

**RANCANG BANGUN APLIKASI UDADI DI PT.OMIND MUDA
BERKARYA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE AGILE**

SKRIPSI

ISMA MAHDANIYAH

20180040038



**FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

2022

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : **RANCANG BANGUN APLIKASI UDADI DI PT.OMIND MUDA BERKARYA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE AGILE**

NAMA : **ISMA MAHDANIYAH**

NIM : **20180040038**

“ Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing - masing telah saya jelaskan sumbernya.jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya ,yang disertai bukti –bukti yang cukup , maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer / Sarjana Teknik saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi,03 Maret 2022

Materai

ISMA MAHDANIYAH

Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **RANCANG BANGUN APLIKASI UDADI DI PT.OMIND
MUDA BERKARYA INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE AGILE**
NAMA : **ISMA MAHDANIYAH**
NIM : **20180040038**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi,...../..../2022



Kaprodi,

Pembimbing,

(_____)

(_____)

NIDN

NIDN

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : **RANCANG BANGUN APLIKASI UDADI DI PT.OMIND
MUDA BERKARYA INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE AGILE**

NAMA : **ISMA MAHDANIYAH**

NIM : **20180040038**

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada Sidang Skripsi tanggal Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari Segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)/ Sarjana Teknik (S.T) / Sarjana Desain (S.Ds).

Sukabumi,...../...../2022

Pembimbing I

Ketua Dewan Penguji



Library Innovation Unit
LIU

NDN

NIDN

Wakil Rektor I Bidang Akademik

Kepala Program Studi

NIDN

NIDN



*Skripsi ini kutunjukkan kepada
Alm.nenek & Kakek tercinta
Mamah Bapak tercinta, dan kedua adikku tersayang*

Library Innovation Unit
L I U

ABSTRACT

Marketplace merupakan sebuah toko online yang merujuk pada toko tunggal atau marketplace ini bisa disebut juga dengan pasar daring / pasar online. dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin hari semakin canggih banyaknya perusahaan mencari strategi marketing yang tentunya menguntungkan untuk perusahaan. Apalagi, dikondisi saat ini adanya virus Covid19 yang membuat semua perusahaan penghasilannya menurun drastis karena takutnya aktifitas diluar rumah karena efek virus Covid 19. Sehingga banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi yaitu membuat sebuah aplikasi. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna. Sehingga dibuatlah salah satu aplikasi yang bermanfaat dikalangan masyarakat yaitu udadi. Udadi merupakan aplikasi e-commerce jual beli makanan pokok yang sering dimakan untuk kebutuhan sehari – hari, aplikasi udadi ini dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam membeli semua jenis macam ikan segar, dengan diantarkan oleh kurir udadi diseluruh Indonesia.

Kata kunci : Marketplace, Aplikasi, Udadi



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan KaruniaNya. Alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu

Tujuan dibuatkan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan tugas akhir dalam masaperkuliahan di Universitas Nusa Putra Sukabumi

Sehubungan dengan itu penulisan menyampaikan penghargaan dan ucapan banyak terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi
3. Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Pa Indra Makasih banyak pak Bapak Best.
5. Dosen Pembimbing II Univeristas Nusa Putra Sukabumi Bu Ivana, makasih banyak ya bu, thankyou banget ibu best.
6. Dosen Penguji.....
7. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi
8. Orang tua dan keluarga emak,ayah, mamah bapak dan kedua adik ku best kalian support terbaik. Kalian Orang yang membuat hari ini saya bisa menjadi lebih baik untuk setiap harinya Alhamdulillah.
9. Rekan – Rekan mahasiswa teruntuk temen sekelas kalian orang – orang best, orang yang slalu support dan orang – orang baik semangat semoga kita sukses semuanya ya Amiinnn.
10. Teruntuk Perusahaan **PT.OMIND MUDA BERKARYA INDONESIA** (Omindtech.id) Depok. Terimakasih banyak yang sebesar – besarnya karena saya telah di izinkan untuk menganalisis salah satu project di perusahaan tersebut untuk dijadikan bahan skripsi teruntuk pa angga, mas fakhran dan Tim Thank you kalian best banget.

Penulis Masih Menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan , oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Ya Rabbal Alamin.

Sukabumi,..... 2022

Penulis

Isma Mahdaniyah



Library Innovation Unit
LIU

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERUNTUKAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 SistematikaPenulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Landasan Teori.....	4
2.2.1 Sistem.....	5
2.2.2 Informasi	6
2.2.3 Marketplace.....	6
2.2.4 Udadi.....	6
2.2.5 Sistem Informasi Udadi Fish	6

2.3 KERANGKA PEMIKIRAN.....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	9
3.1 Metodologi Penelitian.....	9
3.2 Alur Penjelasan Penelitian	10
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	10
3.2.2 Perumusan Masalah	10
3.2.3 Pengumpulan Data	11
3.2.4 Analisa Pembangunan.....	12
3.3 Kajian Objek	13
3.3.1 Definisi Pasar Ikan Higienis	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	16
4.2 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software.....	16
4.3 Hasil Tahap Sistem Desain	17
4.3.1 Perancangan Unified Modelling Language (UML)	17
4.3.2 Usecase Diagram Aplikasi.....	17
4.3.3 Usecase Skenario	19
4.3.4 Activity diagram	27
4.3.5 Sequence Diagram	31
4.4. Perspektif Produk.....	36
4.5 Antar Muka Pengguna	37
4.6 Perancangan Database	38
4.7 Perancangan Desain Interface Aplikasi	39

4.8 DevOps / Implementation.....	x 44
4.9 UAT / Testing.....	45
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Hasil.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	4
Tabel 3.3 Tabel perbedaan dalam pasar.....	12
Tabel 4.2 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software.....	16
Tabel 4.3 Usecase Skenario Pada Fitur Login	19
Tabel 4.4 Usecase Skenario Kelola Data Produk	20
Tabel 4.5 Usecase Skenario melihat Produk.....	20
Tabel 4.6 Usecase Skenario Kelola Data Pengiriman.....	21
Tabel 4.7 Usecase Skenario Melihat Data Pengiriman.....	21
Tabel 4.8 Usecase Skenario Kelola Data Promo	22
Tabel 4.9 Usecase Skenario Menggunakan Promo.....	23
Tabel 4.10 Usecase Skenario kelola data kategori.....	23
Tabel 4.11 Usecase Skenario Melihat data kategori	24
Tabel 4.12 Usecase Skenario pada fitur Push Notifikasi	24
Tabel 4.13 Usecase Skenario pada fitur Notifikasi.....	25
Tabel 4.14 Usecase Skenario Kelola Data Transaksi	26
Tabel 4.15 Usecase Skenario pada fitur Transaksi	26
Tabel 4.16 User Acceptance Testing	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Flowchart Aplikasi Udadi	8
Gambar 3.1 Alur Penelitian	9
Gambar 3.2 Tahapan pengembangan metode agile	12
Gambar 4.1 Usecase diagram aplikasi udadi	18
Gambar 4.2 Activity Diagram Login	28
Gambar 4.3 Activity Diagram Logout	29
Gambar 4.4 Activity Diagram Input Data.....	29
Gambar 4.5 Activity Diagram Edit Data	30
Gambar 4.6 Activity Diagram Hapus Data.....	31
Gambar 4.7 Sequence Diagram Login.....	32
Gambar 4.8 Sequence Diagram Logout.....	33
Gambar 4.9 Sequence Diagram Input Data	34
Gambar 4.10 Sequence Diagram Edit Data	35
Gambar 4.11 Sequence Diagram Hapus Data.....	36
Gambar 4.12 .Antar muka sistem.....	37
Gambar 4.13 Antar Muka Perangkat Keras	37
Gambar 4.14 Wifi sebagai sarana Support untuk Menggunakan Aplikasi	38
Gambar 4.15 Perancangan Database.....	38
Gambar 4.16 Halaman Splash screen dan login aplikasi udadi	39
Gambar 4.17 Halaman Home Aplikasi Udadi	40

Gambar 4.18 Halaman Transaksi aplikasi udadi 41

Gambar 4.19 Halaman Notifikasi aplikasi udadi 42

Gambar 4.20 Halaman Chat aplikasi Udadi..... 43

Gambar 4.21 Timeline aplikasi Udadi 44



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin canggih membuat masyarakat saat ini mengikuti perkembangan zaman. dimana sangat berpengaruh untuk dampak dalam berbagai aspek kehidupan saat ini. pada saat ini teknologi informasi banyak digunakan dan manfaatnya dalam berbagai aspek kehidupan dalam berbagai bidang seperti bidang administrasi, pebisnis, pemerintahan dan lain-lain.

Marketplace merupakan sebuah toko online yang merujuk pada toko tunggal atau marketplace ini bisa disebut juga dengan pasar daring / pasar online. dengan perkembangan teknologi saat ini tentu banyaknya perusahaan dalam mencari strategi marketing yang tentunya memanfaatkan teknologi dan menguntungkan bagi perusahaan. Apalagi, dengan kondisi saat ini adanya virus Covid19 yang membuat semua perusahaan penghasilannya menurun drastis karena pemerintah menyarankan untuk segala aktifitas dikerjakan di dalam rumah. Sehingga, banyak perusahaan yang harus stop sementara untuk kegiatan aktivitasnya. dan seluruh masyarakat di Indonesia saat ini mengurangi aktifitas diluar rumah karena takut akan efek virus Covid19. Sehingga banyak perusahaan yang membuat masyarakat untuk mengembangkan bisnisnya atau perusahaannya dalam kondisi apapun dan kapanpun yaitu dengan cara membuat sebuah system. Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam kondisi dan situasi saat ini karena dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan dengan adanya sebuah system aplikasi dapat mempermudah masyarakat dalam menjalankan aktifitas sehari hari seperti pada system yang dirancang ini merupakan sebuah aplikasi e-commerce yang bertujuan untuk memberikan banyak manfaat dalam berbelanja ikan segar secara online. Sehingga dibuatlah salah satu rancangan dan system yang bermanfaat dikalangan masyarakat yaitu udadi.

Aplikasi Udadi merupakan sebuah aplikasi e-commerce / jual beli makanan pokok yang berbasis Android yang dibuat untuk mempermudah masyarakat dalam membeli macam - macam ikan. Tentunya, udadi menjual semua jenis ikan segar yang layak untuk di makan

oleh masyarakat yang ada di Indonesia. Seperti, ikan mas, ikan tongkol, salmon dll. dengan adanya aplikasi ini, terutama bagi ibu rumah tangga dapat memudahkan dan efisien waktu dalam berbelanja ikan di aplikasi udadi ini. sehingga biasa para ibu rumah tangga berbelanja ikan di pasar, dan harus cari dulu tempat ikannya. maka perusahaan udadi membuat sebuah aplikasi untuk memudahkan masyarakat dalam berbelanja online mencari ikan segar. Sehingga, para ibu rumah tangga tinggal memesan / order ikan yang mau dipesan. Ketika, sudah dipesan tinggal menunggu kurir abang udadi datang kerumah untuk mengantarkan ikan yang dipesan. Kurir udadi adalah pengantar jasa pengiriman ikan segar di aplikasi udadi dan untuk kedepannya aplikasi ini akan digunakan di seluruh Indonesia. untuk itu, penulis membuat sebuah analisa rancang bangun sebuah project aplikasi udadi di PT.Omind Muda Berkarya Indonesia karena rancangan ini sangat penting bagi pemilik aplikasi. sehingga, berdasarkan pemikiran diatas dan sekaligus sebagai bukti penyesuaian terhadap perkembangan teknologi zaman saat ini, yang semakin hari semakin pesat maka dalam pembuatan Skripsi ini penulis mengambil judul **"RANCANG BANGUN APLIKASI UDADI DI PT.OMIND MUDA BERKARYA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE AGILE"**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara masyarakat percaya menggunakan aplikasi udadi ini ?

1.3 Batasan Masalah

1. Rancang Bangun Aplikasi udadi ini dibuat untuk menghasilkan informasi yang mempermudah proses masyarakat dalam berbelanja makanan pokok yaitu ikan.
2. Rancang Bangun ini tidak memberikan usulan informasi tentang cara membuat aplikasinya.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk Menyelesaikan Tugas Akhir di Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Untuk Mempermudah masyarakat dalam melakukan aktifitas berbelanja online dan untuk memenuhi kebutuhannya dengan cepat dan mengefektifkan para perusahaan dalam melakukan perkembangan bisnisnya serta dapat menghemat suatu pembiayaan waktu dan pikiran .
3. Tujuan penelitian ini yaitu dengan adanya aplikasi udadi yang dibuat dengan metode

agile ini akan mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai berbelanja makanan pokok secara online.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan Skripsi ini, maka penulis membagi penulisan ke dalam 3(*Tiga*) bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab ini akan dibahas dan diuraikan latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAU PUSTAKA

Dalam Bab ini akan dibahas dan diuraikan secara teoritis mengenai konsep-konsep yang dijadikan landasan teori masalah, Penelitian Terkait, dan juga Kerangka pemikiran yang berisi deskripsi tentang Aplikasi Udadi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan membahas tentang metode metode seperti metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Lppm, “Rancang Bangun E-Marketplace Untuk Eskalasi Penjualan Ikan Cupang.”
- [2] Alfiah and Damayanti, “Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 111–117, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- [3] F. Ariani, C. E. Djabumir, A. K. Puspa, and F. N. Afandi, “Aplikasi Argaria Market Berbasis Mobile Untuk Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Komoditi Laut Di Kepulauan Aru,” *Explor. Sist. Inf. dan Telemat.*, vol. 12, no. 1, p. 80, 2021, doi: 10.36448/jsit.v12i1.2016.
- [4] A. Jogiyanto, Prof.Dr. HM, MBA, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. 2005.
- [5] Rahmadi, *Sistem Informasi Management. Jakarta: Rajawali*. 2016.
- [6] “Udadi Fish,” 2020. <http://www.udadifish.com/>
- [7] Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian*. 2016.
- [8] P. D. S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. 2010.
- [9] Sukamto, *Unified Modelling Language*. 2010.