

**APLIKASI LAYANAN JAHIT MENGGUNAKAN
FRAMEWORK REACT NATIVE**

SKRIPSI



**Oleh:
Elisa Basaria Siregar
170210124**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

APLIKASI LAYANAN JAHIT MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Elisa Basaria Siregar
170210124**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Elisa Basaria Siregar

NPM : 170210124

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

APLIKASI LAYANAN JAHIT MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip di dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Batam, 31 Juli 2021



Elisa Basaria Siregar

170210124

APLIKASI LAYANAN JAHIT MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Elisa Basaria Siregar
170210124**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 31 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rahmat Fauzi', with a stylized, cursive script.

**Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**



ABSTRAK

Kehidupan manusia tidak terlepas dari kebutuhan primer, yaitu sandang, pangan, dan papan. Pakaian merupakan kebutuhan sandang manusia yang digunakan untuk melindungi tubuh manusia. Perkembangan dunia saat ini membuat pakaian tidak hanya dapat melindungi tubuh manusia saja melainkan berkembang menjadi *fashion* dengan berbagai model yang tentunya memerlukan jasa penjahit pakaian untuk menjahit pakaian sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Proses atau cara pelanggan mendapatkan jasa penjahit yang diinginkan saat ini masih menggunakan cara *mouth to mouth* (mulut ke mulut), memesan jasa jahit pada satu penjahit yang sudah berlangganan atau sudah lama dikenal. Cara lain yang digunakan adalah dengan media cetak dan membuatnya menjadi papan nama pada tempat atau rumah penyedia jasa jahit. Kota Batam memiliki banyak jasa penjahit rumahan dan pelanggan masih menggunakan cara-cara tersebut yang masih kurang efisien untuk seorang penjahit dan calon pelanggan dapat saling terhubung dan berlangganan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi layanan jahit di lingkungan Kota Batam yang mendukung penyediaan layanan jasa jahit rumahan dan pelanggan. Pengembangan aplikasi ini menggunakan model *waterfall* dan pengujian aplikasi menggunakan metode *black box testing*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *javascript* dengan menggunakan *framework react native* sebagai kerangka kerja dan MySQL untuk sistem database. Aplikasi ini diharapkan mampu memudahkan seorang pelanggan untuk mendapatkan jasa penjahit rumahan yang diinginkan dan secara otomatis memudahkan jasa penjahit untuk mempromosikan jasanya.

Kata Kunci: Android, *Framework React Native*, Jasa jahit, *Waterfall*.

ABSTRACT

Human life cannot be separated from primary needs, namely clothing, food, and housing. Clothing is a human need for clothing that is used to protect the human body. The development of the world today makes clothing cannot protect the human body only but develops into fashion with various models which of course require the services of a tailor to sew clothes according to customer needs. The process or method for customers to get the tailoring service they want is currently still using word of mouth, ordering sewing services from a tailor who has subscribed or has long been known. Another method used is print media and make it into a nameplate at the place or house of the sewing service provider. Batam City has many home tailoring services and customers still use these methods which are still less efficient for a tailor and potential customers to connect and subscribe. This study aims to build a sewing service application in the Batam City environment that supports the provision of home sewing services and customers. The development of this application uses the waterfall model and application testing uses the black box testing method. The programming language used is PHP and javascript using the React Native framework as a framework and MySQL for the database system. This application is expected to make it easier for a customer to get the desired home tailor service and automatically make it easier for tailor services to promote their services.

Keywords: Android, Framework React Native, Sewing service, Waterfall.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer;
3. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Bapak Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
6. Ibu Alfannissa Annurullah Fajrin, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik;
7. Jasa penjahit dan pelanggan di Kota Batam yang bersedia menjadi narasumber dan sampel penelitian;
8. Mendiang kedua orangtua penulis yang selalu menjadi motivasi dan semangat bagi penulis;
9. Saudara-saudari penulis yang telah banyak memberikan doa dan dukungan kepada penulis;
10. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan saran dan motivasi terhadap penelitian penulis;
11. Teman kerja penulis yang telah memberikan doa, dukungan, dan pengertian selama proses penelitian;
12. Semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 31 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Elisa Basaria Siregar', is centered on the page. The signature is stylized with a large initial 'E' and a long horizontal stroke.

Penulis (*Elisa Basaria Siregar*)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Dasar	8
2.1.1 Jasa Penjahit.....	8
2.1.2 Pengertian Pelanggan.....	9
2.1.3 Pengertian <i>M-Commerce</i>	10
2.1.4 Pengertian Aplikasi Andorid	11
2.2 Teori Khusus.....	16
2.2.1 <i>Framework React native</i>	16
2.2.2 MySQL	18
2.2.3 <i>Text Editor</i>	19
2.2.4 Microsoft Visio.....	20
2.2.5 Balsamiq <i>Wireframes</i>	21
2.2.6 <i>Play Store</i>	22
2.2.7 UML	23
2.2.8 <i>Class Diagram</i>	26
2.2.9 <i>Use Case Diagram</i>	27
2.2.10 <i>Activity Diagram</i>	27
2.2.11 <i>Sequence Diagram</i>	28
2.3 Penelitian Terdahulu.....	29
2.4 Kerangka Pemikiran	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.1.1 Analisis proses penjahit dan pelanggan yang sedang berlangsung	37

3.1.2 Desain database	37
3.2 Alur Perancangan Sistem.....	42
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	42
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	52
3.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	60
3.2.4 <i>Class Diagram</i>	67
3.2.5 Desain Antarmuka	67
3.3 Metode Perancangan Sistem.....	77
3.4 Metode Pengujian Sistem	78
3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	79
3.5.1 Lokasi Penelitian	79
3.5.2 Jadwal Penelitian	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	80
4.1 Hasil Penelitian.....	80
4.2 Pembahasan	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	105
Lampiran 1. Pendukung Penelitian	105
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....	160
Lampiran 3. Hasil Turnitin.....	161
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	166

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo <i>Framework React native</i>	17
Gambar 2. 2 Cara kerja <i>Framework React native</i>	17
Gambar 2. 3 Logo MySQL.....	19
Gambar 2. 4 Logo Visual Studio Code.....	20
Gambar 2. 5 Logo Microsoft Visio	21
Gambar 2. 6 Logo Balsamiq <i>Wireframes</i>	22
Gambar 2. 7 Logo <i>Play Store</i>	23
Gambar 2. 8 Struktur UML 2.3	24
Gambar 2. 9 Kerangka pemikiran penelitian.....	33
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	35
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram Users Login</i>	43
Gambar 3. 3 <i>Use Case Diagram Register</i>	43
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram Users Lupa Password</i>	44
Gambar 3. 5 <i>Use Case Diagram users Mengubah Data Diri</i>	45
Gambar 3. 6 <i>Use Case Diagram Users Mengelola Foto Profil</i>	45
Gambar 3. 7 <i>Use Case Diagram Pelanggan Memilih Penjahit</i>	46
Gambar 3. 8 <i>Use Case Diagram Pelanggan Memilih Model</i>	47
Gambar 3. 9 <i>Use Case Diagram Pelanggan Memilih Bahan</i>	48
Gambar 3. 10 <i>Use Case Diagram Pelanggan Memilih Metode Bahan</i>	49
Gambar 3. 11 <i>Use Case Diagram Users Membatalkan Pesanan</i>	50
Gambar 3. 12 <i>Use Case Diagram Penjahit Menerima Pesanan</i>	50
Gambar 3. 13 <i>Use Case Diagram Users Keluar dari Sistem</i>	51
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram Login Users</i>	52
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram Register Users</i>	53
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram users Lupa Password</i>	54
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram Users Mengubah Data Diri</i>	55
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram Users Mengelola Foto Profil</i>	56
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram Pesanan Pelanggan</i>	57
Gambar 3. 20 <i>Activity Diagram Penjahit Menerima Pesanan</i>	58
Gambar 3. 21 <i>Activity Diagram Users Membatalkan Pesanan</i>	59
Gambar 3. 22 <i>Activity Diagram Users Logout</i>	60
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram users login</i>	61
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram Users Lupa Password</i>	62
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram Users Mengelola Profil</i>	63
Gambar 3. 26 <i>Sequence Diagram Pesanan Pelanggan</i>	64
Gambar 3. 27 <i>Sequence Diagram Penjahit Menerima Pesanan</i>	65
Gambar 3. 28 <i>Sequence Diagram Users Membatalkan Pesanan</i>	66
Gambar 3. 29 <i>Class Diagram aplikasi penelitian</i>	67
Gambar 3. 30 Halaman Login Users	68
Gambar 3. 31 Halaman Register <i>Users</i>	69
Gambar 3. 32 Halaman Pilih Penjahit	70

Gambar 3. 33	Halaman Detail Penjahit.....	71
Gambar 3. 34	Halaman Pilih Model.....	72
Gambar 3. 35	Halaman Pilih Bahan	73
Gambar 3. 36	Halaman Pilih Opsi Metode Bahan	74
Gambar 3. 37	Halaman Detail Penjahit dan Detail Pesanan	75
Gambar 3. 38	Halaman Profil <i>Users</i>	76
Gambar 3. 39	Ilustrasi Metode <i>Waterfall</i>	77
Gambar 4. 1	Halaman <i>Splash</i>	81
Gambar 4. 2	Halaman Utama Aplikasi.....	82
Gambar 4. 3	Halaman <i>Login Users</i>	83
Gambar 4. 4	Halaman Register	84
Gambar 4. 5	Halaman Pelanggan Pilih Penjahit	85
Gambar 4. 6	Halaman Detail Penjahit.....	86
Gambar 4. 7	Halaman Pilih Model.....	87
Gambar 4. 8	Halaman Pilih Bahan	88
Gambar 4. 9	Halaman Pilih Metode Bahan.....	89
Gambar 4. 10	Halaman Profil Pelanggan	90
Gambar 4. 11	Halaman Status Pesanan Pelanggan	91
Gambar 4. 12	Halaman Upload Foto Profil.....	92
Gambar 4. 13	Halaman <i>Update</i> Profil Pelanggan	93
Gambar 4. 14	Halaman Profil Penjahit.....	94
Gambar 4. 15	Halaman Status Pesanan Penjahit.....	95
Gambar 4. 16	Halaman Penjahit Melengkapi Portofolio	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Simbol-simbol diagram kelas	26
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>use case diagram</i>	27
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>activity diagram</i>	28
Tabel 2. 4 Simbol-simbol <i>sequence diagram</i>	29
Tabel 3. 1 Desain tabel <i>users</i>	37
Tabel 3. 2 Desain tabel <i>profile</i>	38
Tabel 3. 3 Desain tabel portofolio	39
Tabel 3. 4 Desain tabel wilayah	40
Tabel 3. 5 Desain tabel pesanan	41
Tabel 3. 6 Desain tabel <i>token_verification</i>	42
Tabel 3. 7 Jadwal penelitian	79
Tabel 4. 1 <i>Black-Box</i> Halaman Utama	97
Tabel 4. 2 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Login</i>	97
Tabel 4. 3 <i>Black-Box</i> Halaman Register	98
Tabel 4. 4 <i>Black-Box</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	99
Tabel 4. 5 <i>Black-Box</i> Halaman Pelanggan Memilih Penjahit dan Pesanan	99
Tabel 4. 6 <i>Black-Box</i> Halaman Pelanggan Memilih Model	100
Tabel 4. 7 <i>Black-Box</i> Halaman Pelanggan Memilih Bahan	100
Tabel 4. 8 <i>Black-Box</i> Halaman Pelanggan Memilih Metode Bahan	101
Tabel 4. 9 <i>Black-Box</i> Ikon <i>Users</i>	101
Tabel 4. 10 <i>Black-Box</i> Halaman Profil <i>users</i>	102