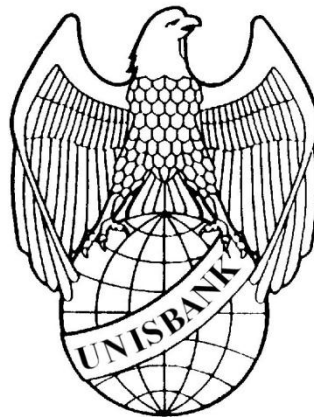


SKRIPSI
SISTEM PENCARIAN TOKO BANGUNAN BERBASIS
ANDROID

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat
Mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Program Strata-1



oleh:

ANANG TRI HANDOKO
16.01.55.0068
20655

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)

SEMARANG

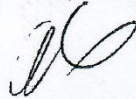
2020

PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR

Saya, Anang Tri Handoko, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

SISTEM PENCARIAN TOKO BANGUNAN BERBASIS ANDROID

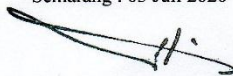
adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.



(ANANG TRI HANDOKO)
NIM : 16.01.55.0068

Disetujui oleh Pembimbing
Kami setuju Laporan tersebut diajukan untuk Ujian Tugas Akhir

Semarang : 03 Juli 2020



(Sugiyanta, S.Kom, M.Kom)
NIDN 0615076702



UNIVERSITAS STIKUBANK "UNISBANK" SEMARANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

Rektorat Kampus Mugas :
 Jl. Tri Lomba Juang No. 1 Semarang 50241
 Telp. (024) 8451976, 8311668, 8454746, Fax (024) 8443240
 E-mail : info@unisbank.ac.id

Kampus Kendeng :
 Jl. Kendeng V Bendan Ngisor Semarang
 Telp. (024) 8414970, Fax (024) 8441738
 E-mail : fe@unisbank.ac.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR/ SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya menyatakan bahwa TUGAS AKHIR / SKRIPSI dengan Judul :
SISTEM PENCARIAN TOKO BANGUNAN BERBASIS ANDROID

yang telah diuji di depan tim penguji pada tanggal 27 Juli 2020, adalah benar hasil karya saya dan dalam TUGAS AKHIR /SKRIPSI ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin, atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang saya aku seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Apabila saya melakukan hal tersebut diatas, baik sengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik TUGAS AKHIR / SKRIPSI yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri.

Bila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah saya yang telah diberikan oleh Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang batal saya terima.

Semarang, 10 Agustus 2020

Yang Menyatakan



(ANANG TRI HANDOKO)

NIM :16.01.55.0068

SAKSI 1

Tim Penguji

(SUGIYAMTA, S.Kom, M.Kom)

SAKSI 2

Tim Penguji

(R. SOELISTIJADI, S.SOS, M.KOM)

SAKSI 3

Tim Penguji

(EDY SUPRIYANTO, DRS, M.KOM)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

SISTEM Pencarian Toko Bangunan Berbasis Android

Ditulis oleh:

NIM : 16.01.55.0068
NAMA : ANANG TRI HANDOKO

Telah dipertahankan di depan Tim Dosen Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Jenjang Program Strata 1 Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang.

Semarang : 4 Agustus 2020

Ketua



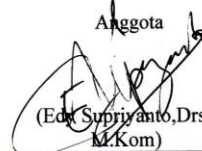
(Sugiyanta, S.Kom,
M.Kom)
NIDN :0615076702

Sekretaris



(R. Soelistijadi, S.Sos.,
M.Kom)
NIDN : 0616076401

Anggota



(Edi Supriyanto, Drs.,
M.Kom)
NIDN : 0606096101

MENGETAHUI :
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG



(Kristophorus Hadiono, Ph.D)
NIDN :0622027601

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- 1) Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di dalam Shahihul Jami' no:3289).
- 2) *Barangsiapa memudahkan orang lain yang sedang kesulitan niscaya Allah akan memudahkan baginya di dunia dan di akhirat (HR Muslim).*
- 3) Dan, sesungguhnya Kami akan memberi balasan kepada orang-orang yang sabar dengan pahala yang lebih baik dari apa yang mereka kerjakan. [An-Nahl : 96].

PERSEMBAHAN :

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

- 1) Kedua orang tua yang saya cintai, yang telah mendidik dan membesarkan saya hingga sampai saat ini.
- 2) Keluarga besar saya yang telah memberi dorongan untuk tidak mudah menyerah.
- 3) Bapak Sugiyamta, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan membimbing saya dari awal hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
- 4) Bapak Khristopus Hadiono, Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi UNISBANK SEMARANG.
- 5) Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2016 Unisbank Semarang yang saya sayangi.

KATA PENGANTAR

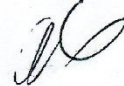
Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis sehingga laporan tugas akhir dengan judul "**Sistem Pencarian Toko Bangunan Berbasis Android**" dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Safik Faozi, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas Stikubank Semarang.
2. Kristophorus Hadiono, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Arief Jananto, S.Kom, M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Sugiyamta, S.Kom, M.Kom selaku Pembimbing yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penelitian ini.
5. Dosen-dosen pengampu di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau, dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Semarang, Juli 2020

Penulis



Anang Tri Handoko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4 Metodologi Penelitian	4
1.4.1. Objek Penelitian.....	5
1.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.4.2. Metode Pengembangan Sistem	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian.....	9
2.2 Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu	11
2.3 Sistem.....	12
2.4 Android	13
2.4.1. Sejarah Android	13
2.4.2. Kelebihan Android.....	14
2.4.3. SDK Android	15

2.4.4.	Komponen Aplikasi	16
2.4.5.	Tipe Aplikasi Android.....	20
2.5	Binary Search	21
2.6	UML (Unified Modelling Language).....	23
2.6.1.	Use Case Diagram.....	24
2.6.2.	Class Diagram	26
2.6.3.	Activity Diagram.....	28
2.6.4.	Sequence Diagram	30
2.7	Java.....	32
2.8	Eclipse.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		36
3.1	Analisis Sistem.....	36
3.1.1.	Analisis Permasalahan	36
3.1.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak	37
3.1.3.	Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.2	Rancangan Sistem	38
3.2.1.	Struktur Menu	38
3.2.1.	Use Case Diagram.....	39
3.2.2.	Class Diagram	40
3.2.3.	Activity Diagram.....	40
3.2.4.	Sequence Diagram	41
3.2.5.	Rancangan Database	43
3.2.6.	Rancangan Interface.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI.....		51
4.1	Splash Screen	51
4.2	Menu Utama.....	52
4.3	Toko Bangunan	52
4.4	Informasi Toko Bangunan.....	53
4.5	Lokasi Toko Bangunan	54

4.6	Rute	55
4.7	Pencarian.....	55
4.8	Hasil Pencarian.....	56
4.9	Petunjuk Aplikasi	57
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		58
5.1	Splash Screen	58
5.2	Menu Utama.....	58
5.3	Toko Bangunan	59
5.4	Informasi Toko Bangunan.....	60
5.5	Lokasi Toko Bangunan	61
5.6	Rute	62
5.7	Pencarian.....	63
5.8	Hasil Pencarian.....	63
5.9	Petunjuk Aplikasi	65
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		67
6.1	Kesimpulan	67
6.2.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN.....		69
	Listing Program.....	69
	Lembar bimbingan	90
	Hasil Turnitin	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. Stuktur Menu.....	38
3.2. Use Case Diagram.....	39
3.3. Class Diagram.....	40
3.4. Activity Diagram.....	41
3.5. Sequence Diagram Pengguna.....	42
3.6. Sequence Diagram Admin.....	43
3.7. Rancangan Splash Screen.....	44
3.8. Rancangan Menu Utama.....	45
3.9. Rancangan Toko Bangunan.....	46
3.10. Rancangan Informasi Toko Bangunan.....	46
3.11. Rancangan Lokasi Toko Bangunan.....	47
3.12. Rancangan Rute.....	48
3.13. Rancangan Pencarian.....	49
3.14. Rancangan Hasil Pencarian.....	49
3.15. Rancangan Petunjuk Aplikasi.....	50
4.1. Splash Screen.....	51
4.2. Menu Utama.....	52
4.3. Toko Bangunan.....	53
4.4. Informasi Toko Bangunan.....	53
4.5. Lokasi Toko Bangunan.....	54
4.6. Rute.....	55
4.7. Pencarian.....	56
4.8. Hasil Pencarian.....	56
4.9. Petunjuk Aplikasi.....	57
5.1. Splash Screen.....	58
5.2. Menu Utama.....	59
5.3. Toko Bangunan.....	60
5.4. Informasi Toko Bangunan.....	60

5.5.	Lokasi Toko Bangunan	61
5.6.	Rute	62
5.7.	Pencarian	63
5.8.	Hasil Pencarian.....	64
5.9.	Petunjuk Aplikasi	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman	
2.1.	Simbol Use Case Diagram	25
2.2.	Simbol Class Diagram.....	28
2.3.	Simbol Activity Diagram	30
2.4.	Simbol Sequence Diagram	31
3.1.	Toko	43
3.2.	Informasi	44

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Sistem Informasi
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Genap Tahun 2019/2020

SISTEM Pencarian Toko Bangunan Berbasis Android

ANANG TRI HANDOKO

NIM : 16.01.55.0068

Abstrak

Masyarakat mijen seringkali kebingungan dan kesusahan dalam mencari toko bangunan. Meskipun masyarakat mijen sudah mendapat informasi dari kerabat namun saat masyarakat menuju toko bangunan tersebut masyarakat seringkali kesusahan menemukan toko bangunan tersebut bahkan jika menemukan toko bangunan tersebut bisa saja barang yang dicari tidak disediakan pada toko bangunan tersebut. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan suatu aplikasi android yang dapat digunakan untuk mencari dan menampilkan informasi toko bangunan seperti alamat, nomor telepon dan daftar barang yang dijual di wilayah Mijen Semarang dengan menggunakan metode pencarian biner (*binary search*)

Penelitian ini bertujuan untuk membangun suatu aplikasi pada *platform* Android yang dapat memudahkan masyarakat untuk mencari informasi lokasi toko bangunan di wilayah Mijen Semarang menjadi lebih mudah dengan metode pencarian biner.

Sistem pencarian toko bangunan berbasis Android dapat digunakan untuk mencari informasi lokasi toko bangunan di wilayah Mijen Semarang menjadi lebih mudah dengan metode pencarian biner serta menampilkan informasi nama, alamat, nomor telepon, barang yang dijual, barang terlaris lokasi atau rute toko bangunan jika aplikasi dapat menemukan posisi pengguna saat ini. Untuk selanjutnya penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan dengan layanan peta lokasi *offline*.

Kata Kunci

Android, Biner, Mijen, Toko Bangunan

Abstract

Mijen people are often confused and distressed in finding a building shop. Although the Mijen community has received information from relatives, when the community goes to the building shop, the community often finds it difficult to find the building shop, even if they find the building store, the items sought may not be provided at the building store. From these problems an android application such

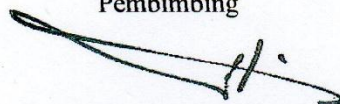
as addresses, telephone numbers and list of items sold in the Semarang Mijen area by using the binary search method. This research aims to build an application on the Android platform that can make it easier for people to find information about the location of building shop in the Mijen area of Semarang to be easier with binary methods. The android-based building shop search system can be used to find information on the location of building shop in the Mijen area of Semarang made easier by binary search methods and display information on names, addresses, telephone numbers, goods sold, be selling locations or routes of building stores if the application can find current user position. Henceforth this research can be developed by adding an offline location map services.

Keywords

Android, Binary, Mijen, Building Stores

Semarang : 03 Juli 2020

Pembimbing



(Sugiyamta, S.Kom, M.Kom)

