**IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA SISTEM ACAK PEMESANAN TIKET TEATER BERBASIS MOBILE**

**(STUDI KASUS TEATER JKT48)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Kelulusan Program Sarjana S1

Program Studi Teknik Informatika



**Oleh :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **:** | **Adi Saepul Anwar** |
| **NPM** | **:** | **43A87006200129** |

**UNIVERSITAS BANI SALEH**

**BEKASI**

**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk disidangkan pada Sidang Skripsi Program Sarjana (PROGRAM SARJANA), Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh skripsi dengan judul:

**IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA SISTEM ACAK PEMESANAN TIKET TEATER BERBASIS MOBILE**

**(STUDI KASUS TEATER JKT48)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Bekasi, Tanggal Bulan Tahun |
| Pembimbing Utama | Pembimbing Pendamping |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| (………………………………..) | (………………………………..) |
|  |  |
|  |  |
| Mengetahui: | |
| Ketua Program Studi Teknik Informatika | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| (………………………………..) | |

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Telah disidangkan dan dinyatakan Lulus Sidang Skripsi pada Program Sarjana (PROGRAM SARJANA), Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh pada tanggal bulan tahun skripsi dengan judul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI CLOTHING**

**SHOP DI BYOBY FASHION DENGAN**

**PENERAPAN METODE AGILE**

**BERBASIS ANDROID**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penguji | Tanda Tangan |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| NAMA |  |
| NISD……………………………………. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| NAMA |  |
| NISD……………………………………. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| NAMA |  |
| NISD……………………………………. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
|  |  |
| Mengetahui : | |
| Ketua Program Studi Teknik Informatika | |
|  | |
| (.............................................................................) | |

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Ariyansa Yusuf Saputra

NPM : 43A87006200224

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Clothing Shop Di Byoby Fashion Dengan Penerapan Metode Agile Berbasis Android

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari saya terbukti memberikan pernyataan yang tidak benar, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan saya.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Bekasi, tanggal bulan tahun |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  | (Penulis ) |

Ariyansa Yusuf Saputra, 43A87006200224

Rancang Bangun Aplikasi Clothing Shop Di Byoby Fashion Dengan Penerapan Metode Agile Berbasis Android; dibimbing oleh Nama Pembimbing Utama serta

gelar dan Nama Pembimbing Pendamping serta gelar.

133 + xvi hal /31 tabel/60 gambar/5 lapiran/14 pustaka (tahun akademik)

# ABSTRAK

# KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya kepada Penulis, sehingga tersusunlah Skripsi yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Clothing Shop Di Byoby Fashion Dengan Penerapan Metode Agile Berbasis Android**“.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang diajukan dalam rangka menempuh ujian akhir untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh.

Penulis sungguh sangat menyadari, bahwa penulisan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak terutama Ayahanda dan Ibunda serta yang lainnya. Maka, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Ibu Nama serta gelar Rektor, selaku Rektor Universitas Bani Saleh, yang telah memberikan kesempatan belajar bagi penulis untuk dapat menyelesaikan program Sarjana di kampus tercinta ini.
2. Bapak Nama serta gelar Dekan, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh, yang telah memberikan kesempatan belajar bagi penulis untuk dapat menyelesaikan program Sarjana di kampus tercinta ini.
3. Bapak/Ibu Nama serta gelar Ketua Prodi. sebagai Ka Prodi Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh, yang banyak membantu penulis dalam mengarahkan penulisan skripsi.
4. Bapak Nama serta gelar. sebagai Pembimbing utama Skripsi dan dosen yang dengan sabar dan tekun memberikan arahan perbaikan yang berarti bagi penulis.
5. Bapak Nama serta gelar., sebagai Pembimbing pendamping Skripsi dan dosen yang telah membagi ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membimbing materi skripi ini.
6. Rekan kuliah yang selalu memberikan motivasi, teman diskusi dalam hal penyelesaian skripsi dan banyak memberikan pencerahan.
7. Rekan-rekan se-angkatan yang telah saling memberikan bantuan dan dukungan moral agar dapat terselesainya skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan atas segala hal yang terkait dengan terselesaikannya skripsi.

Akhir kata, dengan keterbatasan yang ada pada penulis tentunya masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hanya Allah SWT yang memiliki segala kesempurnaan. Oleh sebab itu masukan berupa kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi khasanah pengetahuan Teknologi Informasi di Indonesia..

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI 2](#_Toc162707344)

[LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI 3](#_Toc162707345)

[LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI 4](#_Toc162707346)

[ABSTRAK 5](#_Toc162707347)

[KATA PENGANTAR 6](#_Toc162707348)

[DAFTAR ISI 8](#_Toc162707349)

[BAB I PENDAHULUAN 10](#_Toc162707350)

[1.1 Latar Belakang 10](#_Toc162707351)

[1.2 Identifikasi Masalah 11](#_Toc162707352)

[1.3 Tujuan Penelitian 12](#_Toc162707353)

[1.4 Manfaat Penelitian 12](#_Toc162707354)

[1.5 Sistematika Penulisan 12](#_Toc162707355)

[BAB II LANDASAN TEORI 14](#_Toc162707356)

[2.1 Landasan Teori 14](#_Toc162707357)

[2.1.1 Pengertian Aplikasi 14](#_Toc162707358)

[2.1.2 Pengertian E-Commerce 14](#_Toc162707359)

[2.1.3 Pengertian Android 14](#_Toc162707360)

[2.1.4 Pengertian Website 14](#_Toc162707361)

[2.1.5 Pengertian Flutter 14](#_Toc162707362)

[2.1.6 Pengertian RESTful API 14](#_Toc162707363)

[2.1.7 Pengertian PHP 14](#_Toc162707364)

[2.1.8 Pengertian Xampp 14](#_Toc162707365)

[2.1.9 Pengertian MySQL 14](#_Toc162707366)

[2.1.10 Pengertian Android Studio 14](#_Toc162707367)

[2.1.11 Pengertian Visual Studio Code 14](#_Toc162707368)

[2.1.12 Model Pengembangan Agile 14](#_Toc162707369)

[2.1.13 UML (Unified Modeling Language) 14](#_Toc162707370)

[2.1.14 Entity Relationship Diagram (ERD) 14](#_Toc162707371)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 15](#_Toc162707372)

[3.1 Test 15](#_Toc162707373)

[3.2 Test 15](#_Toc162707374)

[BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN 16](#_Toc162707375)

[4.1 test 16](#_Toc162707376)

[4.2 stes 16](#_Toc162707377)

[BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 17](#_Toc162707378)

[5.1 Test 17](#_Toc162707379)

[5.2 Test 17](#_Toc162707380)

[BAB VI PENUTUP 18](#_Toc162707381)

[DAFTAR PUSTAKA 19](#_Toc162707382)

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, industri fashion telah mengalami transformasi besar-besaran dalam cara produk dipasarkan dan dijual kepada konsumen. Salah satu aspek utama dari transformasi ini adalah pertumbuhan signifikan belanja online, di mana konsumen dapat dengan mudah membeli produk fashion melalui aplikasi mobile dan situs web e-commerce. Di tengah persaingan yang semakin ketat, toko-toko pakaian wanita seperti Byoby Fashion, yang berlokasi di Galaxy Pekayon Kota Bekasi, perlu menyesuaikan diri dengan tren belanja online untuk mempertahankan dan meningkatkan pangsa pasar mereka. Byoby telah berdiri dan menekuni bidang konveksi sejak 2021 dan terus konsisten menghadirkan produk-produk terbaik bagi pelanggan. Byoby selalu melakukan evaluasi dan perbaikan secara terus menerus untuk menjaga kualitas produk dan menjaga kepercayaan customer. Byoby mempunyai visi yaitu, Menjadi Perusahaan Konveksi yang dipercaya, berkualitas dan mampu bersaing dalam pasar Internasional. Serta bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Dan mempunyai misi, yaitu :

1. Mengutamakan Kualitas pada Setiap produk yang dihasilkan
2. Memberikan pelayanan terbaik dan solutif bagi konsumen
3. Menyerap dan mendidik tenaga kerja di lingkungan sekitar perusahaan
4. Menciptakan suasana kerja yang baik dan nyaman dalam perusahaan
5. Menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam produk kami

Byoby Fashion telah membangun reputasi sebagai destinasi fashion yang populer di Kota Bekasi, menawarkan berbagai macam pakaian wanita yang sesuai dengan tren terkini dan berkualitas tinggi. Namun, dengan semakin banyaknya konsumen yang beralih ke belanja online, penting bagi Byoby Fashion untuk memperluas kehadiran mereka ke platform digital dengan mengembangkan aplikasi mobile. Pengembangan aplikasi mobile untuk Byoby Fashion tidak hanya akan memungkinkan mereka untuk menjangkau lebih banyak konsumen, tetapi juga memberikan pengalaman belanja yang lebih nyaman dan praktis bagi pelanggan mereka. Melalui aplikasi mobile, pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi katalog produk, melihat ulasan dari pengguna lain, dan melakukan pembelian dengan cepat dan aman.

Namun, pengembangan aplikasi mobile adalah sebuah proyek yang kompleks dan memerlukan pendekatan yang terstruktur dan efisien dalam manajemen proyek. Metode Agile, dengan pendekatan pengembangan yang iteratif dan kolaboratif, telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan menerapkan metode Agile, tim pengembangan dapat lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan dan memastikan aplikasi yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dan kepuasan pengguna.

Dengan memperhatikan dinamika industri fashion, peran penting aplikasi mobile dalam strategi pemasaran dan penjualan, serta kebutuhan akan pendekatan pengembangan yang adaptif dan responsif, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi clothing shop untuk Byoby Fashion dengan penerapan metode Agile berbasis Android. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat besar bagi Byoby Fashion dalam memperluas pangsa pasar mereka dan meningkatkan pengalaman belanja bagi pelanggan mereka di Kota Bekasi.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa masalah yang diidentifikasi dalam pengembangan aplikasi clothing shop di Byoby Fashion dengan penerapan metode Agile berbasis Android adalah:

1. Keterbatasan aksesibilitas pasar di luar Kota Bekasi.
2. Keterbatasan interaksi dengan konsumen secara langsung dalam lingkungan belanja online.

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang telah peneliti tentukan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi mobile yang responsif dan intuitif untuk memfasilitasi pengalaman belanja yang menyenangkan bagi pelanggan Byoby Fashion.
2. Menerapkan praktik pengembangan Agile dalam proses pengembangan aplikasi, meningkatkan fleksibilitas dan responsifitas terhadap perubahan kebutuhan pasar.
3. Meningkatkan kehadiran digital Byoby Fashion dan meningkatkan penjualan melalui adopsi aplikasi mobile yang lebih luas.

## Manfaat Penelitian

Berdasarkan Tujuan Penelitian yang telah peneliti tentukan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kehadiran digital dan interaksi dengan konsumen, serta memperluas pasar.
2. Mempermudah berbelanja, meningkatkan volume penjualan, dan pertumbuhan bisnis.
3. Pengembangan aplikasi yang responsif dan mengurangi risiko proyek.

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| BAB I | Pendahuluan |
|  | Bab ini menjelaskan dasar-dasar dari penulisan laporan tugas akhir, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian. |
| BAB II | Landasan Teori |
|  | Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, yang terdiri dari Aplikasi Clothing Shop berbasis android. |
| BAB III | Metodologi Penelitian |
|  | Bab ini membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan perangkat lunak. |
| BAB IV | Analisa Dan Perancangan |
|  | Bab ini membahas tentang hasil analisa, deskripsi sistem, karakteristik pengguna, deskripsi umum kebutuhan, deskripsi perancangan rinci dan perancangan antar muka sistem. |
| BAB V | Implementasi Dan Pengujian |
|  | Bab ini membahas implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap Aplikasi Clothing Shop berbasis android. |
| BAB VI | Penutup |
|  | Bab ini berisi kesimpulan yang dihasikan dari pembahasan tentang Aplikasi Clothing Shop berbasis android dan beberapa saran sebagai hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan. |

# LANDASAN TEORI

## Landasan Teori

### Pengertian Aplikasi

### Pengertian E-Commerce

### Pengertian Android

### Pengertian Website

### Pengertian Flutter

### Pengertian RESTful API

### Pengertian PHP

### Pengertian Xampp

### Pengertian MySQL

### Pengertian Android Studio

### Pengertian Visual Studio Code

### Model Pengembangan Agile

### UML (Unified Modeling Language)

### Entity Relationship Diagram (ERD)

# METODOLOGI PENELITIAN

## Test

## Test

# ANALISA DAN PERANCANGAN

## test

## stes

# IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## Test

## Test

# PENUTUP

# DAFTAR PUSTAKA