

**IMPLEMENTASI *FRAMEWORK FLUTTER* APLIKASI  
PEMBUKUAN PENGHASILAN TOKO RUMAH  
REZEKI KARPET BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**Aprida Sumarni**

**170210030**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

**IMPLEMENTASI *FRAMEWORK FLUTTER* APLIKASI  
PEMBUKUAN PENGHASILAN TOKO RUMAH  
REZEKI KARPET BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
guna memperoleh gelar sarjana**



**Oleh  
Aprida Sumarni  
170210030**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aprida Sumarni  
Npm : 170210030  
Fakultas : Teknik dan Komputer  
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa skripsi ini yang saya buat dengan judul:

### **"IMPLEMENTASI *FRAMEWORK FLUTTER* APLIKASI PEMBUKUAN PENGHASILAN TOKO RUMAH REZEKI KARPET BERBASIS ANDROID"**

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 didalam naskah skripsi ini dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku.

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

Batam 13 Juli 2022



170210030

**IMPLEMENTASI *FRAMEWORK FLUTTER* APLIKASI  
PEMBUKUAN PENGHASILAN TOKO RUMAH  
REZEKI KARPET BARBASIS ANDROID**

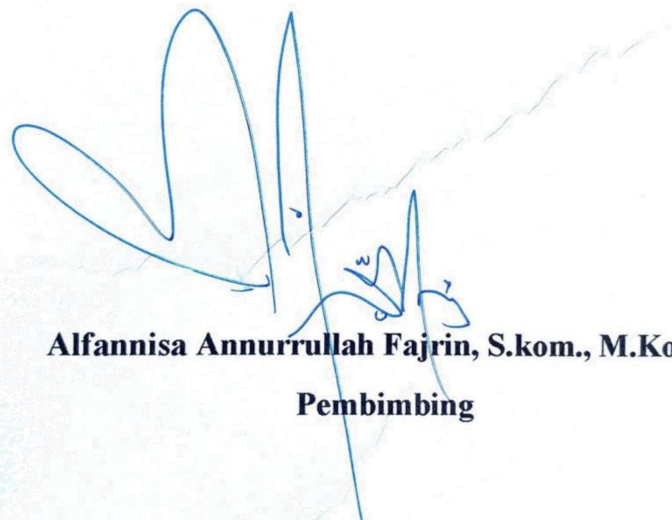
**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
memperoleh gelar sarjana**

**Oleh  
Aprida Sumarni  
170210030**

**Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal  
Seperti tertera di bawah ini**

**Batam, 6 Agustus 2022**



**Alfannisa Annurrullah Fajrin, S.kom., M.Kom.  
Pembimbing**

## ABSTRAK

Dengan adanya metode Pembukuan dimana para pelaku menjalankan sebuah usaha yang sangat diperlukan dalam sistem pembukuan yang baik, dengan adanya sistem pembukuan ini para usaha dapat mengetahui keuntungan dan kerugian pada usaha yang sedang dijalankan. Dengan mengetahui adanya transaksi yang terjadi setiap hari, bulan maupun tahun seorang pelaku usaha maupun pengusaha dapat mengatur strategi usaha mereka kedepannya serta menunjukkan perkembangan usaha yang mereka jalani. Saat ini android terkenal sebagai teknologi yang sangat lengkap atau paket komplit dalam mengembangkan sebuah sistem operasi smartphone yang telah banyak digunakan oleh banyak orang pada saat ini. Dengan adanya dukungan dari software yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yaitu android studio, android studio adalah software yang terdapat fitur-fitur yang memudahkan para pengguna untuk membangun aplikasi android, flutter disebut juga sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah software, XAMPP adalah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem yaitu database. Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan yaitu black box testing merupakan pengujian fungsional yang dapat kita gunakan tanpa harus mengetahui program maupun struktur internal kode. Yang dihasilkan dalam sebuah Aplikasi adalah sistem framework flutter aplikasi pembukuan penghasilan toko rumah rezeki berbasis android yang dapat digunakan oleh kepala toko. Adapun manfaat teknologi ini, agar kepala toko dapat melakukan pembukuan penghasilan yang didapatkan terhadap usaha yang dijalani dengan menggunakan smartphone yang berbasis android agar bisa mempermudah dalam pembukuan tersebut.

Kata kunci : Pembukuan, *Android*, *flutter* , *Xampp*, *Android Studio*

## ABSTRACT

*Bookkeeping is where the actors run a business that is indispensable in a good bookkeeping system, with this bookkeeping system businesses can find out the advantages and disadvantages of the business that is being run. By knowing the transactions that occur every day, month or year a business actor as well as entrepreneurs can set their business strategies in the future and show the development of the business they are living. Currently, Android is known as a very complete technology or a complete package in developing a smartphone operating system that has been widely used by many people at this time. With the support of software that can be used to develop an application, namely android studio, android studio is software that has features that make it easy for users to build android applications, flutter is also called a programming language used to create software, XAMMP is a software software that supports multiple systems, namely databases. In this study, the testing method used, namely black box testing, is a functional test that we can use without having to know the program or the internal structure of the code. What is generated in an application is a flutter framework system, an android-based income-saving application for the income-saving shop that can be used by the shop head. As for the benefits in technology, so that the head of the shop can do the bookkeeping of the income earned on the business undertaken by using Android-based smartphone in order to facilitate the bookkeeping.*

*Keywords : Bookkeeping, Android, flutter, Xampp, Android Studio*


## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan terimakasih kepada tuhan yang maha Esa yang memberikan saya rahmad serta karunianya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir, salah satu bentuk persyaratan untuk menyelesaikan program study jenjang strata-1 SI program studi Teknik informatika kampus universitas putera batam.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang saya buat masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis senantiasa menerima kritik dan saran dengan senang hati dengan segala keterbatasan, penulis sangat menyadari tanpa bantuan, bimbingan skripsi dan dorongan dari berbagai pihak skripsi ini takkan terwujud. Untuk itu dengan rendah hati penulis ucapkan banyak berterima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.kom., M.SI.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Bapak Welly Sugianto, S.T., M.SI
3. Kaprodi Teknik informatika Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI.
4. Miss Alfannisa Annurrullah Fajri, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing Skripsi.
5. Bapak Cosmas Eko Suharyanto, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing akademik
6. Seluruh Dosen di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Komputer dan staff Pegawai Universitas Putera Batam.
7. Bapak. Bahagia Tarigan selaku Kepala Toko di Rumah Rezeki Karpel.
8. Ucapan terima kasih kepada orang tua saya, Suami dan teman – teman, Aji, Aser Ginting, Uly Fitria, Debora, Wardiansyah serta rekan seperjuang saya ucapkan terimakasih semoga allah swt membalas kebaikan kalian amin.

Batam, 23 Juli 2022

A handwritten signature in blue ink, consisting of a long, sweeping horizontal line that curves upwards and then loops back down to the right, followed by a vertical stroke and a small flourish at the end.

Aprida Sumarni



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
HALAMAN JUDUL .....	I
SURAT PERMYATAAN .....	III
HALAMAN PENGESAHAN .....	IV
ABSRTAK.....	V
<i>ABSTRACT</i> .....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.6.2 Manfaat Praktis .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Teori Dasar .....	6
2.1.1 <i>Android</i> .....	6
2.1.2 <i>MySQL</i> .....	7
2.1.3 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> .....	8
2.1.4 <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	9
2.1.5 Pengujian Aplikasi .....	18
2.2 TEORI KHUSUS.....	19
2.2.1 Pembukuan .....	19
2.2.2 <i>Software</i> pendukung.....	20
2.2.3. <i>Android Studio</i> .....	20
2.3 PENELITIAN TERDAHULU.....	25
2.4 KERANGKA PEMIKIRAN.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian .....	31
3.2 Pengumpulan Data .....	34
3.3 Metode Perancangan Sistem.....	34
3.3.1 <i>(UML) Unified Modeling Language</i> .....	35
3.3.2 Desain Rancangan <i>(Prototype)</i> .....	55
3.4 Lokasi dan jadwal penelitian .....	61
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	63
4.2 Pembahasan .....	69

4.3 Implementasi.....	71
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>72</b>
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN 1 PENDUKUNG PENELITIAN.....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN 2 DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN 3 SURAT KETERANGAN PENELITIAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Logo <i>Android</i> .....	7
<b>Gambar 2. 2</b> Logo <i>MySQL</i> .....	7
<b>Gambar 2. 3</b> Logo <i>Php</i> .....	8
<b>Gambar 2. 4</b> Contoh <i>Use case diagram</i> .....	11
<b>Gambar 2. 5</b> Contoh <i>Actifity diagram</i> .....	14
<b>Gambar 2. 6</b> Uraian <i>Sequence diagram</i> .....	16
<b>Gambar 2. 7</b> Contoh <i>Class diagram</i> .....	18
<b>Gambar 2. 8</b> Logo <i>Black box</i> .....	19
<b>Gambar 2. 9</b> Logo <i>Android Studio</i> .....	21
<b>Gambar 2. 10</b> Logo <i>Flutter</i> .....	23
<b>Gambar 2. 11</b> Logo <i>Xampp</i> .....	24
<b>Gambar 2. 12</b> Logo <i>Visual Studio Code</i> .....	24
<b>Gambar 2. 13</b> Kerangka Pemikiran .....	30
<b>Gambar 3. 1</b> <b>Desain Penelitian</b> .....	31
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Use case diagram</i> .....	35
<b>Gambar 3. 3</b> <i>Activity Diagram menu login</i> .....	36
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Activity Diagram</i> Halaman beranda .....	37
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Activity Diagram</i> Input data barang .....	38
<b>Gambar 3. 6</b> <i>Activity Diagram</i> Ubah data barang .....	39
<b>Gambar 3. 7</b> <i>Activity Diagram</i> menu pilih barang .....	40
<b>Gambar 3. 8</b> <i>Activity Diagram</i> Memilih halaman transaksi .....	41
<b>Gambar 3. 9</b> <i>Activity Diagram</i> Jual pada barang .....	42
<b>Gambar 3. 10</b> <i>Activity Diagram</i> Beli pada barang .....	43
<b>Gambar 3. 11</b> <i>Activity Diagram</i> Kata sandi lama .....	44
<b>Gambar 3. 12</b> <i>Sequence diagram</i> menu login.....	45
<b>Gambar 3. 13</b> <i>Sequence diagram</i> menu list barang.....	46
<b>Gambar 3. 14</b> <i>Sequence diagram</i> menu tambah barang .....	47
<b>Gambar 3. 15</b> <i>Sequence diagram</i> menu ubah barang .....	48
<b>Gambar 3. 16</b> <i>sequence diagram</i> menu hapus barang.....	49
<b>Gambar 3. 17</b> <i>Sequence diagram</i> tampilan Riwayat transaksi .....	50
<b>Gambar 3. 18</b> <i>Sequence diagram</i> tambah barang.....	51
<b>Gambar 3. 19</b> <i>Sequence diagram</i> tambah pembelian.....	52
<b>Gambar 3. 20</b> <i>Sequence diagram</i> ganti kata sandi .....	53
<b>Gambar 3. 21</b> <i>Class diagram</i> .....	54
<b>Gambar 3. 22</b> Rancangan Aplikasi Tampilan login .....	55
<b>Gambar 3. 23</b> Rancangan aplikasi Menu stock barang .....	56
<b>Gambar 3. 24</b> Perancangan Aplikasi menu ubah barang.....	57
<b>Gambar 3. 25</b> Perancangan Aplikasi menu ubah barang.....	57
<b>Gambar 3. 26</b> Perancangan Aplikasi menu form jual barang .....	58
<b>Gambar 3. 27</b> Perancangan Aplikasi menu form beli barang .....	59
<b>Gambar 3. 28</b> Perancangan Aplikasi menu halaman transaksi .....	60
<b>Gambar 3. 29</b> Perancangan Aplikasi menu ganti sandi.....	61

<b>Gambar 4. 1</b>	Halaman utama login Aplikasi.....	63
<b>Gambar 4. 2</b>	Menu stock barang .....	64
<b>Gambar 4. 3</b>	Tampilan Tambah barang .....	65
<b>Gambar 4. 4</b>	Tampilan ubah barang .....	65
<b>Gambar 4. 5</b>	Tampilan form beli barang .....	66
<b>Gambar 4. 6</b>	Form jual barang .....	67
<b>Gambar 4. 7</b>	Menu Riwayat transaksi .....	68
<b>Gambar 4. 8</b>	Ganti kata sandi.....	69

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2. 1</b>	Simbol-simbol Use case diagram .....	10
<b>Tabel 2. 2</b>	Simbol-simbol Actifity diagram.....	12
<b>Tabel 2. 3</b>	Simbol-simbol Sequence diagram .....	15
<b>Tabel 2. 4</b>	Simbol-Simbol Class diagram.....	17
<b>Tabel 3. 1</b>	Jadwal Penelitian.....	62
<b>Tabel 4. 1</b>	Pengujian fungsional Tampilan menu terhadap Aplikasi .....	70