diagram</i>	14
2.5. Contoh <i>Squence Diagram</i>	14
2.6. Contoh <i>Class Diagram</i>	15
2.7. Logo Android	17
2.8. Logo <i>CodeIgniter</i>	20
2.9. Logo <i>Framework Ionic</i>	21
2.10. Logo <i>Netbeans</i>	23
2.11. Logo <i>Visual Code</i>	23
3.1. Metode Pengembangan	25
4.1. Diagram Interaksi Tindakan <i>User</i> terhadap Sistem.....	36
4.2. Diagram interaksi tindakan antara pengguna dengan sistem	37
4.3. Diagram Aliran Kerja Pengguna (Partner) Terhadap Sistem.....	38
4.4. Diagram Aliran Kerja Pengguna (Admin) Terhadap Sistem	39
4.5. Diagram interaksi antar kelas pada sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner di kota Palembang	41
4.6. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk <i>login</i> partner pada aplikasi <i>mobile</i>	43
4.7. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk mengisi Biodata partner untuk perkali kali login pada aplikasi <i>mobile</i>	44
4.8. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat halaman home pada aplikasi <i>mobile</i>	44
4.9. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten event pada aplikasi <i>mobile</i>	45
4.10. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten	

per kategori pada aplikasi <i>mobile</i>	46
4.11. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat pilih menu pada aplikasi <i>mobile</i>	46
4.12. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten fast promo pada aplikasi <i>mobile</i>	47
4.13. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat menu kuis pada aplikasi <i>mobile</i>	48
4.14. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten pada aplikasi <i>mobile</i>	48
4.15. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk menu video pada aplikasi <i>mobile</i>	49
4.16. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk akun saya pada aplikasi <i>mobile</i>	50
4.17. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menambah konten pada aplikasi <i>mobile</i>	51
4.18. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk mengganti password pada aplikasi <i>mobile</i>	51
4.19. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk edit profil pada aplikasi <i>mobile</i>	52
4.20. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk <i>setting list</i> kategori pada aplikasi <i>mobile</i>	53
4.21. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk <i>logout</i> pada aplikasi <i>mobile</i>	54
4.22. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat daftar kontak adoapo pada aplikasi <i>mobile</i>	55
4.23. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk <i>login</i> dari <i>website</i> admin .	56
4.24. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat <i>Overview</i> pada <i>website</i> admin.....	56
4.25. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat <i>list</i> Member partner pada <i>website</i> admin	57
4.26. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menambah	

Partner pada <i>website</i> admin.....	57
4.27. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat <i>list</i> Konten pada <i>website</i> admin	58
4.28. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menambahkan konten pada <i>website</i> admin	59
4.29. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat <i>detail</i> konten pada <i>website</i> admin	59
4.30. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menonaktifkan konten pada <i>website</i> admin	60
4.31. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menghapus konten dari <i>website</i> admin.....	61
4.32. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat halaman kuis dari <i>website</i> admin	62
4.33. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menambahkan kuis dari <i>website</i> admin.....	62
4.34. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat <i>detail</i> kuis dari <i>website</i> admin.....	63
4.35. Diagram urutan komunikasi antar objek untuk <i>logout</i> dari <i>website</i> admin.....	63
4.36. Jaringan Komputer	68
4.37. <i>Deployment diagram</i> pada aplikasi partner	69
4.38. Desain Tampilan <i>Login</i> Partner	76
4.39. Desain Tampilan <i>Edit Profile</i>	76
4.40. Desain Tampilan <i>Home</i>	77
4.41. Desain Tampilan Pilih Kategori Konten	77
4.42. Desain Tampilan tambah <i>fast</i> promoGambar	78
4.43. Desain Tampilan Tambah promo.....	78
4.44. Desain Tampilan Tambah <i>Event</i>	79
4.45. Gambar Desain Tampilan Tambah Loker.....	79
4.46. Desain Tampilan Tambah Kuliner	80
4.47. Desain Tampilan Tambah Gerai	80

4.48. Desain Tampilan Tambah Fashion	81
4.49. Desain Tampilan Tambah Jasa	81
4.50. Desain Tampilan Tambah Video	82
4.51. Desain Tampilan Tambah Kuis.....	82
4.52. Desain Tampilan Menu	83
4.53. Desain Tampilan Kontak dapat dihubungi.....	83
4.54. Desain Tampilan Akun Saya	84
4.55. Desain Tampilan Ganti <i>Password</i>	84
4.56. Desain Tampilan <i>Setting List</i> Kategori	85
4.57. Desain Tampilan <i>Fast Promo</i>	85
4.58. Desain Tampilan Kuis.....	86
4.59. Desain Tampilan Konten.....	86
4.60. Desain Tampilan Video.....	87
4.61. Desain Tampilan <i>Login Website</i>	87
4.62. Desain Tampilan <i>Overview</i>	87
4.63. Desain Tampilan Menu Partner	88
4.64. Desain Tampilan Menu Konten	88
4.65. Desain Tampilan Menu kuis	88
4.66. Tabel Database Admin.....	90
4.67. Tabel <i>Database</i> kontak	90
4.68. Tabel <i>Database</i> fast_promo	91
4.69. Tabel <i>Database</i> kategori	91
4.70. Tabel <i>Database</i> konten	92
4.71. Tabel <i>Database</i> kuis.....	93
4.72. Tabel <i>Database</i> kuis_hadiah	93
4.73. Tabel <i>Database</i> kuis_pemenang	94
4.74. Tabel <i>Database</i> partner	94
4.75. Tabel <i>Database</i> video_partner	95
4.76. Aliran data dari <i>database</i> ke <i>mobile</i>	96
4.77. Aliran menambahkan data ke <i>database</i> dari <i>mobile</i>	96

4.78. Tampilan <i>Login</i> Aplikasi	98
4.79. Tampilan <i>Edit Profile</i> Aplikasi	99
4.80. Tampilan <i>Home</i> Aplikasi Gambar	99
4.81. Tampilan Pilih Kategori konten Aplikasi	100
4.82. Tampilan Tambah <i>fast</i> promo	101
4.83. Tampilan Tambah Kuis	101
4.84. Tampilan Tambah Promo	102
4.85. Tampilan Tambah Kuliner	103
4.86. Tampilan Tambah Gerai	103
4.87. Tampilan Tambah <i>Event</i>	104
4.88. Tampilan Tambah Jasa	105
4.89. Tampilan Tambah Fashion	105
4.90. Tampilan Tambah Loker	106
4.91. Tampilan Tambah Video	106
4.92. Tampilan Menu	107
4.93. Tampilan <i>Fast</i> Promo	107
4.94. Tampilan Kuis	108
4.95. Tampilan Konten	108
4.96. Tampilan Video	109
4.97. Tampilan Akun Saya	109
4.98. Tampilan Ganti <i>Password</i>	110
4.99. Tampilan <i>Setting List Kategori</i>	110
4.100. Tampilan Kontak yang dapat dihubungi	111
4.101. Tampilan <i>Website Login Admin</i>	111
4.102. Tampilan Halaman <i>Overview</i>	112
4.103. Tampilan <i>Website Admin Halaman Member Partner</i>	112
4.104. Tampilan <i>Website Admin Halaman Konten</i>	113
4.105. Tampilan <i>Website Admin Halaman Tambah Konten</i>	113
4.106. Tampilan <i>Website Admin Halaman Kuis</i>	114
4.107. Tampilan <i>Website Admin Halaman Tambah Kuis</i>	114
4.108. Cara menambah kategori baru pada <i>database</i>	115

4.109. Grafik jawaban pertanyaan 1.....	133
4.110. Grafik jawaban pertanyaan 2.....	133
4.111. Grafik jawaban pertanyaan 3.....	134
4.112. Grafik jawaban pertanyaan 4.....	134
4.113. Grafik jawaban pertanyaan 5.....	135
4.114. Grafik jawaban pertanyaan 6.....	135
4.115. Grafik jawaban pertanyaan 7.....	136
4.116. Grafik jawaban pertanyaan 8.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Kodingan Aplikasi Partner dan Website
- Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Pengujian Sistem Aplikasi Partner Pada Pengguna
- Lampiran 3 Lembar Berita Acara Ujian Sidang Sarjana
- Lampiran 4 Hasil Plagiat Laporan Tugas Akhir

ABSTRAK


PENGEMBANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK DENGAN PENAMBAHAN FITUR PARTNER BERBASIS APLIKASI *MOBILE* DI KOTA PALEMBANG

(Herisa Puspita Sari, 03041381720031, 2019, 139 Halaman)

Promosi elektronik merupakan salah media alternatif bagi para pelaku usaha dalam mempromosikan usahanya. Sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner berbasis aplikasi *mobile* di kota Palembang adalah aplikasi *mobile* khusus yang dapat digunakan oleh para pelaku usaha atau masyarakat yang ingin mempromosikan usahanya di sistem promosi elektronik adoapo. Aplikasi ini menampilkan profil khusus usaha mengenai produk yang ada, promo yang sedang berlangsung, event yang akan diadakan, quiz yang diselenggarakan, kesempatan kerja dan video yang memvisualisasikan usaha pelaku usaha yang menarik, sehingga mempermudah pelaku usaha dalam mempromosikan usahanya kapan saja dan dimana saja. Dalam perancangan sistem ini mengacu pada metode perancangan aplikasi V Model sebagai referensi dengan melakukan penambahan dan modifikasi untuk penyesuaian tahapan perancangan. Beberapa *tools* yang digunakan dalam perancangan antara lain analisa kipling ($5W+1H$) dan metode SOAR pada tahapan perencanaan, diagram-diagram UML 2.0 pada tahapan desain. Pemrograman PHP dengan *framework CodeIgneter* dan *Ionic*, media editor *Netbeans* dan *Visual studio code* digunakan sebagai *tools* pada tahapan pengkodean. Tahapan pengujian menggunakan metode pengujian *black box*. Setelah pengujian selesai aplikasi ini di *publish* kemudian dapat digunakan dan bermanfaat bagi pelaku usaha di kota Palembang.


Kata Kunci : Aplikasi *Mobile*, Promosi elektronik, Pelaku Usaha dan V model

Menyetujui,
Pembimbing I


Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.Ti.
NIP. 198407152008121002

Palembang, Juli 2019


Menyetujui,
Pembimbing II


Nadfa Thereza, S.T., M.T
NIP. 167044802910006

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro




Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIP. 197108141999031005

ABSTRACT


PENGEMBANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK DENGAN PENAMBAHAN FITUR PARTNER BERBASIS APLIKASI *MOBILE* DI KOTA PALEMBANG

(Herisa Puspita Sari, 03041381720031, 2019, 139 Halaman)

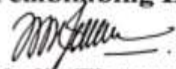
Electronic promotion is an alternative media for business people in promoting their business. Electronic Promotion System with the addition of partner feature based on mobile application in Palembang is special mobile application that can be used by business or society who want to promote their business on Adoapo Electronic promotion system. This application displays business specific profiles about ready products, on going promo, event that will be held, quiz that will be run, the employment opportunity and video that visualize their interesting business. So, make entrepreneurs easier to promote their business whenever and where ever. In design this system refers to the method of V model Application design as a reference with doing the addition and modification for adjusting the design stage. Some tools that is used on designing are kipling analysis (5w + 1H) and Soar method in planning stage. uml 2.0 diagrams in designing stage. PHP programming with framework codeIgneter and ionic. Netbeans and visual studio code media editor as the tool in coding stage. For the testing stage uses black box testing method. After The testing is finished , this application is published and can be used and helpful for the entrepreneur in Palembang.

Keywords: *Mobile application, e-promotion, entrepreneur and v model.*

Menyetujui,
Pembimbing I


Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.Ti.
NIP. 198407152008121002


Palembang, Juli 2019
Menyetujui,
Pembimbing II


Nadia Thereza, S.T., M.T
NIP. 167044802910006

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro




Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIP. 197108141999031005

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

“Adoapo” merupakan salah satu media promosi elektronik (*e-promotion*) dengan sistem aplikasi *mobile* di kota Palembang untuk memberikan berbagai kemudahan bagi para pelaku usaha atau masyarakat dalam mempromosikan berbagai produk yang dihasilkan baik berupa barang maupun jasa. Sistem ini berbasis *mobile* yang dapat dioperasikan pada *platform* android dan ios. Aplikasi adoapo terdiri dari berbagai layanan fitur yang di antaranya promo, kuliner, produk, *event*, jasa, dijual, unsriku dan loker. Dengan adanya layanan fitur tersebut pengguna dapat melihat berbagai informasi promosi berdasarkan kategori, melihat detail dari penjualan, melihat promosi *event* yang sedang berlangsung dan lain sebagainya.

Pada saat ini pihak *management* adoapo menginginkan ada satu penambahan fitur dari sistem *e- promotion* tersebut. Fitur tersebut merupakan aplikasi khusus yang dapat digunakan oleh para pelaku usaha atau masyarakat yang ingin mempromosikan usaha mereka di adoapo. Pengembangan aplikasi khusus ini dapat memberikan kemudahan pelaku usaha dalam mempromosikan usahanya di adoapo tanpa harus melalui tahap review dari admin terlebih dahulu dengan memposting konten-konten yang diinginkan. Pada fitur ini juga akan memiliki halaman profil khusus usaha yang berupa deskripsi mengenai usaha mulai dari apa saja produk yang ada, promo yang berlangsung, alamat usaha, dan ditambah video yang bisa dilihat untuk memperjelas usahanya. Fitur tersebut dinamakan fitur partner.

Sistem yang akan dikembangkan berupa sistem yang melibatkan para pelaku usaha di kota Palembang untuk mempromosikan usahanya. Selain itu aplikasi ini menyajikan informasi secara lebih rinci tentang usaha dari pelaku usaha yang menjadi partner di adoapo dan bagi pengguna yang ingin membutuhkan informasi mengenai promosi di kota Palembang. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi penulis untuk membuat tugas akhir dengan judul “Pengembangan Sistem Promosi

Elektronik dengan Penambahan Fitur Partner Berbasis Aplikasi *Mobile* di Kota Palembang”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menganalisa kebutuhan terhadap sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner berbasis aplikasi *mobile* di kota Palembang ?
2. Bagaimana mendesain sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner berbasis aplikasi *mobile* di kota Palembang ?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner berbasis aplikasi *mobile* di kota Palembang ?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sasaran pada sistem dapat menjangkau beberapa pelaku usaha dan pengguna aplikasi di Kota Palembang.
2. Dari sisi teknis aplikasi ini menggunakan sistem *online* berbasis *mobile* dengan *platform* android .
3. Metode pengembangan sistem informasi mengacu pada metode V model.
4. Pengembangan ini menggunakan *tools* antara lain:
 - a. Metode kipling (5W + 1H) digunakan untuk memberi gambaran mengenai aplikasi dan sistem informasi yang akan dikembangkan.
 - b. Metode analisis SOAR digunakan untuk menciptakan sistem masa depan yang diinginkan dengan faktor-faktor *strengths* (kekuatan), *opportunities* (peluang), *aspiration* (aspirasi) dan *result* (hasil).
 - c. UML versi 2.0 digunakan untuk menggambarkan sistem informasi yang akan dirancang secara keseluruhan meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *deployment diagram*.
5. Pada tahapan melakukan pengkodean pengembangan aplikasi ini menggunakan:

- a. *Framework* yang digunakan sistem adalah CodeIgneter, dan Ionic.
- b. Media editor menggunakan *Netbeans IDE* dan *Visual Studio Code*
6. Pengujian sistem menggunakan *Black Box test* dan pengujian pengguna menggunakan pengujian kuisisioner.
7. Sistem pada administrator berbasis *website* sedangkan pengguna berbasis *mobile* aplikasi sistem android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya suatu sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner yang dioperasikan pada aplikasi *mobile* sistem android dan bermanfaat bagi pelaku usaha yang ada di kota Palembang.
2. Terciptanya suatu sistem administrator berbasis website sebagai pengawas dan pengontrol dari sistem *e-promotion* di kota Palembang.
3. Menerapkan metode yang mengacu pada *V Model* sebagai metode perancangan untuk menghasilkan sistem promosi elektronik dengan penambahan fitur partner berbasis mobile aplikasi di kota Palembang.

1.5. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan ini yang mendukung penyusunan penelitian ini sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi tentang metode pengembangan untuk merancang sistem dan metode penulisan.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem yaitu penerapan dari metode pengembangan dan metode penulisan yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis dari sistem yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Basu, Swastha. 2007.*Pengantar Bisnis Modern*, Edisi ketiga, Cet ke-11, Yogyakarta:Liberty Yogyakarta.
- [2]Oetomo, B. S. D. & Santoso, S., 2015. *Pengaruh Web Dalam Komunikasi Pemasaran Untuk Meningkatkan Perhatian dan Ketertarikan Konsumen Online*. Jurnal EKSIS, 8 (2):94-106.
- [3]Yunaeti, Elisabet. dan Irviani, Rita. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- [4]Mathur S, Malik S. *Advancements in the V-Model*. International Journal of Computer Applications. 2010. Vol I: No 12.
- [5]Cooperrider, David L, Diana Whitney, Jacqueline M. Stavros. 2008. *Appreciative Inquiry Handbook For Leaders of Change*. Ohio: Crown Custom Publish, Inc.
- [6]Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: ANDI.
- [7]Tari utama, Siti. 2018.*Perancangan Sistem Promosi Elektronik untuk Aplikasi Mobile Berbasis Android di Kota Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- [8]Tim EMS. 2015. *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [9]Nugraha, Antonius Widhi Pratama. 2010. Cara Mudah Membangun aplikasi PHP. Jakarta: PT TransMedia. Diakses pada tanggal 1 Juli 2019.
- [10]Abdullah, Rohi. 2015. Mudah Membuat Aplikasi Android dengan Ionic 3. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Diakses pada tanggal 1 Juli 2019.
- [11]Huda, Miftakhul dan Bunafit Komputer. 2010. *Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL, dan NetBeans*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. netben
- [12]Enterprise, Jubilee. 2015. Membuat website PHP dengan CodeIgniter. Jakarta: Elex Media Komputindo. Di akses pada tanggal 1 Juli 2019.

[13]Solichin, Ahmad. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL.

Jakarta: budi luhur. Diakses 1 juli 2019.

[14]Hari, Feri Utami dan Asnawati. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish.