

**PENERAPAN METODE SDLC DALAM MEMBANGUN APLIKASI
MARKETPLACE KULINER DI KABUPATEN PASURUAN BERBASIS
MOBILE WEB**



SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana komputer**

Oleh :

AINUR ROFIQ

2015.69.04.0038

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN**

2019

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENERAPAN METODE SDLC DALAM
MEMBANGUN APLIKASI *MARKETPLACE*
KULINER DI KABUPATEN PASURUAN
BERBASIS *MOBILE WEB*.

NAMA : AINUR ROFIQ

NIM : 2015.69.04.0038

Menyatakan bahwa "skripsi" yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Yudharta Pasuruan, dengan judul:

Adalah hasil karya sendiri, bukan "**duplikat**" dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ada *klaim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing maupun pihak Fakultas Teknik Universitas Yudharta Pasuruan, Tetapi menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari siapapun.

Pasuruan, 08 September 2019

 
EBSAFF96351079
 
Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

(Lembar ACC)

JUDUL : PENERAPAN METODE SDLC DALAM MEMBANGUN
APLIKASI *MARKETPLACE* KULINER DI KABUPATEN
PASURUAN BERBASIS *MOBILE WEB*

NAMA : AINUR ROFIQ

NIM : 2015.69.04.0038

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui


Pasuruan, 08 September 2019

Kaprodi,



Imron Rosvadi S.Kom, M.Kom
NIK.Y.0690213121

Pembimbing



Cahya Bagus Sanjava S.Kom, M.Kom
NIK.Y.069.11.13.127

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENERAPAN METODE SDLC DALAM MEMBANGUN
APLIKASI *MARKETPLACE* KULINER DI KABUPATEN
PASURUAN BERBASIS *MOBILE WEB*

NAMA : AINUR ROFIQ

NIM : 2015.69.04.0038

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 08 September 2019. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dalam segi kualitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Pasuruan, 08 September 2019

Ketua Penguji



Walidini Savhul Huda, M.Kom

NIK.Y.069.17.09.006

Anggota,



M. Faishol Amrulloh, M.Kom

NIK.Y. 069.17.09.007

Dekan Fakultas Teknik



Misbach Munir ST, M.T

NIK.Y.069.02.01.015

Pembimbing,



Cahya Bagus Sanjaya, M.Kom

NIK.Y.069.11.13.127

MOTTO

Skripsi ini kutujukan kepada

Bapak dan Ibu tercinta,

Mas dan Mbakku tersayang

ABSTRACT

The population's interest in culinary is getting higher and so is the development of applications on smartphones, so that app designs appear to search for culinary based on prices quickly and easily and can sell culinary with their expertise. This study aims to design applications that can make it easier for consumers to find culinary in accordance with the budget by using technology on smartphones. The application design method used is the SDLC consists of analysis, observation, implementation and testing.

The purpose of this study is to help consumers find culinary information that suits their budget and help producers sell their products.

Keywords: Marketplace, SDLC, Android.

Penerapan Metode SDLC Dalam Membangun Aplikasi Marketplace Kuliner Di Kabupaten Pasuruan Berbasis Mobile Web.

Ainur Rofiq

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik.

ABSTRAK

Minat penduduk terhadap kuliner kian hari semakin tinggi begitu juga dengan perkembangan aplikasi pada smartphone, sehingga muncul perancangan aplikasi untuk mencari kuliner berdasarkan harga dengan cepat dan mudah serta dapat menjual kuliner dengan keahliannya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang dapat mempermudah konsumen menemukan kuliner sesuai dengan budget dengan menggunakan teknologi pada smartphone. Metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah SDLC yang terdiri atas analisis, observasi, implementasi dan testing.

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat membantu konsumen menemukan informasi tempat kuliner yang sesuai dengan budget dan membantu Produsen menjual produknya.

Kata kunci : Marketplace, SDLC, Android.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi “PENERAPAN METODE SDLC DALAM MEMBANGUN APLIKASI *MARKETPLACE* KULINER DI KABUPATEN PASURUAN BERBASIS *MOBILE WEB*”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memajukan kreatifitas masyarakat Kabupaten di Bidang Kuliner.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

- 1.) Bapak Rektor Universitas Yudharta Pasuruan
- 2.) Dekan Fakultas Teknik Universitas Yudharta Pasuruan
- 3.) Rekan-rekan penulis dan seluruh masyarakat Pasuruan yang telah banyak memberikan bantuan ikut berperan dalam memperlancar penelitian dan penulisan skripsi ini.

Terimakasih serta sujud yang mendalam penulis persembahkan kepada Bapak dan Ibu tersayang, dengan dukungan yang kuat, kebijaksanaan dan do’a.

Ucapan terima kasih dengan khusus penulis sampaikan kepada sahabat tericinta.

Pasuruan, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.5. Batasan Masalah	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1 Kuliner	11
2.2.2 Marketplace	11
2.2.3 E-Commerce	12
2.2.4 Sistem	12
2.2.5 Android	12
2.2.5.1 Fitur Android	13
2.2.6 Sublime Text 3	14
2.2.6.1 Fitur Sublime Text 3	16

2.2.7	PhpMyAdmin	16
2.2.7.1	Fitur PhpMyAdmin	18
2.2.8	Bootsrap	18
2.2.9	HTML (Hypertext Markup Language)	19
2.2.10	CSS (Cascading Style Sheet).....	19
2.2.11	MySQL	20
2.2.12	PHP (Hypertext PreProcessor)	21
2.2.13	Flow Chart	22
2.2.14	DFD (Data Flow Diagram)	22
2.2.15	ERD (Entity Relationship Diagram)	22
2.2.16	Use Case	23
2.2.17	Internet	23
2.2.18	Metode SDLC	23

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1	Kerangka Pemikiran	25
3.2	Metodelogi Penelitian	26
3.2	User Interface	30
3.3.1	Halaman Index	30
3.3.2	Halaman Login	30
3.3.3	Halaman Sign Up	31
3.3.4	Galeri Foto	32
3.3.5	Lokasi Kuliner	33
3.3.6	CheckOut	33
3.3.7	Jual Kuliner	34
3.3.8	Admin Kelompok Barang	34
3.3.9	Admin Katalog	35
3.3.10	Admin Produk	35
3.3.11	Admin Pesanan	36
3.3	Flow Chart	37
3.4	DFD (Data Flow Diagram)	38

3.5	ERD (Entity Relationship Diagram)	38
3.6	Metode Pengumpulan Data	39
3.7	Use Case	39
3.8	Tahap Pengolahan Data	40
3.9	Diagram Alir Penelitian	41
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Karakteristik Pengguna	42
4.2	Implementasi.....	42
4.2.1	Implementasi Program	42
4.2.2	Spesifikasi Kebutuhan Program	43
4.2.3	Implementasi Rancangan Antar Muka	43
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Kesimpulan Penelitian Terkait	11
Tabel 4.2 Karakteristik Pengguna Admin	42
Tabel 4.2 Karakteristik Pengguna User	49
Tabel 4.3 Pengujian Tampilan Halaman	50
Tabel 4.4 Pengujian Tampilan Halaman Login Admin	50
Tabel 4.5 Pengujian Tampilan Halaman Admin	51
Tabel 4.6 Kuesioner Aplikasi	52
Tabel 4.7 Data Rekapitulasi Kuesioner	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Sublime Text 3	15
Gambar 2.2 Metode SDLC	24
Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran	25
Gambar 3.2 User Interface Halaman Index	30
Gambar 3.3 User Interface Halaman Login	31
Gambar 3.4 User Interface Halaman Sign Up	32
Gambar 3.5 User Interface Galeri Foto	32
Gambar 3.6 User Interface Lokasi Kuliner	33
Gambar 3.7 User Interface Check Out	33
Gambar 3.8 User Interface Jual Kuliner	34
Gambar 3.9 User Interface Admin Kelompok Barang	34
Gambar 3.10 User Interface Admin Katalog	35
Gambar 3.11 User Interface Admin Produk	36
Gambar 3.12 User Interface Admin Pesanan	36
Gambar 3.13 Flow Chart	37
Gambar 3.14 DFD	38
Gambar 3.15 ERD	38
Gambar 3.16 Hasil Questioner	39
Gambar 3.17 Use Case	40
Gambar 3.18 Diagram Alir Tahapan Penelitian	41
Gambar 4.1 Index	44
Gambar 4.2 Login	45
Gambar 4.3 Sign Up	45
Gambar 4.4 Foto	46
Gambar 4.5 Lokasi	46
Gambar 4.6 Check Out	47
Gambar 4.7 Jual Kuliner	47
Gambar 4.8 Dashboard Admin	48
Gambar 4.9 Tambah Katalog	48

Gambar 4.10 Admin Produk	49
Gambar 4.12 Admin Aksi	49