

**PERANCANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK UNTUK APLIKASI
MOBILE BERBASIS ANDROID DI KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

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

Oleh:

SITTI TARI UTAMA

03041481619018

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK UNTUK APLIKASI
MOBILE BERBASIS ANDROID DI KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

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

Oleh :

SITTI TARI UTAMA

03041481619018

Palembang, Juli 2018

Menyetujui,

Pembimbing I

Dr. H. Iwan Pahendra A.S., S.T., M.T
NIP. 197403222002121002

Pembimbing II

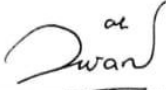
Abdul Haris Dalimunthe, S.T., M.TI
NIP. 198407152008121002

Mengetahui,

7 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 mencukupi sebagai skripsi mahasiswa sarjana strata satu (S1)

Tanda Tangan : 

Pembimbing Utama : Dr. H. Iwan Pahendra A.S., S.T., M.T

Tanggal : 23 / Juli / 2018

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sitti Tari Utama
NIM : 03041481619018
Judul : Perancangan Sistem Promosi Elektronik untuk Aplikasi Mobile Berbasis Android di Kota Palembang.

Menyatakan bahwa skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan / *plagiat*. Apabila ditemukan unsure penjiplakan / *plagiat* dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Palembang, Juli 2018
Yang membuat pernyataan,



Sitti Tari Utama



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK KAMPUS PALEMBANG

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO

Kampus Inderalaya : Jl. Raya Palembang – Prabumulih KM. 32 Inderalaya Ogan Ilir 30662 Telp. 0711-580062

Kampus Palembang : Jl. Srijiyanegara Bukit Besar Palembang 30139

Website : <http://elctro.ft.unsri.ac.id> Email : elektro@ft.unsri.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SEMINAR TUGAS AKHIR
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK UNSRI KAMPUS PALEMBANG
PERIODE SEMESTER GENAP 2017/2018
TANGGAL 9 MEI 2018

Nama : Siti Tari Utama
Nim : 03041081610018
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Promosi Elektronik Berbasis
Mobile Aplikasi di Kota Palembang untuk Sistem Android
Pembimbing Utama : Dr. Iwan Pahendra A.S.,S.T.,M.T
Pembimbing Pembantu : Abdul Hais Dalimunthe,S.T.,M.TI

No	Perbaikan	Dosen	Tanda Tangan
1.	- Sitasi - Kesimpulan	Desi Winda Sari, S.T., M.Eng NIP. 107812072008122001	
2.	Tahapan penelitian keseluruhan dari CS, Logic & angular JS, Perubahan Typescript ke Java Script Cara Pemindahan hasil di web untuk ke mobile agar simpan, fungsi software, pengaturan Foto, Memori	Puspa Kurniasari, ST, M.T NIP. 198404162012122002	
3.	-	Dr. Iwan Pahendra A.S.,S.T.,M.T NIP. 107403222002121002	
4.	-	Abdul Hais Dalimunthe, ST, MT NIP. 198407152008121002	
5.	-	-	-

Pembimbing Utama

(Dr. Iwan Pahendra A.S.,S.T.,M.T.)
NIP. 107403222002121002

MOTTO :

- ❖ $1 \div 0 = \infty$ (*One Divided By Zero Equal to Infinity*)
- ❖ *Demi Masa, Sungguh Manusia Berada di Dalam Kerugian. Kecuali Orang-Orang yang Beriman dan Mengerjakan Amal Saleh serta Saling Menasehati untuk Kebenaran dan Saling Menasehati untuk Kesabaran.*
(QS:Al-Asr 1-3)

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ *Papaku dan Ibuku*
- ❖ *Keluarga Besaraku*
- ❖ *Seluruh Dosen Jurusan Teknik Elektro Prodi Telekomunikasi dan Informasi Universitas Sriwijaya*
- ❖ *Seluruh Sahabat Teknik Elektro Universitas Sriwijaya*
- ❖ *Almamaterku*

ABSTRAK

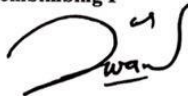
PERANCANGAN SISTEM PROMOSI ELEKTRONIK UNTUK APLIKASI *MOBILE* BERBASIS ANDROID DI KOTA PALEMBANG

(Sitti Tari Utama, 03041481619018,2018, 140 halaman)

Promosi elektronik (*e-promotion*) merupakan media alternatif dan efisien bagi dunia usaha dalam mempromosikan produk atau konten yang dihasilkan. Promosi elektronik ini juga dapat membantu masyarakat dalam pencarian informasi khusus berbagai bentuk promosi yang sedang berlangsung. Saat ini jumlah pengguna aplikasi *mobile* berbasis android semakin banyak dan teknologi informasi semakin berkembang, namun dalam kegiatan promosi yang terjadi di lingkungan masyarakat masih banyak digunakannya bentuk promosi yang kurang efektif dan efisien. Untuk membantu kegiatan promosi berlangsung lebih efektif dan efisien maka akan dirancang suatu sistem promosi elektronik untuk *mobile* aplikasi berbasis android dengan tampilan dan fitur menarik, memiliki menu atau konten yang sesuai kebutuhan, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Tujuan yang akan dicapai dari perancangan tersebut adalah terciptanya suatu sistem promosi elektronik yang dapat diakses pada perangkat *mobile* oleh *user* dan dapat di kontrol oleh admin melalui website. Metodologi yang digunakan dalam perancangan adalah metodologi yang mengacu pada metodologi *Agile Extreme Programme (XP)*. Beberapa *tools* yang digunakan dalam perancangan antara lain analisis 5W+1H dan SOAR pada tahapan perencanaan, diagram-diagram UML 2.0 pada tahapan desain, *framework CodeIgneter, Ionic dan AngularJS* pada tahapan pengkodean. Tahapan pengujian dilakukan menggunakan metode pengujian *black box*. Hasil akhir yang akan dicapai pada perancangan ini adalah *mobile* aplikasi berbasis android dapat di muat pada Google Play Store sehingga dapat digunakan dan bermanfaat bagi masyarakat, khususnya masyarakat kota Palembang.

Kata kunci: *Sistem Informasi Promosi Elektronik (e-promotion), Agile Extreme Programme (XP), 5W+1H, SOAR, UML 2.0, Framework, Black Box.*

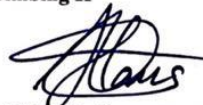
Pembimbing I



Dr.H.Iwan Pahendra A.S, S.T.,M.T
NIP. 197403222002121002

Menyetujui,

Pembimbing II



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

Mengetahui,

7 Ketua Jurusan Teknik Elektro



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

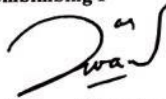
ABSTRACT
DESIGN OF ELECTRONIC PROMOTION SYSTEM FOR ANDROID MOBILE APPLICATION IN PALEMBANG CITY

(Sitti Tari Utama, 03041481619018,2018, 140 pages)

Electronic promotion (e-promotion) is an alternative and efficient media for promoting products or contents in business and helping society to grab a bunch of uptodate promotion information. Currently the number of android mobile application users and the developing of information and technology are growing, but promotion activities in society are still a lot of forms that are not effective and efficient. To help promotion activities being more effectively and efficiently, it will be designed electronic promotion system for android-based mobile applications with attractive interfaces and features, appropriate menu and contents, and also accessible for every time and every where. Developing an electronic promotion system that able to be accessed by user with mobile device and controlled by admin with website is a purpose from this design. The development of this system use the methodology *Agile Extreme Program (XP)* as a reference. Some of tools used in this design are 5W + 1 H analysis and SOAR for planning stage, some of UML 2.0 diagrams for design stage, Framework *CodeIgneter, Ionic, dan angularJS* for coding stage. Testing stage use *Black Box* method testing. The final result from this design is publishing android mobile application on Google Play Store then It can give benefit for society, especially for Palembang society.

Key words: *Information System of Electronic Promotion (e-promotion), Agile Extreme Programme (XP), 5W+1H, SOAR, UML 2.0, Framework, Black Box.*

Pembimbing I



Dr.H.Iwan Pahendra A.S, S.T.,M.T
NIP. 197403222002121002

Menyetujui,

Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridhonya-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Promosi Elektronik untuk Aplikasi *Mobile* Berbasis Android di Kota Palembang”.

Pembuatan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya. Maka dari itu, 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. Bapak M. Abu Bakar Sidik. S.T.,M.Eng.,Ph,D selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya
3. Bapak Dr. Iwan Pahendra A.S,S.T.,MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Dr. Iwan Pahendra A.S,S.T.,MT sebagai Pembimbing pertama saya dan Bapak Abdul Haris Dalimunthe ,S.T,. M.TI., sebagai Pembimbing kedua yang telah sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam membimbing penulis.
5. Nadia Thereza, S.T., M.T sebagai Dosen Pembimbing Akademik selama di bangku perkuliahan.
6. Segenap dosen pengajar Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
7. Kepada orang tua dan keluarga besar tercinta yang telah menasehati dan memberi do'a serta semangat setiap harinya.
8. Semua teman-teman mahasiswa teknik elektro yang selalu memberikan semangat, do'a, dan nasehat satu sama lain.

9. Seluruh teman-teman dan pihak lain yang telah membantu. Terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Palembang, Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN DOSEN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iv
LEMBAR REVISI	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Keaslian Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi	7
2.1.1 Pengertian Sistem.....	7
2.1.2 Pengertian Informasi	8
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	9

2.2	Promosi Elektronik (E-Promosi).....	9
2.3	Metode Agile Extreme Programme	10
2.3.1	Pengertian Agile Extreme Programme	10
2.3.2	Tahapan Agile Extreme Programme	11
2.3.3	Keunggulan dan Kelemahan XP	14
2.4	Metode Analisis 5W + 1H	14
2.5	Metode SOAR.....	15
2.6	Unified Modelling Language (UML).2.0	16
2.7	Website.....	20
2.8	Mobile	21
2.9	Bahasa Pemrograman.....	23
2.10	Framework	25
2.11	Database	27
2.12	XAMPP	29
2.13	Editor dalam Pembuatan Aplikasi.....	30
2.14	Metode Pengujian Black-box.....	31
2.15	Jaringan Komputer	32

BAB III METODOLOGI

3.1	Metode Pengembangan	33
3.1.1	Tahapan Mulai.....	33
3.1.2	Tahapan Perencanaan	34
3.1.3	Tahapan Desain	34
3.1.4	Tahapan Konstruksi.....	35
3.1.5	Tahapan Pengujian	36
3.1.6	Tahapan Akhir	36

BAB IV PERANCANGAN

4.1	Tahapan Mulai.....	40
4.2	Tahapan Perencanaan	42

4.2.1 Perencanaan Internal dari Sistem Promosi Elektronik Berbasis Mobile Aplikasi di Kota Palembang Sistem Android.....	42
4.2.2 Perencanaan External dari Sistem Promosi Elektronik Berbasis Mobile Aplikasi di Kota Palembang Sistem Android.....	45
4.3 Tahapan Desain	48
4.3.1 Mendesain Interaksi Antara Tindakan Aktor dan Sistem.....	48
4.3.2 Mendesain Aliran Prilaku Dinamis Sistem	51
4.3.3 Mendesain Urutan Komunikasi Dinamis antara Objek.....	52
4.3.4 Mendesain Interaksi antar Kelas di dalam Sistem	81
4.3.5 Mendesain Bentuk Tampilan (<i>User Interface</i>)	86
4.3.6 Menentukan Software, Hardware, Jaringan Komputer Hosting dan Domain yang akan digunakan	92
4.3.7 Keamanan Sistem.....	100
4.4 Tahapan Konstruksi.....	100
4.4.1 Tahapan Membuat Database	103
4.4.2 Tahapan Pengkodean	107
4.5 Tahapan Pengujian	116
4.6 Tahapan Akhir.....	137

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	139
5.2 Saran	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	Komponen Sistem Informasi	9
2.2	Tahapan pada Agile Extreme Programming (XP)	12
2.3	SOAR Framework.....	15
2.4	Contoh Usecase diagram.....	17
2.5	Contoh Activity diagram.....	18
2.6	Contoh Sequence diagram	19
2.7	Contoh Class diagram	19
2.8	Logo CodeIgniter	26
2.9	Logo Framework Ionic.....	26
2.10	Logo Framework AngularJS	27
2.11	Contoh Basis Data.....	28
2.12	Logo Netbeans	30
2.13	Logo Visual Studio Code	31
3.1	Metode Agile Extreme Programme	33
4.1	Diagram Interaksi Tindakan User terhadap Sistem	49
4.2	Diagram Interaksi Tindakan Admin terhadap Sistem.....	50
4.3	Diagram Aliran Prilaku Dinamis Sistem.....	51
4.4	Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat beranda pada aplikasi mobile	53
4.5	Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten promo pada aplikasi mobile	53
4.6	Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten produk pada aplikasi mobile	54
4.7	Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten kuliner pada aplikasi mobile	55
4.8	Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten jasa pada aplikasi mobile	55
4.9	Diagram urutan komunikasi antar objek untuk	

melihat konten event pada aplikasi mobile	56
4.10 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat konten dijual pada aplikasi mobile.....	57
4.11 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk mencari konten berdasarkan kata kunci	57
4.12 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat halaman menu pada aplikasi mobile	58
4.13 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk halaman hubungi.....	59
4.14 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Mendaftar sebagai member	59
4.15 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Login member	60
4.16 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Masuk menu quiz dan menjawab quiz	61
4.17 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Masuk menu akun saya	62
4.18 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Masuk menu draft saya	62
4.19 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Ganti password.....	63
4.20 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menambah konten pada aplikasi	64
4.21 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk Masuk menu konten saya dan konfirmasi pembayaran	65
4.22 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk logout member	66
4.23 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk login admin	67
4.24 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat overview pada web admin.....	68

4.25 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat list member pada web admin.....	68
4.26 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat detail member pada web admin.....	69
4.27 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menonaktifkan member pada web admin	70
4.28 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menghapus member pada web admin	70
4.29 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk mengirim e-mail ke member dari web admin	71
4.30 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat list konten pada web admin.....	72
4.31 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk melihat detail konten dari web admin	72
4.32 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menonaktifkan konten dari web admin.....	73
4.33 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk menghapus konten dari web admin.....	74
4.34 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk konfirmasi konten dari web admin.....	74
4.35 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk menu rekening	75
4.36 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk tambah konten dari web admin	76
4.37 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk menu pengaturan.....	77
4.38 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk menu update iklan.....	78
4.39 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk masuk menu email	
4.40 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk	

masuk menu quiz web admin.....	80
4.41 Diagram urutan komunikasi antar objek untuk logout dari web admin.....	80
4.42 Diagram Interaksi antar Kelas di dalam Sistem Promosi Elektronik Berbasis Mobile Aplikasi di kota Palembang Sistem Android....	81
4.43 Desain Tampilan Login.....	86
4.44 Desain Tampilan Beranda.....	86
4.45 Desain Tampilan Daftar.....	86
4.46 Desain Tampilan List Konten Promo.....	86
4.47 Desain Tampilan List Konten Kuliner.....	87
4.48 Desain Tampilan List Konten Produk.....	87
4.49 Desain Tampilan List Konten Event.....	87
4.50 Desain Tampilan List Konten Jasa.....	87
4.51 Desain Tampilan List Konten Dijual.....	87
4.52 Desain Tampilan Menu.....	87
4.53 Desain Tampilan Quiz.....	88
4.54 Desain Tampilan Konten Saya.....	88
4.55 Desain Tampilan Draft Saya.....	88
4.56 Desain Tampilan Akun Saya.....	88
4.57 Desain Tampilan Hubungi Admin.....	88
4.58 Desain Tampilan Tambah Konten.....	88
4.59 Desain Tampilan Konfirmasi Review.....	89
4.60 Desain Tampilan Detail Konten.....	89
4.61 Desain Tampilan Konfirmasi Pembayaran.....	89
4.62 Desain Tampilan Tampilan Ganti Password.....	89
4.63 Desain Tampilan Login Admin.....	89
4.64 Desain Tampilan Halaman Overview.....	90
4.65 Desain Tampilan Halaman List Member.....	90
4.66 Desain Tampilan Halaman List Konten.....	90
4.67 Desain Tampilan Halaman Update Iklan.....	91
4.68 Desain Tampilan Halaman Tulis Email.....	91

4.69 Desain Tampilan Halaman Quiz	91
4.70 Desain Tampilan Halaman Pengaturan Admin.....	92
4.71 Desain Tampilan Halaman Rekening.....	92
4.72 Arsitektur Jaringan Komputer.....	97
4.73 Flowchart Tahapan Penelitian dari Tahapan Konstruksi	102
4.74 Tabel Database Admin.....	103
4.75 Tabel Database Iklan.....	103
4.76 Tabel Database Kategori	104
4.77 Tabel Database Konfirmasi Pembayaran	104
4.78 Tabel Database Kontak	104
4.79 Tabel Database Konten	105
4.80 Tabel Database Kuis	105
4.81 Tabel Database Member	106
4.82 Tabel Database Nomor Rekening	106
4.83 Tabel Database Settings	106
4.84 Tampilan Beranda Aplikasi.....	107
4.85 Tampilan Login Aplikasi	107
4.86 Tampilan Daftar	108
4.87 Tampilan List Konten	108
4.88 Tampilan Menu pada Aplikasi	108
4.89 Tampilan Quiz.....	108
4.90 Tampilan Akun Saya.....	109
4.91 Tampilan Konten Saya	109
4.92 Tampilan Draft Saya	109
4.93 Tampilan Hubungi Admin	109
4.94 Tampilan Tambah Konten.....	110
4.95 Tampilan Konfirmasi Review	110
4.96 Tampilan Detail Konten.....	110
4.97 Tampilan Konfirmasi Pembayaran	110
4.98 Tampilan Ganti Password	111
4.99 Tampilan Web Login Admin	111

4.100 Tampilan Web Admin Halaman Overview.....	111
4.101 Tampilan Web Admin Halaman List Member.....	112
4.102 Tampilan Web Admin Halaman List Konten	112
4.103 Tampilan Web Admin Halaman Tambah Konten	113
4.104 Tampilan Web Admin Halaman Rekening	113
4.105 Tampilan Web Admin Halaman Update Iklan.....	114
4.106 Tampilan Web Admin Halaman Tulis Email.....	114
4.107 Tampilan Web Admin Halaman Quiz.....	115
4.108 Tampilan Web Admin Halaman Pengaturan	115
4.109 Perbaikan kodingan pada pengujian mengunggah sebuah gambar konten.....	136
4.110 Perbaikan kodingan pada pengujian menampilkan halaman review yang berisi total tagihan dan list harga publish konten	136
4.111 Perbaikan kodingan pada pengujian menjawab quiz	137
4.112 Aplikasi e-promosi berbasis mobile di kota Palembang pada Google PlayStore	138

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1 Keaslian Penelitian.....	6
3.1 Tahapan Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	37
4.1 Metode Analisis SOAR.....	46
4.2 Matriks Analisis SOAR	47
4.3 Tabel Admin.....	82
4.4 Tabel Iklan	82
4.5 Tabel Kategori.....	82
4.6 Tabel Konfirmasi Pembayaran.....	83
4.7 Tabel Kontak.....	83
4.8 Tabel Konten.....	83
4.9 Tabel Quiz.....	84
4.10 Tabel Member	85
4.11 Tabel Nomor Rekening	85
4.12 Tabel Settings.....	85
4.13 Tabel Software	93
4.14 Tabel Hardware.....	96
4.15 Black Box Testing Fungsional Daftar Member	116
4.16 Black Box Testing Fungsional Login Member.....	117
4.17 Black Box Testing Fungsional Menambahkan Konten	118
4.18 Black Box Testing Fungsional Konfirmasi Pembayaran Konten	121
4.19 Black Box Testing Fungsional Mengikuti Quiz.....	122
4.20 Black Box Testing Fungsional Ganti Password.....	123
4.21 Black Box Testing Fungsional List Konten pada Aplikasi	124
4.22 Black Box Testing Fungsional Logout Member.....	125
4.23 Black Box Testing Fungsional Login Admin	125
4.24 Black Box Testing Fungsional List Member pada web Admin...	126
4.25 Black Box Testing Fungsional List Konten pada web Admin.....	127
4.26 Black Box Testing Fungsional Menambahkan Konten pada web Admin	128

4.27 Black Box Testing Fungsional Mengirim Email ke Member	132
4.28 Black Box Testing Fungsional Menambahkan Quiz	133
4.29 Black Box Testing Fungsional Pengaturan	
Ganti Password Admin	134
4.30 Black Box Testing Fungsional Logout Admin	135

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini segala bidang sosial masyarakat berkembang dengan sangat pesat, antara lain bidang perekonomian, bisnis dan teknologi. Hal tersebut dapat meningkatkan kehidupan sosial masyarakat berlangsung menjadi lebih mudah, praktis, efektif dan efisien. Pada dunia perekonomian dan bisnis, promosi merupakan salah satu hal penting yang dapat menjamin suatu bisnis tersebut tetap berlangsung dan bertahan. Definisi dari promosi itu sendiri adalah suatu upaya dalam kegiatan pemasaran dengan cara memberi informasi mengenai suatu produk yang dihasilkan oleh pelaku usaha untuk menarik para pembeli atau calon konsumen dengan tujuan meningkatkan angka penjualan dan memperoleh keuntungan. Contoh bentuk promosi antara lain: diskon produk, pembelian suatu item gratis item yang lainnya, pembelian beberapa item tertentu gratis item lainnya dan banyak lagi berbagai cara dilakukan pelaku usaha untuk mempromosikan produknya.

Perkembangan teknologi dan informasi juga berperan penting dalam mendukung berlangsungnya kegiatan bisnis masyarakat. Dengan tujuan efisiensi waktu dan biaya maka perkembangan teknologi tersebut sangat perlu diterapkan bagi pelaku usaha atau bisnis, sebagai media promosi sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan produktifitas dan kinerja dari kegiatan usaha atau bisnis. Bentuk pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi yaitu : penggunaan media cetak, media televisi dan media online. Pada media online ada berbagai macam bentuk media promosi antara lain sosial media seperti facebook, instagram, whats'up, line dan web blog. Selain itu saat ini juga terdapat beragam market place yang menawarkan jasa jual beli beraneka ragam produk, antara lain Buka Lapak.com, Tokopedia, Shoppie dan lain-lain. Hal-hal tersebut memberikan peluang bagi penulis antara lain : (1) Perkembangan teknologi dan informasi memberikan kemudahan dalam pembelajaran dan bahan pembandingan dengan adanya berbagai media online dan market place yang mudah di akses (2) Banyaknya masyarakat yang sudah terhubung dengan akses internet dan

kemudahan dalam pengoprasian berbagai aplikasi mobile, sehingga lebih mempermudah dalam menawarkan aplikasi yang akan dihasilkan kepada masyarakat.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi dan semakin banyaknya jumlah pemakai aplikasi android, maka beberapa permasalahan seperti kurang efektif dan efisiennya kegiatan promosi yang berlangsung khususnya pada masyarakat kota Palembang harus dapat diatasi, salah satu solusinya menggunakan sistem promosi elektronik dengan aplikasi *mobile* berbasis android. *Mobile* aplikasi yang akan dihasilkan merupakan mobile aplikasi yang berperan sebagai media informasi khusus mempromosikan promosi-promosi yang ada di kota Palembang, sehingga dapat membantu berbagai pelaku usaha di kota Palembang dalam mempromosikan produknya, selain itu aplikasi ini lebih efektif digunakan bagi *netizen* yang ingin membutuhkan informasi promo khusus di kota Palembang. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi penulis untuk membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Sistem Promosi Elektronik untuk Aplikasi *Mobile* Berbasis Android di Kota Palembang”.

1.2 Perumusan Masalah

Saat ini teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat dan jumlah pengguna perangkat *mobile* berbasis android semakin meningkat, namun dalam kegiatan promosi khususnya pada masyarakat kota Palembang masih banyak menggunakan media promosi yang kurang efektif dan efisien. Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut penulis akan melakukan perancangan suatu sistem promosi elektronik untuk aplikasi *mobile* berbasis android di kota Palembang dengan kriteria sebagai berikut:

1. Sistem informasi sebagai media khusus e-promosi di kota Palembang.
2. Sistem dapat bermanfaat secara efektif mudah digunakan bagi user.
3. Sistem memiliki tampilan dan fitur yang menarik.
4. Sistem memiliki menu atau konten yang sesuai kebutuhan.
5. Data pada sistem yang terstruktur dengan baik.
6. Sistem tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sasaran pada sistem dapat menjangkau beberapa pelaku usaha dan pengguna aplikasi di Kota Palembang.
2. Dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan model *Agile Extreme Programme (XP)*.
3. Pada tahapan perencanaan dari sistem informasi ini menggunakan *tools* analisis 5W + 1H dan SOAR.
4. Pada tahapan desain sistem ini dirancang dengan bantuan *tools* diagram UML 2.0 meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.
5. *Framework* yang digunakan sistem adalah CodeIgneter, Ionic, dan angularJS.
6. Pengujian sistem menggunakan *Black Box test*.
7. Sistem pada administrator berbasis website sedangkan pengguna berbasis *mobile* aplikasi sistem android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari tugas akhir ini adalah :

1. Untuk merancang dan membangun dan sistem informasi online yang dapat dioperasikan pada *mobile* aplikasi sistem android dan bermanfaat bagi pelaku usaha maupun pemakai aplikasi e-promotion di kota Palembang.
2. Untuk merancang dan membangun suatu sistem administrator berbasis website sebagai pengawas dan pengontrol dari sistem e-promotion di kota Palembang.
3. Untuk menerapkan metode yang mengacu pada *Agile Extreme Programme (XP)* sebagai metode perancangan untuk menghasilkan Sistem Promosi Elektronik Untuk Aplikasi Mobile Berbasis Android di kota Palembang.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

- Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi.
- Sebagai media pembelajaran dalam menyelesaikan masalah yang sesuai dengan kondisi lapangan atau masyarakat dengan merancang suatu sistem informasi yang tepat guna.

b. Bagi akademik

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Sriwijaya mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.

c. Bagi pengguna

Hasil Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pelaku usaha dan pengguna aplikasi e-promotion di kota Palembang secara efektif dan tepat guna.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penulisan, tujuan penulisan, metode 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 tugas akhir 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 KESIMPULAN DAN SARAN

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

1.7 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Penulis	Judul	Objek Penelitian	Sumber
1.	Sonny Ariyanto Prabowo, Sholiq dan Feby Artwodini Muqtadiroh	Rancang Bangun Web Informasi Eksekutif pada Pemerintah Kabupaten XYZ	Membahas mengenai perancangan sebuah web informasi eksekutif pada pemerintah kabupaten xyz dengan menggunakan metodelogi <i>Agile Extreme Programme</i> .	Institute Teknologi Sepuluh November.(2013)
2.	Rahmat Fadli Isnanto, Apriansyah Putra, M. Kom.	Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android sebagai Media Pemesanan pada Distro Online.	Membahas mengenai perancangan sebuah aplikasi M-Commerce berbasis Android	Universitas Sriwijaya
3.	Yosua P.W Simaremare, Apol Pribadi S dan Radityo Prasetianto Wibowo	Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO	Membahas mengenai perancangan sebuah aplikasi manajemen publikasi ilmiah dengan menerapkan metode perancangan <i>Unified Process (UP)</i> , Menggunakan tool berupa UML dan metode pengujian <i>black box</i> .	Institute Teknologi Sepuluh November.(2013)

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Al-Bahra bin Ladjamudin.2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [2]Adi Nugroho.2004. *Konsep Pengembangan Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- [3]Basu, Swastha. 2007.*Pengantar Bisnis Modern*, Edisi ketiga, Cet ke-11,Yogyakarta:Liberty Yogyakarta.
- [4]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.
- [5]Widodo, Massus Subekti.2006. *Requirements Management pada Extreme Programming*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- [6]Widodo .2008. *Extreme Programming :Pengembangan Perangkat Lunak Semi Formal*.Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- [7]Adi Nugroho.2012. *Rekayasa Perangkat Lunak (Buku Dua)*.Yogyakarta: ANDI.
- [8]Kadir,Abdul.2013.*Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI.
- [9]LN Harnaningrum.2002. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: ANDI.
- [10]Rahmat Fadli Isnanto, Apriansyah Putra, M. Kom. *Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android sebagai Media Pemesanan pada Distro Online*. Palembang : Universitas Sriwijaya.
- [11]Sonny Ariyanto Prabowo, Sholiq dan Feby Artwodini Muqtadiroh.2013. *Rancang Bangun Aplikasi Web Informasi Eksekutif pada Pemerintah Kabupaten XYZ*. Surabaya : Institute Teknologi Sepuluh November.
- [12]Yosua P.W Simaremare, Apol Pribadi S dan Radityo Prasetyanto Wibowo.2013. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO*. Surabaya : Institute Teknologi Sepuluh November.