

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
DILENGKAPI PROMOSI DAN CASHBACK
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Oleh:
Vina Fariska
211510014**

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

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
DILENGKAPI PROMOSI DAN CASHBACK
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana



Oleh:
Vina Fariska
211510014

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

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Vina Fariska
NPM : 211510014
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DILENGKAPI PROMOSI DAN CASHBACK 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 di dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat 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 siapa pun.

Batam, 18 Juli 2025



Vina Fariska

211510014

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
DILENGKAPI PROMOSI DAN CASHBACK
BERBASIS ANDROID**

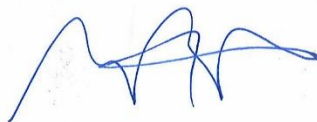
SKRIPSI

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

**Oleh:
Vina Fariska
211510014**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera dibawah ini**

Batam, 18 Juli 2025



**Muhammat Rasid Ridho.S.Kom.,M.SI
Pembimbing**

ABSTRAK

Penggabungan promosi dan *cashback*, perusahaan dapat menciptakan strategi pemasaran yang maksimal guna mengembangkan pengalaman belanja konsumen. Dalam konteks aplikasi penjualan berbasis Android, kedua fitur ini dapat diintegrasikan untuk membagikan tambahan nilai serta persaingan yang dominan di zaman digital. Pengkajian ini bertujuan guna untuk meningkatkan efektivitas pemasaran online di CV Abang Putra Grosir melalui perancangan aplikasi penjualan dilengkapi promosi dan *cashback* berbasis android dan menyediakan solusi yang mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembelian di CV Abang Putra Grosir. Penelitian ini menggunakan metode scrum untuk mengembangkan aplikasi yang dibutuhkan meliputi tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan program dengan UML, membangun *system*, pengujian *system*, serta hasil dan kesimpulan. Objek penelitian yang digunakan ialah toko retail dan grosir Abang Putra Jaya. Hasil penelitian menyatakan bahwa sistem baru yang berbasis aplikasi jauh lebih efisien daripada sistem lama. Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan aplikasi penjualan berbasis Android yang dilengkapi fitur promosi dan *cashback*. Aplikasi ini mempermudah proses transaksi penjualan secara online dengan menyediakan sistem pencatatan transaksi yang otomatis dan terintegrasi. Sistem lama, seperti pencatatan transaksi penjualan dalam buku atau *spreadsheet*, sangat memakan waktu dan rentan pada kesalahan manusia, serta seringkali menghabiskan waktu yang panjang, terutama untuk mencari data atau laporan yang telah dicatat sebelumnya. Dalam hal efektivitas, sistem baru juga lebih baik daripada sistem lama. Sistem manual, yang bergantung pada pencatatan fisik atau menggunakan *spreadsheet*, rentan terhadap kesalahan manusia dalam penginputan data, yang dapat memengaruhi kualitas laporan dan keputusan yang dibuat. Sebaliknya, sistem baru melakukan pencatatan transaksi secara otomatis dan terintegrasi, yang mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan akurasi data.

Kata Kunci: Promosi, *cashback*, aplikasi penjualan berbasis android

ABSTRACT

Merging promotions and cashback, companies can create maximum marketing strategies to develop consumer spending experiences. In the context of Android -based sales applications, these two features can be integrated to share additional values and dominant competition in digital times. This study aims to increase the effectiveness of online marketing at CV Abang Putra Grosir through the design of sales applications equipped with Android -based promotions and cashbacks and provide solutions that make it easier for consumers to make purchase transactions at CV Abang Putra Grosir. This study uses the scrum method to develop the required applications including the stages of problem identification, data collection, program design with UML, building systems, system testing, and results and conclusions. The research object used is the Retail and Wholesale Shop Brother Putra Jaya. The results stated that the new application -based system is far more efficient than the old system. This research succeeded in designing and developing Android -based sales applications equipped with promotional and cashback features. This application facilitates the online sales transaction process by providing an automatic transaction recording system and integrated old systems, such as recording sales transactions in books or spreadsheets, very time consuming and vulnerable to human errors, and often spend a long time, especially to find data or reports previously recorded. In terms of effectiveness, the new system is also better than the old system. The manual system, which depends on physical recording or using spreadsheet, is vulnerable to human errors in data input, which can affect the quality of reports and decisions made. Conversely, the new system recording transactions automatically and integrated, which reduces error risk and increases data accuracy.

Keywords: *Promotion, cashback, android based sales application*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi 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. 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 Universitas Putera Batam;
3. Bapak Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan arahan serta masukan yang membangun dan sudah meluangkan waktu, ilmu serta kesabarannya dalam membimbing sehingga dapat membantu penulis menyelesaikan skripsi ini;
4. Ayah tercinta dan panutanku yaitu Bapak Mulyadi Tanjung, terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang hanya tamatan SMA yang tidak pernah bermimpi bisa duduk di bangku perkuliahan. Namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana;
5. Pintu surgaku ibunda tercinta yaitu Ibu Fitriyanti yang telah melahirkan, memberikan kasih sayang dan cinta kepada penulis, serta selalu menjadi tempat berpulang paling ternyaman bagi penulis. Terima kasih untuk doa yang beliau panjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana:

6. Kepada saudara laki laki penulis, adik tercinta yang bernama Fahrul Chaniago, terima kasih sudah mau direpotkan penulis, saudara yang saling menguatkan satu sama lain, penulis tidak akan ada sampai di titik ini jika bukan karena support dari saudara laki laki penulis;
7. Sahabat tercinta bernama Siti Aisyah Amran, yang tentu selalu mensupport disaat penulis merasa capek, jenuh, dan hilang semangat, Terima kasih atas kebaikan nya selama ini, terima kasih telah mendengarkan tanpa men *judge*, terima kasih atas segala penghiburan selama penulis mengerjakan skripsi ini. Semoga persahabatan sederhana, menyenangkan dan menyebarkan kita ini akan terus terjalin selama nya;
8. Teman teman perkuliahan, Ceni Kirani Valensyah, Try Mey Amabarita, Marcelio Hilson Hutapea, Ilham Rusydi, Khisal, Angelia Miranti terima kasih yang selalu memberikan semangat secara terus menerus di saat penulis berada di titik terendah nya;
9. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Vina Fariska, Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Vina. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Semoga Tuhan YME membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 18 Juli 2025



Vina Fariska

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Teori Dasar	11
2.1.1 Perancangan	11
2.1.2 Aplikasi.....	12
2.1.3 Aplikasi Penjualan.....	13
2.1.4 Promosi.....	13
2.1.5 Cashback.....	14
2.1.6 Sistem	14
2.1.7 Perancangan Aplikasi Penjualan Dilengkapi Promosi Dan Cashback Berbasis Android.....	22
2.1.8 Aplikasi Pemrograman yang Digunakan.....	24
2.1.9 Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	25
2.1.10 Metode Penelitian perancangan aplikasi penjualan dilengkapi promosi dan cashback berbasis android	26

2.1.11	Android.....	27
2.2	Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODE PENELITIAN		44
3.1	Desain Penelitian.....	44
3.1.1	Metode Scrum.....	44
3.2	Objek Penelitian	47
3.2.1	Visi	47
3.2.2	Misi.....	47
3.2.3	Struktur Organisasi.....	48
3.3	Analisa SWOT	49
3.4	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	50
3.5	Aliran Sistem yang Sedang Berjalan.....	52
3.6	Permasalahan Yang Dihadapi	55
3.7	Usulan Pemecahan Masalah	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1	Analisis Sistem.....	64
4.1.1	Aliran Sistem Informasi yang baru	64
4.1.2	Use Case Diagram.....	65
4.1.3	Sequence Diagram.....	66
4.1.4	Activity Diagram.....	70
4.1.5	Class Diagram	74
4.2	Desain Rinci.....	75
4.2.1	Rancangan Formulir	75
4.2.2	Layar Masukan.....	80
4.2.3	Rancangan Laporan.....	82
4.2.4	Rancangan File.....	84
4.2.5	Transaksi.....	85
4.3	Rencana Implementasi.....	89
4.3.1	Agenda Implementasi.....	89
4.3.2	Perkiraan Biaya Implementasi	91
4.4	Perbandingan Sistem	91

4.5	Analisis Produktifitas	92
4.5.1	Segi Efisiensi	92
4.5.2	Segi Efektifitas	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		95
5.1	Simpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN		102
5.1	LAMPIRAN 1. PENDUKUNG PENELITIAN	102
5.2	LAMPIRAN 2. DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	108
5.3	LAMPIRAN 3. SURAT KETERANGAN PENELITIAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aliran Sistem.....	16
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 2.4 <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 2.5 <i>Class Diagram</i>	22
Tabel 3.1 Keterangan Struktur Organisasi	48
Tabel 4.1 Jadwal Implementasi.....	89
Tabel 4.2 Perbandingan Sistem.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	44
Gambar 3.2 Metode <i>Scrum</i>	46
Gambar 3.3 Peta Lokasi Toko Abang Putra	47
Gambar 3.4 Struktur Organisasi.....	48
Gambar 3.5 Diagram Aliran Sistem.....	55
Gambar 3.6 Diagram Alur Masalah	59
Gambar 3.7 Diagram Alur Usulan Pemecahan Masalah.....	63
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	64
Gambar 4.2 <i>Use case diagram</i>	65
Gambar 4.3 <i>Sequence login reseller</i>	67
Gambar 4.4 <i>Sequence login admin</i>	67
Gambar 4.5 <i>Sequence input data barang</i>	68
Gambar 4.6 <i>Sequence search</i>	69
Gambar 4.7 <i>Sequence transaksi</i>	69
Gambar 4.8 <i>Activity login reseller</i>	70
Gambar 4.9 <i>Activity login admin</i>	71
Gambar 4.10 <i>Activity input data barang</i>	72
Gambar 4.11 <i>Activity Input promo</i>	73
Gambar 4.12 <i>Activity input data transaksi</i>	74
Gambar 4.13 <i>Class diagram</i>	75
Gambar 4.14 <i>Form Tambah Barang</i>	76
Gambar 4.15 <i>Form Tambah Promo</i>	77
Gambar 4.16 <i>Formulir Login</i>	78
Gambar 4.17 <i>Formulir Registrasi</i>	79
Gambar 4.18 <i>Formulir Pencarian Barang</i>	80
Gambar 4.19 <i>Dashboard User</i>	81
Gambar 4.20 <i>Dashboard Reseller</i>	82
Gambar 4.21 <i>Laporan Stok Barang</i>	83
Gambar 4.22 <i>Laporan Promo</i>	84