

**PERANCANGAN MARKETPLACE PENGRAJIN REBANA DI  
KABUPATEN JEPARA BERBASIS ANDROID**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Sains Dan Teknologi  
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Oleh :

**AHMAD MUSABBIHUL FUADY**

**NIM : 141240000334**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA  
2021**







## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya ilmiah ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta Ibu Mukhayanah yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dan do'a yang tak pernah putus.
2. Ulul Albab selaku kakak saya, yang telah memberikan saya inspirasi dan motivasi untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta mendoakan terselesainya karya ilmiah ini.

## MOTTO

لِلَّهِ سَبِيلٌ فَهُوَ فِي الْعِلْمِ طَلَبٌ فِي جِجْ خَرَمَنْ

“Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu maka dia berada di jalan Allah “.

( HR. Turmudzi)

أَلْوَالِدَيْنِ سَخَطٌ فِي اللَّهِ وَسَخَطٌ, أَلْوَالِدَيْنِ رِضَا فِي اللَّهِ رِضَا

“Keridaan Allah tergantung kepada keridaan orang tua dan kemurkaan Allah tergantung kepada kemurkaan orang tua.”

( HR. Turmudzi)

## **KATA PENGANTAR**

Segala puja dan puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang kepada seluruh hamba-Nya, yang telah memberikan taufik dan hidayahnya kepada kita semua serta memberikan nikmat islam, iman dan kesehatan yang diberikan kepada peneliti khususnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Marketplace Pengrajin Rebana Di Kabupaten Jepara Berbasis Android” dengan tepat waktu tanpa ada halangan yang berarti.

Peneliti menyadari keterbatasan pengetahuan yang peneliti miliki, karena itu tanpa keterlibatan dan sumbangsih dari berbagai pihak, sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Maka dari itu dengan segenap kerendahan hati patutlah peneliti ucapkan terimakasih kepada yang terhormat, Beliau:

1. Bapak Dr. KH. Sa'dullah Assa'idi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudiryanto, M.M. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
3. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
4. Bapak Buang Budi Wahono, M.Kom. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan perhatian, bimbingan dan kepercayaan bagi peneliti.
5. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan perhatian, bimbingan dan kepercayaan bagi peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika khususnya dan Bapak serta Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi pada umumnya yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada peneliti.
7. Teman seperjuangan Program Studi Teknik Informatika angkatan 2014.
8. Teman-teman mahasiswa di lingkungan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara





## ABSTRAK

Ahmad Musabbihul Fuady, 141240000334, Perancangan Marketplace Pengrajin Rebana Di Kabupaten Jepara Berbasis Android, 2021, Buang Budi Wahono, M.Kom, Akhmad Khanif Zyen, M.Kom, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Rebana merupakan alat seni musik, diantara produk musik rebana tersebut bisa berupa rebana atau banjari, bass, tam atau tung, calti, dan marawis atau keprak. Selain memiliki fungsi atau kegunaan produk musik rebana tersebut juga memiliki keindahan suara yang indah. industri Bassma Production, Mubarokan Toyyiban, dan Pengrajin Rebana Al Muslim merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang alat musik rebana, dimana kegiatan yang dilakukan pada pengrajin tersebut meliputi memproduksi dan menjual alat musik rebana, serta menerima pesanan produk rebana, selain itu usaha tersebut juga melakukan promosi produk rebana. Dalam mempromosikan produk rebana tersebut biasanya mereka menggunakan media tatap muka atau langsung kepada pengrajin. Sehingga dari permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi *marketplace* Rebana yang menyediakan fitur *google map* dan transaksi melalui media *whatsapp*, sehingga pemesan dapat mengetahui lokasi took pengrajin dan dapat bertransaksi secara online tanpa harus bertemu. Metode pembuatan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *RAD (Rapid Application Development)* dengan menggunakan pemodelan *UML (Unified Modeling Language)*. Hasil dari aplikasi *marketplace* rebana ini dapat dapat diakses oleh konsumen, admin (Pengrajin), dan Super admin dalam transaksi penjualan alat musik rebana. Aplikasi ini perlu adanya fitur *notification system*, menu *progrees Order*, dan fitur money elektronik.

Kata Kunci : Rebana, *google map*, Android, *RAD*, *UML*

## ***ABSTRACT***

Ahmad Musabbihul Fuady, 141240000334, Design of Rebana Craftsmen Market in Jepara Regency based on Android, 2021, Buang Budi Wahono, M.Kom, Akhmad Khanif Zyen, M.Kom, Informatics Engineering Study Program, Faculty of Science and Technology, Islamic University of Nahdlatul Ulama Jepara.

Tambourine is a musical art instrument, among which the rebana music products can be in the form of tambourine or banjari, bass, tam or tung, calti, and marawis or keprak. Apart from having the function or use of this rebana music product, it also has the beauty of a beautiful voice. The Bassma Production industry, Mubarokan Toyyiban, and Rebana Al Muslim Craftsmen are a business engaged in the tambourine musical instrument, where the activities carried out on these craftsmen include producing and selling tambourine musical instruments, as well as accepting orders for tambourine products. tambourine product promotion. In promoting these tambourine products, they usually use face-to-face media or directly to the craftsmen. So from this problem, a Rebana marketplace application is needed that provides a google map feature and transactions via WhatsApp media, so that the buyer can find out the location of the craftsmen's shop and can transact online without having to meet. The method of making applications used in this research is RAD (Rapid Application Development) using UML (Unified Modeling Language) modeling. The results of this rebana marketplace application can be accessed by consumers, admins (craftsmen), and Super admins in selling transactions of tambourine musical instruments. This application needs a notification system feature, an Order program menu, and an electronic money feature.

Keywords: Tambourine, google map, Android, RAD, UML

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penyusunan Skripsi .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1. Tinjauan Studi .....	7
2.2. Tinjauan Pustaka .....	9
2.2.1. <i>Marketplace</i> .....	9
2.2.2. React Native .....	10
2.2.3. Aplikasi Mobile.....	10
2.2.4. Android.....	11
2.2.4.1. Pengertian Android .....	11
2.2.4.2. Versi Android.....	11

2.2.5. <i>Java Development Kit</i> .....	12
2.2.6. Kesenian Rebana .....	12
2.2.7. Mysql.....	12
2.2.8. Pemodelan UML ( <i>unifield Modeling Language</i> ) .....	13
1) <i>Use Case Diagram</i> .....	13
2) <i>Activity Diagram</i> .....	14
3) <i>Sequence Diagram</i> .....	15
2.3. Kerangka Pemikiran.....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	18
3.1. Desain Penelitian.....	18
3.2. Pengumpulan Data .....	18
3.3. Pengolahan Data Awal .....	19
3.4. Metode Yang Diusulkan.....	19
3.5. Eksprimen dan Pengujian Metode.....	20
3.6. Evaluasi dan Validasi Hasil.....	21
3.6.1. Validasi Ahli .....	21
3.6.2. Angket Pemilik Toko .....	22
3.6.3. Angket Responden .....	23
3.6.4. Validasi Ahli dan Angket.....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	25
4.1. Perancangan Aplikasi.....	25
4.1.1. <i>requirement Planning</i> (Penerapan Kebutuhan).....	25
4.1.2. Objek Penelitian.....	25
4.1.1.2. Analisis Kebutuhan Masalah .....	26
4.1.1.3. Analisis Data.....	28
4.1.1.4. Analisis Kebutuhan Alat.....	28
4.1.1.5. Analisis Pengguna .....	29
4.1.3. <i>User Design</i> (Desain Pengguna).....	30
4.1.3.1. Deskripsi Sistem Aplikasi .....	30
4.1.3.2. Perancangan Berorientasi Objek .....	30
1) <i>Use Case Diagram</i> .....	30

2) <i>Activity Diagram</i> .....	32
3) <i>Sequence Diagram</i> .....	37
4.1.3.3. Perancangan Database .....	43
4.1.3.4. Perancangan <i>Interface</i> (Antarmuka).....	45
4.1.4. <i>Build System</i> .....	53
4.1.4.1. Analisis Sistem <i>SignUp</i> Admin .....	53
4.1.4.2. Analisis Sistem Menampilkan Login .....	54
4.1.4.3. Analisis Sistem Menampilkan Profile Admin .....	55
4.1.4.4. Analisis Sistem Menampilkan Halaman Super Admin .....	56
4.1.4.5. Analisis Sistem Menampilkan Halaman Edit Produk .....	57
4.1.4.6. Analisis Sistem Menampilkan Halaman Detail Produk .....	58
4.1.4.7. Analisis Sistem Tombol Pemesanan.....	59
4.1.4.8. Analisis Sistem Menampilkan Halaman Google Maps .....	60
4.1.5. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	61
4.2. Pengujian Metode.....	68
4.3 Evaluasi dan Validasi Hasil .....	69
4.3.2. Validasi Kelayakan Aplikasi.....	69
4.3.2.1. Validasi Ahli.....	69
4.3.2.2. Hasil Angket Pemilik Toko .....	71
4.3.2.3. Hasil Angket Responden .....	72
BAB V PENUTUP.....	74
5.1. Kesimpulan .....	74
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran.....	17
Gambar 3.1. Siklus Pengembangan Metode .....	19
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram Sign Up</i> .....	32
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Tambah Produk.....	33
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Tambah Toko.....	34
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Hapus Produk .....	34
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Edit Produk.....	35
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Rekap Toko.....	36
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram</i> Hapus Admin.....	36
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram user</i> .....	37
Gambar 4.10. <i>Sequence Diagram Register</i> .....	38
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram</i> Super Admin Hapus Admin.....	39
Gambar 4.12. <i>Sequence Diagram</i> Super Admin Rekap Toko .....	40
Gambar 4.13. <i>Sequence Diagram</i> Admin Tambah Toko.....	41
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram</i> Edit Produk .....	41
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram</i> Konsumen Menghubungi Pengrajin .....	42
Gambar 4.16. <i>Struktur Database</i> .....	43
Gambar 4.17. Tabel Kategori.....	43
Gambar 4.18. Tabel Produk .....	43

Gambar 4.19. Tabel Toko .....	44
Gambar 4.20. Rancangan Halaman <i>Sign Up</i> .....	45
Gambar 4.21. Halaman LogIn.....	46
Gambar 4.22. Halaman Beranda .....	47
Gambar 4.23. Halaman Detail Product .....	48
Gambar 4.24. Halaman Edit Profile .....	49
Gambar 4.25. Halaman Admin Profile .....	50
Gambar 4.26. Halaman Beranda Product.....	51
Gambar 4.27. Potongan Kode Untuk Menampilkan Halaman Registrasi .....	52
Gambar 4.28. Potongan Kode Untuk Menampilkan Login .....	53
Gambar 4.29. Potongan Kode Untuk Menampilkan Profile Admin.....	54
Gambar 4.30. Potongan Kode Untuk Menampilkan Halaman Super Admin .....	55
Gambar 4.31. Potongan Kode Untuk Halaman Edit Produk .....	56
Gambar 4.32. Potongan Kode Untuk Menampilkan Halaman Detail Produk .....	57
Gambar 4.33. Potongan Kode Untuk Proses Pemesanan.....	58
Gambar 4.34. Potongan Kode Untuk Menampilkan Google Maps .....	59
Gambar 4.35. Halaman <i>Sign Up</i> Admin (Pengrajin) .....	60
Gambar 4.36. Halaman LogIn.....	61
Gambar 4.37. Halaman Beranda .....	62
Gambar 4.38. Halaman Detail Product .....	63
Gambar 4.39. Halaman Edit Product .....	64

Gambar 4.40. Halaman Profile.....	65
Gambar 4.41. Halaman Beranda Product.....	66



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Profil Pengrajin .....	2
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	14
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	15
Tabel 3.1. Aspek Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Media.....	21
Tabel 3.2. Aspek Penilaian Pemilik Toko.....	22
Tabel 3.3. Aspek Penilaian Responden.....	23
Tabel 3.4. Penilaian Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	24
Tabel 4.1 Perbandingan sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan.....	27
Tabel 4.2 Karakteristik Pengguna .....	29
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	31
Tabel 4.4 Tabel Pengujian.....	67
Tabel 4.5 Penilaian Ahli Media .....	69
Tabel 4.6 Klasifikasi Presentase .....	69
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media .....	70
Tabel 4.8 Penilaian Angket Pemilik Toko.....	70
Tabel 4.9 Klasifikasi Persentase .....	71
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Pemilik Toko .....	71
Tabel 4.11 Penilaian Angket Responden.....	71
Tabel 4.12 Klasifikasi Persentase .....	72
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Angket Responden.....	72
Tabel 5.14 Penilaian Ahli, Pemilik Toko Dan Responden .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penilaian Ahli Media.....	79
Lampiran 2 Hasil Penilaian Pemilik Toko .....	82
Lampiran 3 Hasil Penilaian Responden .....	88
Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian .....	92
Lampiran 5 Hasil Jawaban Responden .....	95
Lampiran 6 Hasil Cek Plagiasi.....	96
Lampiran 7 Foto-Foto .....	97