

**PROGRAM BANTU BERBASIS WEB PENJUALAN DAN PEMBELIAN  
OBAT PADA APOTEK  
STUDI KASUS: APOTEK ARLENDRA FARMA BATANG JAWA  
TENGAH**

Skripsi



Oleh

**WAHYU ADI SYAHPUTRA**

**72120023**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2018

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Program Bantu Berbasis Web Penjualan dan Pembelian Obat Pada Apotek  
Studi Kasus: Apotik Arlendra Farma Batang Jawa Tengah**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 2 Juni 2018

  
  
WAHYU ADI SYAHPUTRA  
72120023

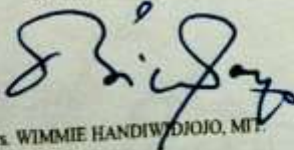
## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Program Bantu Berbasis Web Penjualan dan Pembelian  
Obat Pada Apotek  
Studi Kasus: Apotek Arlendra Farma Batang Jawa  
Tengah  
Nama Mahasiswa : WAHYU ADI SYAHPUTRA  
NIM : 72120023  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : SI4046  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2017/2018

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 3 Juli 2018

Dosen Pembimbing I

  
Drs. WIMMIE HANDIWOJOJO, MIT.

Dosen Pembimbing II

  
LUSSY ERNAWATI, S.Kom, M.Ace

# HALAMAN PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### PROGRAM BANTU BERBASIS WEB PENJUALAN DAN PEMBELIAN OBAT PADA APOTEK STUDI KASUS: APOTEK ARLENDRA FARMA BATANG JAWA TENGAH

Oleh: WAHYU ADI SYAHPUTRA / 72120023

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
27 Juni 2018

Yogyakarta, 3 Juli 2018  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. WIMMIE HANDIWIDJORO, MIT.
2. LUSSY ERNAWATI, S.Kom, M.Acc
3. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
4. KATON WJANA, S.Kom., M.T.



Dekan:

(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketun Program Studi

(Drs. JONG JEASIANG, M.Sc.)

**ABSTRAK**  
**PROGRAM BANTU BERBASIS WEB PENJUALAN DAN PEMBELIAN**  
**OBAT PADA APOTEK**  
**STUDI KASUS: APOTEK ARLENDRA FARMA BATANG JAWA**  
**TENGAH**

Apotek Arlendra Farma menjual berbagai macam obat yang dibeli dari pihak supplier, dalam proses pencatatan hasil transaksi penjualan maupun pembelian yang terjadi pada apotek masih dilakukan dengan cara manual atau konvensional, dengan cara ini seringkali mengakibatkan kehilangan data transaksi, sehingga data yang tersimpan menjadi tidak valid, yang menyebabkan pemilik apotek sulit untuk menganalisa dalam menentukan pembelian obat.

Untuk mengatasi hal itu, pihak apotek memerlukan suatu sistem yang mampu mencatat dan menyimpan hasil transaksi penjualan maupun pembelian obat, sehingga tidak lagi terjadi kehilangan data, sehingga data yang tersimpan menjadi valid dan mempermudah pemilik apotek untuk menganalisa dan menentukan pembelian obat yang dibutuhkan apotek. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap pelanggan.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah program bantu yang memberikan kemudahan bagi pemilik dalam melakukan pencatatan dan penyimpanan data transaksi penjualan dan pembelian obat, serta memudahkan pemilik apotek untuk memantau dan menentukan pembelian obat yang dibutuhkan oleh apotek secara efektif dan Efisien. Dan juga membantu dan mempermudah dalam membuat laporan-laporan yang terjadi pada Apotek Arlendra Farma.

**Kata Kunci:** Penjualan Obat, Pembelian Obat, Apotek

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala penyertaan yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul program bantu berbasis web penjualan dan pembelian obat pada apotek studi kasus: apotek arlendra farma batang jawa tengah. Penulisan Skripsi ini bertujuan sebagai pemenuhan satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Banyak pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dapat melewati setiap proses pembuatan Skripsi hingga terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dapat melewati setiap proses pembuatan Skripsi hingga terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugerahnya dan kasihnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
2. Kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan semangat dan motivasi hingga penulis menyelesaikan skripsi.
3. Kepada Bapak Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT. selaku dosen pembimbing I yang banyak membimbing dan memberikan masukan kepada penulis.
4. Kepada Ibu Lussy Ernawati, S.Kom, M.Acc. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis.
5. Teman-teman penulis yang selalu mendukung dalam doa.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis secara langsung atau tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidaklah sempurna, masih banyak kekurangan yang terjadi akibat keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang dapat membangun mengenai laporan

Skripsi ini. Dengan demikian, penulis dapat memberikan karya yang lebih baik dan berguna bagi pembaca di masa datang.

Yogyakarta, .....2018

Wahyu Adi Syahputra

©UKDWN

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Spesifikasi Sistem.....	2
1.5. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.6. Tahapan Penulisan.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Pengetian Sistem Informasi.....	6
2.2. Desain Web .....	6
2.2.1 Pengertian Website .....	6
2.2.2 Sistem Informasi Berbasis Web.....	7
2.2.3 Kriteria Website Yang Baik.....	7
2.2.4 Navigasi .....	10
2.3 Pengertian Apotek .....	11
2.4 Pengertian Obat .....	12
2.5 Penggolongan Kategori Obat .....	12
2.6 Proses Bisnis Apotek Arlendra Farma .....	14
2.6.1 Proses Pemesanan Pembelian Obat .....	14
2.6.2 Proses Penjualan Obat .....	14



2.6.3	Proses Pembuatan Laporan .....	14
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>15</b>
3.1.	Analisis Data .....	15
3.2.	Rancangan Sistem .....	15
3.2.1	Diagram Aliran Data pada Sistem .....	15
3.2.2	Diagram Konteks (Context Diagram).....	16
3.2.3	Data Flow Diagram Level 1.....	17
3.2.4	DFD Level 2: Proses Setup Data .....	18
3.2.5	DFD Level 2: Proses Setup Data Karyawan.....	18
3.2.6	DFD Level 2: Proses Setup Data obat .....	19
3.2.7	DFD Level 2: Proses Penjualan .....	19
3.2.8	DFD Level 2: Proses Pembelian.....	20
3.2.9	DFD Level 2: Proses Pelaporan.....	21
3.3	Model Data Logika (MDL) .....	22
3.3.1	MDL 1: Identifikasi Entitas Utama .....	22
3.3.2	MDL 2: Hubungan Antar Entitas.....	23
3.3.3	MDL 3: Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif.....	24
3.3.4	MDL 4: Menentukan Kunci Tamu .....	24
3.3.5	MDL 5: Menentukan Aturan Bisnis .....	25
3.3.6	MDL 6: Penambahan Atribut Bukan Kunci .....	26
3.3.7	MDL 7: Validasi Aturan Normalisasi.....	27
3.3.8	MDL 8: Menentukan Domain.....	28
3.3.9	MDL 9: Menentukan Operasi Pemicu .....	32
3.4.	Rancangan Proses.....	32
3.4.1.	<i>Flowchart</i> Proses Hak Akses Admin dan Karyawan.....	32
3.4.2.	<i>Flowchart</i> Program .....	33
3.4.3.	<i>Flowchart</i> Hak Akses Admin .....	33
3.4.4.	<i>Flowchart</i> Hak Akses Karyawan.....	33
3.4.5.	<i>Flowchart</i> Setup Karyawan .....	34
3.4.6.	<i>Flowchart</i> Setup Obat .....	34
3.4.7.	<i>Flowchart</i> Setup Supplier .....	35
3.4.8.	<i>Flowchart</i> Proses Penjualan obat .....	35
3.4.9.	<i>Flowchart</i> Pembelian Obat .....	36

3.4.10.	Flowchart Proses Laporan.....	37
3.5.	Rancangan Masukkan.....	37
3.5.1.	Rancangan Halaman <i>Form Login</i> .....	37
3.5.2.	Rancangan Desain Halaman Utama Program Bantu .....	39
3.5.3.	Rancangan Desain Halaman Input Data Obat .....	41
3.5.4.	Rancangan Desain Halaman Edit Data Obat .....	42
3.5.5.	Rancangan Desain Halaman Karyawan.....	43
3.5.6.	Rancangan Desain Halaman Input Karyawan .....	44
3.5.7.	Rancangan Desain Halaman Edit Data Karyawan .....	45
3.5.8.	Rancangan Desain Halaman Supplier.....	46
3.5.9.	Rancangan Desain Halaman Input Supplier .....	47
3.5.10.	Rancangan Desain Halaman Edit Data Supplier.....	47
3.5.11.	Rancangan Desain Halaman Penjualan Obat.....	48
3.5.12.	Rancangan Desain Halaman Input Penjualan Obat .....	49
3.5.13.	Rancangan Desain Nota Penjualan .....	50
3.5.14.	Rancangan Desain Halaman Pembelian Obat.....	51
3.5.15.	Rancangan Desain Halaman Input Pembelian Obat .....	52
3.5.16.	Rancangan Desain Halaman Edit Data Pembelian Obat.....	53
3.5.17.	Rancangan Desain Halaman Laporan Penjualan Obat.....	54
3.5.18.	Rancangan Desain Halaman Laporan Pembelian Obat .....	55
3.5.19.	Rancangan Desain Halaman Laporan Obat .....	56
3.5.20.	Rancangan Desain Halaman Laporan Obat Terjual.....	57
3.5.21.	Rancangan Desain Halaman Grafik Data Penjualan.....	57
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PROGRAM BANTU .....</b>		<b>59</b>
4.1.	Implementasi Program bantu.....	59
4.1.1	Koneksi Program bantu Kedalam Data Base.....	59
4.1.2	Proses Login .....	60
4.1.3	Halaman Home Program bantu.....	62
4.1.4	Tampilan Antarmuka Menambahkan Data Ke <i>Database</i> .....	63
4.1.5	Menampilkan Data Dari <i>Database</i> .....	65
4.1.6	Menampilkan Obat Yang Akan Kadaluarsa .....	67
4.1.7	Menampilkan Error Handling .....	68
4.1.8	Menghitung Total Bayar .....	70

4.1.9 Menampilkan Pesan Stok Minimum.....	71
4.1.10 Proses Menampilkan Grafik .....	72
4.1.11 Simpan Laporan Kedalam Excel .....	74
4.2. Analisis Program bantu .....	76
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA .....	79
LAMPIRAN .....	80

©UKDWN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Obat Bebas .....	13
Gambar 2. 2 Logo Obat Bebas Terbatas .....	13
Gambar 2. 3 Logo Obat Keras dan Psikotropika .....	13
Gambar 2. 4 Logo Obat Narkotika.....	14
Gambar 3. 1 Context Diagram .....	17
Gambar 3. 2 DFD level 1 .....	18
Gambar 3. 3 DFD level 2 setup data karyawan .....	19
Gambar 3. 4 DFD level 2 setup data obat .....	19
Gambar 3. 5 DFD level 2 Proses penjualan obat .....	20
Gambar 3. 6 DFD level 2 proses pembelian .....	21
Gambar 3. 7 DFD level 2 proses laporan .....	22
Gambar 3. 8 MDL 1 Identifikasi Entitas Utama .....	23
Gambar 3. 9 MDL 2 Hubungan Antar Entitas .....	23
Gambar 3. 10 MDL 3 Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif .....	24
Gambar 3. 11 MDL 4 Menentukan Kunci Tamu .....	25
Gambar 3. 12 Menambahkan Atribut Bukan Kunci .....	27
Gambar 3. 13 Flowchart Program .....	33
Gambar 3. 14 Flowchart Admin .....	33
Gambar 3. 15 Flowchart Karyawan .....	34
Gambar 3. 16 Flowchart Setup Karyawan .....	34
Gambar 3. 17 Flowchart Setup Karyawan .....	35
Gambar 3. 18 Flowchart Setup Supplier .....	35
Gambar 3. 19 Flowchart Proses Penjualan obat .....	36
Gambar 3. 20 Flowchart Proses Pembelian obat .....	37
Gambar 3. 21 Flowchart Laporan .....	37
Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Login .....	38
Gambar 3. 23 Rancangan peringatan username dan password anda masukan salah .....	38
Gambar 3. 24 peringatan username dan password tidak boleh kosong .....	39

Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan menu utama .....	39
Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan halaman utama dan obat.....	41
Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Halaman Input Obat .....	42
Gambar 3. 28 Rancangan Tampilan Halaman Edit Data Obat .....	43
Gambar 3. 29 Rancangan Tampilan Daftar Karyawan .....	44
Gambar 3. 30 Rancangan Tampilan Halaman Input karyawan .....	45
Gambar 3. 31 Rancangan Tampilan Edit Data Karyawan .....	46
Gambar 3. 32 Rancangan Tampilan Halaman Supplier.....	46
Gambar 3. 33 Rancangan Tampilan Input Supplier.....	47
Gambar 3. 34 Rancangan Tampilan Edit Supplier.....	48
Gambar 3. 35 Rancangan Tampilan Daftar Data Penjualan .....	49
Gambar 3. 36 Rancangan Tampilan Input Data Penjualan.....	50
Gambar 3. 37 Rancangan Tampilan Nota Penjualan .....	51
Gambar 3. 38 Rancangan Tampilan Data Pembelian obat .....	52
Gambar 3. 39 Rancangan Tampilan Input Data Pembelian obat.....	53
Gambar 3. 40 Rancangan Tampilan Edit Data Pembelian obat.....	54
Gambar 3. 41 Rancangan Tampilan Laporan Penjualan.....	55
Gambar 3. 42 Rancangan Tampilan Laporan Pembelian.....	56
Gambar 3. 43 Rancangan Tampilan Laporan Obat.....	57
Gambar 3. 44 Rancangan Tampilan Laporan Pembelian.....	57
Gambar 3. 45 Rancangan Tampilan Grafik penjualan.....	58
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Login .....	60
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Utama .....	63
Gambar 4. 3 Contoh Input Pembelian Obat .....	63
Gambar 4. 4 Contoh Halaman Tampil Data Obat.....	66
Gambar 4. 5 Tampil Data Obat Yang Akan Expired .....	67
Gambar 4. 6 Tampil Error Handling .....	69
Gambar 4. 7 Menghitung Total Bayar .....	70
Gambar 4. 8 Tampilan Pesan Stok Minimum.....	71
Gambar 4. 9 Tampilan Grafik Penjualan .....	72
Gambar 4. 10 Tampilan Simpan Laporan .....	74
Gambar 4. 11 Proses Download Laporan .....	75

Gambar 4. 12 Tampilan Laporan Dlama Bentuk Excel..... 75

©UKDW

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 MDL 5 Aturan Bisnis.....	26
Tabel 3. 2 Kamus Data Tabel Karyawan .....	28
Tabel 3. 3 Kamus Data Tabel Penjualan .....	29
Tabel 3. 4 Kamus Data Dtl_penjualan .....	29
Tabel 3. 5 Kamus Data Tabel obat.....	29
Tabel 3. 6 Kamus Data Tabel stok_masuk.....	30
Tabel 3. 7 Kamus Data Tabel bentuk_obat.....	31
Tabel 3. 8 Kamus Data Tabel Jenis_obat.....	31
Tabel 3. 9 Kamus Data Tabel golongan_obat.....	31
Tabel 3. 10 Kamus Data Tabel supplier.....	31

©UKDW



## ABSTRAK

Menonton film sudah menjadi kebiasaan masyarakat untuk dijadikan hiburan, namun dalam pemilihannya menjadi masalah karena film yang ditonton tidak sesuai dengan keinginan. Masyarakat membutuhkan rekomendasi dalam memilih film yang sesuai dengan minat atau kepribadian masing - masing. Untuk itu, diciptakan aplikasi yang dapat merekomendasikan film berdasarkan tipe kepribadian. Aplikasi diwujudkan dalam bentuk *mobile*, sehingga mempermudah masyarakat untuk mengaksesnya setiap saat.

Penggunaan tipe kepribadian pada aplikasi didasarkan tes kepribadian versi MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*). Tes tipe kepribadian MBTI akan menghasilkan empat huruf yang setiap hurufnya mewakili dimensi kecenderungan sifat manusia. Dimensi tersebut antara lain dimensi perhatian, memahami informasi, mengambil kesimpulan dan keputusan, pola hidup. Keempat dimensi tersebut mendeskripsikan pola kepribadian manusia sebagai pengguna aplikasi. Hasil tes tipe kepribadian diolah oleh aplikasi untuk memberikan rekomendasi film yang sesuai dengan tipe kepribadian pengguna. Film yang ditampilkan didapat dari *public API TMDb (The Movie Database)*. Aplikasi hanya dibuat pada *platform* Android dengan minimal sistem operasi Lollipop 5.0.

Sehingga apabila pengguna ingin mendapatkan rekomendasi film yang sesuai dengan tipe kepribadiannya, pengguna cukup mengisi tes kepribadian yang sudah disediakan oleh aplikasi, maka aplikasi akan menampilkan hasil rekomendasi film berdasarkan tipe kepribadian pengguna.

**Kata kunci:** MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*), Android

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menonton film sudah menjadi kebiasaan masyarakat untuk dijadikan hiburan. Terkadang dalam memilih film yang akan ditonton masih menjadi masalah. Masyarakat bimbang memilih film yang cocok dengan apa yang mereka sukai. Banyak masyarakat yang kecewa ketika sudah membeli tiket lalu menonton, dan isi film yang dipilih tidak sesuai harapan dengan apa yang disukai. Hal ini terjadi karena masyarakat yang ingin menonton film tidak mengetahui *genre* film, sehingga apa yang disukai belum tentu cocok dengan kriteria film yang dipilih.

Untuk itu perlunya dibuat aplikasi untuk memberi rekomendasi film yang sesuai dengan kriteria yang disukai pengguna. Aplikasi akan dibuat berbasis *mobile* agar lebih mudah mengaksesnya dibandingkan dengan web maupun desktop. Aplikasi juga memiliki fitur kuisisioner singkat mengenai hal – hal yang disukai pengguna. Kemudian hasil dari kuisisioner akan dicocokkan dengan kategori film yang tersedia, lalu menampilkan hasil rekomendasi filmnya. Dengan adanya aplikasi rekomendasi ini pengguna tidak akan kecewa saat menonton film di bioskop karena film yang akan dipilih sesuai dengan hal yang disukai pengguna.

### 1.2 Rumusan Masalah

- a. Apakah aplikasi berbasis *mobile* dapat memberi rekomendasi film sesuai dengan tipe kepribadian?
- b. Model tes kepribadian apa yang cocok untuk memberi rekomendasi film?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi berbasis *mobile* dengan *platform* Android.
2. Rekomendasi didasarkan pada hasil tes kepribadian MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*)
3. Data film diambil dari *public* API TMDb

## 1.4 Spesifikasi Sistem

### 1. Spesifikasi *Software*

- a. Sistem operasi Windows 8,10
- b. XAMPP versi 7.1.1
- c. Atom versi 1.14.2
- d. Android Studio
- e. Browser Chrome

### 2. Spesifikasi *Hardware*

- a. Intel core I7 2,3Ghz
- b. RAM 2GB
- c. VGA NVIDIA GTX970 4GB
- d. Harddisk 500GB
- e. Monitor Samsung 22''
- f. Mouse dan Keyboard
- g. HP Android

### 3. Spesifikasi Aplikasi

- a. Aplikasi mampu menyajikan film terbaru yang tayang di bioskop
- b. Aplikasi mampu menyajikan kuisisioner untuk mendapatkan hasil tipe kepribadian pengguna
- c. Aplikasi mampu menyajikan rekomendasi film sesuai tipe kepribadian pengguna

### 4. Spesifikasi Kecerdasan Pembangun

- a. Mampu menggunakan bahasa pemrograman Java
- b. Mampu menggunakan *tools* Android Studio
- c. Memahami bagaimana cara kerja API

### 5. Spesifikasi Kecerdasan Pengguna Aplikasi

- a. Mampu menggunakan *smartphone* berbasis Android dan mengakses internet

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Membangun aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan rekomendasi film pada pengguna.
2. Membantu pengguna dalam memilih film yang sesuai dengan kriteria kepribadian pengguna.

## 1.6 Metodologi Penelitian

1. Pengumpulan data  
Data film diambil dari public API TMDb. Sehingga saat membutuhkan data hanya kirim *request* GET untuk mengambil data.
2. Rancangan Sistem  
Merancang aplikasi yang akan dibangun dengan tampilan yang mudah dimengerti masyarakat.
3. Implementasi Sistem  
Membangun aplikasi dengan fitur sebagai berikut:
  - a. Mampu menampilkan film terbaru dan deskripsi singkat film berdasarkan API TMDb
  - b. Menyediakan soal dan menampilkan hasil tes kepribadian
  - c. Memberikan rekomendasi film berdasarkan tipe kepribadian
4. Penyelesaian Laporan  
Membuat kesimpulan, saran, kelemahan, dan kelebihan dari aplikasi yang dibangun.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab 1 menjelaskan tentang latar belakang pembuatan aplikasi ini. Adanya masalah yang terjadi dimasyarakat ketika ingin menonton film. Beberapa masyarakat bimbang dalam memilih *film* yang ingin ditonton, yang dikhawatirkan menonton *film* yang bukan sesuai dengan kriteria mereka. Untuk itu aplikasi ini akan dibangun agar mengurangi tingkat kekhawatiran masyarakat saat ingin menonton *film*. Aplikasi dibangun berbasis *mobile* agar aplikasi mudah digunakan saat dimanapun pengguna *smartphone* berada. Dalam membangun aplikasi ini menggunakan *API* dari *The Movie Database* yang menyediakan berbagai macam

*genre film*. Pada bab 2 menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan untuk membantu penyusunan aplikasi. Semua metode dan teori yang digunakan akan tertulis dalam landasan teori.

Pada bab 3 berisi tentang bagaimana alir kerja aplikasi yang dibangun. Dijelaskan bagaimana pengguna dapat mengisi masukan kuisisioner yang nantinya sistem akan mengolah dan menampilkan rekomendasi film berdasarkan tipe kepribadian pengguna. Pada bab 3 juga menampilkan rancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat. Untuk bab 4 berisi penerapan rancangan dari bab sebelumnya yang sudah dibuat. Untuk bab 5 berisi tentang kesimpulan dari aplikasi yang sudah dibuat, kemudian menjelaskan kelemahan dan kelebihan aplikasi.

©UKDW

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dengan merekomendasikan film sesuai tipe kepribadian berbasis *mobile* ini, maka dapat disimpulkan:

1. Aplikasi yang dihasilkan mampu memberi rekomendasi film sesuai dengan tipe kepribadian pengguna.
2. Rekomendasi film disajikan dengan menginterpretasikan hasil tes kepribadian pengguna berdasarkan perhitungan MBTI (*Myers-Biggs Type Indicator*) sehingga dihasilkan tipe kepribadian berupa empat huruf seperti INTJ, ESTP, ISFP, dll.

#### 5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan dikemudian hari antara lain:

1. Dalam menampilkan film tidak hanya dapat *sorting* berdasarkan film terbaru, mungkin bisa *disorting* berdasarkan *rating*, negara, dll.
2. Ditambahkan fitur login, dimana ketika pengguna login dan sudah pernah melakukan tes kepribadian, hasil tes kepribadian akan disimpan guna untuk menampilkan rekomendasi apabila ada film baru.
3. Aplikasi bisa terkoneksi dengan bioskop, sehingga saat pengguna ingin menonton film, pengguna melihat rekomendasi film sekaligus melihat jadwal tayang bioskop.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mobile apps*. (2012, September 7). Retrieved from Kampusku Kampus IT:  
<http://blog.akakom.ac.id/faridayonarisa/2012/09/07/mobile-apps/>
- Maulanski. (2017, April 27). *Tipe Kepribadian MBTI*. Retrieved from Psikolog Hore: <https://psikologihore.com/tipe-kepribadian-mbti-paling-langka/>
- Deeann. (2016, November 10). *Menebak Kepribadian dari 8 Genre Film Kesukaan*. Retrieved from Rosediana Diary:  
<http://www.rosediana.net/2016/11/menebak-kepribadian-dari-8-genre-film-kesukaan/4/>
- Menebak Kepribadian Berdasarkan Film Favorit*. (2015, Juni 10). Retrieved from Vemale: <https://www.vemale.com/woman-extra/82420-menebak-kepribadian-berdasarkan-film-favorit.html>
- Muhamad, G. (2016, October 31). *Pengertian API (Application Programming Interface)*. Retrieved from Era Belajar:  
<http://developer.erabelajar.com/api-application-programming-interface/>
- Lee, S. &. (2004). *Apa itu mobile application?* Retrieved from Cloud Indonesia:  
<http://cloudindonesia.com/apa-itu-mobile-application/>
- Shabrina, R. (2017, Agustus 18). *Pengertian Android Beserta Kelebihan dan Kekurangannya*. Retrieved from NESABA MEDIA:  
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/>
- Wijaya, G. (2016, December 7). *Kepribadian Seseorang Berdasarkan Genre Film Favoritnya*. (E. Widharta, Editor) Retrieved from BERNAS.id:  
<https://www.bernas.id/27555-kepribadian-seseorang-berdasarkan-genre-film-favoritnya-.html>
- Kallias, A. (2012, February). *Individual Differences and the Psychology of Film Preferences*.
- Cooksey, B. (2017). *An Introduction to APIs*. Retrieved from Zapier:  
<https://zapier.com/learn/apis/chapter-2-protocols/>
- Wandrial, S. (2014, Mei 1). *Tipe Kepribadian Pada Mahasiswa Kelas Manajemen Universitas Bina Nusantara Dengan Menggunakan MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR (MBTI)*.
- Mely Amaliyah, F. N. (2013, Oktober). *Aplikasi Tes Kepribadian untuk Penempatan Karyawan Menggunakan Metode MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) Berbasis Web (Studi Kasus : PT. Winata Putra Mandiri)*. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*.

Farida Agus Setiawati, A. T. (2015, September 2). Implementasi MBTI Untuk Pengembangan Karir Mahasiswa: Studi Perbedaan Tipe Kepribadian Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*.

©UKDW