



**RANCANG BANGUN APLIKASI SEMBAKOKU PENJUALAN
TOKO SEMBAKO BERBASIS ANDROID**



PROYEK AKHIR

Program Studi

DIII SISTEM INFORMASI

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Bagas Swandana Akbar

18390100013

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI SEMBAKOKU PENJUALAN
TOKO SEMBAKO BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Madya Komputer**



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Bagas Swandana Akbar
NIM : 18390100013
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Proyek Akhir

RANCANG BANGUN APLIKASI SEMBAKOKU PENJUALAN TOKO SEMBAKO BERBASIS ANDROID

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Bagas Swandana Akbar

NIM : 18390100013

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN: 0714077401

Pembahas:

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN: 0723037707

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.12
19:54:08 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.13
08:00:57 +07'00'

Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.13
08:01:36 +07'00'
Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN: 0723037707

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi
Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Bagas Swandana Akbar
NIM : 18390100013
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Proyek Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI SEMBAKOKU
PENJUALAN TOKO SEMBAKO BERBASIS
ANDROID**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 Juli 2021

Yang menyatakan




Bagas Swandana Akbar
NIM. 18390100013



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

UNIVERSITAS

*Dengan ini, penulis persembahkan sebuah hasil karya kecil ini kepada
Orang Tua.*

Dinamika

ABSTRAK

Sembilan Bahan Pokok atau sering disingkat Sembako adalah sembilan jenis kebutuhan pokok masyarakat yang meliputi Beras, Sagu, Jagung, Gula Pasir, Sayur-sayuran, Buah-buahan, Daging Sapi, Ayam, Ikan, Minyak Goreng dan Margarin. Sembako sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, usaha sembako merupakan usaha yang tentu saja terus berjalan (selama manusia perlu makan). Untuk membeli kebutuhan pokok masyarakat terkadang diharuskan membeli ke toko-toko yang menjual sembako. Masyarakat terkadang juga kesulitan untuk membeli sembako dikarenakan berbagai hal antara lain : lokasi toko sembako jauh dari rumah, antri yang cukup panjang karena banyak pengunjung toko, dan pandemi covid-19 membuat masyarakat takut untuk keluar rumah. Berbagai permasalahan tersebut diharapkan dapat diselesaikan dengan membuat suatu platform aplikasi android yang menjual banyak produk sembako, dengan melibatkan banyaknya masyarakat sebagai subjek utama yang memiliki permasalahan sama.

Kata Kunci : *Sistem Penjualan Sembako Berbasis Android, Aplikasi Sembakoku.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan rahmat, bimbingan, serta anugerah-Nya penulis dapat melaksanakan Proyek Akhir. Serta dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Penjualan Toko Sembako Berbasis Android.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Orang Tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa, serta bimbingan kepada penulis.
2. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama proses pengerjaan laporan proyek akhir ini.
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan arahan selama proses pembuatan proyek akhir ini
4. Kepada Ade Nova Pratama Putra, Handito Henggartyasto, Dendy Setiawan, M Rafi Putra Feria dan seluruh mahasiswa Sistem Informasi yang selalu siap memberikan bantuan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik penyajian, untuk itu segala kritik dan saran membangun, sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

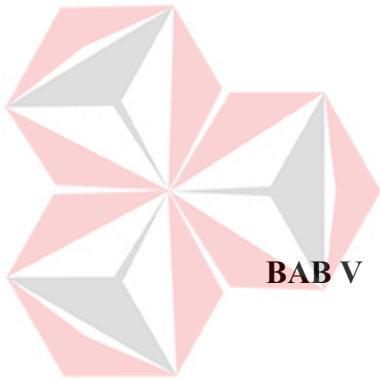
Surabaya, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Sistematika Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Sembako	4
2.3 Jual Beli	4
2.4 Sistem	5
2.5 Desain <i>Database</i>	5
2.6 SQL.....	6
BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM	7

3.1	Analisis Sistem	7
3.2	Desain Sistem	7
3.2.1	<i>System Flow</i>	7
3.2.2	<i>Data Flow Diagram</i>	10
3.2.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	17
3.2.4	Struktur Tabel	19
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Penjelasan Pemakaian	28
4.2	Cara Setup Program	28
4.3	Penjelasan Pemakaian Program	28
4.4	Pengujian	44
4.4.1	Pengujian Admin Toko (Admin)	44
4.4.2	Pengujian <i>User</i> Pelanggan (<i>User</i>)	45
BAB V	PENUTUP	44
4.1	Kesimpulan	44
4.2	Saran	44
	DAFTAR PUSTAKA	45
	LAMPIRAN	46



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>System Flow</i> Transaksi Pemesanan	8
Gambar 3.2 <i>System Flow</i> Pengiriman	9
Gambar 3.3 <i>Context Diagram</i> Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku	10
Gambar 3.4 Diagram Berjenjang Aplikasi Toko Sembako	11
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	12
Gambar 3. 6 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> Proses 1	13
Gambar 3.7 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> Proses 2	14
Gambar 3.8 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> Proses 3	15
Gambar 3.9 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> Proses 4	16
Gambar 3.10 <i>Conceptual Data Model</i>	17
Gambar 3.11 <i>Physical Data Model</i>	18
Gambar 3.12 Desain Tampilan <i>Home</i>	22
Gambar 3.13 Desain Tampilan Cek Toko	23
Gambar 3.14 Desain Tampilan Menu	24
Gambar 3.15 Desain Tampilan Detail Menu	25
Gambar 3.16 Desain Tampilan Keranjang	26
Gambar 3.17 Desain Tampilan Pembayaran	27
Gambar 3.18 Desain Data Pembeli	28
Gambar 3.19 Desain Tampilan Nota Pesanan	29
Gambar 4.1 Halaman Utama Pelanggan	29
Gambar 4.2 Halaman <i>Menu</i>	30
Gambar 4.3 Halaman Detail Menu	31
Gambar 4.4 Halaman Keranjang	32
Gambar 4.5 Halaman Data Pembeli	33
Gambar 4.6 Halaman Pembayaran	34
Gambar 4.7 Halaman Nota Pesanan	35
Gambar 4.8 Halaman Informasi Toko	36
Gambar 4.9 Halaman <i>Login Admin</i>	37

Gambar 4.10 Halaman Transaksi Belum di Proses.....	38
Gambar 4.11 Halaman Transaksi Detail	39
Gambar 4.12 Halaman Transaksi Sudah di Proses	40
Gambar 4.13 Halaman <i>Brand</i>	41
Gambar 4.14 Halaman Kategori	42
Gambar 4.15 Halaman Produk.....	43



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Master Produk.....	19
Tabel 3.2 Tabel Master Admin	19
Tabel 3.3 Tabel Master Transaksi <i>Header</i>	20
Tabel 3.4 Tabel Master Produk Barang Keluar	20
Tabel 3.5 Tabel Master Jasa Pengiriman	21
Tabel 3.6 Tabel Master Bank	21



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	46
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	47
Lampiran 3. Laporan Barang	48
Lampiran 4. Laporan Keranjang	49
Lampiran 5. Laporan Nota	50
Lampiran 6. Listing Laporan Barang.....	51
Lampiran 7. Listing Laporan Keranjang.....	56
Lampiran 8. Listing Laporan Nota Pesanan.....	59
Lampiran 9. Hasil Turnitin.....	62



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sembako merupakan sembilan jenis kebutuhan pangan masyarakat yang meliputi Sagu, Jagung, Beras, Minyak Goreng, Buah-buahan, Sayur-sayuran, Daging Sapi, Ikan, Ayam, Gula Pasir dan Mentega. Sembako sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Biasanya masyarakat membeli sembako di pasar atau toko sembako terdekat, Tetapi semenjak adanya COVID-19 membuat masyarakat ragu-ragu membeli sembako di luar rumah.

Wabah *virus* COVID-19 saat ini masih ditakuti oleh masyarakat di Indonesia. Banyak keluarga yang enggan untuk keluar rumah karena takut terjangkit COVID-19. Bahkan untuk membeli kebutuhan pokok diluar rumah masih ragu-ragu. Oleh sebab itu masyarakat perlu memiliki suatu aplikasi untuk membeli kebutuhan pokok secara online.

Sembakoku hadir sebagai aplikasi toko sembako yang dibuat untuk masyarakat agar tidak perlu lagi membeli kebutuhan pokok di luar rumah. Dengan demikian masyarakat tidak perlu khawatir jika kehabisan kebutuhan pokok. Dengan memesan lewat aplikasi sembakoku masyarakat bisa langsung memilih bahan pokok apa saja yang akan dibeli. Setelah memesan dan membayar kurir langsung menuju ke lokasi pemesan dan memberikan bahan pokok yang dipesan tadi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Sembakoku Penjualan Toko Sembako Berbasis Android.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka kendala masalah perancangan dan pembangunan Aplikasi Sembakoku berbasis Android dapat diringkas sebagai berikut:

- a. Data simulasi diambil dari *internet*.
- b. Aplikasi *mobile* ini dapat melakukan transaksi jual dan beli Sembilan bahan pokok.
- c. Pengguna pada aplikasi ini adalah administrator, masyarakat umum, dan penjual.
- d. Aplikasi Sembakoku dirancang berbasis *mobile*.
- e. Aplikasi ini hanya memiliki 1 (satu) ekspedisi pengiriman.

1.4 Tujuan

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat tidak perlu takut lagi untuk membeli bahan pokok sehari-hari karena bisa membeli di Aplikasi Sembakoku.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Penjualan Toko Sembako Berbasis Android adalah:

- a. Bagi pihak toko, sebagai berikut:
 1. Memudahkan untuk mempromosikan barang yang dijual
 2. Mempermudah melakukan pengelolaan penyimpanan data
 3. Mempermudah memantau perkembangan penjualan sembako
- b. Bagi pelanggan, sebagai berikut:
 1. Mempermudah melakukan pemesanan sembako
 2. Tidak perlu menghabiskan tenaga untuk melakukan pemesanan

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Penjualan Toko Sembako Berbasis *Android* sebagai berikut:

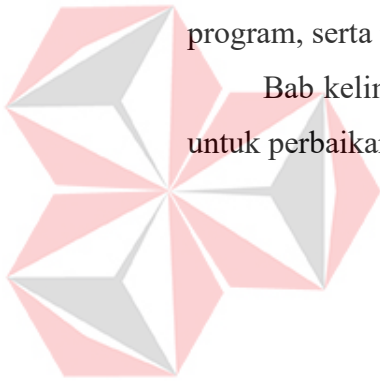
Bab pertama membahas tentang latar belakang masalah, ungkapan masalah, batasan masalah dalam sistem, tujuan merumuskan sistem, dan manfaat yang diperoleh dari sistem.

Bab kedua membahas tentang penelitian terdahulu, sembako, jual beli, sistem, database, dan SQL.

Bab ketiga membahas tentang *System Flow*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Context Diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), Struktur Tabel, dan Desain IPO atau *Input/Output*.

Bab keempat membahas sistem pendukung pengoperasian aplikasi sembakoku, termasuk perangkat keras atau perangkat lunak, cara menyiapkan program, serta menjelaskan penggunaan dan pengujian program.

Bab kelima membahas tentang kesimpulan dan saran yang dapat diterapkan untuk perbaikan sistem selanjutnya.



BAB II

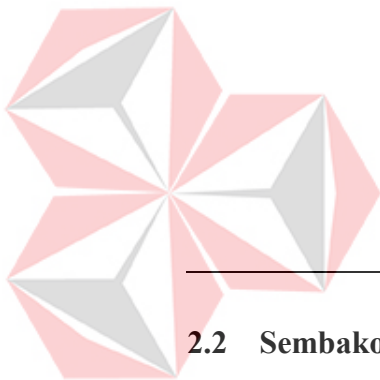
LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	PENGARANG	JUDUL	KESIMPULAN
1.	RISDIYANA RAGIL PUTRI	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SWALAYAN KOPERASI SETIA BHAKTI WANITA SURABAYA	Sistem dapat menghasilkan keluaran berupa laporan arus barang, laporan perbandingan penjualan barang, laporan kontribusi anggota swalayan, dan laporan hasil penjualan supermarket. Laporan yang dihasilkan juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kegiatan penjualan supermarket. Laporan Perbandingan Perputaran Kargo digunakan oleh bagian pembelian untuk mengevaluasi pembelian barang.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.2 Sembako

Istilah sembako pertama kali dipopulerkan setelah krisis mata uang sekitar tahun 1998. Sembako dianggap sebagai bahan dasar yang memenuhi kebutuhan pangan masyarakat. Sembako merupakan komponen yang wajib ada karena sembako merupakan kebutuhan pokok sehari-hari manusia.

Dalam Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan sembako diatur dalam No.115/MPP/Kep/2/1998 tanggal 27 Februari 1998. Paket sembako sekarang biasanya dibagikan sebelum Idul Fitri atau Idul Fitri, dan sembako biasanya dibagikan kepada masyarakat menengah ke bawah. (Vermila, 2016)

2.3 Jual Beli

Dari sudut pandang *linguistik*, jual beli didefinisikan oleh pertukaran komoditas, yaitu pertukaran komoditas lain, mata uang serupa atau komoditas untuk mata uang. Namun, objek pertukaran dalam penjualan itu terbatas pada

objek, karena sewa dan perkawinan untuk fasilitas dan kenikmatan adalah masalah lain.

Pada intinya jual beli merupakan perjanjian untuk tukar menukar barang yang sebelumnya telah disetujui oleh pihak penjual ataupun pembeli. (Wati Susiawati, 2017)

2.4 Sistem

Menurut Sutabri (2012:3) bahwa “Sistem merupakan kumpulan dari suatu unsur, variabel, atau komponen yang terorganisasi, saling berhubungan satu sama lain agar mencapai sesuatu yang diharapkan”.

Pengertian sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan secara bersamaan untuk memproses masukan (*input*) ke sistem dan diolah untuk menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan. (Muslim Hasbiyalloh, 2018)

2.5 Desain Database

Desain *Database* merupakan kumpulan data yang terkait dan mewakili fakta dalam bidang tertentu secara terstruktur untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan dan mencerminkan fakta-fakta yang terdapat dalam suatu organisasi.

Basis data ini menggambarkan status perusahaan/organisasi/sistem. Ketika suatu peristiwa yang mengubah status organisasi/perusahaan/sistem terjadi di dunia nyata, data yang disimpan dalam database harus diubah. Basis data merupakan komponen utama dari sistem informasi, karena semua informasi untuk pengambilan keputusan berasal dari basis data.. (Helmud, 2021)

2.6 SQL

SQL merupakan *database server* yang digunakan untuk membuat *database*. SQL termasuk jenis *Relational Database Management System* atau biasa disingkat (RDBMS) sehingga istilah seperti baris, kolom dan tabel tetap dapat digunakan dalam SQL. Pada SQL, *database* merupakan kumpulan beberapa tabel, tabel adalah kumpulan beberapa kolom dan baris. (Rachmawati, 2017)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat digunakan untuk menggambarkan semua proses sistem yang telah dirancang dan akan diproses. Analisa sistem ini juga terdapat proses bisnis baru yang akan memperbaiki proses bisnis konvensional dengan menggunakan *System flow* sebagai penggambaran alur proses bisnis baru yang akan diimplementasikan pada aplikasi, dan akan disusun *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Conceptual Data Model (CDM)*, *Physical Data Model (PDM)* sebagai cetak biru pembuatan sistem baru.

3.2 Desain Sistem

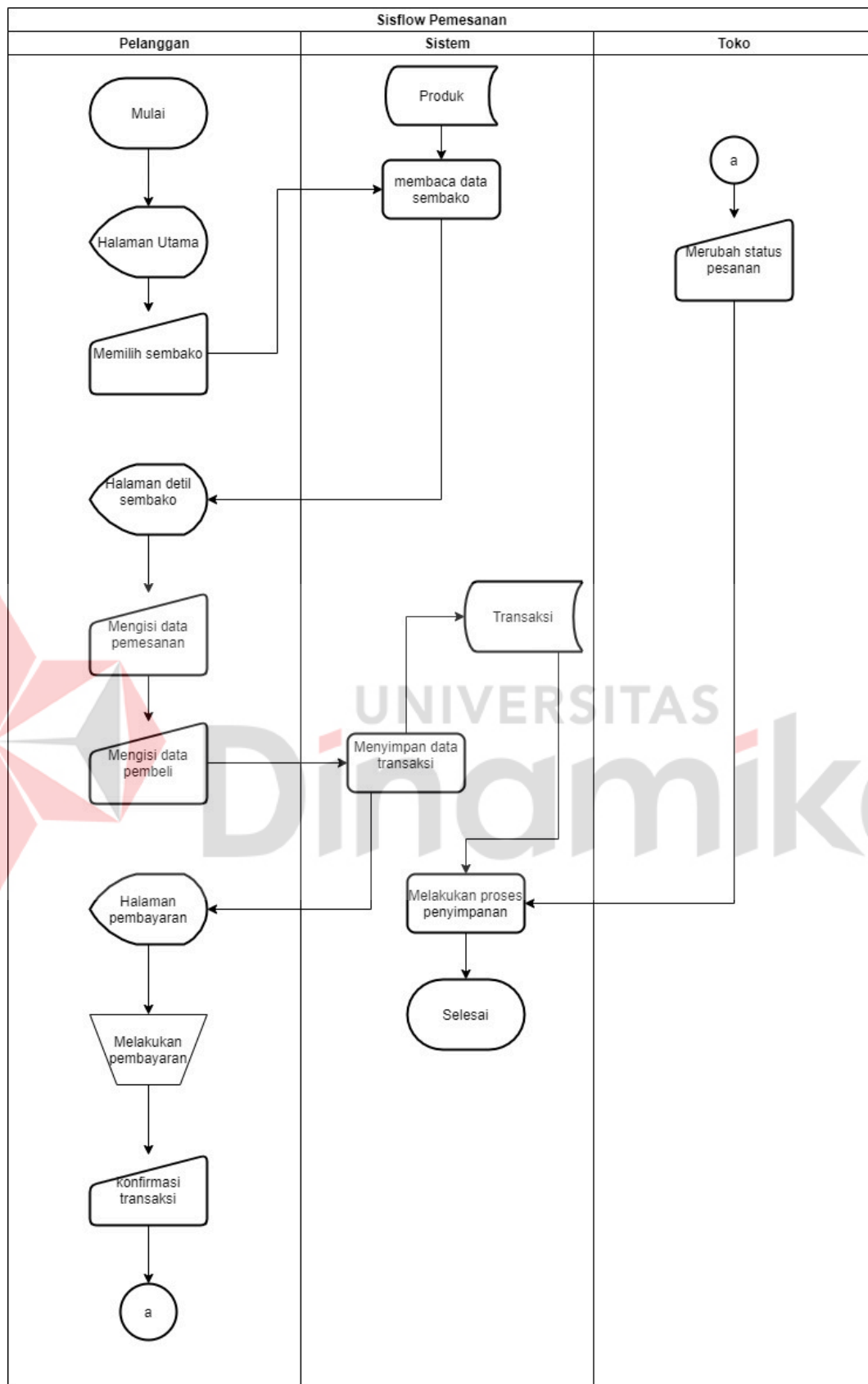
Berdasarkan analisis sistem yang telah selesai, sistem baru dirancang. Sistem dapat digambarkan dalam aliran sistem terkomputerisasi seperti berikut:

3.2.1 System Flow

System flow atau *sysflow* menggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dengan Rancang Bangun Sistem Informasi Sembako di Toko Sembakoku Berbasis Mobile :

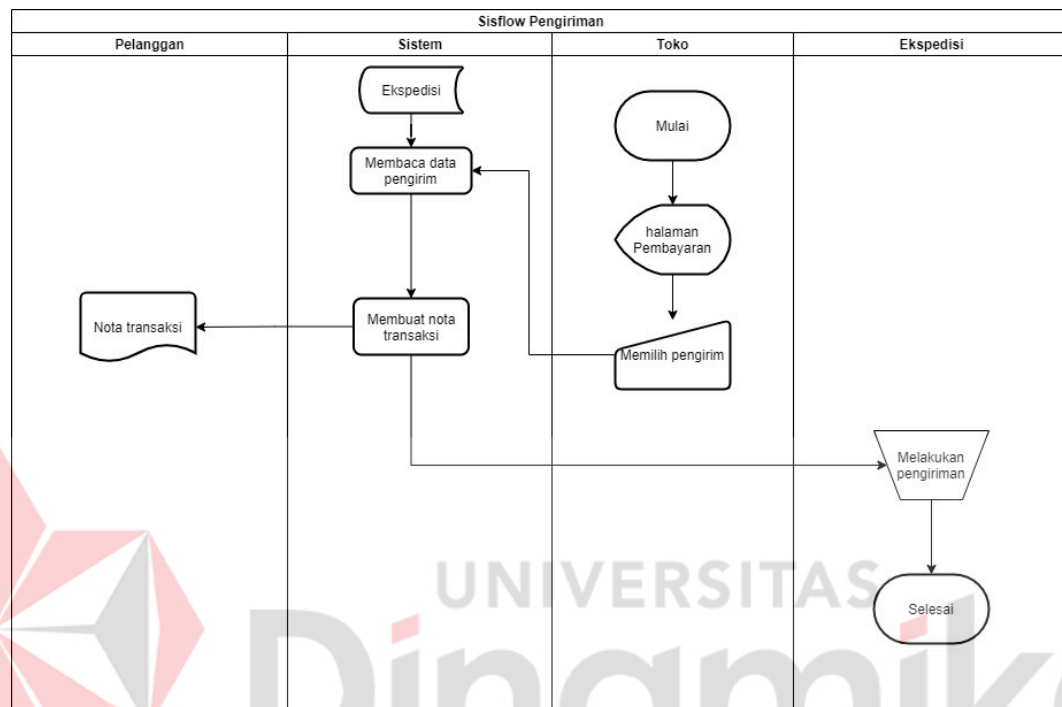
A. *System Flow* Proses Transaksi Pemesanan

Pada Gambar 3.1 menjelaskan proses *user* untuk melakukan pemesanan di aplikasi. Untuk melakukan pemesanan, *user* diwajibkan untuk memilih produk yang akan dipesan.

Gambar 3.1 *System Flow* Pemesanan

B. *System Flow* Proses Pengiriman

Pada Gambar 3.2 menjelaskan tentang proses pengirim melakukan pengiriman. Setelah pengirim melakukan pengiriman user mendapatkan nota pembelian.



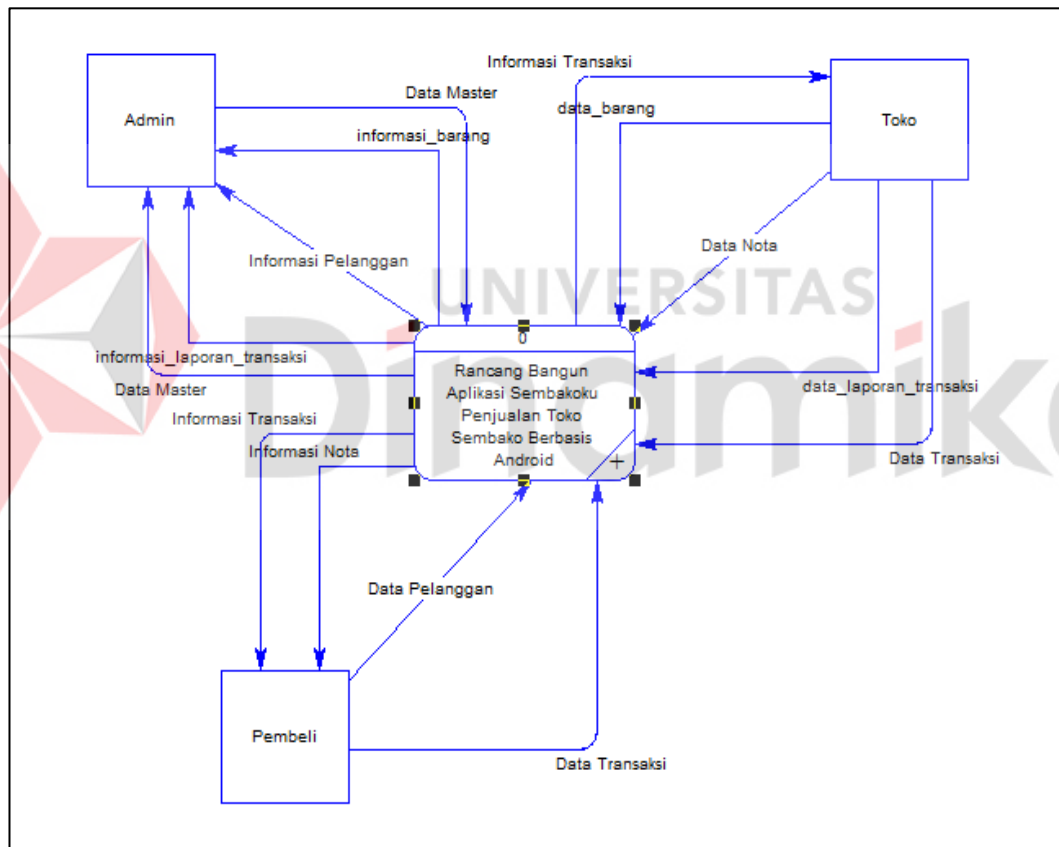
Gambar 3.2 *System Flow* Pengiriman

3.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram atau DFD digunakan untuk menggambarkan aliran data, proses dan entitas yang terjadi dalam sebuah sistem.

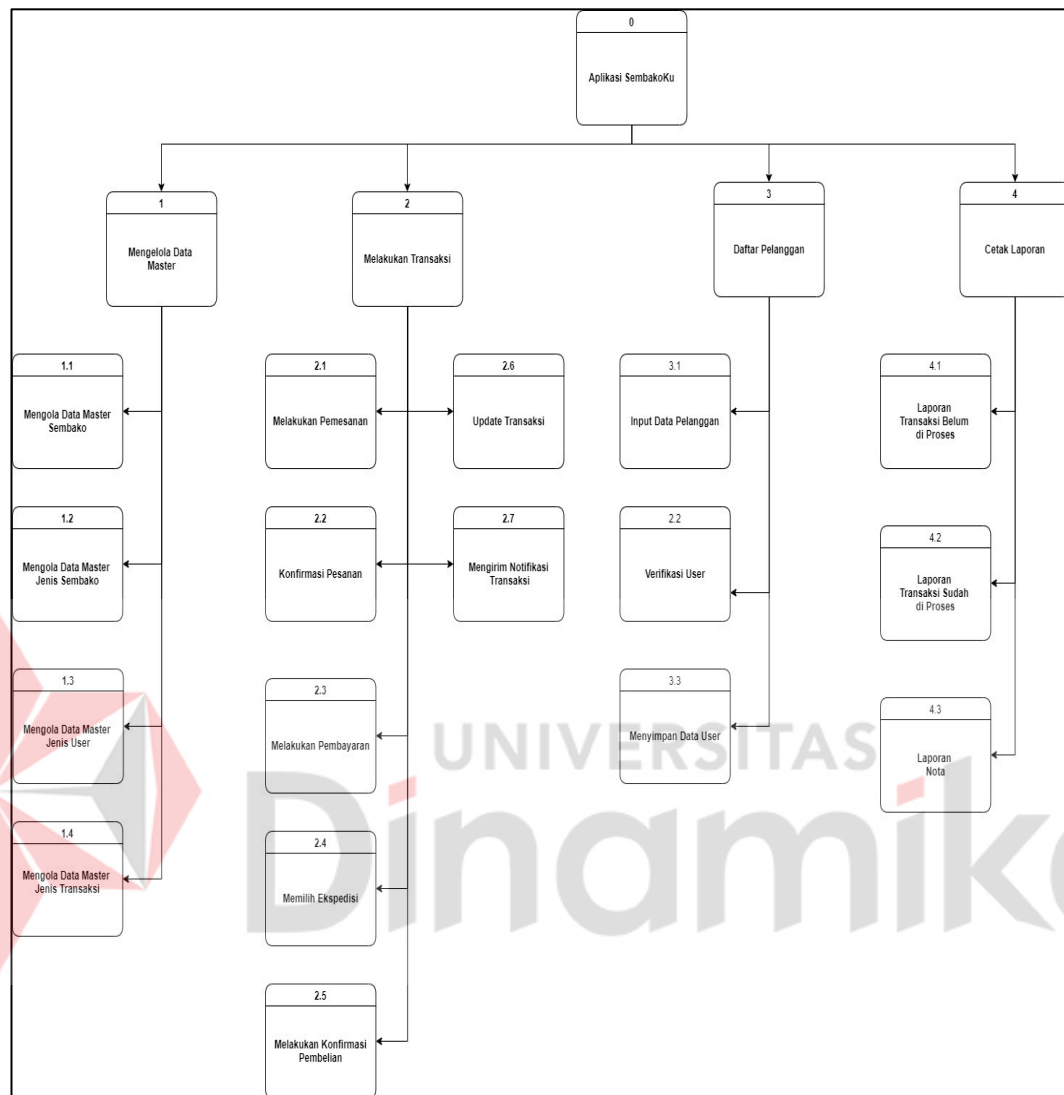
A. Context Diagram

Pada Gambar 3.3 *Context Diagram* dari Rancang Bangun Sembakoku berbasis Android ini terdiri dari 3 (tiga) entitas dengan alur data yang saling berhubungan. Entitas ini adalah entitas toko, administrator, dan pembeli. Ketiga entitas ini menyediakan aliran data input dan output yang diperlukan.



Gambar 3.3 *Context Diagram* Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku

B. Diagram Berjenjang

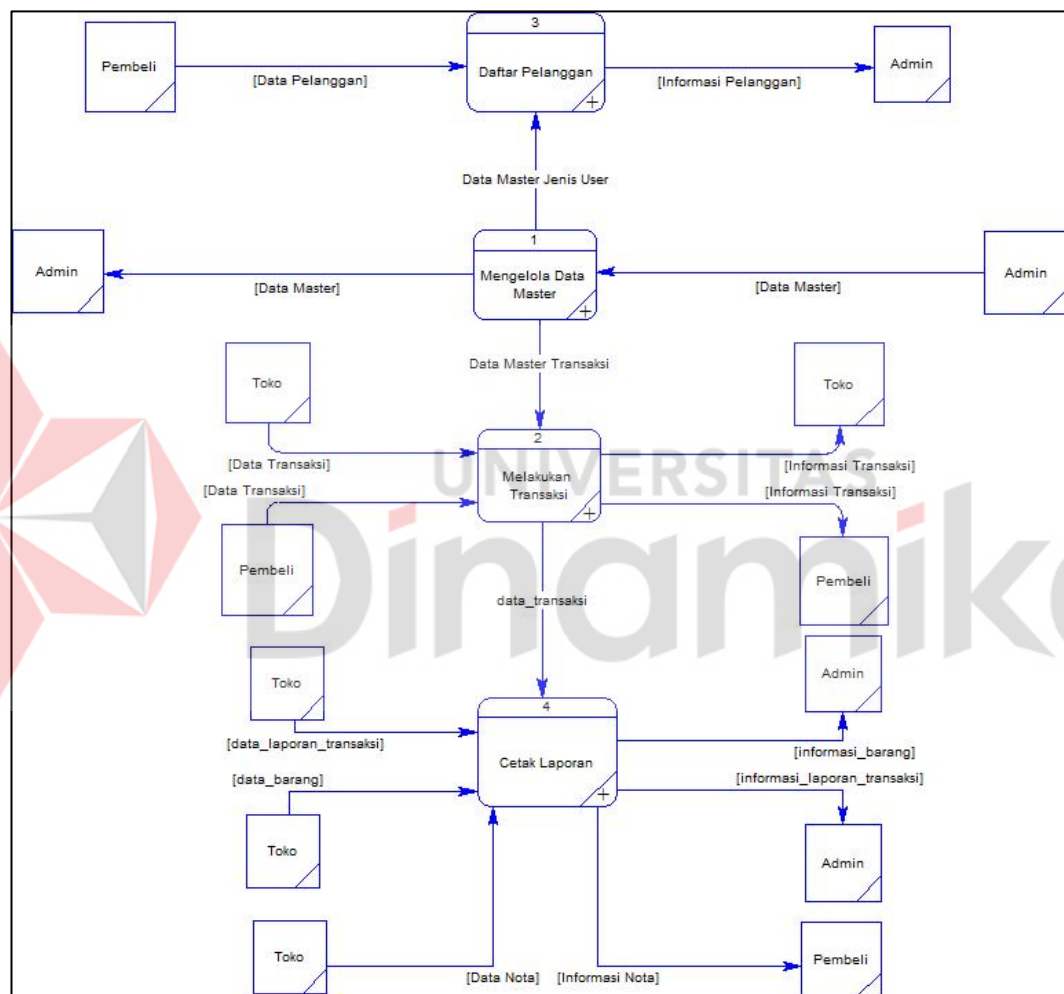


Gambar 3.4 Diagram Berjenjang Aplikasi Toko Sembako

Pada Gambar 3.4 merupakan diagram berjenjang dari aplikasi Toko sembako. Fungsi *Hierarchy Input* dan *Output* adalah memberikan Gambaran proses dan subproses yang ada. Aplikasi sembakoku memiliki 4 proses diagram jenjang utama yaitu mengola data master, melakukan transaksi, daftar pelanggan, dan cetak laporan.

C. Data Flow Diagram Level 0

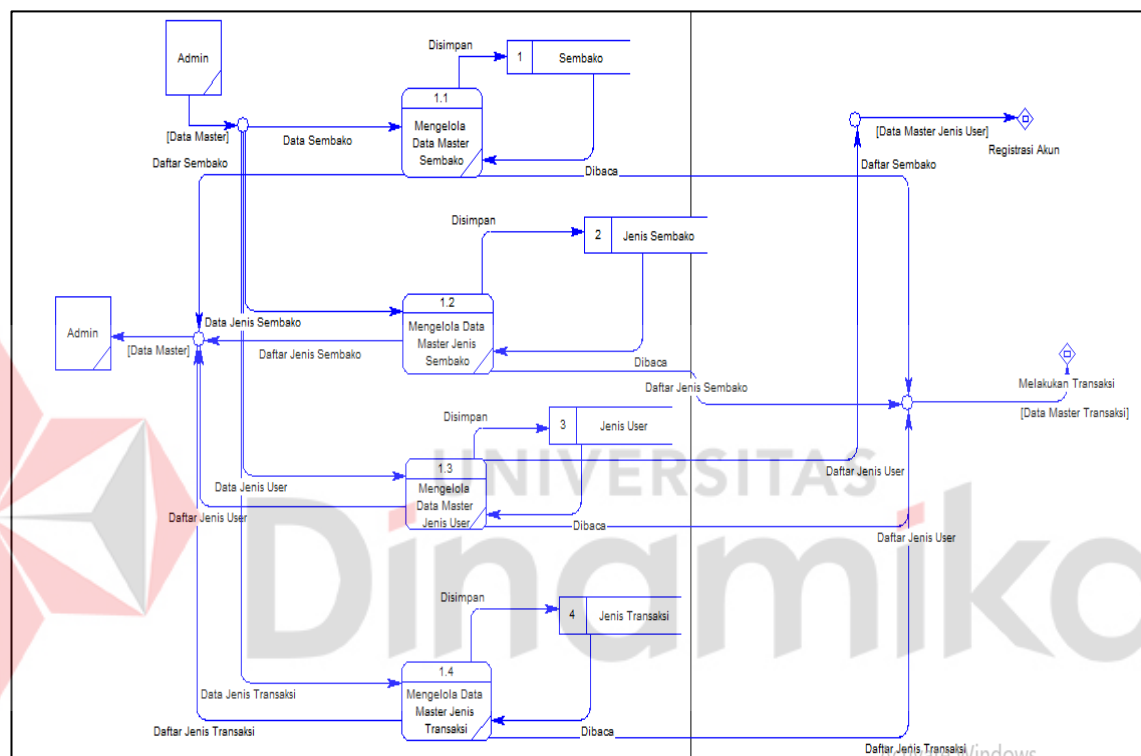
Pada Gambar 3.5 merupakan *Data Flow Diagram Level 0* digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses dari diagram konteks. Diagram konteks didekomposisi dan kemudian dibagi menjadi sub-proses yang lebih kecil. Perancangan aplikasi Sembakoku DFD Level 0 Berbasis Android terdiri dari empat proses dan tiga entitas eksternal.



Gambar 3.5 DFD Level 0

D. Data Flow Diagram Level 1 Proses 1

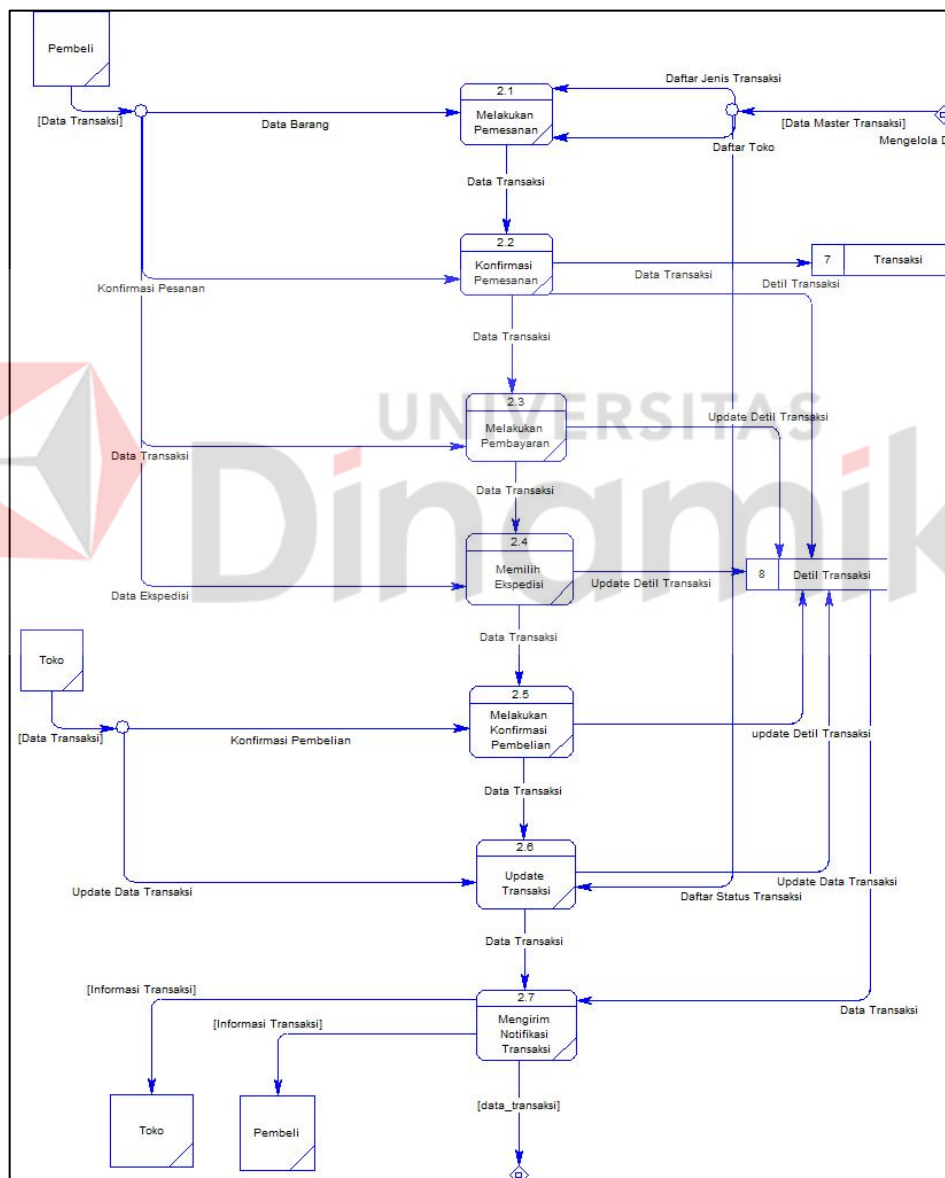
Pada Gambar 3.6 merupakan *Data Flow Diagram Level 1* proses 1 digunakan untuk menggambarkan aliran proses data dari *data flow diagram level 0* yang di *decompose* lalu dibagi menjadi sub proses yang lebih kecil lagi. *Data Flow Diagram level 1* proses 1 Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Berbasis Android terdiri dari 4 (empat) proses, satu entitas eksternal.



Gambar 3. 6 *Data Flow Diagram Level 1* Proses 1

E. Data Flow Diagram Level 1 Proses 2

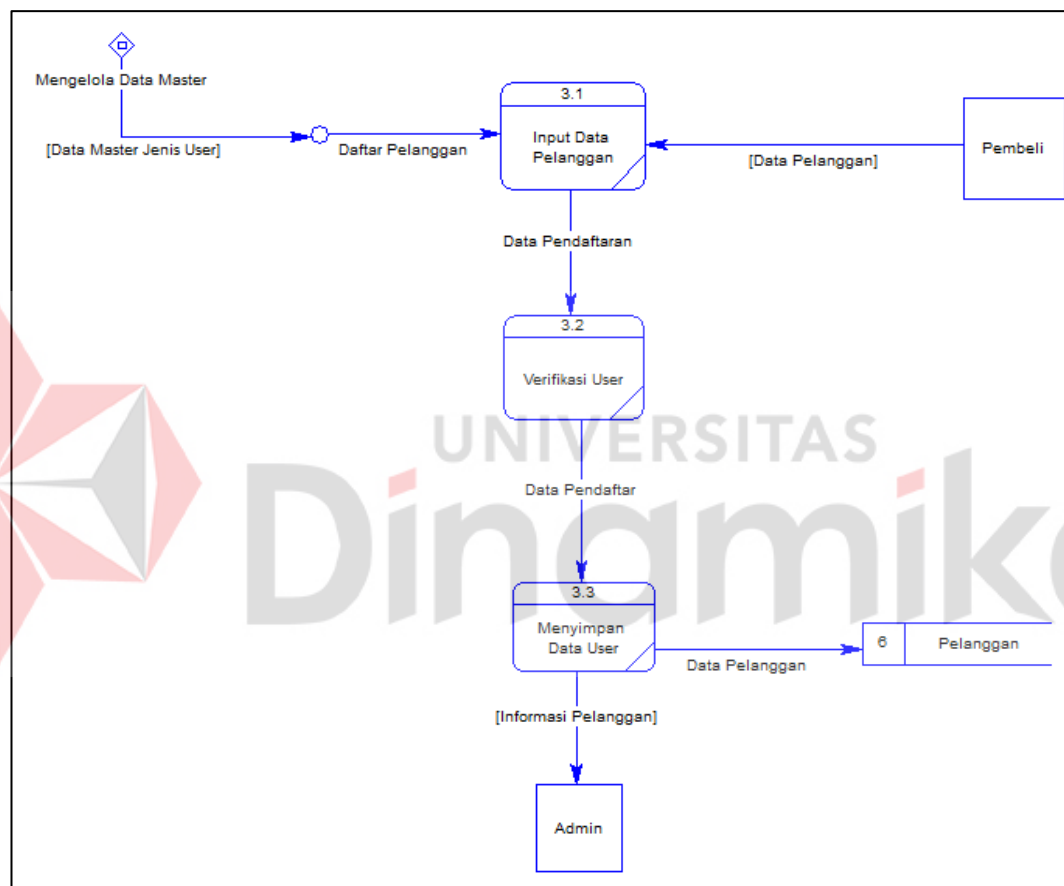
Pada Gambar 3.7 merupakan *Data Flow Diagram Level 1* proses 2 digunakan untuk menggambarkan aliran proses data dari *data flow diagram level 0* yang di *decompose* lalu dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil lagi. *Data Flow Diagram level 1* proses 2 Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Berbasis Android terdiri dari tujuh proses, dua entitas eksternal, dan dua data penyimpanan.



Gambar 3.7 Data Flow Diagram Level 1 Proses 2

F. *Data Flow Diagram Level 1 Proses 3*

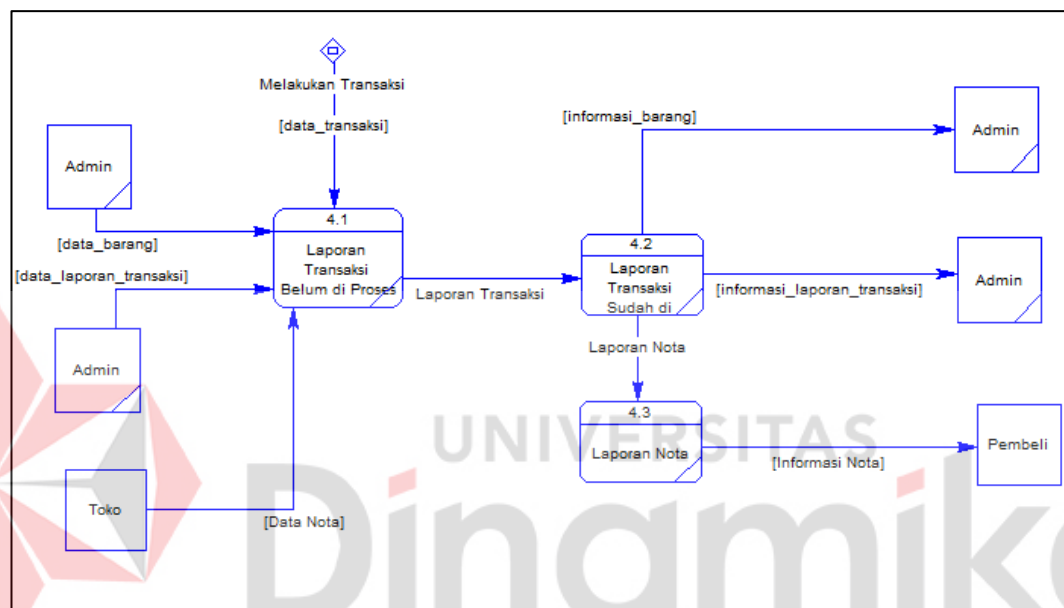
Pada Gambar 3.8 merupakan *Data Flow Diagram Level 1* proses 3 digunakan untuk menggambarkan aliran proses data dari *data flow diagram level 0* yang di *decompose* lalu dibagi menjadi sub proses yang lebih kecil lagi. *DFD level 1* proses 3 Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Berbasis Android terdiri dari 3 (tiga) proses, 2 (dua) entitas eksternal, dan 1 (satu) data penyimpanan.



Gambar 3.8 *Data Flow Diagram Level 1* Proses 3

G. Data Flow Diagram Level 1 Proses 4

Pada Gambar 3.9 merupakan *Data Flow Diagram Level 1* proses 4 digunakan untuk menggambarkan aliran proses data dari *data flow diagram level 0* yang di *decompose* lalu dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil lagi. *DFD level 1* proses 4 Rancang Bangun Aplikasi Sembakoku Berbasis Android terdiri dari 3 (tiga) proses, 6 (enam) eksternal.



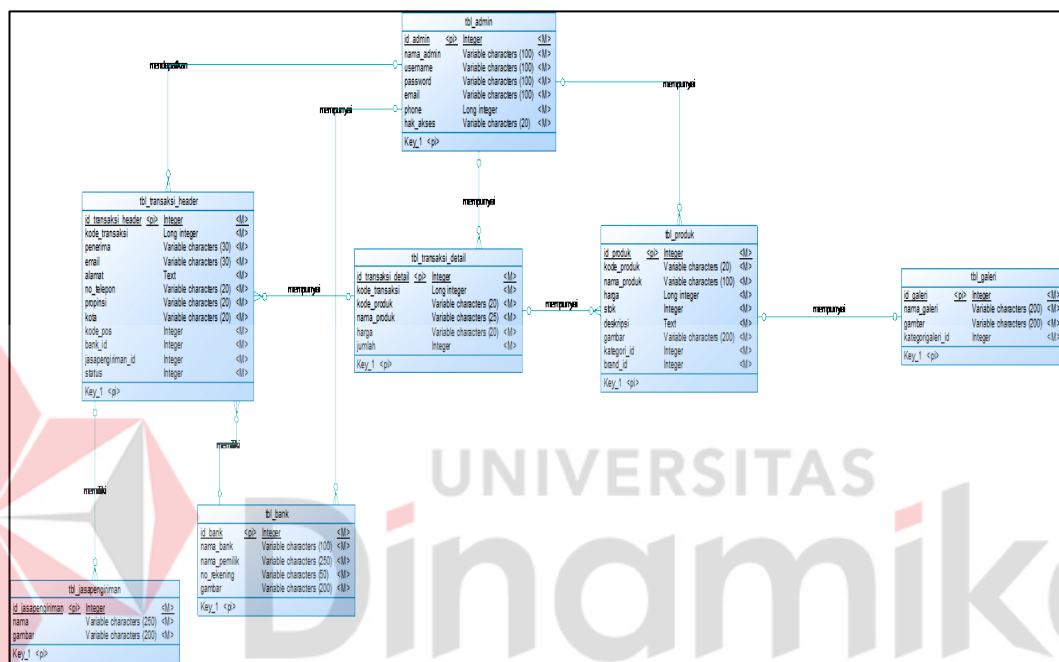
Gambar 3.9 Data Flow Diagram Level 1 Proses 4

3.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram menjelaskan tentang *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model* berdasarkan desain diatas.

A. Conceptual Data Model

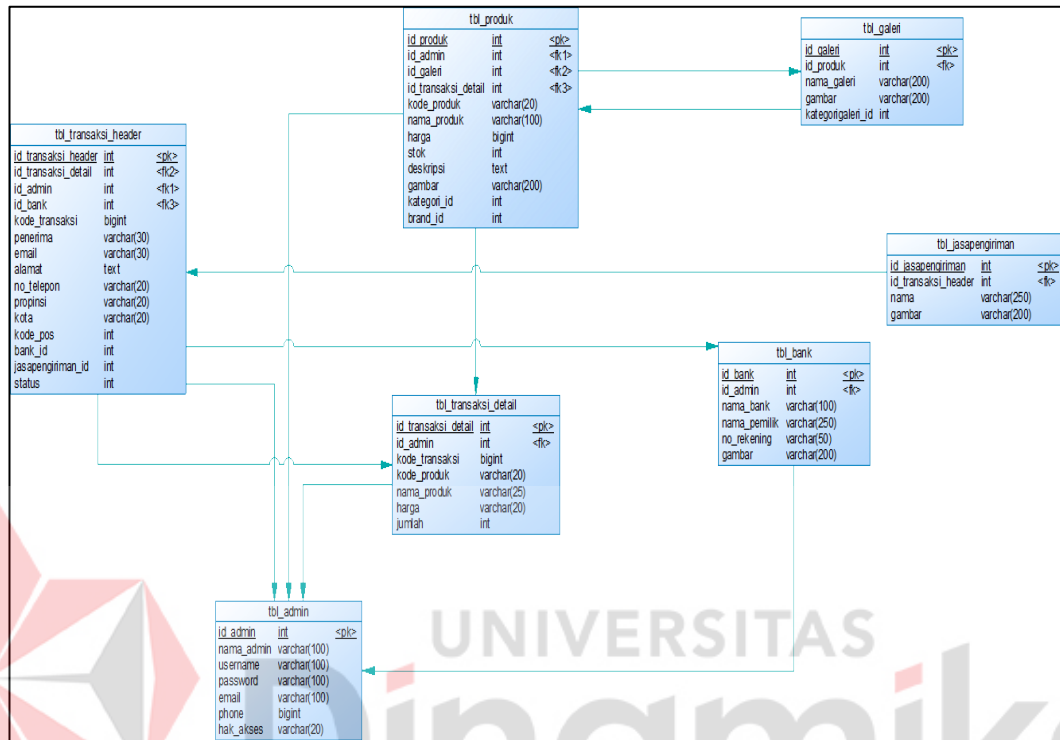
Pada Gambar 3.10 menjelaskan *Conceptual Data Model* yang terdiri dari 7 tabel yang berhubungan dengan Aplikasi Sembakuku Berbasis *Mobile*.



Gambar 3.10 CDM Aplikasi Sembakuku

B. *Physical Data Model*

Pada Gambar 3.11 merupakan bagian dari *Physical Data Model* yang telah di-generate dari *Conceptual Data Model*.



Gambar 3.11 PDM Aplikasi Sembakoku

3.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel Aplikasi Seembakoku dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Tabel Master Produk

Nama Tabel	:	Tbl_Produk
Primary Key	:	Id_produk
Foreign Key	:	-
Fungsi	:	CRUD Produk

Tabel 3.1 Tabel Master Produk

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_produk	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	Kode_produk	VARCHAR2	20	-
3.	Nama_produk	VARCHAR	100	-
4.	Harga	LONG INTEGER	-	-
5.	Stock	INTEGER	-	-
6.	Deskripsi	TEXT	-	-
7.	Gambar	VARCHAR	200	-
8.	Kategori_id	INTEGER	-	-
9.	Brand_id	INTEGER	-	-

B. Tabel Master Admin

Nama Tabel	:	Tbl_admin
Primary Key	:	Id_admin
Foreign Key	:	-
Fungsi	:	Proses menyimpan data admin

Tabel 3.2 Tabel Master Admin

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_admin	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	Nama_admin	VARCHAR	100	-
3.	Username	VARCHAR	100	-
4.	Password	VARCHAR	100	-
5.	Email	VARCHAR	100	-
6.	Phone	LONG INTEGER	-	-
7.	Hak akses	VARCHAR	20	-

C. Tabel Master Tabel Transaksi Header

Nama Tabel	:	Tbl_transaksi_header
Primary Key	:	Id_transaksi_header
Foreign Key	:	-
Fungsi	:	Menyimpan data master pelanggan, pengiriman dan bank

Tabel 3.3 Tabel Master Transaksi Header

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_transaksi_header	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	Kode_transaksi	LONG INTEGER	-	-
3.	Penerima	VARCHAR	30	-
4.	Email	VARCHAR	30	-
5.	Alamat	TEXT	-	-
6.	No_telpon	VARCHAR	20	-
7.	Propinsi	VARCHAR	20	-
8.	Kota	VARCHAR	20	-
9.	Kode_pos	INTEGER	-	-
10.	Bank_id	INTEGER	-	-
11.	Jasa_pengiriman	INTEGER	-	-
12.	Status	INTEGER	-	-

D. Tabel Master Tabel Transaksi Detail

Nama Tabel	:	Tbl_transaksi_detail
Primary Key	:	Id_transaksi_detail
Foreign Key	:	-
Fungsi	:	Menyimpan data master transaksi

Tabel 3.4 Tabel Master Produk Barang Keluar

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	Kode_transaksi	LONG INTEGER	-	-
3.	Kode_produk	VARCHAR	20	-
4.	Nama_produk	VARCHAR	25	-
5.	Harga	VARCHAR	20	-
6.	Jumlah	INTEGER	-	-

E. Tabel Master Jasa Pengiriman

Nama Tabel	:	Tbl_jasapengiriman
Primary Key	:	Id_jasapengiriman
Foreign Key	:	Id_produk
Fungsi	:	Menyimpan data master jasa pengiriman

Tabel 3.5 Tabel Master Jasa Pengiriman

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_jasapengiriman	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	Nama	VARCHAR	250	NOT NULL
3.	Gambar	VARCHAR	200	NOT NULL

F. Tabel Master Bank

Nama Tabel	:	Tbl_bank
Primary Key	:	Id_bank
Foreign Key	:	-
Fungsi	:	Menambah data master bank

Tabel 3.6 Tabel Master Bank

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Konstrain
1.	Id_bank	INTEGER	-	PK
2.	Nama_bank	VARCHAR	100	-
3.	Nama_pemilik	VARCHAR	250	-
4.	No_rekening	VARCHAR	50	-
5.	Gambar	VARCHAR	200	-

3.2.5 Desain Low Fidelity Wireframe

Desain *low fidelity wireframe* merupakan gambaran dari tata letak menu dan *fragment* item pada aplikasi sesuai dengan fungsi yang telah dirancang. Berikut ini gambaran desain wireframe akan dijelaskan berdasarkan fungsinya :

A. Desain Tampilan Home

Pada Gambar 3.12 merupakan desain tampilan menu home digunakan untuk menampilkan semua tampilan yang dibutuhkan oleh *user*, dimana di tampilan tersebut ada beberapa menu yaitu, menu cek toko, menu keranjang, menu mulai belanja dan keranjang. Didalam menu mulai belanja *user* dapat memilih produk apa yang ingin dibeli.



Gambar 3.12 Desain Tampilan Home

B. Desain Tampilan Cek Toko

Pada Gambar 3.13 merupakan desain tampilan cek toko berfungsi untuk menampilkan semua data yang menginformasikan toko sembakoku. *User* dapat melihat data diri sendiri melalui tampilan cek toko.



Gambar 3.13 Desain Tampilan Cek Toko

C. Desain Tampilan Menu

Pada Gambar 3.14 merupakan desain tampilan Menu menampilkan produk yang dapat dibeli oleh *user*. *User* dapat memilih produk yang ada didalam tampilan menu. Didalam tampilan menu terdapat nama toko, alamat toko, harga produk, nama produk, gambar produk dan *button* “Beli”.



Gambar 3.14 Desain Tampilan Menu

D. Desain Tampilan Detail Menu

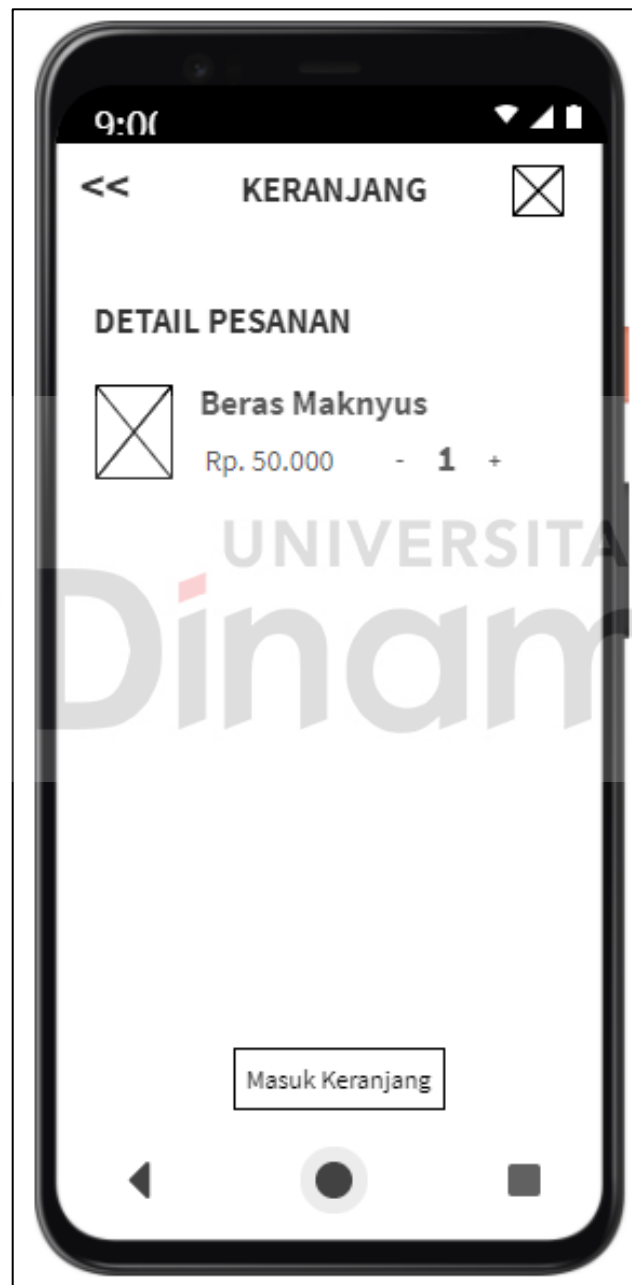
Pada Gambar 3.15 merupakan desain tampilan Detail Menu menampilkan halaman setelah menekan *button* “beli” di tampilan menu. *User* dapat melihat harga produk, nama produk, gambar produk, dan jumlah barang yang dibeli. *User* juga dapat menentukan jumlah produk yang dibeli.



Gambar 3.15 Desain Tampilan Detail Menu

E. Desain Tampilan Keranjang

Pada Gambar 3.16 merupakan desain tampilan keranjang menampilkan produk apa saja yang telah dipesan *user*. Setelah selesai memesan, *user* dapat menekan tombol beli sekarang untuk melakukan proses pembayaran.



Gambar 3.16 Desain Tampilan Keranjang

F. Desain Tampilan Pembayaran

Pada Gambar 3.17 merupakan desain tampilan pembayaran menampilkan, total pembayaran, dan metode pembayaran. Jika *user* ingin melakukan pembayaran COD maka akan langsung menampilkan nota pembayaran dan *user* diharapkan menunggu pesanan dan jika *user* ingin melakukan pembayaran transfer maka akan menampilkan nomor rekening bank.



Gambar 3.17 Desain Tampilan Pembayaran

G. Desain Tampilan Data Pembeli

Pada Gambar 3.18 merupakan desain tampilan data pembeli menampilkan semua data pembeli yang terdapat di aplikasi. Setelah mengisi data, pembeli melanjutkan proses ke pembayaran.

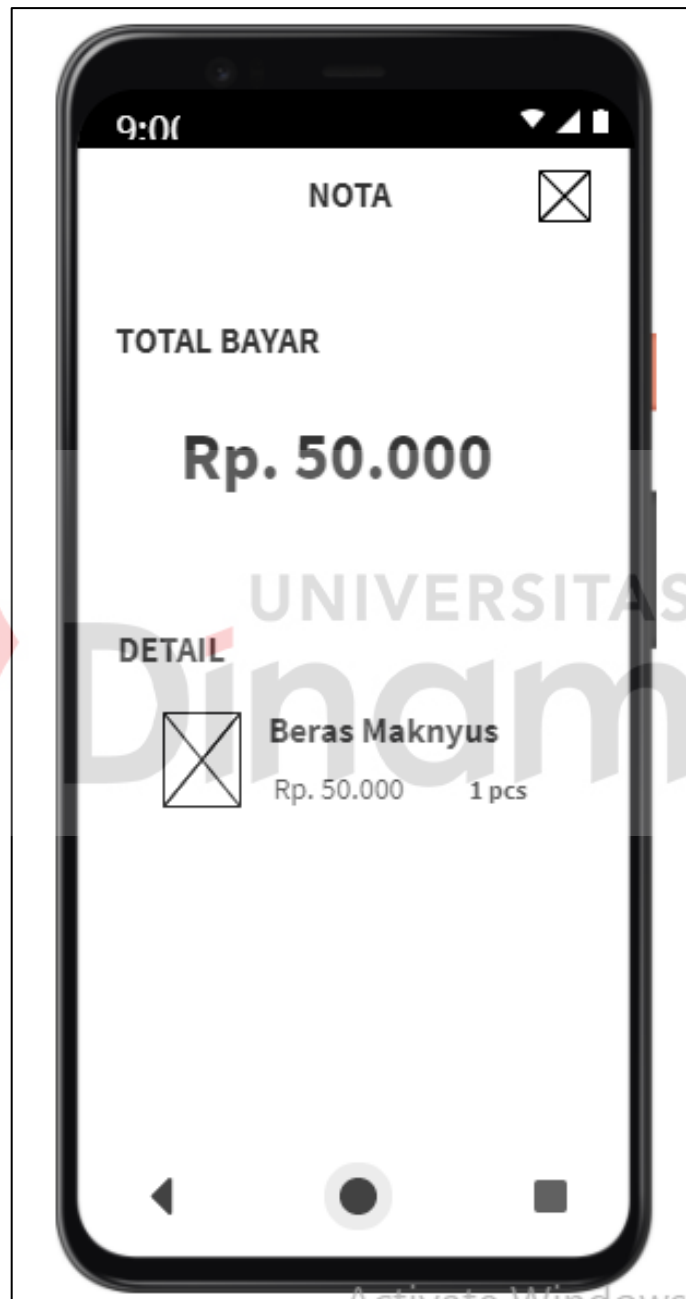


The image shows a mobile application interface for a buyer registration form. The screen is titled "DATA PEMBELI" in bold black text. Below the title, there are seven input fields stacked vertically, each with a label inside: "Nama Lengkap", "Email", "Alamat Lengkap", "No Telpn", "Provinsi", "Kota", and "Kode Pos". At the bottom of the form is a button labeled "Registrasi". The screen is framed by a black border, and the status bar at the top shows the time "9:01" and signal icons. A large, semi-transparent watermark "UNIVERSITAS Dinamika" is visible across the center of the screen.

Gambar 3.18 Desain Data Pembeli

H. Desain Tampilan Nota Pesanan

Pada Gambar 3.19 merupakan desain tampilan nota pesanan menampilkan produk yang telah dibeli oleh *user*.



Gambar 3.19 Desain Tampilan Nota Pesanan

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Penjelasan Pemakaian

Aplikasi Sembakoku Berbasis Android merupakan aplikasi yang diharapkan mampu membantu orang yang terkena dampak dari covid-19 dan mempermudah melakukan pembelian sembako. Berikut adalah software dan hardware yang dibutuhkan untuk membuat Aplikasi Sembakoku berbasis Android yaitu:

a. *Software* Pendukung

1. Android Studio.
2. Sublime Text.
3. Notepad ++.
4. Xampp.
5. Windows 10.

6. MySQL Database

b. *Hardware* Pendukung

1. *Memory* RAM 4 GB.
2. *Processor* Intel Core I3.
3. Intel(R) HD Graphics 520.
4. Ponsel Android versi 4.

4.2 Cara Setup Program

Beberapa tahap instalasi yang harus diperhatikan oleh pengguna dalam instalasi Aplikasi Sembakoku Berbasis Android, sebagai berikut :

- a. Install Aplikasi Pengelolaan Gudang melalui ponsel Android.
- b. Jalankan Aplikasi Pengelolaan Gudang melalui ponsel Android.

4.3 Penjelasan Pemakaian Program

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian Aplikasi Sembakoku Berbasis Android. Penjelasan pemakaian program dapat dilihat pada tampilan-tampilan dibawah ini.

A. Halaman Utama Pelanggan

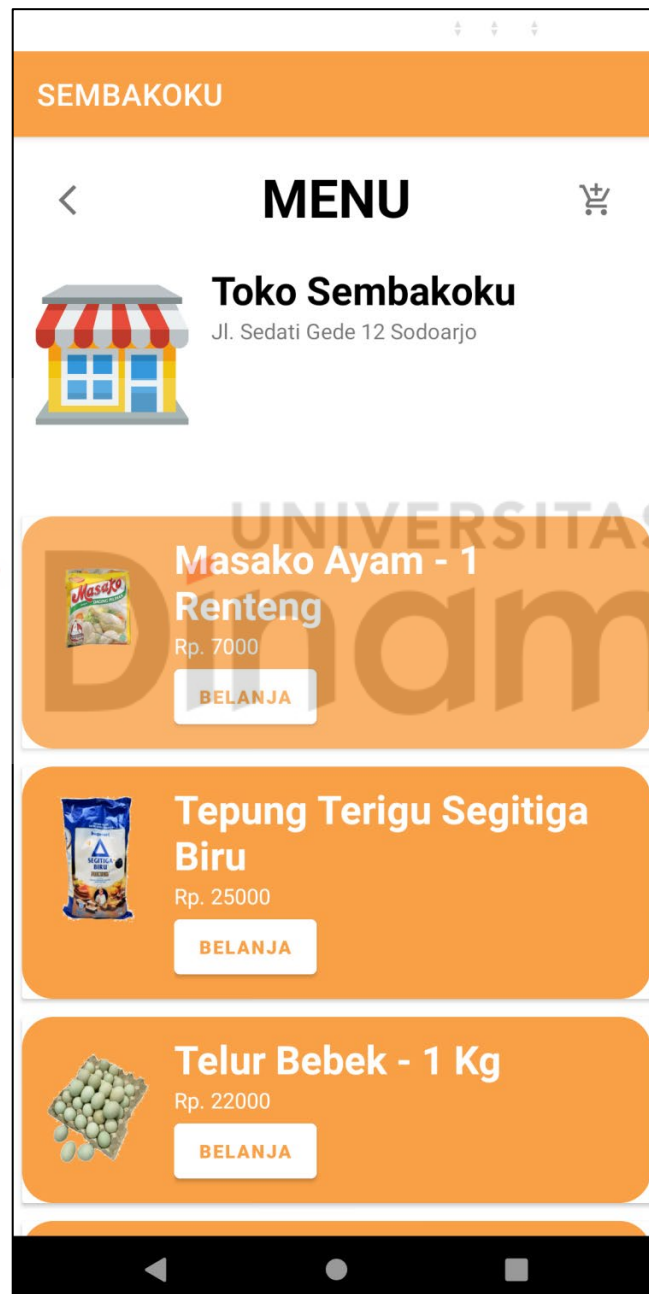
Pada Gambar 4.1 merupakan halaman utama pelanggan berfungsi menampilkan semua tampilan yang dibutuhkan oleh *user*, dimana tampilan tersebut memiliki beberapa menu yaitu, menu cek toko, menu keranjang, menu mulai belanja dan keranjang. Didalam menu mulai belanja *user* dapat memilih produk yang ingin dibeli.



Gambar 4.1 Halaman Utama Pelanggan

B. Halaman Menu

Pada Gambar 4.2 merupakan halaman menu menampilkan produk dari toko. *User* dapat memilih produk yang ada didalam tampilan menu. Didalam tampilan menu terdapat nama toko, alamat toko, harga produk, nama produk, gambar produk dan *button* “Beli”.



Gambar 4.2 Halaman Menu

C. Halaman Detail Menu

Pada Gambar 4.3 merupakan halaman Detail Menu menampilkan halaman setelah menekan *button* “beli” di tampilan menu. *User* dapat melihat harga produk, nama produk, gambar produk, dan jumlah barang yang dibeli. *User* juga dapat menentukan jumlah produk yang dibeli.



Gambar 4.3 Halaman Detail Menu

D. Halaman Keranjang

Pada Gambar 4.4 merupakan halaman keranjang menampilkan produk yang dipesan *user*. Setelah selesai memesan, *user* dapat menekan tombol beli sekarang untuk melakukan proses pembayaran.



Gambar 4.4 Halaman Keranjang

E. Halaman Data Pembeli

Pada Gambar 4.5 merupakan halaman data pembeli menampilkan semua data pembeli yang terdapat di aplikasi. Setelah mengisi data, pembeli melanjutkan proses ke pembayaran.



SEMPAKOKU

PEMBELI

Nama Lengkap

Email

Alamat Lengkap

Nomor Telpn

Provinsi

Kota

Kode pos

Gambar 4.5 Halaman Data Pembeli

F. Halaman Pembayaran

Pada Gambar 4.6 merupakan halaman pembayaran menampilkan, total pembayaran, dan metode pembayaran. Jika *user* ingin melakukan pembayaran COD maka akan langsung menampilkan nota pembayaran dan *user* diharapkan menunggu pesanan.



Gambar 4.6 Halaman Pembayaran

G. Halaman Nota Pesanan

Pada Gambar 4.7 merupakan halaman nota pesanan menampilkan produk yang telah dibeli oleh *user*.



Gambar 4.7 Halaman Nota Pesanan

H. Halaman Informasi Toko

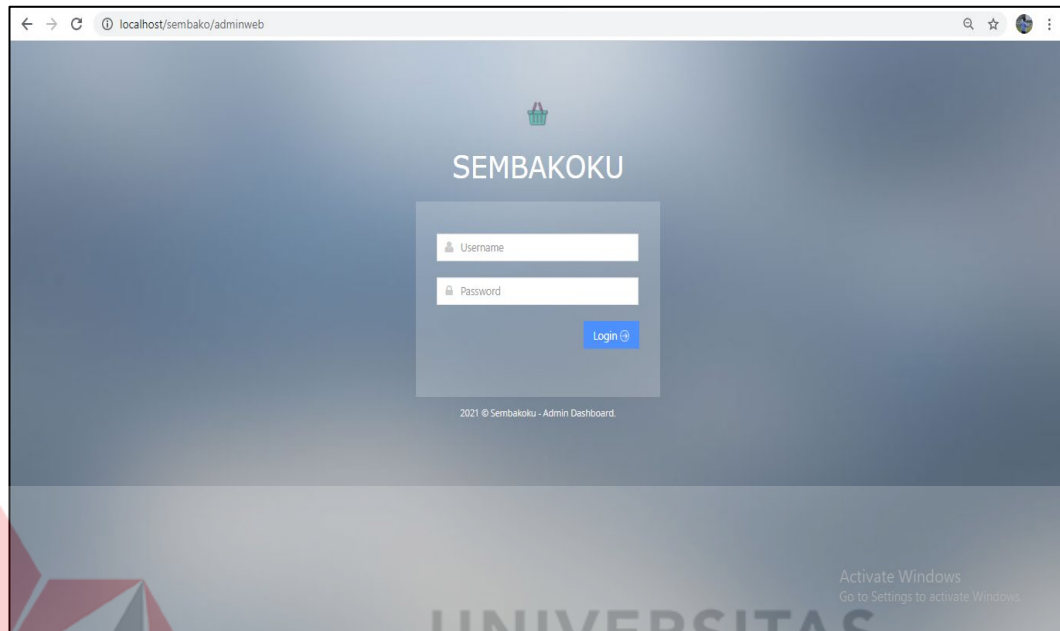
Pada Gambar 4.8 merupakan halaman informasi toko berfungsi untuk menampilkan semua data yang menginformasikan toko sembakoku. *User* dapat melihat data toko melalui tampilan cek toko.



Gambar 4.8 Halaman Informasi Toko

I. Halaman *Login* Admin

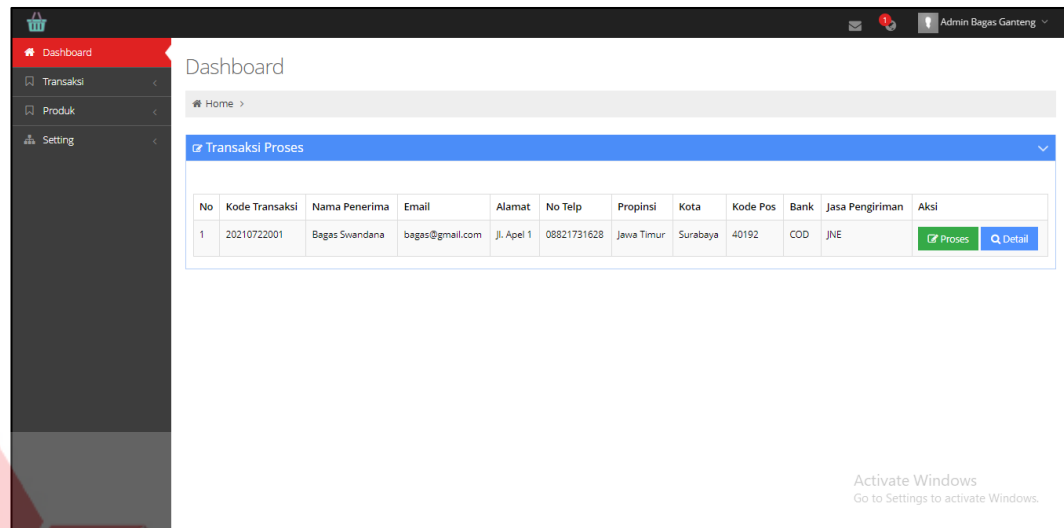
Pada Gambar 4.9 merupakan halaman Login admin. Admin diwajibkan untuk melakukan *login* dahulu sebelum masuk.



Gambar 4.9 Halaman *Login* Admin

J. Halaman Transaksi Belum di Proses

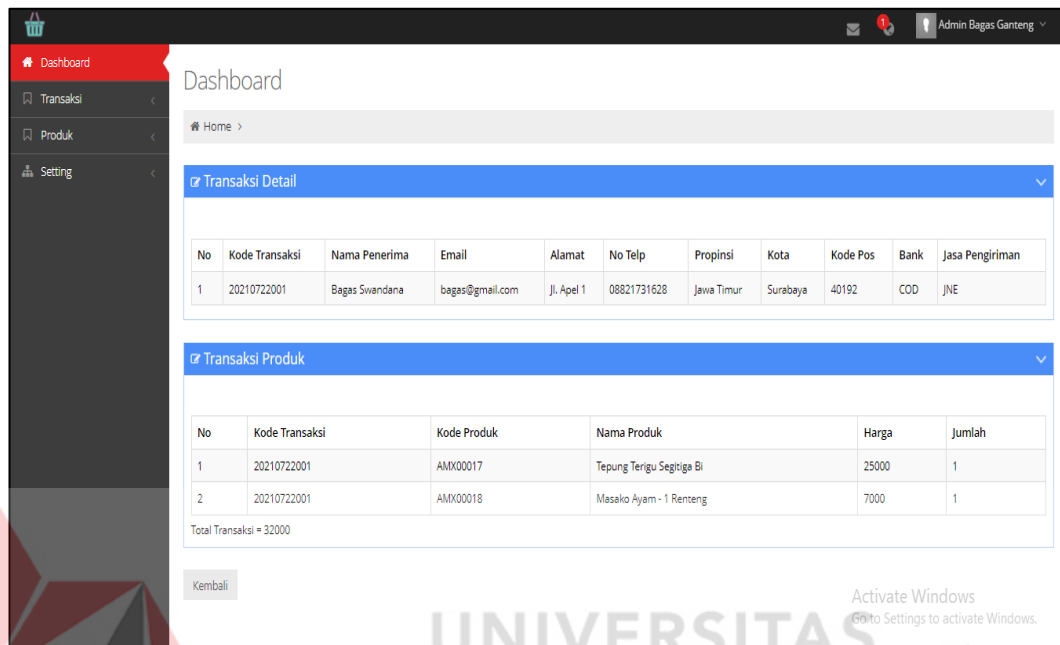
Pada Gambar 4.10 merupakan halaman transaksi belum diproses adalah halaman melihat transaksi yang belum diproses. Halaman ini terdapat button proses untuk memproses produk yang di pesan.



Gambar 4.10 Halaman Transaksi Belum di Proses

K. Halaman Transaksi Detail

Pada Gambar 4.11 merupakan halaman transaksi detail adalah halaman yang menampilkan data pembeli dan produk yang dibeli.



Dashboard

Home >

Transaksi Detail

No	Kode Transaksi	Nama Penerima	Email	Alamat	No Telp	Propinsi	Kota	Kode Pos	Bank	Jasa Pengiriman
1	20210722001	Bagas Sivandana	bagas@gmail.com	Jl. Apel 1	08821731628	Jawa Timur	Surabaya	40192	COD	JNE

Transaksi Produk

No	Kode Transaksi	Kode Produk	Nama Produk	Harga	Jumlah
1	20210722001	AMX00017	Tepung Terigu Segitiga B	25000	1
2	20210722001	AMX00018	Masako Ayam - 1 Renteng	7000	1

Total Transaksi = 32000

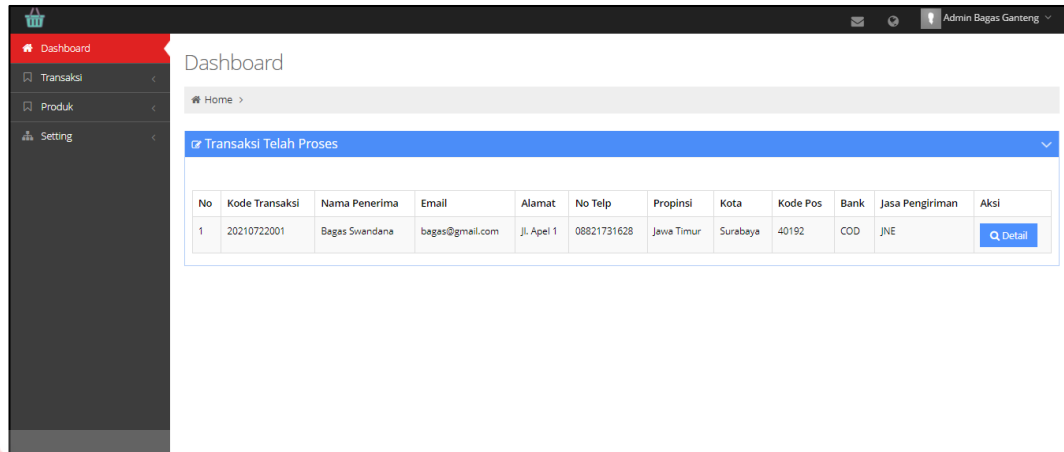
Kembali

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.11 Halaman Transaksi Detail

L. Halaman Transaksi Sudah Di Proses

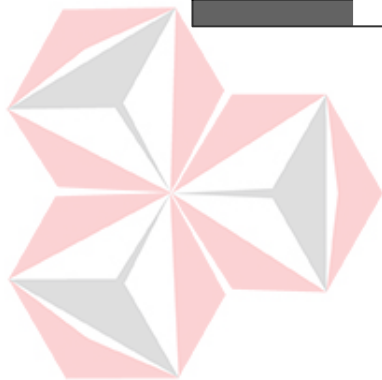
Pada Gambar 4.12 merupakan halaman transaksi sudah di proses merupakan halaman ketika admin memproses transaksi. Pada halaman ini terdapat informasi transaksi yang sudah diproses.



The screenshot shows a web dashboard with a dark sidebar on the left containing navigation links: Dashboard, Transaksi, Produk, and Setting. The main content area is titled 'Dashboard' and features a section 'Transaksi Telah Proses' with a dropdown arrow. Below this is a table with transaction details. The table has columns for No, Kode Transaksi, Nama Penerima, Email, Alamat, No Telp, Propinsi, Kota, Kode Pos, Bank, Jasa Pengiriman, and Aksi. A single transaction is listed with the ID 20210722001, received by Bages Swandana, and a 'Detail' button in the Aksi column. The top right of the dashboard shows the user 'Admin Bages Ganteng'.

No	Kode Transaksi	Nama Penerima	Email	Alamat	No Telp	Propinsi	Kota	Kode Pos	Bank	Jasa Pengiriman	Aksi
1	20210722001	Bages Swandana	bages@gmail.com	Jl. Apel 1	08821731628	Jawa Timur	Surabaya	40192	COD	JNE	Detail

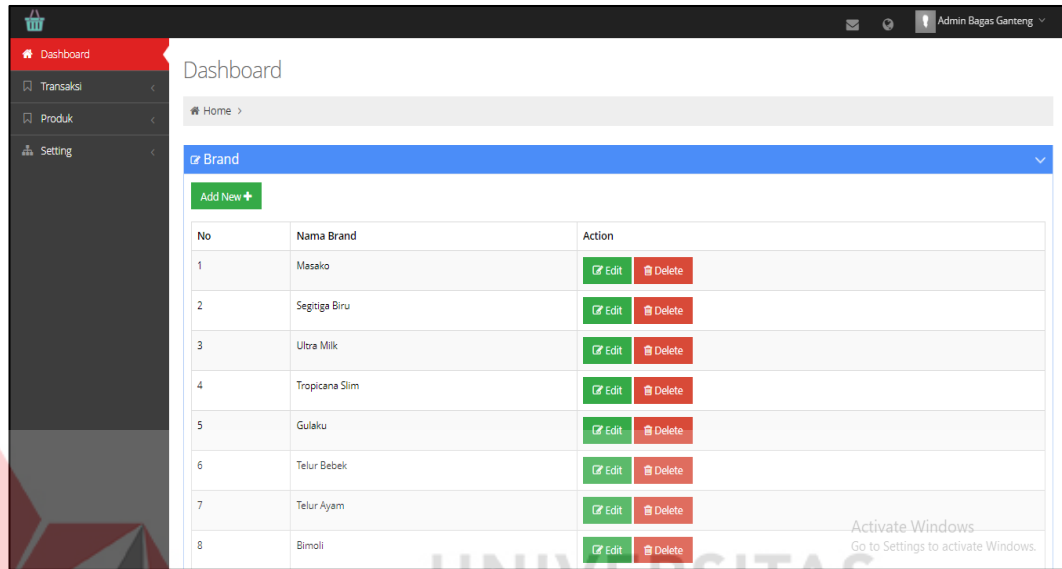
Gambar 4.12 Halaman Transaksi Sudah di Proses



UNIVERSITAS
Dinamika

M. Halaman *Brand*

Pada Gambar 4.13 merupakan halaman *brand* adalah halaman ketika admin ingin menginputkan *brand* dari produk. Pada halaman ini terdapat nama *brand* dari suatu kategori produk.

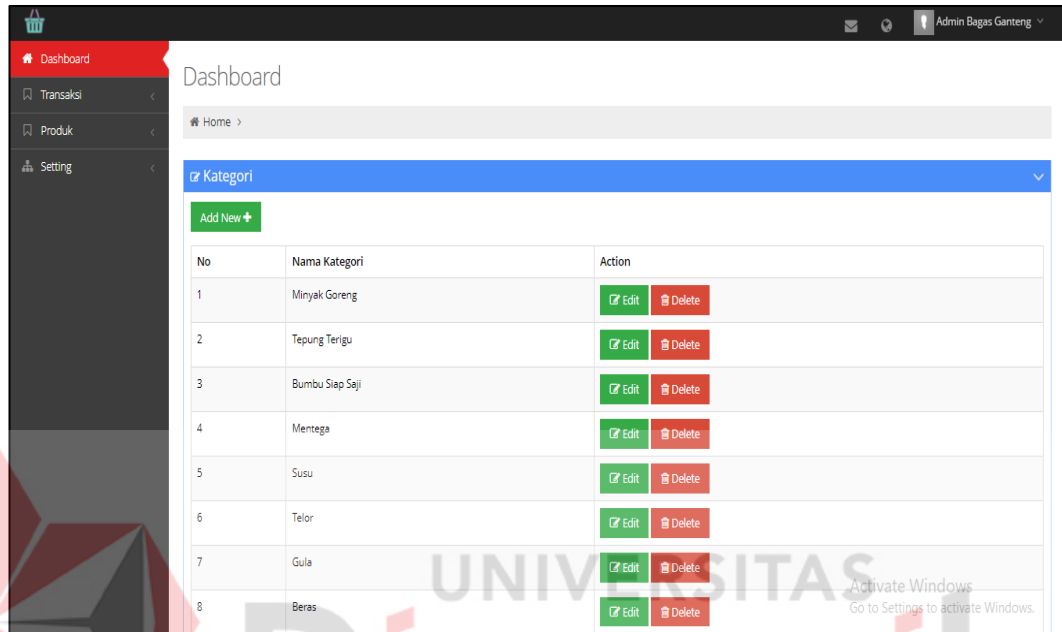


No	Nama Brand	Action
1	Masako	Edit Delete
2	Segitiga Biru	Edit Delete
3	Ultra Milk	Edit Delete
4	Tropicana Slim	Edit Delete
5	Gulaku	Edit Delete
6	Telur Bebek	Edit Delete
7	Telur Ayam	Edit Delete
8	Bimoli	Edit Delete

Gambar 4.13 Halaman *Brand*

N. Halaman Kategori

Pada Gambar 4.14 merupakan halaman kategori adalah halaman ketika admin ingin menginputkan kategori dari produk. Pada halaman ini terdapat nama kategori dari suatu kategori produk.

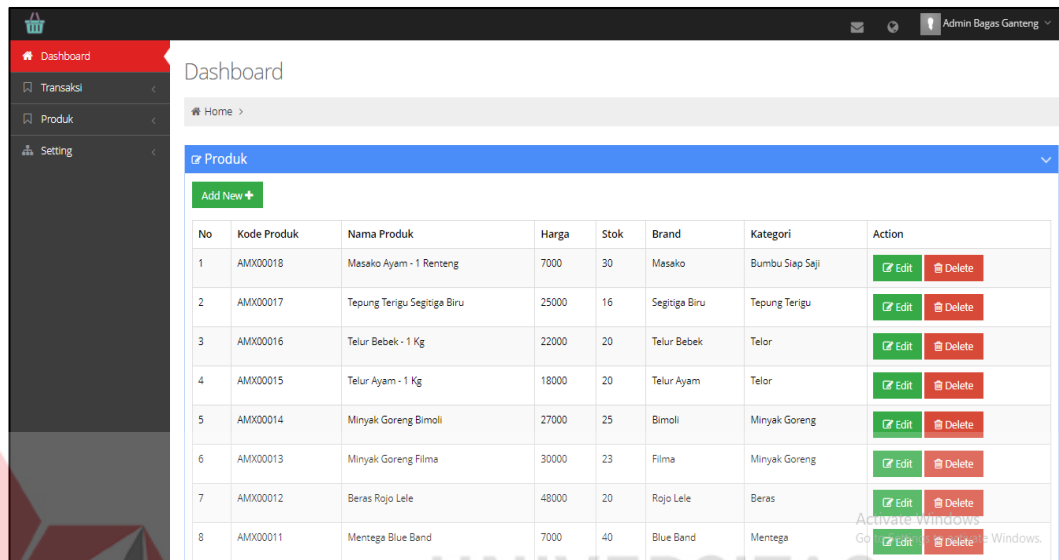


No	Nama Kategori	Action
1	Minyak Goreng	Edit Delete
2	Tepung Terigu	Edit Delete
3	Bumbu Siap Saji	Edit Delete
4	Mentega	Edit Delete
5	Susu	Edit Delete
6	Telor	Edit Delete
7	Gula	Edit Delete
8	Beras	Edit Delete

Gambar 4.14 Halaman Kategori

O. Halaman Produk

Pada Gambar 4.15 merupakan halaman produk adalah halaman admin ketika menginputkan produk apa saja yang akan dijual. Pada halaman ini terdapat nama, *stock*, harga, *brand*, kategori, dan gambar produk.



No	Kode Produk	Nama Produk	Harga	Stok	Brand	Kategori	Action
1	AMX00018	Masako Ayam - 1 Renteng	7000	30	Masako	Bumbu Siap Saji	Edit Delete
2	AMX00017	Tepung Terigu Segitiga Biru	25000	16	Segitiga Biru	Tepung Terigu	Edit Delete
3	AMX00016	Telur Bebek - 1 Kg	22000	20	Telur Bebek	Telur	Edit Delete
4	AMX00015	Telur Ayam - 1 Kg	18000	20	Telur Ayam	Telur	Edit Delete
5	AMX00014	Minyak Goreng Bimoli	27000	25	Bimoli	Minyak Goreng	Edit Delete
6	AMX00013	Minyak Goreng Filma	30000	23	Filma	Minyak Goreng	Edit Delete
7	AMX00012	Beras Rojo Lele	48000	20	Rojo Lele	Beras	Edit Delete
8	AMX00011	Mentega Blue Band	7000	40	Blue Band	Mentega	Edit Delete

Gambar 4.15 Halaman Produk

4.4 Pengujian

Pengujian menjelaskan pengujian yang dilakukan setelah membangun aplikasi. Pengujian berfungsi untuk memastikan aplikasi dengan baik. Pengujian yang dilakukan sebagai berikut.

4.4.1 Pengujian Admin Toko (Admin)

Tabel 4.1 Admin Toko(Admin)

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
1.	Melakukan <i>login</i>	Menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i>	Jika berhasil maka menampilkan halaman <i>dashboard</i> atau halaman utama	Berhasil
2.	Menampilkan halaman <i>brand</i>	Klik menu halaman <i>brand</i>	Menampilkan halaman <i>brand</i>	Berhasil
3.	Menambah data <i>brand</i>	Menginputkan nama <i>brand</i>	Jika berhasil maka data <i>brand</i> telah tersimpan	Berhasil
4.	Menampilkan halaman kategori	Klik menu halaman kategori	Menampilkan halaman kategori	Berhasil
5.	Menambah data kategori	Menginputkan kategori <i>brand</i>	Jika berhasil maka data kategori telah tersimpan	Berhasil
6.	Menampilkan halaman produk	Klik menu halaman produk	Menampilkan halaman Produk	Berhasil
7.	Menambah data produk	Menginputkan nama produk, <i>brand</i> , kategori, harga, <i>stock</i> , deskripsi, dan gambar	Jika berhasil maka data produk telah tersimpan	Berhasil
8.	Menampilkan halaman transaksi belum diproses	Klik menu transaksi belum di proses	Menampilkan halaman transaksi belum diproses	Berhasil
9.	Menampilkan halaman transaksi sudah diproses	Klik menu transaksi sudah diproses	Menampilkan halaman transaksi sudah diproses	Berhasil

4.4.2 Pengujian *User* Pelanggan (*User*)

Tabel 4.2 *User* Pelanggan (*User*)

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
1.	Menampilkan halaman utama	Klik menu <i>home</i>	Menampilkan halaman utama atau <i>dashboard</i>	Berhasil
2.	Menampilkan halaman menu	Klik menu mulai belanja	Menampilkan halaman menu	Berhasil
3.	Memilih produk	Memilih produk yang dibeli	Memilih jumlah produk di Detail Produk	Berhasil
4.	Menginputkan jumlah produk	Menginputkan jumlah produk	Produk masuk ke keranjang	Berhasil
5.	Menampilkan halaman keranjang	Menampilkan nama, gambar, harga, jumlah barang yang dipilih sementara	Jika berhasil maka data keranjang telah tersimpan	Berhasil
6.	Menginputkan halaman data pembeli	Menginputkan nama lengkap, email, alamat lengkap, nomor telepon, provinsi, kota, dan kode pos pembeli	Jika berhasil maka data pembeli telah tersimpan.	Berhasil
7.	Menampilkan halaman pembayaran	Menampilkan, ekspedisi pengiriman, total, pembayaran, dan metode pembayaran	Jika berhasil maka akan menampilkan halaman nota pembelian	Berhasil
8.	Menampilkan halaman nota pembayaran	Menampilkan, gambar, nama, jumlah, dan total barang yang telah dibeli	Jika berhasil maka pembelian telah selesai	Berhasil

BAB V

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil implementasi dan pembahasan adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat menjual produk seputar sembako (sembilan bahan pokok).
- b. Aplikasi dapat melakukan pengambilan foto bukti *transfer* di galeri ponsel *user*.

4.2 Saran

Saran pengembangan Aplikasi Sembakoku adalah perlu ditambahkan jangkauan pembeli dan ditambahkan ekspedisi sehingga *user* yang ingin membeli produk dari jauh tidak repot lagi memikirkan ongkos kirim yang mahal.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

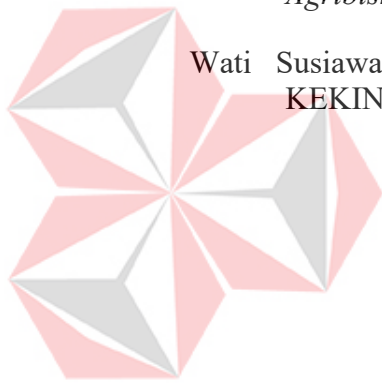
Helmud, E. (2021). OPTIMASI BASIS DATA ORACLE MENGGUNAKAN COMPLEX VIEW STUDI KASUS : PT. BERKAT OPTIMIS SEJAHTERA (PT.BOS). *Jurnal Informanika*, 1-7.

Muslim Hasbiyalloh, D. A. (2018). APLIKASI PENJUALAN BARANG PERLENGKAPAN HAND PHONE DI ZILDAN CELL SINGAPARNA KABUPATEN TASEK MALAYA. *JUMANTAKA*, 1-10.

Rachmawati. (2017). ANALISIS KESALAHAN MENERAPKAN BAHASA SQL (STRUCTURE QUERY LANGUAGE) MATA KULIAH BASIS DATA. *Jurnal PRISMATIKA*, 1-8.

Vermila, C. W. (2016). ANALISIS KARAKTERISTIK KONSUMEN YANG BERBELANJA SEMBAKO DI PASAR TRADISIONAL DAN PASAR MODEREN DI KECAMATAN MARPOYAN DAMAI. *Jurnal Agribisnis*, 1-8.

Wati Susiawati, M. A. (2017). JUAL BELI DAN DALAM KONTEKS KEKINIAN. *Jurnal Ekonomi Islam*, 1-14.



UNIVERSITAS
Dinamika