

**RANCANG BANGUN APLIKASI KATALOG PADA
BRAND MANSION CLUB BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Oleh:

Endar Pradipta Tri Cahyo

180210060

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2025**

RANCANG BANGUN APLIKASI KATALOG PADA BRAND MANSION CLUB BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh:

Endar Pradipta Tri Cahyo

180210060

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Endar Pradipta Tri Cahyo
NPM : 180210060
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa **"Skripsi"** yang saya buat dengan judul:

"RANCANG BANGUN APLIKASI KATALOG PADA BRAND MANSION CLUB BERBASIS ANDROID"

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

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat di buktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi 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, 12 Januari 2025



Endar Pradipta Tri Cahyo
180210060

**RANCANG BANGUN APLIKASI KATALOG PADA
BRAND MANSION CLUB BERBASIS ANDROID**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

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

**Oleh
Endar Pradipta Tri Cahyo
180210060**

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

Batam, 12 Februari 2025

A/n


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

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk dunia fashion. Salah satu tantangan utama dalam industri ini adalah proses jual beli barang secara online, yang sering kali membingungkan dan tidak efisien bagi konsumen. Untuk mengatasi tantangan ini, pengembangan Aplikasi Katalog pada Brand Mansion Club Berbasis Android hadir sebagai solusi yang efektif. Aplikasi katalog ini dirancang khusus untuk brand Mansion Club, dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengakses informasi produk dan layanan yang ditawarkan. Melalui platform Android, aplikasi ini menawarkan antarmuka yang intuitif dan fungsionalitas yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan memilih produk dengan efisien. Pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi detail mengenai produk yang mereka inginkan, termasuk harga, deskripsi, dan ketersediaan stok. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pencarian canggih yang memudahkan pengguna menemukan produk berdasarkan kategori, merek, atau kata kunci tertentu. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle), sebuah pendekatan pengembangan piranti lunak yang sistematis dan terstruktur. Metode ini mencakup beberapa tahapan penting, dimulai dari perencanaan, analisa, desain, implementasi, testing, hingga pemeliharaan. Dengan menggunakan metode SDLC, aplikasi dapat dibangun dengan kualitas tinggi, sesuai dengan kebutuhan pelanggan, dan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pasar.

Selain itu, aplikasi ini dirancang untuk mendukung berbagai fitur tambahan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Fitur-fitur ini meliputi notifikasi promosi, yang memberi tahu pengguna tentang penawaran dan diskon terbaru, integrasi dengan media sosial, yang memungkinkan pengguna membagikan produk favorit mereka dengan teman-teman, dan sistem pembayaran yang aman, yang memberikan rasa aman bagi pengguna saat bertransaksi. Kolaborasi erat antara tim pengembangan dan penguji juga menjadi kunci untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi ekspektasi pengguna. Dengan demikian, aplikasi katalog Brand Mansion Club tidak hanya mempermudah proses jual beli barang secara online, tetapi juga memberikan pengalaman belanja yang lebih baik, nyaman, dan menyenangkan bagi pengguna. Penggunaan teknologi digital dalam dunia fashion ini diharapkan dapat terus berkembang dan membawa dampak positif yang signifikan bagi industri fashion secara keseluruhan. Dengan semakin meningkatnya adopsi teknologi digital, diharapkan akan tercipta ekosistem yang lebih inovatif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan konsumen.

Kata Kunci : Android, Aplikasi, Brand Mansion Club, SDLC

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes in various sectors, including the fashion world. One of the main challenges in this industry is the process of buying and selling goods online, which is often confusing and inefficient for consumers. To overcome this challenge, the development of the Android-based Mansion Club Brand Catalog Application is present as an effective solution. This catalog application is specifically designed for the Mansion Club brand, with the aim of making it easier for users to access information on the products and services offered. Through the Android platform, this application offers an intuitive interface and functionality that allows users to explore and select products efficiently. Users can easily find detailed information about the products they want, including price, description, and stock availability. In addition, this application is equipped with a sophisticated search feature that makes it easy for users to find products based on certain categories, brands, or keywords. The development process of this application uses the SDLC (Software Development Life Cycle) method, a systematic and structured software development approach. This method includes several important stages, starting from planning, analysis, design, implementation, testing, to maintenance. By using the SDLC method, applications can be built with high quality, according to customer needs, and have the ability to adapt to changing market needs. In addition, the application is designed to support various additional features that can enhance the user experience. These features include promotional notifications, which notify users of the latest offers and discounts, integration with social media, which allows users to share their favorite products with friends, and a secure payment system, which provides a sense of security for users when making transactions. Close collaboration between the development and testing teams is also key to ensuring that the application functions properly and meets user expectations. Thus, the Brand Mansion Club catalog application not only makes it easier to buy and sell goods online, but also provides a better, more convenient, and more enjoyable shopping experience for users. The use of digital technology in the fashion world is expected to continue to grow and have a significant positive impact on the fashion industry as a whole. With the increasing adoption of digital technology, it is hoped that a more innovative, efficient, and responsive ecosystem will be created to meet consumer needs.

Keywords : Android, Application, Brand Mansion Club, SDLC

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, 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 takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam;
2. Dekan Fakultas Teknik;
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Bapak Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
5. Bapak Hotma Pangaribuan, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Akademik pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
6. Dosen dan staff Universitas Putera Batam;
7. Orang tua dan Keluarga tercinta, yang telah memberikan doa, dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini;
8. Pihak Lion Parcel yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini;
9. Teman serta Sahabat yang selalu memberikan dukungan dan semangat;

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 24 Januari 2025



Endar Pradipta Tri Cahyo

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
Daftar Tabel.....	viii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Dasar.....	8
2.2 Variabel.....	19
2.3 Penelitian Terdahulu	30
2.4 Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III.....	
METODE PENELITIAN	35
BAB IV	
4.1 Hasil Penelitian	59
4.2 Pembahasan.....	69
BAB V.....	
KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77
Lampiran 1. Pendukung Penelitian	77
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....	82
Lampiran 3. Surat Keterangan	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Baju	21
Gambar 2 2 Topi	21
Gambar 2 3 Totebag.....	22
Gambar 2 4 Celana Panjang.....	23
Gambar 2 5 Gelang	23
Gambar 2 6 Cincin	24
Gambar 2 7 Kalung	25
Gambar 2 8 Visual Studio Code.....	26
Gambar 2 9 Flutter	28
Gambar 2 10 Figma.....	28
Gambar 2 11 Kerangka Pemikiran.....	34
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	35
Gambar 3. 2 Usecase Diagram.....	39
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login	40
Gambar 3. 4 Activity Diagram Halaman Utama.....	41
Gambar 3. 5 Acitvity Diagram Halaman Penggunaan Aplikasi	42
Gambar 3. 6 Activity Diagram Halaman Profile	43
Gambar 3. 7 Activity diagram Halaman Our Product.....	44
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Halaman Utama	45
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Halaman Instruksi	46
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Halaman Profil	47
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Our Produc	48
Gambar 3. 12 Class Diagram	49
Gambar 3. 13 User Interface Halaman Login	50
Gambar 3. 14 User Interface Homepage.....	51
Gambar 3. 15 Antar Muka Produk Kami	51
Gambar 3. 16 antarmuka Kustom Produk.....	52
Gambar 3. 17 Halaman Instruksi Pengguna.....	53
Gambar 3. 18 Antarmuka Style ideas	54
Gambar 3. 19 antarmuka Pengenalan Profil	55
Gambar 3. 20 Antarmuka Pembuat Aplikasi	56
Gambar 4. 1 Tampilan Onboarding	59
Gambar 4. 2 Login.....	60
Gambar 4. 3 Homesreen	61
Gambar 4. 4 Style Ideas.....	62
Gambar 4. 5 Intruksi.....	63
Gambar 4. 6 our product.....	64
Gambar 4. 7 E-catalogue	65
Gambar 4. 8 Style Package.....	66
Gambar 4. 9 Profil Pengguna.....	67
Gambar 4. 10 Pembuat Aplikasi	68
Gambar 4. 12 Tampilan Chat.....	68

Daftar Tabel

Tabel 2 1 Use Case Diagram	12
Tabel 2 2 Activity Diagram.....	13
Tabel 2 3 Sequence Diagram	14
Tabel 2 4 Class Diagram	16
 Tabel 3 1 Jadwal penelitian	 58
 Tabel 4 1 Tes Fungsi menu Aplikasi	 69
Tabel 4 2 Pengujian Perangkat	71
Tabel 4 3 pengujian aplikasi oleh Customer.....	71