



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PISCES PERKASA
BERBASIS MOBILE**

PROYEK AKHIR



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
Feressa Priscilla Horman
18390100060**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PISCES PERKASA
BERBASIS MOBILE**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Feressa Priscilla Horman
NIM : 18390100060
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PISCES PERKASA BERBASIS MOBILE

Dipersiapkan dan disusun oleh:

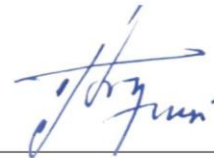
Feressa Priscilla Horman
NIM: 18390100060

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas
pada tanggal 15 Februari 2022

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Titik Lusiani, M.Kom
NIDN: 0714077401



Pembahas

I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom
NIDN: 0723037707



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.16
17:05:09 +07'00'

II. A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom
NIDN: 0725127001



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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.16
19:56:40 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis Mobile”. ini dengan baik dan lancar. Selain berkat Tuhan Yang Maha Esa, tanpa kerja keras penulis tidak mungkin laporan ini terselesaikan.

Laporan ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program diploma III Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika dan Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
4. Ibu A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Cecilia Jane selaku pemilik Pisces Perkasa yang telah memberikan waktu dan tempat bagi penulis selama proses penyelesaian Proyek Akhir.
6. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

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

Surabaya, Februari 2022

Penulis

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Feressa Priscilla Horman
NIM : 18390100060
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
PISCES PERKASA BERBASIS MOBILE**

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 aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya 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.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya aplikasi ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar akademik yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Januari 2022

Yang menyatakan



Feressa Priscilla Horman
NIM. 18390100060

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	10
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan.....	10
1.3 Deskripsi Umum Sistem	11
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	11
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan aplikasi	11
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	18
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	19
2.1 Perangkat Lunak	19
2.2 Perangkat Keras	19
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	19
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	19
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	20
3.1 Struktur Menu	20
3.2 Penggunaan Aplikasi	20
3.2.1 Cara Menggunakan Aplikasi pada Pelanggan.....	20
3.2.2 Cara Menggunakan Aplikasi pada Admin.....	26
LAMPIRAN.....	33



Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kebutuhan Tabel	11
Tabel 1.2 Tabel Admin	11
Tabel 1.3 Tabel Detail Penjualan	12
Tabel 1.4 Tabel Kategori.....	12
Tabel 1.5 Tabel Keranjang.....	12
Tabel 1.6 Tabel Pelanggan.....	13
Tabel 1.7 Tabel Penjualan.....	13
Tabel 1.8 Tabel Persediaan	13
Tabel 1.9 Tabel Produk.....	14
Tabel 1.10 Tabel Refund.....	14



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pisces Perkasa	10
Gambar 1.2 Tampilan User Pengunjung.....	14
Gambar 1.3 Tampilan Admin	15
Gambar 1.4 Tampilan Pesanan Saya pada Admin	15
Gambar 1.5 Tampilan Produk pada Admin	16
Gambar 1.6 Tampilan Kategori pada Admin.....	16
Gambar 1.7 Tampilan Laporan pada Admin.....	16
Gambar 1.8 Tampilan Profile pada Admin	17
Gambar 1.9 Tampilan Beranda pada User	17
Gambar 1.10 Tampilan Order pada User	17
Gambar 1.11 Tampilan Profile pada User.....	18
Gambar 3.1 Tampilan Halaman Splash Screen.....	21
Gambar 3.2 Tampilan Halaman Login.....	21
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Pendaftaran	22
Gambar 3.4 Tampilan Beranda	22
Gambar 3.5 Tampilan Detail Produk	23
Gambar 3.6 Tampilan Keranjang.....	23
Gambar 3.7 Tampilan Keranjang untuk Checkout	24
Gambar 3.8 Tampilan Detail Order	24
Gambar 3.9 Tampilan Bukti Transfer	25
Gambar 3.10 Tampilan Daftar Order	25
Gambar 3.11 Tampilan Profile.....	26
Gambar 3.12 Halaman Login Admin.....	26
Gambar 3.13 Halaman Pesanan Saya.....	27
Gambar 3.14 Halaman Detail Order pada Admin.....	27
Gambar 3.15 Halaman Tambah Produk.....	28
Gambar 3.16 Halaman Tambah Produk lanjutan	28
Gambar 3.17 Halaman Edit Produk	29
Gambar 3.18 Halaman Kategori	29
Gambar 3.19 Halaman Tambah Kategori	30
Gambar 3.20 Halaman Edit Kategori.....	30
Gambar 3.21 Halaman Laporan Transaksi.....	31
Gambar 3.22 Halaman Laporan Produk.....	31
Gambar 3.23 Halaman Laporan Pelanggan	32
Gambar 3.24 Tampilan Profile Logout	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Log Mingguan	33
Lampiran 2. Hasil Pengujian Sistem (Black Box)	35
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	36
Lampiran 4. Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user manual “ Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis *Mobile*” ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi Penjualan pada Pisces Perkasa untuk admin, User Pelanggan.
- b. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi Penjualan pada Pisces Perkasa ini.

Pihak-pihak yang bersangkutan dan dapat menggunakan dokumen ini adalah:

- a. Administrator

Administrator menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk mereka bagaimana cara menggunakan dan melakukan pemeliharaan untuk aplikasi Penjualan pada Pisces Perkasa.

- b. User Pelanggan

User Pelanggan menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yang diberikan kepada user pelanggan.

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Pisces Perkasa pada Gambar 1.1 bergerak di bidang distribusi lampu yang berada di kota Surabaya tepatnya berada di daerah Manyar Kartika ini telah berdiri sejak bulan November pada tahun 1989 dan telah memiliki beberapa kantor cabang di beberapa kota seperti Jakarta, Semarang, Yogyakarta, Solo, dan Denpasar.



Gambar 1.1 Pisces Perkasa

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi umum “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis *Mobile*” yang dikembangkan, fungsi utama Aplikasi Penjualan yang akan diberikan kepada pengguna serta karakteristik pengguna yang meliputi pembagian kelompok pengguna seperti pekerjaan dan hak akses ke aplikasi.

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi. Tabel 1.1 menjelaskan tentang kebutuhan aplikasi beserta fungsional pada setiap pengguna.

Tabel 1.1 Kebutuhan Tabel

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	1. Mengelola Data Master Pesanan 2. Mengelola Data Master Produk 3. Mengelola Data Master Kategori 4. Mengelola Data Master Laporan 5. Mengelola Data Master <i>Profile</i>
Pelanggan	1. Melakukan Pendaftaran akun 2. Melakukan Pembelian

A. Admin

Untuk admin memiliki 5 fungsi yaitu mengelola data master. Tujuan dari mengelola data master adalah untuk melakukan pengelolaan data profile, produk, kategori, pesanan dan laporan. Proses mengelola data mencakup penambahan data, perubahan data dan penghapusan data.

B. Pelanggan

Pelanggan dapat melakukan pendaftaran akun dan melakukan pembelian .

C. Struktur Tabel

1. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin
Primary Key : *username*
Foreign Key :
Fungsi : Digunakan untuk masuk kedalam aplikasi penjualan Pisces Perkasa sebagai admin.

Tabel 1.2 Tabel Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	<i>username</i>	VARCHAR	50	<i>PRIMARY KEY</i>
2	<i>password</i>	VARCHAR	50	<i>NOT NULL</i>

2. Tabel Detail Penjualan

Nama Tabel : Detail_penjualan
Primary Key :
Foreign Key : id_penjualan, id_produk
Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data detail penjualan

Tabel 1.3 Tabel Detail Penjualan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	id_penjualan	NUMERIC		FOREIGN KEY
2	id_produk	NUMERIC		FOREIGN KEY
3	jumlah_produk	NUMERIC		NOT NULL
4	harga_produk	NUMERIC		NOT NULL

3. Tabel Kategori

Nama Tabel : Kategori
Primary Key : id_kategori
Foreign Key :
Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data kategori

Tabel 1.4 Tabel Kategori

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	id_kategori	INT		PRIMARY KEY
2	nama	VARCHAR	100	NOT NULL
3	status	VARCHAR	1	NOT NULL

4. Tabel Keranjang

Nama Tabel : Keranjang
Primary Key : id_keranjang
Foreign Key : id_pelanggan
Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data keranjang

Tabel 1.5 Tabel Keranjang

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	id_keranjang	NUMERIC		PRIMARY KEY
2	id_pelanggan	NUMERIC		FOREIGN KEY
3	id_produk	NUMERIC		NOT NULL
4	jumlah	NUMERIC		NOT NULL

5. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan
Primary Key : id_pelanggan
Foreign Key :
Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data produk

Tabel 1.6 Tabel Pelanggan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	id_pelanggan	NUMERIC		PRIMARY KEY
2	nama	VARCHAR	100	NOT NULL
3	email	VARCHAR	100	NOT NULL
4	password	VARCHAR	50	NOT NULL
5	alamat	TEXT		NOT NULL
6	no_telp	VARCHAR		NOT NULL
7	status	VARCHAR	3	NOT NULL

6. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan
 Primary Key : id_penjualan
 Foreign Key : id_pelanggan
 Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data penjualan

Tabel 1.7 Tabel Penjualan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	id_penjualan	NUMERIC		PRIMARY KEY
2	id_pelanggan	NUMERIC		FOREIGN KEY
3	metode_pembayaran	VARCHAR	30	NOT NULL
4	bukti_pembayaran	TEXT		NOT NULL
5	tanggal	TIMESTAMP		NOT NULL
6	status	VARCHAR	3	NOT NULL
7	bukti_pembayaran_user	TEXT		NOT NULL

7. Tabel Persediaan

Nama Tabel : Persediaan
 Primary Key : id_persediaan
 Foreign Key :
 Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data persediaan

Tabel 1.8 Tabel Persediaan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	id_produk	NUMERIC		PRIMARY KEY
2	min_stok	NUMERIC		NOT NULL
3	max_stok	NUMERIC		NOT NULL

8. Tabel Produk

Nama Tabel : Produk
 Primary Key : id_produk
 Foreign Key : id_kategori
 Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data produk

Tabel 1.9 Tabel Produk

No	Nama Kolom	Type Data	Value	Constraint
1	id_produk	NUMERIC		PRIMARY KEY
2	id_kategori	NUMERIC		FOREIGN KEY
3	nama	VARCHAR	100	NOT NULL
4	deskripsi	TEXT		NOT NULL
5	harga	NUMERIC		NOT NULL
6	status	VARCHAR	1	NOT NULL
7	gambar	VARCHAR	100	NOT NULL
8	gambar_user	VARCHAR	100	NOT NULL

9. Tabel Refund

Nama Tabel : Refund
 Primary Key : id_penjualan
 Foreign Key : id_pelanggan
 Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pengembalian transfer

Tabel 1.10 Tabel Refund

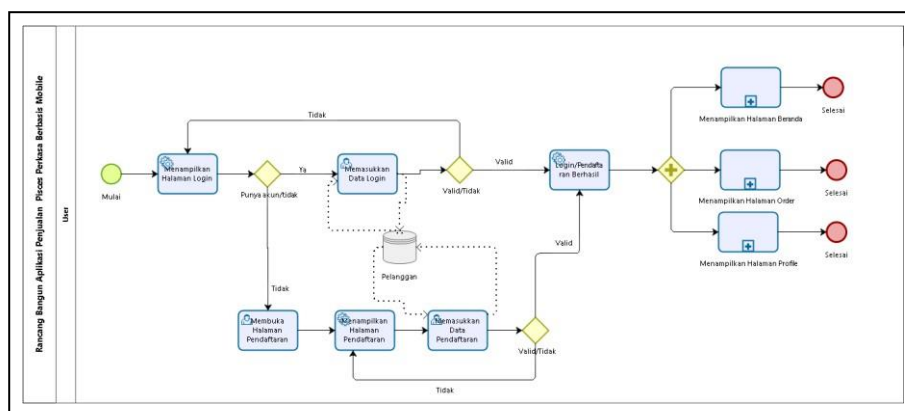
No	Nama Kolom	Type Data	Value	Constraint
1	id_penjualan	NUMERIC		PRIMARY KEY
2	bank	VARCHAR	50	NOT NULL
3	norek	NUMERIC	20	NOT NULL
4	nama	VARCHAR	100	NOT NULL
5	gambar	TEXT		NULL
6	gambar_user	TEXT		NULL

D. Bussines Process Modelling Notation

Perancangan proses pertama kali yaitu membuat BPMN, tahap ini dibuat berdasarkan proses yang ada pada diagram IPO. BPMN bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam memahami proses untuk membuat aplikasi. BPMN digambarkan dengan notasi grafis dan menghubungkan setiap proses sesuai dengan alur sistem.

1. BPMN Tampilan User Pengunjung

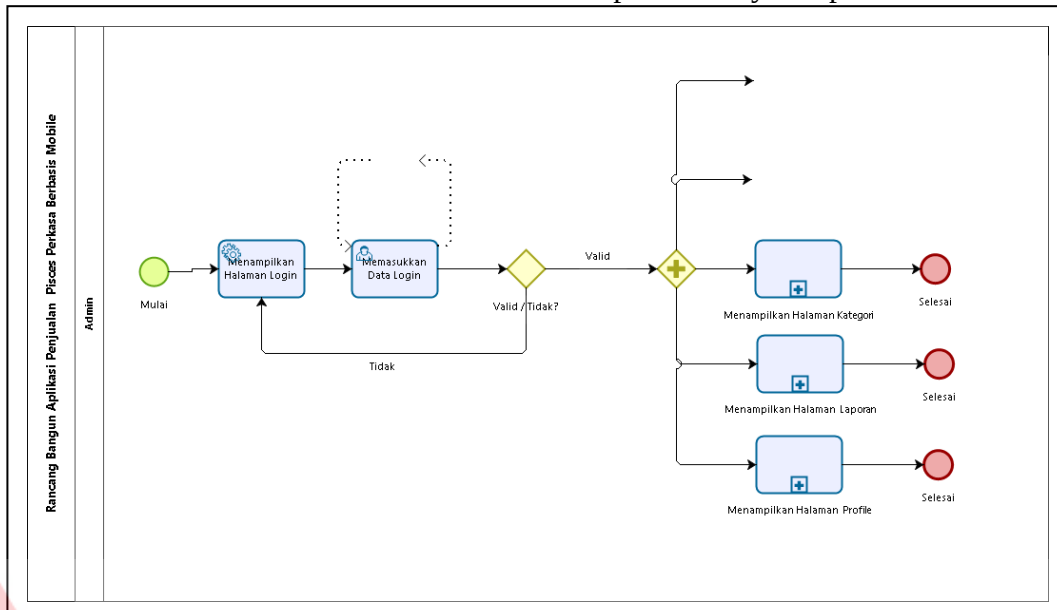
User membuka aplikasi melalui *android* memilih menu yang diantaranya adalah menu beranda, menu *order*, dan menu *profile*. Seperti Gambar 1.2



Gambar 1.2 Tampilan User Pengunjung

2. BPMN Tampilan Admin

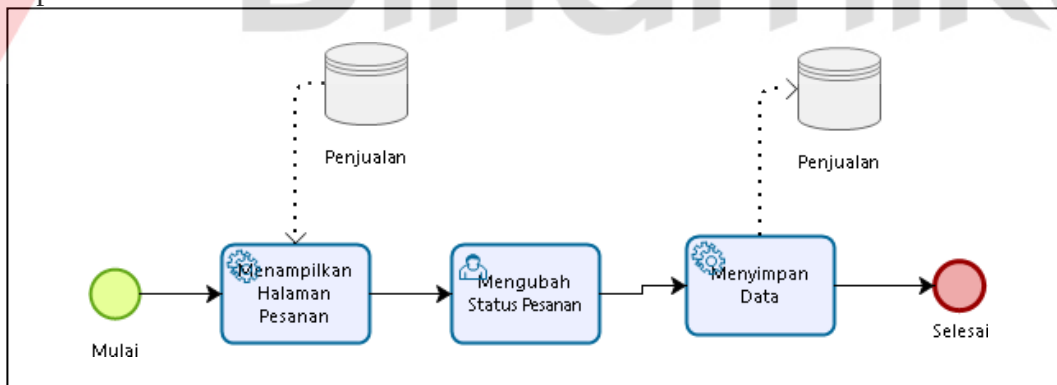
Pada admin ketika membuka aplikasi penjualan menuju kehalaman *login* yang berarti admin memasukkan username dan password, jika sudah berhasil *login* maka admin secara otomatis masuk kehalaman pesanan saya. Seperti Gambar 1.3



Gambar 1.3 Tampilan Admin

3. BPMN Tampilan Pesanan Saya pada Admin

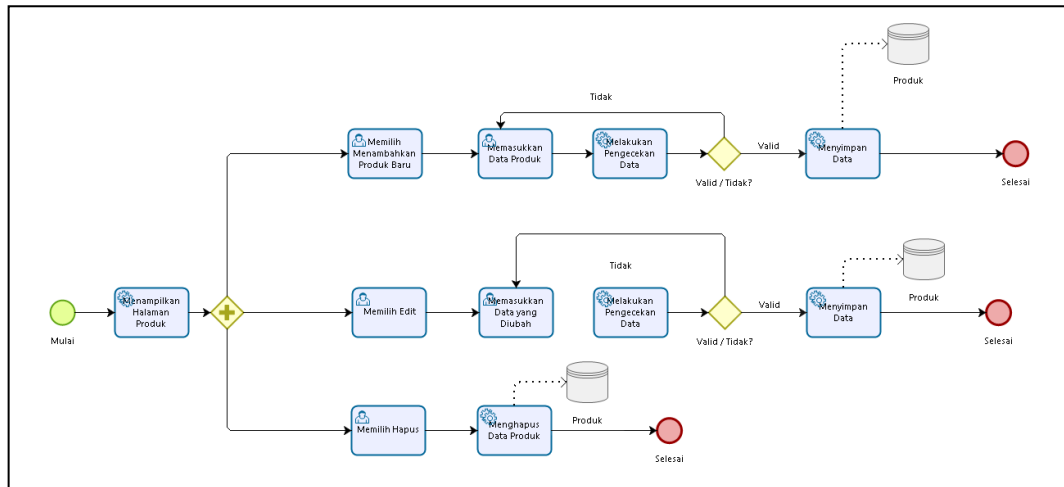
Pada halaman ini sistem menampilkan halaman pesanan saya lalu admin mengubah status dari pesanan yang sudah masuk pada sistem dan memprosesnya. Seperti Gambar 1.4



Gambar 1.4 Tampilan Pesanan Saya pada Admin

4. BPMN Tampilan Produk pada Admin

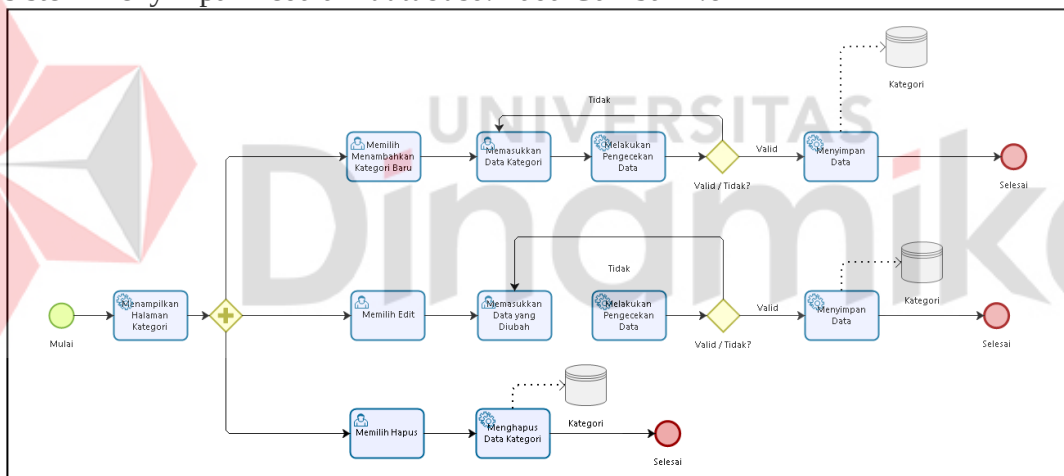
Pada halaman ini sistem menampilkan halaman produk lalu admin memasukkan data produk jika sudah maka admin diminta memilih ya atau tidak. Jika tidak maka admin kembali ke memasukkan data produk namun jika ya maka sistem menyimpan kedalam *database*. Pada Gambar 1.5



Gambar 1.5 Tampilan Produk pada Admin

5. BPMN Tampilan Kategori pada Admin

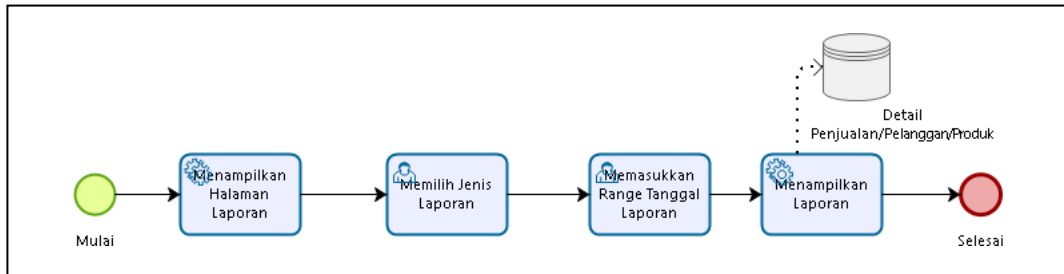
Pada halaman ini sistem menampilkan halaman kategori lalu admin memasukkan data kategori jika sudah maka admin diminta memilih ya atau tidak. Jika tidak maka admin kembali ke memasukkan data kategori namun jika ya maka sistem menyimpan kedalam *database*. Pada Gambar 1.6



Gambar 1.6 Tampilan Kategori pada Admin

6. BPMN Tampilan Laporan pada Admin

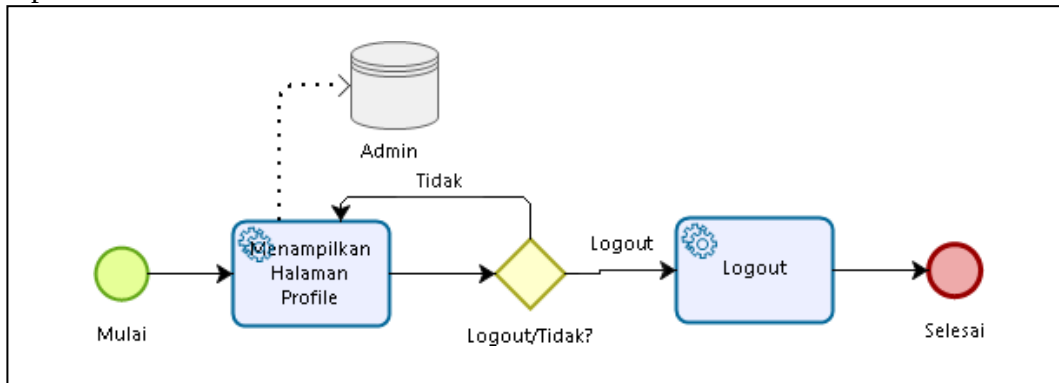
Pada halaman laporan ini admin dapat melihat laporan dan dapat memilih ingin melihat laporan transaksi, laporan produk, ataupun laporan pelanggan. Seperti Gambar 1.7



Gambar 1.7 Tampilan Laporan pada Admin

7. BPMN Tampilan *Profile* pada Admin

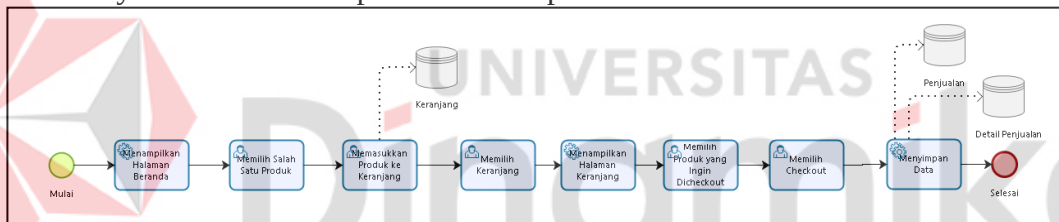
Jika admin sudah selesai menggunakan aplikasi dan ingin keluar, maka admin dapat memilih halaman *profile* dan memilih tombol *logout* untuk keluar dari aplikasi seperti Gambar 1.8



Gambar 1.8 Tampilan Profile pada Admin

8. BPMN Tampilan Beranda pada User

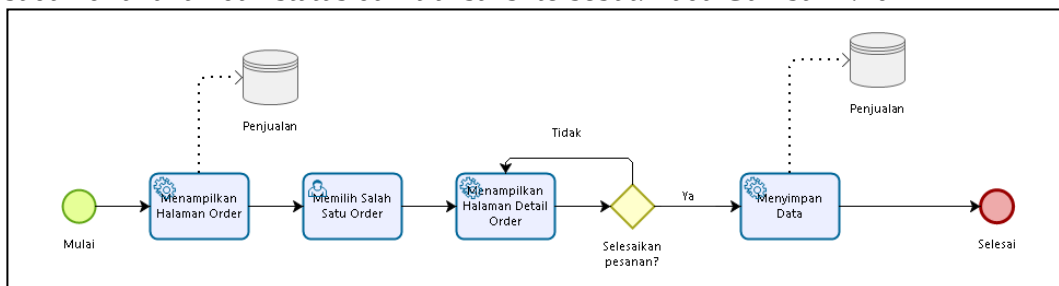
Lalu pada tampilan halaman beranda *user*, sistem memunculkan halaman beranda yang berisikan produk yang dijual oleh Pisces Perkasa sehingga *user* dapat melihatnya dan melakukan pemesanan. Seperti Gambar 1.9



Gambar 1.9 Tampilan Beranda pada User

9. BPMN Tampilan *Order* pada User

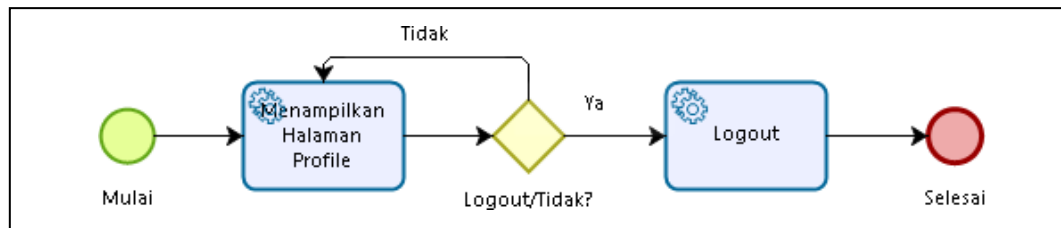
Pada tampilan halaman *order user*, berisikan tentang transaksi apa saja yang sudah dilakukan dan status dari transaksi tersebut. Pada Gambar 1.10



Gambar 1.10 Tampilan Order pada User

10. BPMN Tampilan *Profile* pada User

Jika *user* sudah selesai menggunakan aplikasi dan ingin keluar, maka *user* dapat memilih halaman *profile* dan memilih tombol *logout* untuk keluar dari aplikasi seperti Gambar 1.11



Gambar 1.11 Tampilan *Profile* pada *User*

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis *Mobile*”. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis *Mobile*” meliputi perangkat lunak dan perangkat *hardware*

BAB III

Berisi *user manual* Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis *Mobile* baik *user manual* yang diperuntukkan untuk *administrator* dan *user* (pengunjung)

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah:

- a. Windows 10 sebagai *Operating System*.
- b. XAMPP
- c. Google Chrome sebagai *Tools* Penjelajah (*Web Browser*).
- d. Android Studio sebagai *Tools* untuk menjalankan Aplikasi.

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

- a. Server dengan spesifikasi Intel Xeon Processor MP up to 3.66 GHz (single-core) atau 3.50 GHz (dual-core) / 667 MHz front-side bus; RAM 8Gb
- b. Komputer dengan spesifikasi prosesor Intel(R) Core™ i5- 6500 CPU @ 3.20GHz 2.19 GHz RAM : 4GB
- c. Mouse sebagai peralatan antarmuka
- d. Monitor sebagai peralatan antarmuka
- e. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi Admin dan pelanggan adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki pemahaman tentang antarmuka computer
- b. Memiliki pemahaman pengoperasian device mobile
- c. Memiliki pemahaman proses bisnis jual beli pada aplikasi kios elzio
- d. Memiliki device mobile untuk menggunakan aplikasi

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Sumber daya manusia yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pelatihan yang cukup untuk menggunakan aplikasi penjualan pada Pisces Perkasa ini. Pada operasional aplikasi penjualan pada Pisces Perkasa sendiri membutuhkan beberapa bulan untuk pengenalan dan pelatihan kepada pengguna aplikasi seperti pegawai Pisces Perkasa yang berperan sebagai administrator.

BAB III

MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Adapun struktur menu pada Aplikasi Penjualan Pisces Perkasa Berbasis Mobile adalah sebagai berikut:

1. Menu User
 - a. Menu Pendaftaran
 - b. Menu Login
 - c. Menu Beranda
 - d. Menu Order
 - e. Menu Profile

2. Menu User
 - a. Menu Pendaftaran
 - b. Menu Login
 - c. Menu Beranda
 - d. Menu Order
 - e. Menu Profile

3.2 Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, setiap kapan data harus dimutakhirkan, tata cara penggunaan laporan statis dan dinamis.

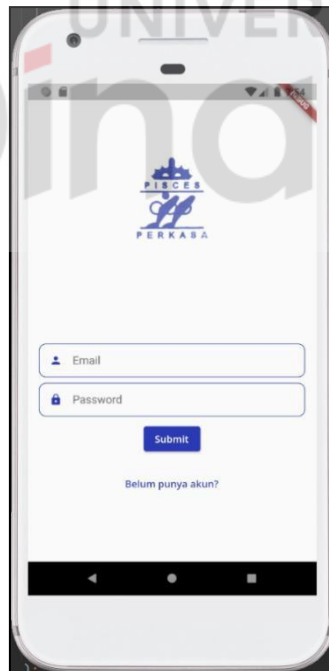
3.2.1 Cara Menggunakan Aplikasi pada Pelanggan

Untuk memulai akses pelanggan terhadap aplikasi Toko ini:

1. Bukalah aplikasi Penjualan Pisces Perkasa pada *smartphone*
2. Lalu muncul tampilan halaman pembuka aplikasi Penjualan Pisces Perkasa seperti pada Gambar 3.1. Setelah itu pada layar akan tampak Halaman Login seperti pada Gambar 3.2.



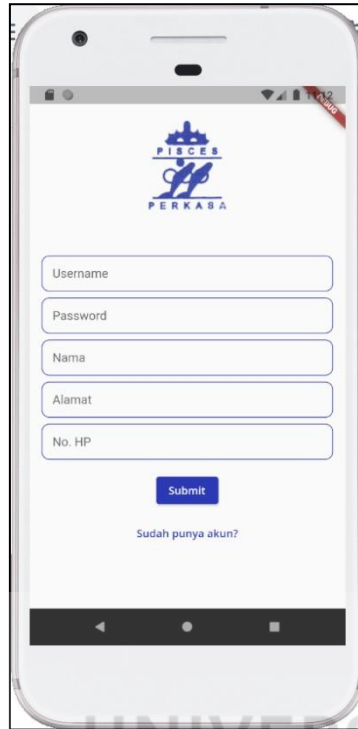
Gambar 3.1 Tampilan Halaman *Splash Screen*



Gambar 3.2 Tampilan Halaman *Login*

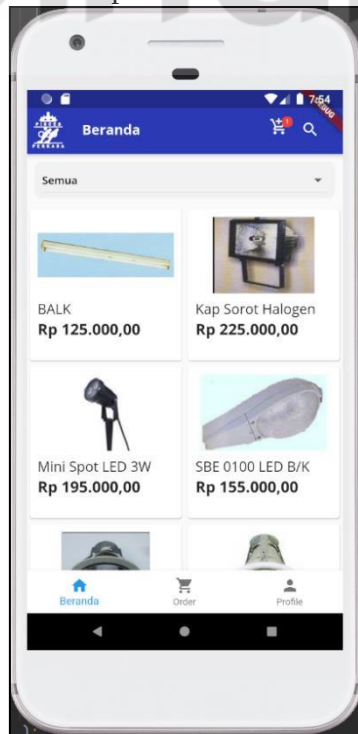
Pada Gambar 3.2 Terdapat form untuk melakukan login aplikasi, jika pelanggan belum memiliki akun, maka pelanggan harus melakukan pendaftaran dengan cara klik tombol “Belum punya akun?”, maka pelanggan akan diarahkan pada halaman pendaftaran.

3. Halaman pendaftaran terdapat beberapa inputan yang harus di isi seperti pada Gambar 3.3. Kemudian data disimpan dan pelanggan dapat melakukan *login* pada aplikasi.



Gambar 3.3 Tampilan Halaman Pendaftaran

4. Jika *user* sudah berhasil melakukan pendaftaran ataupun *login* maka *user* masuk ke halaman beranda. Seperti Gambar 3.4



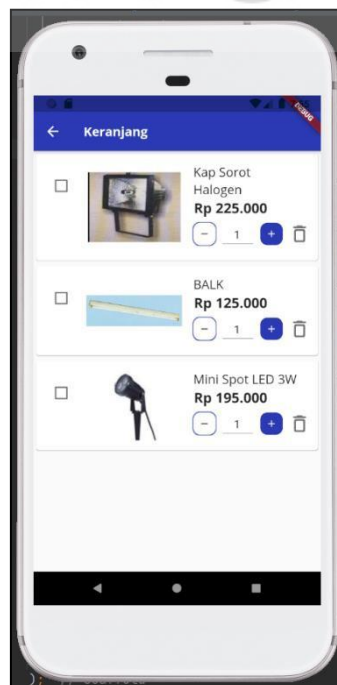
Gambar 3.4 Tampilan Beranda

5. Jika user ingin melihat produk lebih jelas dapat menekan salah satu produk yang ada pada halaman beranda dan terlihat seperti pada Gambar 3.5.



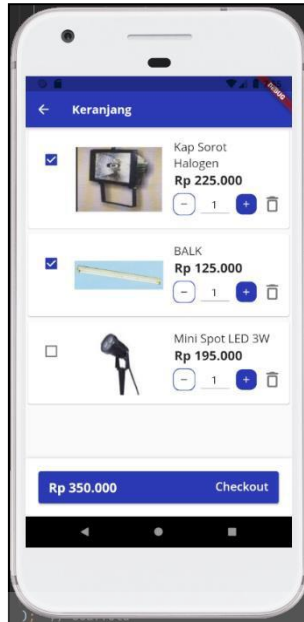
Gambar 3.5 Tampilan *Detail Produk*

6. Setelah pelanggan sudah yakin membeli produk tersebut maka pelanggan dapat menekan tombol “Masukkan Keranjang” lalu sistem secara otomatis memasukan produk tersebut kedalam keranjang. Seperti Gambar 3.6.



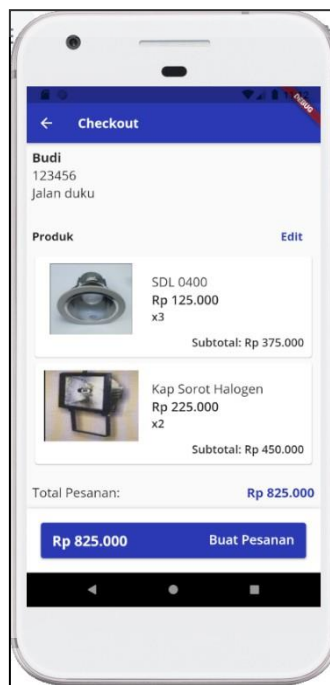
Gambar 3.6 Tampilan Keranjang

7. Lalu jika user memilih produk mana saja yang di beli, dengan cara mencentang produk-produk yang terdapat pada halaman keranjang. Seperti Gambar 3.7.



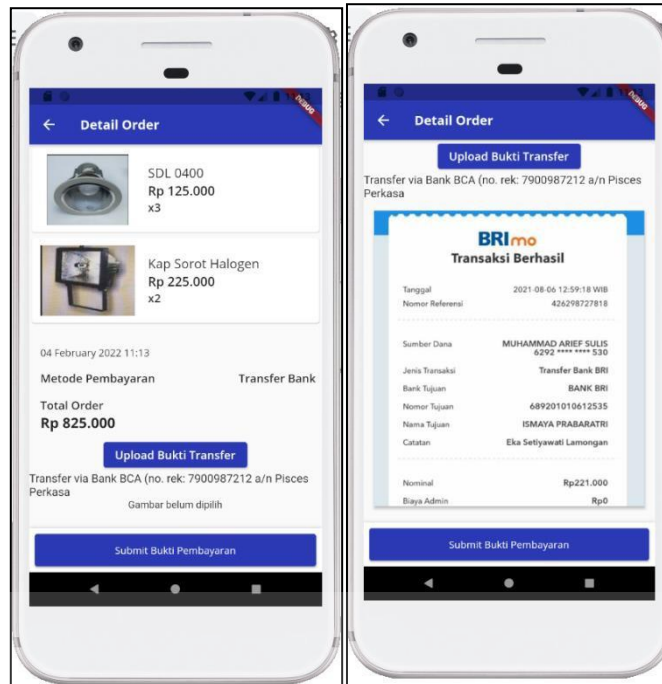
Gambar 3.7 Tampilan Keranjang untuk *Checkout*

8. Jika sudah memilih dan menekan tombol “*Checkout*” maka pelanggan secara otomatis masuk kehalaman *detail order* yang bertujuan untuk melakukan pembayaran. Disini sistem dapat menerima dua metode pembayaran yaitu melalui *cash* dan transfer, namun pada Gambar 3.8 ini merupakan contoh metode pembayaran melalui transfer.



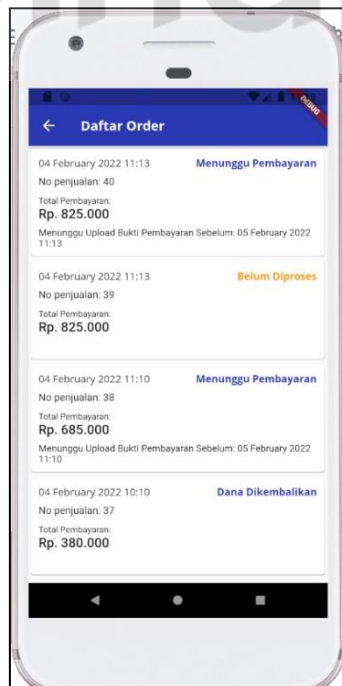
Gambar 3.8 Tampilan *Detail Order*

9. Jika *user* sudah membuat pesanan maka terdapat waktu untuk melakukan pembayaran, lalu pelanggan mengirim bukti transfer. Seperti Gambar 3.9.



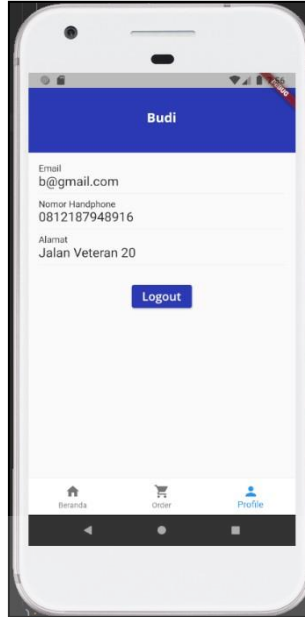
Gambar 3.9 Tampilan Bukti Transfer

10. Lalu jika pelanggan ingin melihat produk apa saja yang sudah dibeli dapat menekan ke halaman daftar order seperti Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Tampilan Daftar Order

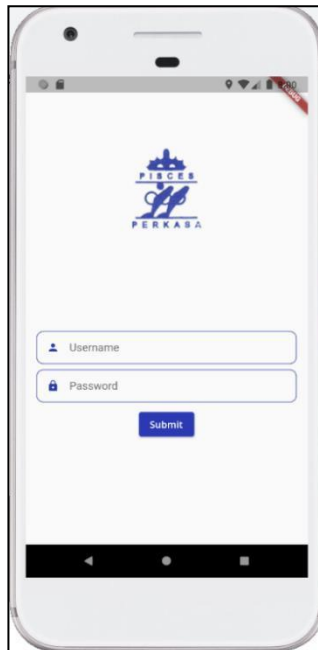
11. Jika sudah selesai menggunakan aplikasi ini maka pelanggan dapat melakukan *logout* dengan cara mengklik halaman profile lalu tekan *logout*. Seperti Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Tampilan *Profile*

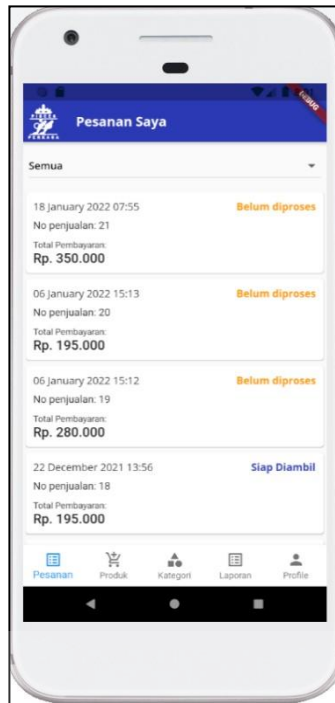
3.2.2 Cara Menggunakan Aplikasi pada Admin

1. Pada halaman Admin, yang pertama kali dilakukan oleh admin adalah *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman admin. Halaman admin digunakan untuk mengatur data yang akan ditampilkan pada aplikasi penjualan Pisces Perkasa. Pada Gambar 3.12



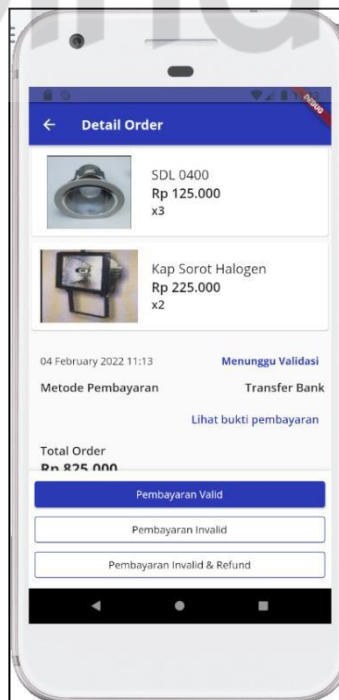
Gambar 3.12 Halaman *Login Admin*

2. Jika sudah *login*, maka muncul tampilan halaman Pesanan Saya seperti pada Gambar 3.13



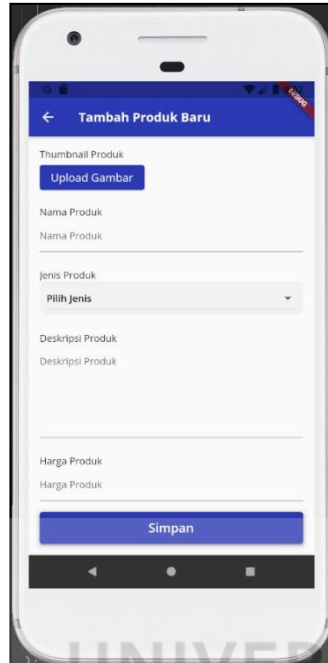
Gambar 3.13 Halaman Pesanan Saya

3. Lalu jika admin memproses pesanan yang diterima dari sistem maka admin harus menekan transaksi tersebut dan muncul tampilan seperti Gambar 3.14.

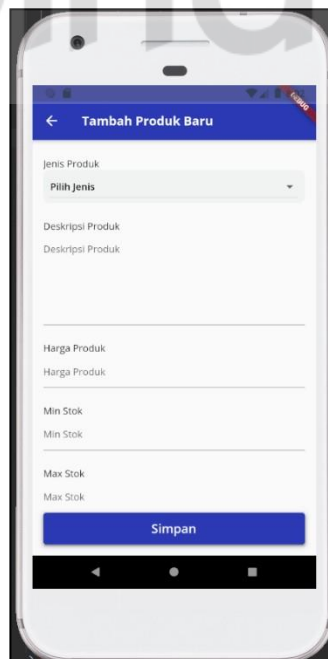


Gambar 3.14 Halaman *Detail Order* pada Admin

4. Lalu jika admin menambahkan produk baru dapat menekan halaman produk dan memilih tombol “tambah produk” sistem secara otomatis membuka halaman tambah produk, admin lalu mengisi data produk dengan lengkap seperti pada Gambar 3.15 dan Gambar 3.16



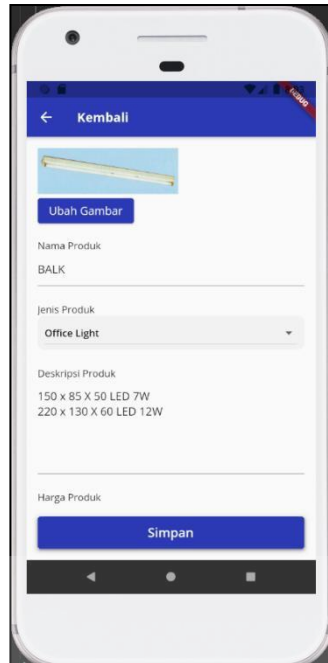
Gambar 3.15 Halaman Tambah Produk



Gambar 3.16 Halaman Tambah Produk lanjutan

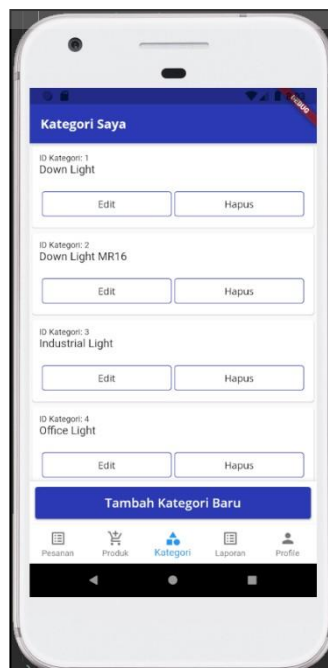
Jika admin sudah mengisi data pada halaman tambah produk dengan lengkap, maka admin menekan tombol “Simpan” agar sistem dapat menyimpan data dan memunculkannya pada aplikasi penjualan.

5. Namun jika admin hanya mengubah sebuah produk maka admin harus memilih produk mana yang diubah lalu menekan tombol “*edit*” dan sistem secara otomatis membuka halaman *edit* produk. Seperti Gambar 3.17



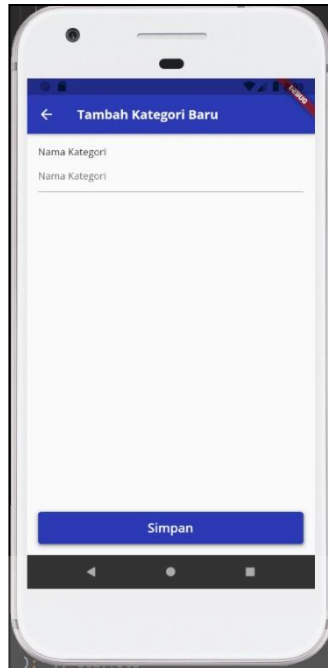
Gambar 3.17 Halaman *Edit* Produk

6. Jika admin melihat list dari kategori yang telah dibuat maka admin dapat menekan halaman kategori dan sistem memunculkan semua kategori. Seperti Gambar 3.18



Gambar 3.18 Halaman Kategori

7. Lalu admin menambahkan kategori, maka admin menekan tombol “Tambah Kategori Baru” dan secara otomatis masuk kehalaman tambah kategori baru. Pada Gambar 3.19



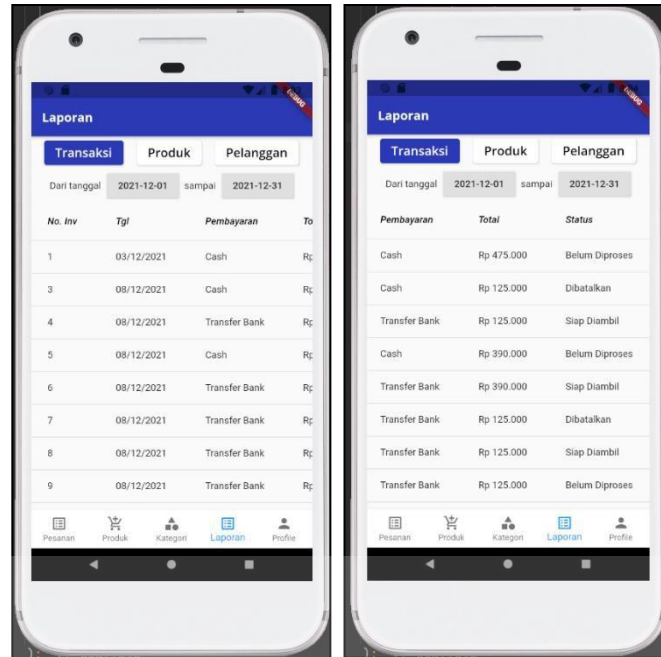
Gambar 3.19 Halaman Tambah Kategori

8. Namun jika admin hanya mengubah sebuah kategori maka admin harus memilih kategori mana yang diubah lalu menekan tombol “*edit*” dan sistem secara otomatis membuka halaman *edit* kategori. Seperti Gambar 3.20



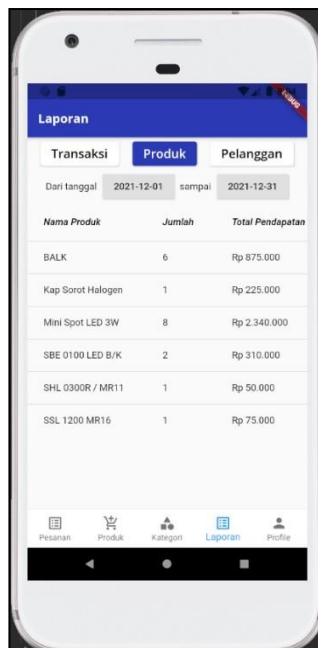
Gambar 3.20 Halaman *Edit* Kategori

9. Jika admin melihat laporan transaksi apa saja yang sudah berjalan, maka admin dapat menekan halaman laporan lalu mengisi tanggal yang dilihat laporan transaksinya. Seperti Gambar 3.21



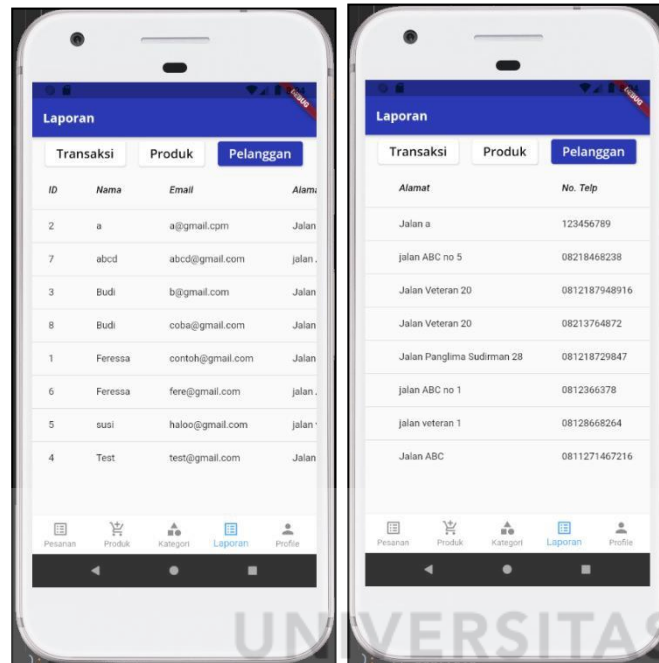
Gambar 3.21 Halaman Laporan Transaksi

10. Jika admin melihat laporan produk apa saja yang sudah berjalan, maka admin dapat menekan tombol “produk” pada halaman laporan lalu mengisi tanggal yang dilihat laporan produknya. Seperti Gambar 3.22



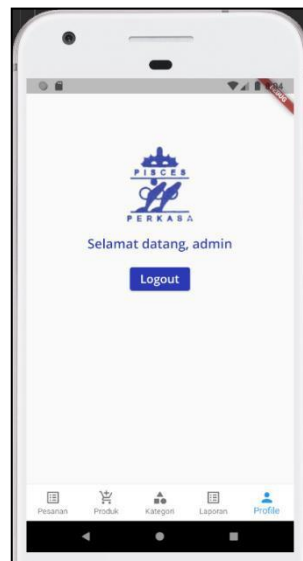
Gambar 3.22 Halaman Laporan Produk

11. Jika admin melihat laporan pelanggan yang berisi siapa saja yang sudah mendaftar pada aplikasi, maka admin dapat menekan tombol “pelanggan” pada halaman laporan lalu mengisi tanggal yang dilihat laporan pelanggannya. Seperti Gambar 3.23



Gambar 3.23 Halaman Laporan Pelanggan

12. Jika sudah selesai menggunakan aplikasi maka admin dapat melakukan *logout* dengan cara mengklik halaman profile lalu tekan *logout*. Pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Tampilan Profile Logout