



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN
ONLINE PADA UD LANCAR JAYA BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
Sandy Eka Fajar Subekti
19390100013**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN
ONLINE PADA UD LANCAR JAYA BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Sandy Eka Fajar S
NIM : 19390100013
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

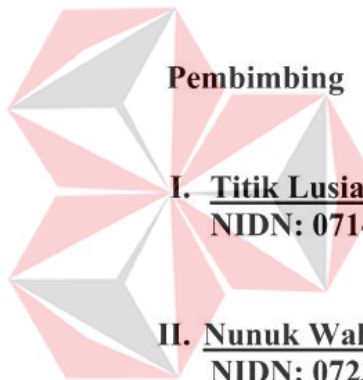
**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN
ONLINE PADA UD LANCAR JAYA BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Sandy Eka Fajar Subekti
NIM: 19390100013

Telah diperiksa dan disetujui oleh dewan pembahas
pada tanggal 05 Agustus 2022

Susunan Dewan Pembahas



Pembimbing

I. Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN: 0714077401

II. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN: 0723037707



 Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas,
M.Kom
Date: 2022.08.18
15:53:11 +07'00'

Pembahas

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: 2022.08.19
16:00:01 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, dan membawa perubahan besar di berbagai bidang. Seperti halnya komputer, perangkat yang diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia untuk memajukan pembuatan baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Toko bahan bangunan membutuhkan suatu sistem informasi yang mendukung pelanggan serta memberikan pelayanan yang memuaskan. Saat itu, beberapa perusahaan yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan masih menggunakan cara manual. Dimulai dengan mengumpulkan data produk, memproses transaksi produk, menyimpan data lain yang terkait dengan proses penjualan, dan membuat laporan. Hal ini menyebabkan kesalahan pencatatan, laporan yang tidak akurat, dan keterlambatan dalam menemukan data yang Anda butuhkan. Perancangan program ini merupakan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam perdagangan bahan bangunan, dan sistem yang terkomputerisasi dapat mencapai kegiatan yang efektif dan efisien untuk menunjang kegiatan penjualan.

Kata Kunci: *Penjualan Bahan Bangunan, Aplikasi Penjualan, Bahan Bangunan.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android”.

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 laporan Proyek Akhir.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika, yang telah mendukung secara moral dalam proses pelaksanaan Proyek Akhir.
3. Ibu Titik Lusiani, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir.
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir.
5. Ibu A.B.Tjandrarini, S.Si., M.Kom selaku Dosen Pembahas yang memberikan saran dalam proses perbaikan laporan Proyek Akhir.
6. Ibu Tri Sagirani S.Kom., M.MT selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
7. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir yang telah dibuat masih banyak terdapat kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan Penulis yang masih perlu untuk diasah dan terus dikembangkan. Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi Penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu Penulis.

Surabaya, Agustus 2022

Penulis

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Sandy Eka Fajar Subekti
NIM : 19390100013
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
BAHAN BANGUNAN ONLINE PADA UD LANCAR
JAYA 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 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, 05 Agustus 2022

Yang menyatakan



Sandy Eka Fajar Subekti
NIM. 19390100013

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen	1
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem	1
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	1
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	6
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	6
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	8
2.1 Perangkat Lunak	8
2.2 Perangkat Keras	8
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	8
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	9
3.1 Struktur Menu	9
3.2 Penggunaan Aplikasi	9
3.2.1 Cara Membuka Situs website.....	10
3.2.2 Pengenalan Menu <i>Dashboard</i>	10
3.2.3 Pengenalan Halaman Produk.....	11
3.2.4 Halaman Kategori	13
3.2.5 Halaman Transaksi	15
3.2.6 Halaman Admin	17
3.2.7 <i>Splash Screen</i>	18
3.2.8 Halaman <i>Login</i> Konsumen	18
3.2.9 Halaman Daftar Konsumen	19
3.2.10 Halaman <i>Home</i>	19
3.2.11 Halaman Favorit	20
3.2.12 Halaman Produk	21
3.2.13 Halaman Keranjang	22
3.2.14 Halaman <i>Check Out</i> Produk	23
3.2.15 Halaman Histori Pembelian	23
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur Tabel Pengguna.....	2
Tabel 1.2 Struktur Tabel Produk.....	2
Tabel 1.3 Struktur Tabel Kategori Produk.....	2
Tabel 1.4 Struktur Tabel Galeri Produk.....	2
Tabel 1.5 Struktur Tabel Transaksi.....	3
Tabel 1.6 Struktur Tabel Detail Transaksi.....	3
Tabel 1.7 Tabel Kebutuhan Aplikasi.....	6



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 BPMN Mengecek Hak Akses Admin	4
Gambar 1.2 BPMN Mengelola Data Kategori Produk	4
Gambar 1.3 BPMN Mengelola Data Produk	5
Gambar 1.4 BPMN Cek Hak Akses Pengguna	5
Gambar 1.5 BPMN Melakukan Pembayaran COD	6
Gambar 3.1 Halaman <i>Login</i>	10
Gambar 3.2 Halaman <i>Dashboard</i>	10
Gambar 3.3 Halaman Produk	11
Gambar 3.4 Halaman <i>create product</i>	11
Gambar 3.5 Halaman <i>Gallery</i>	12
Gambar 3.6 Halaman <i>Upload Photo</i>	12
Gambar 3.7 Halaman <i>edit produk</i>	13
Gambar 3.8 Tombol <i>Catgory product</i>	13
Gambar 3.9 Halaman <i>Create Category</i>	14
Gambar 3.10 Halaman <i>Edit Kategori</i>	14
Gambar 3.11 Halaman <i>Transaksi</i>	15
Gambar 3.12 Halaman <i>Show Transaksi</i>	15
Gambar 3.13 Halaman <i>Invoice</i>	16
Gambar 3.14 Halaman <i>Edit Transaksi</i>	16
Gambar 3.15 Halaman <i>Admin</i>	17
Gambar 3.16 Halaman <i>Edit Admin</i>	17
Gambar 3.17 Halaman <i>Splash Screen</i>	18
Gambar 3.18 Halaman <i>Login Konsumen</i>	18
Gambar 3.19 Halaman <i>Daftar Akun</i>	19
Gambar 3.20 Halaman <i>Home</i>	19
Gambar 3.21 Tombol <i>Favorit</i>	20
Gambar 3.22 Halaman <i>Favorit</i>	20
Gambar 3.23 Halaman <i>Produk</i>	21
Gambar 3.24 <i>Pop Up Keranjang</i>	21
Gambar 3.25 Halaman <i>keranjang</i>	22
Gambar 3.26 Tombol <i>Edit Keranjang</i>	22
Gambar 3.27 Halaman <i>Checkout</i>	23
Gambar 3.28 <i>Gambar Histori Pembelian</i>	23

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen pengguna manual Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan pada UD Lancar Jaya Berbasis Android ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan para penggunaan aplikasi ini untuk admin, pembeli
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berwenang untuk dokumen ini adalah:

1. Administrator

Administrator menggunakan dokumen ini untuk panduan mereka bagaimana cara menggunakan dan pemeliharaan untuk aplikasi

2. Pembeli

Pembeli menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk melakukan proses transaksi pembelian bahan bangunan pada aplikasi

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

UD lancar jaya merupakan sebuah tempat yang dimana seseorang dapat mencari kebutuhan bahan bangunan seperti rumah, kantor, gedung, ruko, dll. UD Lancar Jaya sendiri dibuat dengan tujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari kebutuhan bahan bangunan. Contoh kebutuhan bahan bangunan yang sering dicari seperti cat, paku, semen, pasir, dll. UD Lancar Jaya terletak di jalan konongosari No.24 kecamatan pepelagi kabupaten sidoarjo.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Sistem pemasaran penjualan dalam transaksi masih dengan cara sistem manual. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah dengan mengembangkan sebuah aplikasi penjualan bahan bangunan agar dapat lebih dikenal dalam dunia pasar dan kalangan masyarakat menurut (Jakaria, 2019) dalam (Pardede and Simanjuntak, 2020). Aplikasi penjualan bahan bangunan merupakan aplikasi untuk melakukan pembelian kebutuhan bahan bangunan. Pengguna dengan bebas dapat mencari dan memilih bahan bangunan sesuai dengan apa yang dibutuhkan, seperti cat, paku, semen, pasir, dll. Dan dapat melakukan transaksi pembelian pada aplikasi.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel yang digunakan aplikasi penjualan bahan bangunan online digunakan untuk penyimpanan data penjualan seperti berikut ini:

1. *Users*

Primary Key : *id_users*

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pengguna

Tabel 1.1 Struktur Tabel Pengguna

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_USERS	INT		PRIMARY KEY
2	NAMA	VARCHAR	255	
3	EMAIL	VARCHAR	255	
4	USERNAME	VARCHAR	255	
5	PASSWORD	VARCHAR	255	
6	ALAMAT_USER	VARCHAR	255	
7	ROLES	VARCHAR	255	

2. Product

Primary Key : id_produk

Foreign Key :

Fungsi : Menyimpan data produk

Tabel 1.2 Struktur Tabel Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_PRODUCT	INT		PRIMARY KEY
2	NAMA_PRODUCT	VARCHAR	255	
3	PRICE	DOUBLE	8,2	
4	DESCRIPTION	TEXT	255	
5	TAGS	VARCHAR	255	
6	STOK	INT	11	

3. Product_categories

Primary Key : id_categories

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data kategori

Tabel 1.3 Struktur Tabel Kategori Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_CATEGORIES	INT		PRIMARY KEY
2	NAME	VARCHAR	255	

4. product_galleries

Primary Key : id_galleries

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data galeri produk

Tabel 1.4 Struktur Tabel Galeri Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_GALLERIES	INT		PRIMARY KEY
2	URL	VARCHAR	255	
3	PRODUCTS_ID	INT		FOREIGN KEY

5. *transactions**Primary Key* : *id_transactions**Foreign Key* :

Fungsi : Menyimpan data transaksi

Tabel 1.5 Struktur Tabel Transaksi

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
1	ID_TRANSACTIONS	INT		PRIMARY KEY
2	ID_USERS	INT	255	
3	ADDRESS	VARCHAR	255	
4	TOTAL_PRICE	INT		
5	SHIPPING_PRICE	INT		
6	STATUS	VARCHAR	255	
7	PAYMENT	VARCHAR	255	

6. *transaction_items**Primary Key* : *id_detail**Foreign Key* : *id_users, id_transaksi, id_produk*

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi

Tabel 1.6 Struktur Tabel Detail Transaksi

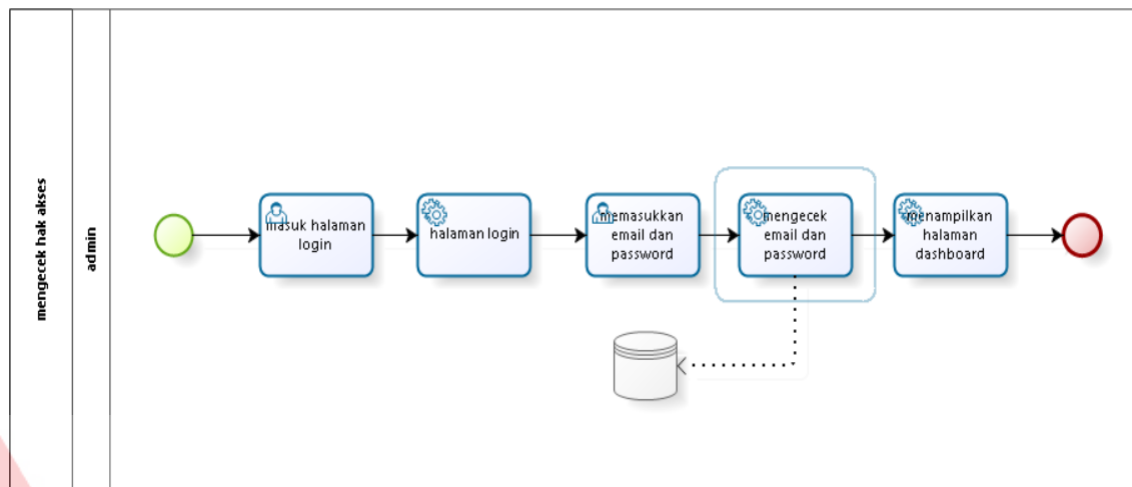
<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
1	ID_ITEMS	INT		PRIMARY KEY
2	ID_USERS	INT		FOREIGN KEY
3	ID_TRANSACTIONS	INT		FOREIGN KEY
4	ID_PRODUCTS	INT		FOREIGN KEY
5	QUANTITY	INT		

B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang ada pada aplikasi penjualan bahan bangunan online pada UD Lancar Jaya.

1. Cek Hak Akses Admin

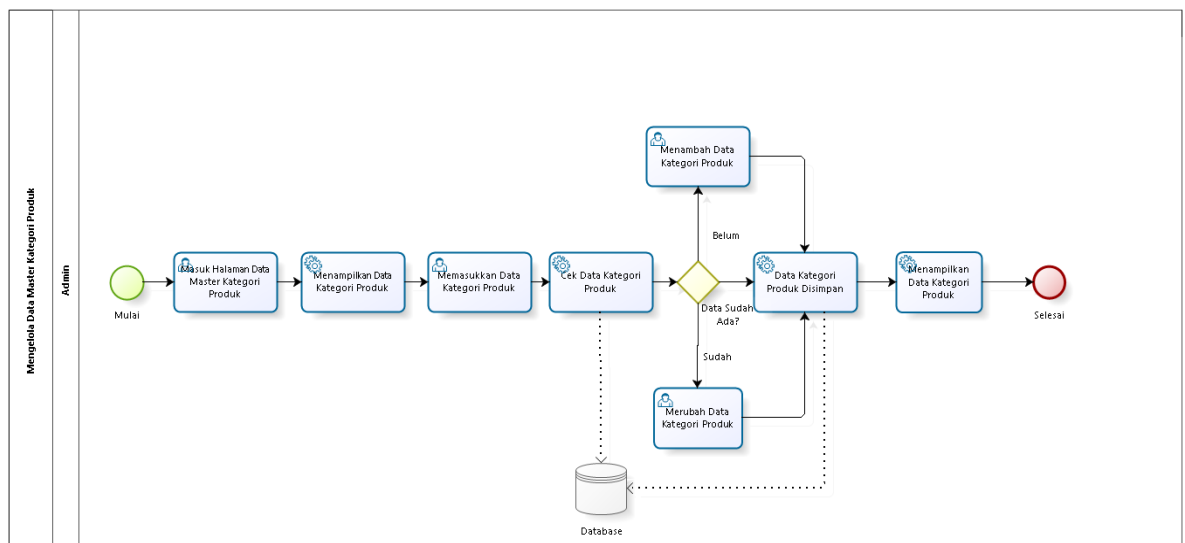
Pada Gambar 1.1 mengecek hak akses admin merupakan proses yang dimana admin melakukan *login* untuk mengelola data master.



Gambar 1.1 BPMN Mengecek Hak Akses Admin

2. Mengelola Data Kategori Produk

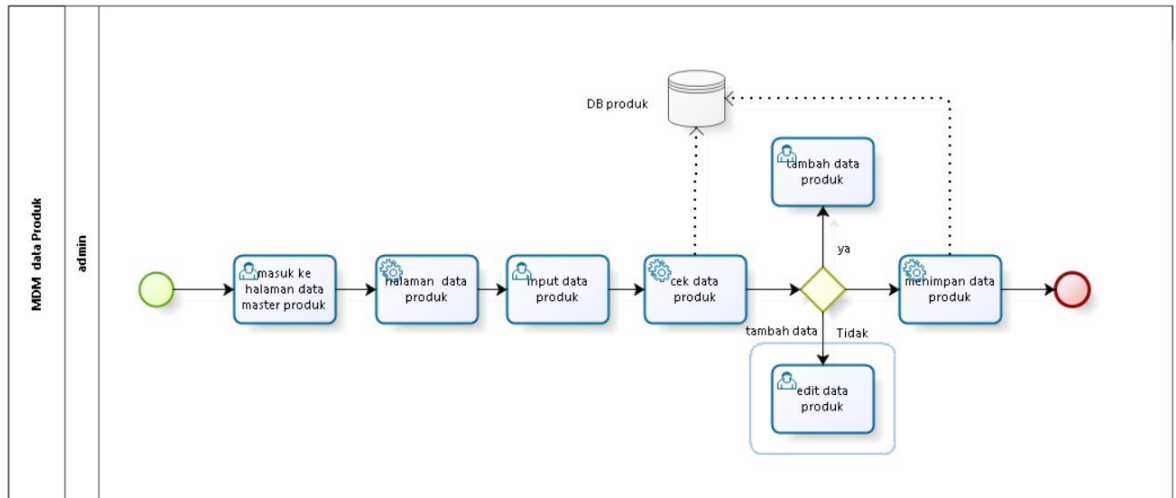
Pada Gambar 1.2 mengelola data kategori produk adalah setelah admin melakukan *login* ke web admin, selanjutnya admin masuk ke halaman kategori produk untuk mengelola kategori produk seperti menambah, merubah, menghapus data



Gambar 1.2 BPMN Mengelola Data Kategori Produk

3. Mengelola Data Produk

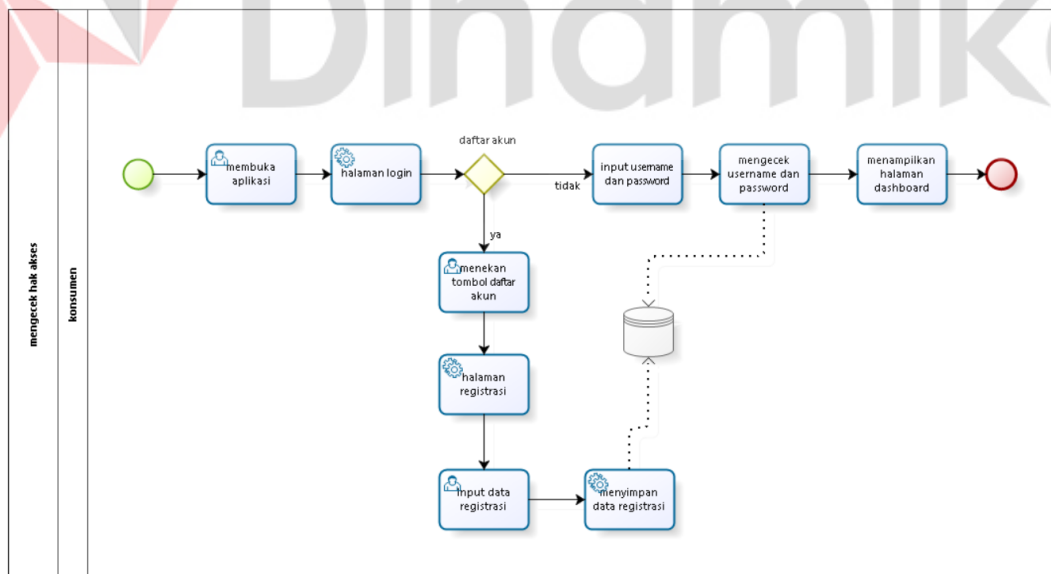
Pada Gambar 1.3 halaman produk untuk mengelola data produk seperti menambah, menghapus, merubah data dari produk tersebut.



Gambar 1.3 BPMN Mengelola Data Produk

4. Cek Hak Akses Pengguna, *Login* dan Daftar Akun

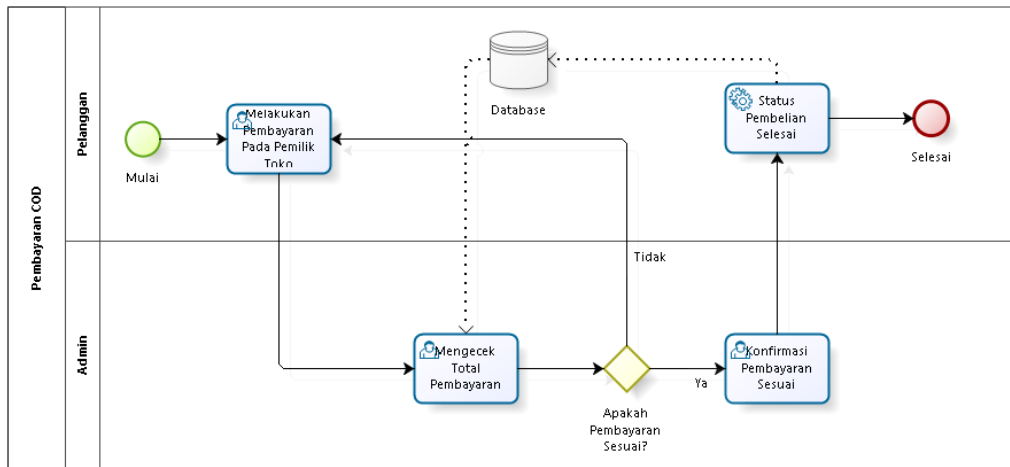
Pada Gambar 1.4 Cek hak akses pengguna merupakan proses dimana pengguna membuka aplikasi dan diharuskan *login*, dan apabila pengguna belum mempunyai akun maka harus mendaftar akun terlebih dahulu.



Gambar 1.4 BPMN Cek Hak Akses Pengguna

5. Pembayaran COD

Pada Gambar 1.5 BPMN proses pembayaran setelah produk atau barang telah diantar kepada pembeli, maka pembeli memberikan uang kepada pengantar tersebut sesuai dengan total pembayaran atau *invoice*



Gambar 1.5 BPMN Melakukan Pembayaran COD

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi gambaran umum kebutuhan aplikasi yang dibuat termasuk semua informasi teknis yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi. Berikut adalah tabel kebutuhan aplikasi.

Tabel 1.7 Tabel Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	1. Mengelola Data Master 2. Mengelola Laporan
Pembeli	1. Melakukan Pendaftaran Akun 2. Melakukan Pembelian

1. Admin:

- Fungsi Mengelola Data Master, berfungsi untuk memasukkan dan mengubah data produk, data pelanggan, dan data transaksi.
- Fungsi Mengelola Laporan, fungsi ini digunakan untuk mencetak beberapa laporan yang dihasilkan dari data master.

2. Pembeli:

- Melakukan Pendaftaran Akun, Pelanggan dapat mendaftarkan akun terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi pada aplikasi.
- Melakukan Pembelian, Pelanggan dapat melakukan transaksi setelah login dengan akun yang sudah terdaftar.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat agar dapat memberikan panduan penggunaan aplikasi

penjualan bahan bangunan online pada UD Lancar Jaya. Informasi dokumen ini sebagai berikut:

BAB I

Pada bab 1 berisi tentang tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum perusahaan UD Lancar Jaya, deskripsi umum sistem dan deskripsi dokumen.

BAB II

Pada bab 2 berisi tentang informasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan, kriteria pengguna aplikasi, dan informasi singkat tentang pengenalan dan pelatihan.

BAB III

Pada bab 3 berisi tentang struktur menu dan cara penggunaan pada aplikasi penjualan bahan bangunan online pada UD Lancar Jaya



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada penjualan bahan bangunan online Pada UD Lancar Jaya dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Windows sebagai Sistem Operasi
2. Browser Google Chrome sebagai alat Penjelajah (*Web Browser*)
3. MySQL Sebagai *Server*

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada penjualan bahan bangunan online online Pada UD Lancar Jaya dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Laptop/PC dengan spesifikasi processor AMD FX 3.7Ghz atau Intel Core i5-8259U dan RAM minimal 8GB
2. Android dengan spesifikasi processor minimal Snapdragon 425 dan Ram 3GB
3. Internet dengan kecepatan *download* minimal 10mbps dan *upload* minimal 5mbps

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Admin
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan komputer atau laptop
 - b. Memiliki pemahaman proses bisnis data admin UD Lanacar Jaya onile
 - c. Memiliki pemahaman tentang antarmuka browser
2. Pembeli
 - a. Memiliki pemahaman dalam penggunaan *Smartphone*
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan
 - c. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan bahan bangunan yang akan di beli

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada yang terdapat pada aplikasi penjualan bahan bangunan adalah sebagai berikut:

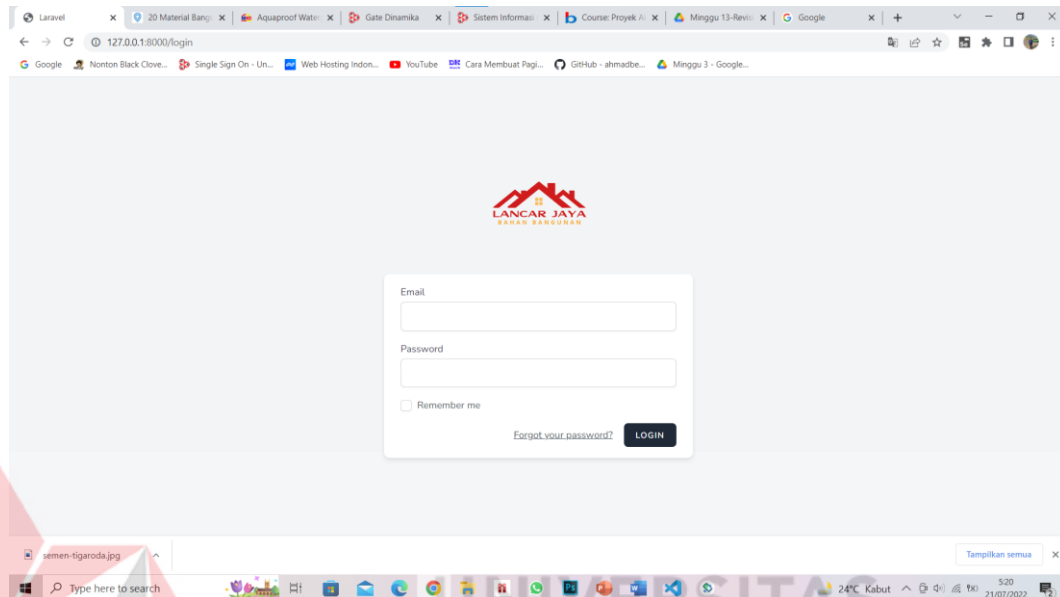
1. Menu *login* admin
2. Menu admin
 - a. Profil
 - b. *Logout*
3. Menu produk
 - a. Tambah data produk
 - b. *Edit* data produk
 - c. Foto produk
4. Menu kategori produk
 - a. Tambah produk
 - b. *Edit* produk
5. Menu Transaksi
 - a. Ubah Status Transaksi
 - b. Detail Transaksi
6. Menu Pengguna
 - a. Ubah Pengguna
 - b. Semua Pengguna
7. Menu *Login* Pembeli
8. Menu Daftar Pembeli
9. Menu Halaman pembeli
 - a. *Home*
 - b. Produk
 - c. Profil
 - d. Keranjang
 - e. Favorit

3.2 Penggunaan Aplikasi

Pengguna yang akan terlibat pada penggunaan aplikasi dan website admin ini akan diberi pelatihan terlebih dahulu agar faham dalam penggunaannya. Untuk pelatihan yang diberikan sesuai fitur yang akan di pergunakan. Pelatihannya sendiri khususnya admin akan mendapatkan pengenalan aplikasi administrasi penjualan bahan bangunan secara online di UD Lancar Jaya dan selanjutnya akan dilatih cara penggunaan aplikasi tersebut untuk sementara waktu. Jika pengguna merasa memiliki kendali, admin akan diberikan akses ke aplikasi.

3.2.1 Cara Membuka Situs website

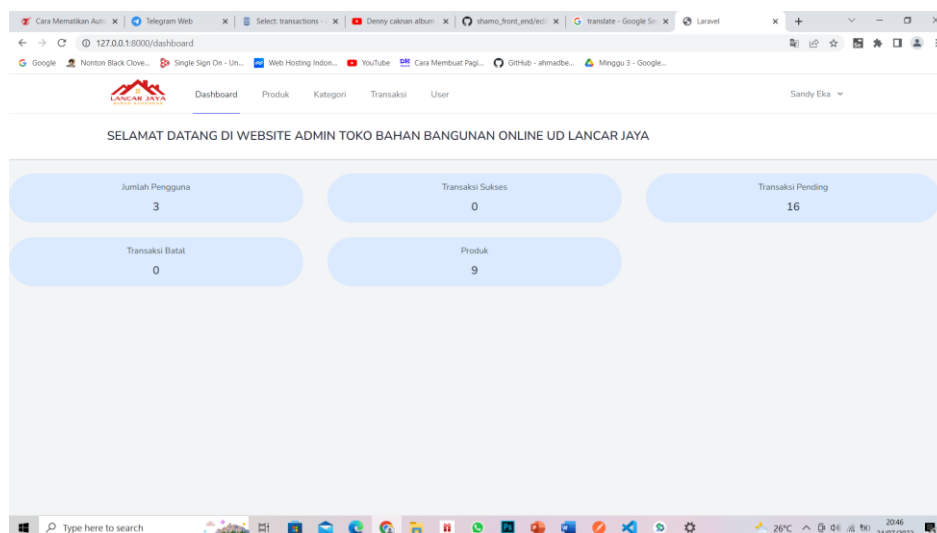
Jika memulai, kunjungi aplikasi toko bahan bangunan *online* ini: Bukalah aplikasi Toko bahan bangunan *online* melalui web browser dengan alamat url sebagai berikut: <http://127.0.0.1:8000/> , tekan atau klik tombol *enter*. Maka akan tampil halaman depan aplikasi Penjualan Bahan Bangunan *Online* Pada UD Lancar Jaya. Maka akan masuk menu Halaman *Login* seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Halaman *Login*

3.2.2 Pengenalan Menu *Dashboard*

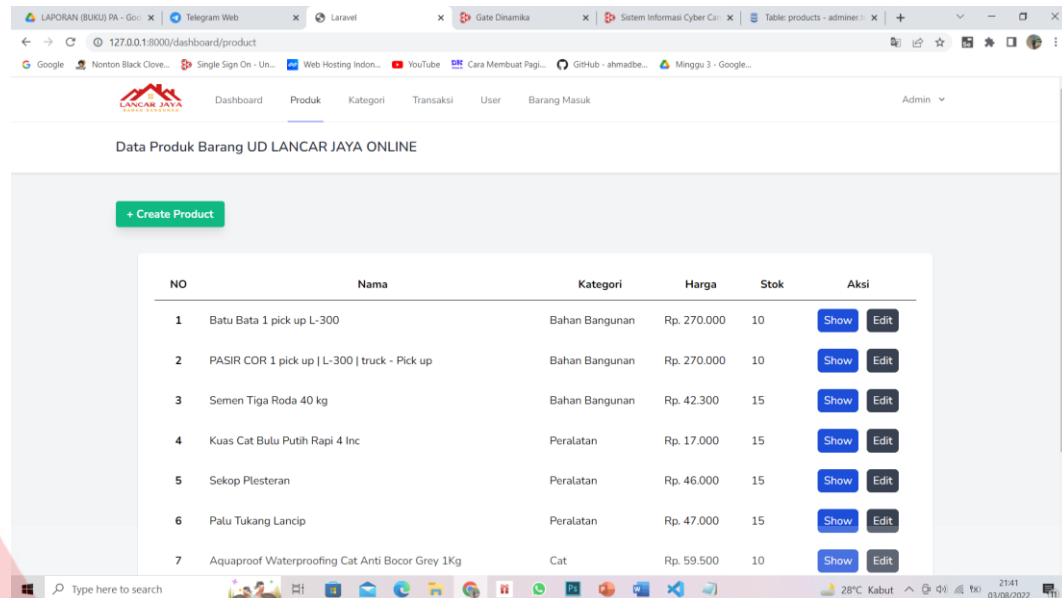
Pada Gambar 3.2. Jika admin berhasil login Maka akan tampil halaman *dashboard* halaman Pembuka / Awal halaman admin



Gambar 3.2 Halaman *Dashboard*

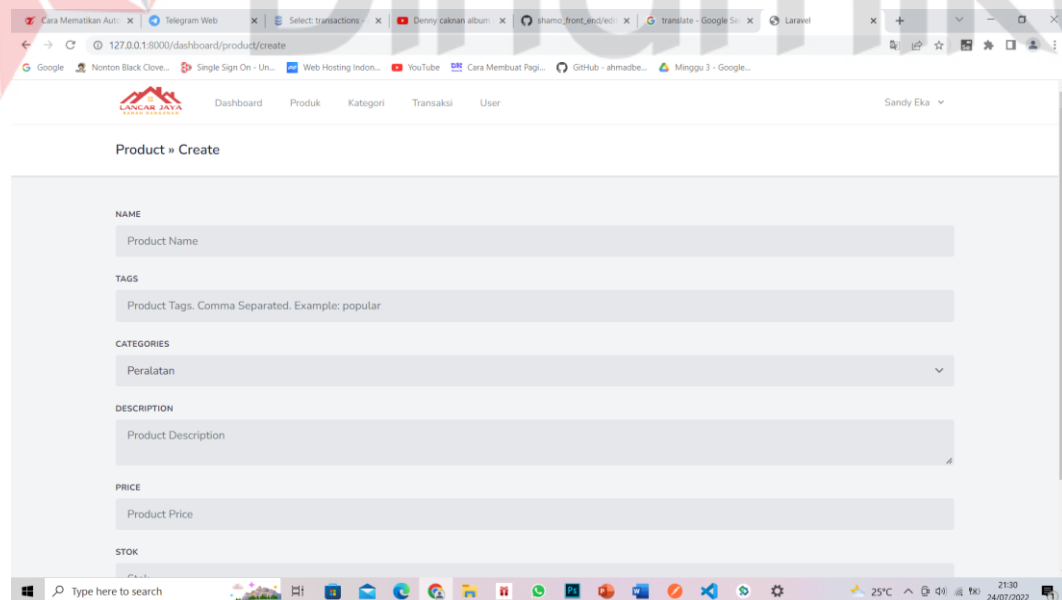
3.2.3 Pengenalan Halaman Produk

Pada halaman admin terdapat menu yang pertama yaitu halaman produk yang berfungsi untuk mengelolah data master produk seperti menambahkan, merubah, menghapus data produk seperti pada Gambar 3.3.



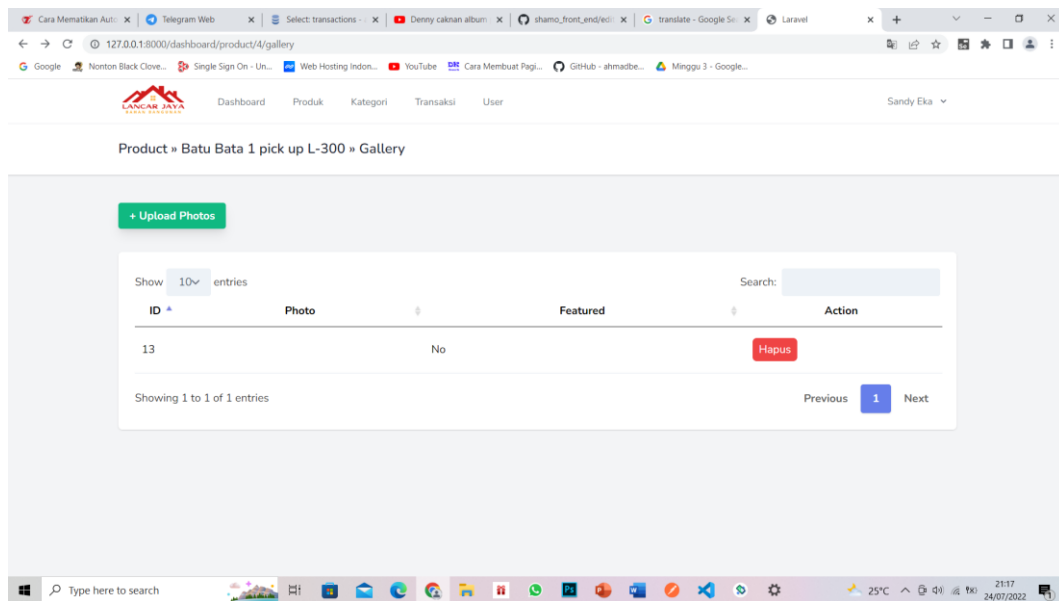
Gambar 3.3 Halaman Produk

Pada Gambar 3.4 Halaman produk terdapat tombol *create product* seperti pada Gambar 3.3 yang berfungsi untuk menambah data produk penjualan yang berisi *name*, *tags*, kategori, deskripsi, harga, stok.



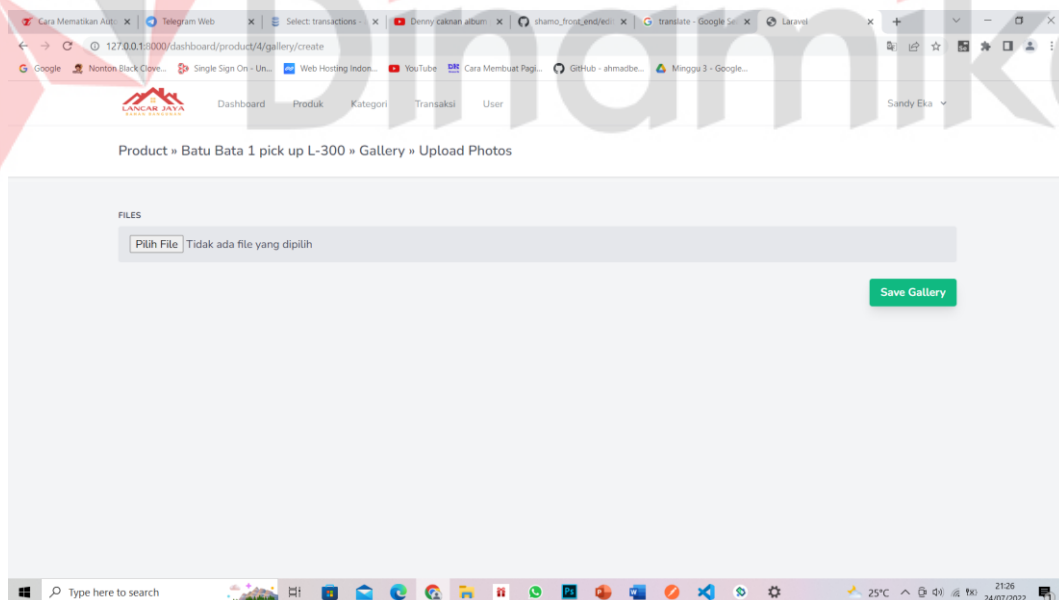
Gambar 3.4 Halaman *create product*

Pada halaman produk terdapat tombol aksi yang terdiri dari *gallery* seperti pada Gambar 3.5 untuk menyimpan foto produk barang yang akan dijual.



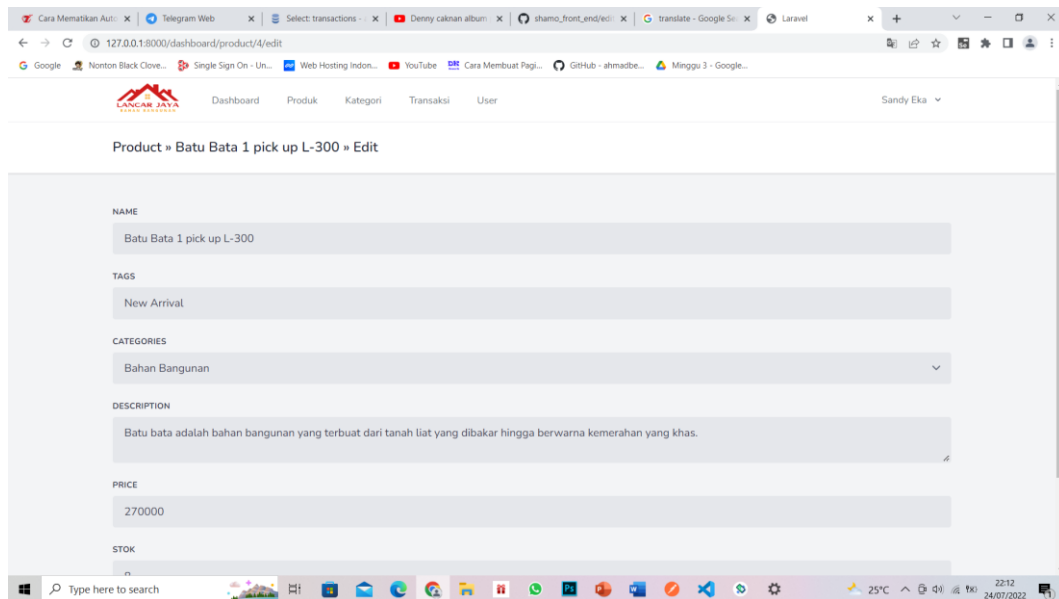
Gambar 3.5 Halaman *Gallery*

Pada halaman *gallery* terdapat tombol *upload photo* pada Gambar 3.5 yang berfungsi untuk *upload* foto produk. Setelah menekan tombol *upload* maka akan tampil halaman seperti pada Gambar 3.6.



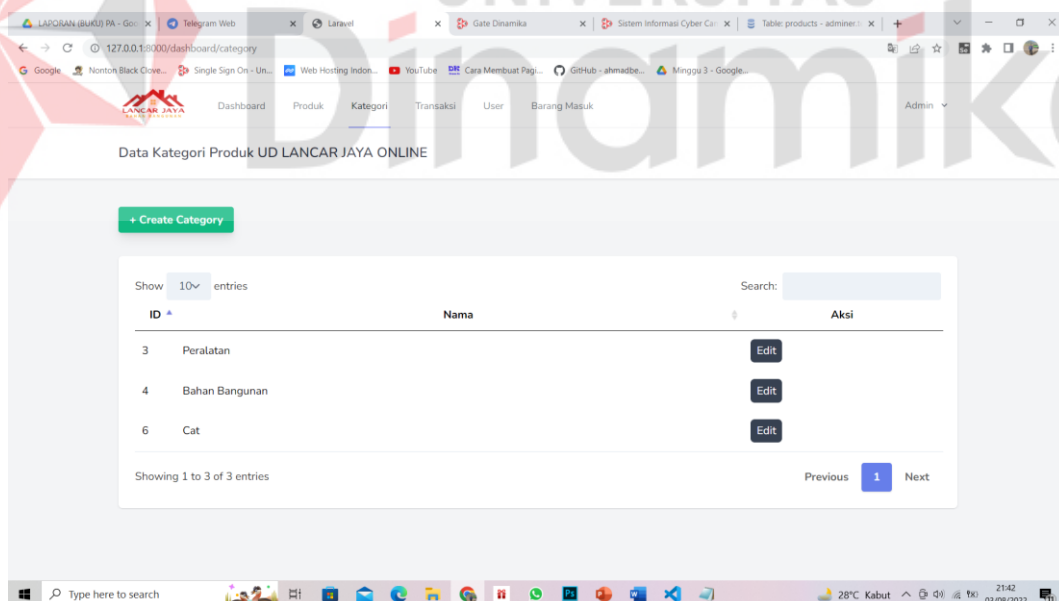
Gambar 3.6 Halaman *Upload Photo*

Tombol aksi yang berikutnya merupakan tombol *edit* seperti pada Gambar 3.3 yang berfungsi untuk merubah dan update data pruduk. Setelah tombol produk dipencet maka akan tampil halaman seperti pada Gambar 3.7.

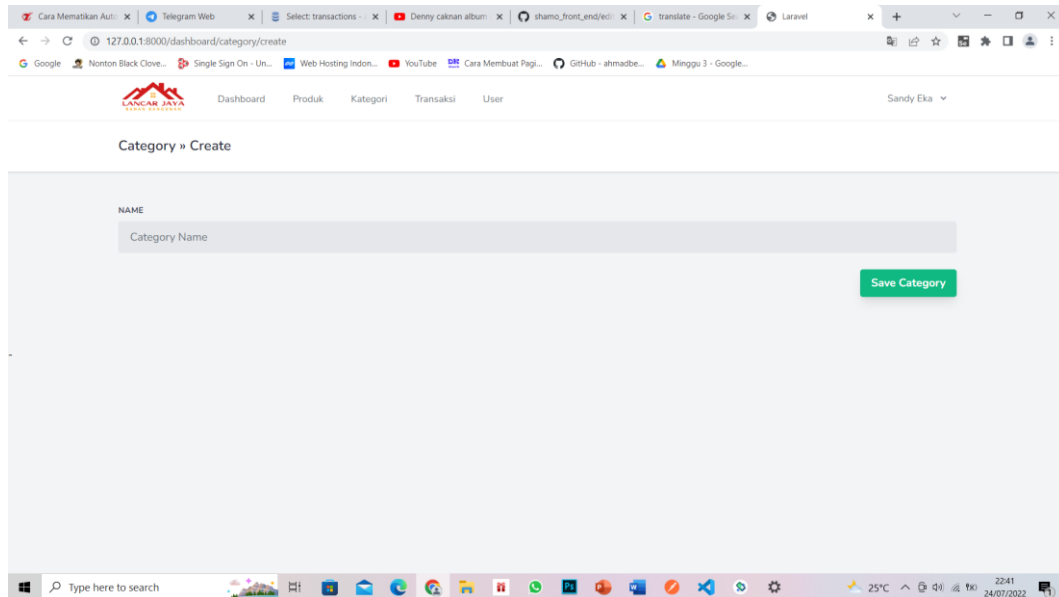
Gambar 3.7 Halaman *edit* produk

3.2.4 Halaman Kategori

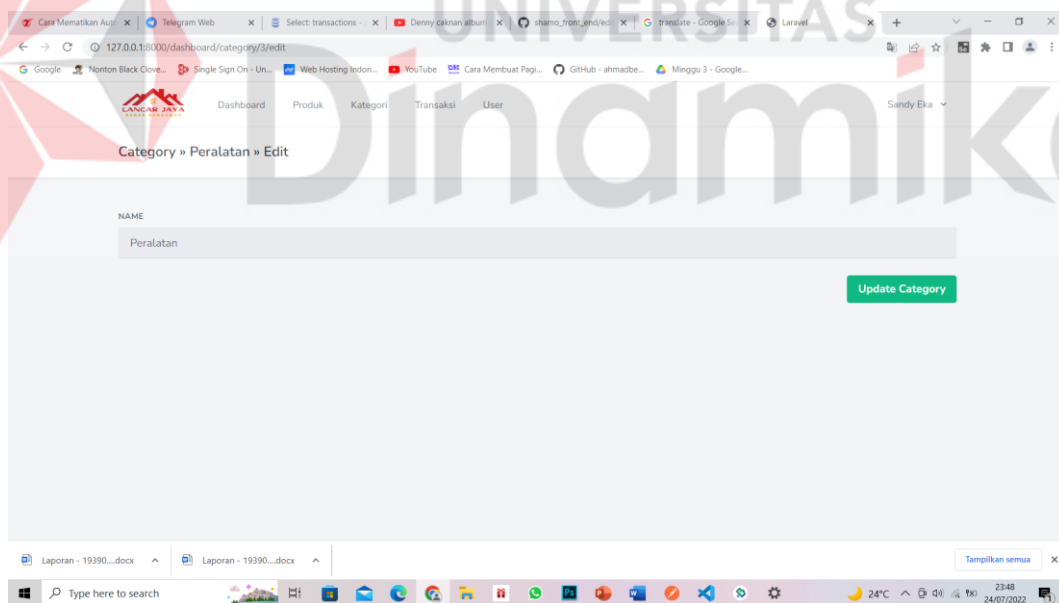
Pada Menu yang selanjutnya yaitu halaman kategori yang berfungsi untuk mengelolah data master kategori produk seperti menambahkan, merubah menghapus data kategori produk seperti pada Gambar 3.8.

Gambar 3.8 Tombol *Category product*

Pada Halaman *category product* terdapat tombol untuk menambah kategori produk seperti pada Gambar 3.8 yang berfungsi untuk menambah data kategori produk, setelah tombol *create product* ditekan maka akan muncul halaman seperti pada Gambar 3.9, didalam halaman *create category* terdapat *form* untuk mengisi kategori.

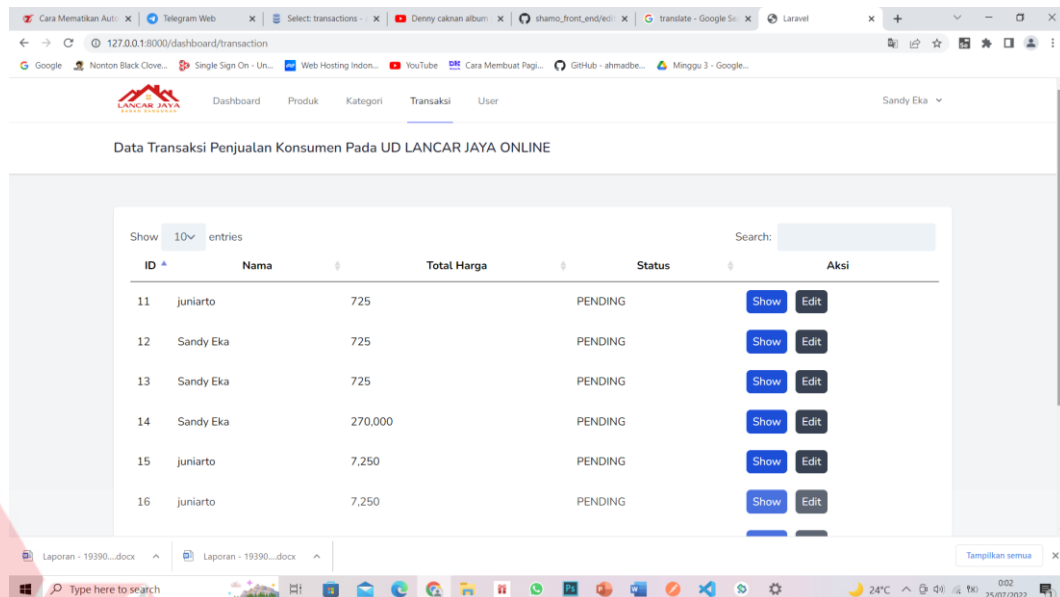
Gambar 3.9 Halaman *Create Category*

Pada Halaman kategori produk terdapat tombol aksi yang terdiri dari *edit* kategori kategori seperti pada Gambar 3.9, *edit* berfungsi untuk mengubah atau *update* data kategori produk, setelah menekan tombol *edit* maka akan tampil halaman seperti pada Gambar 3.10.

Gambar 3.10 Halaman *Edit Kategori*

3.2.5 Halaman Transaksi

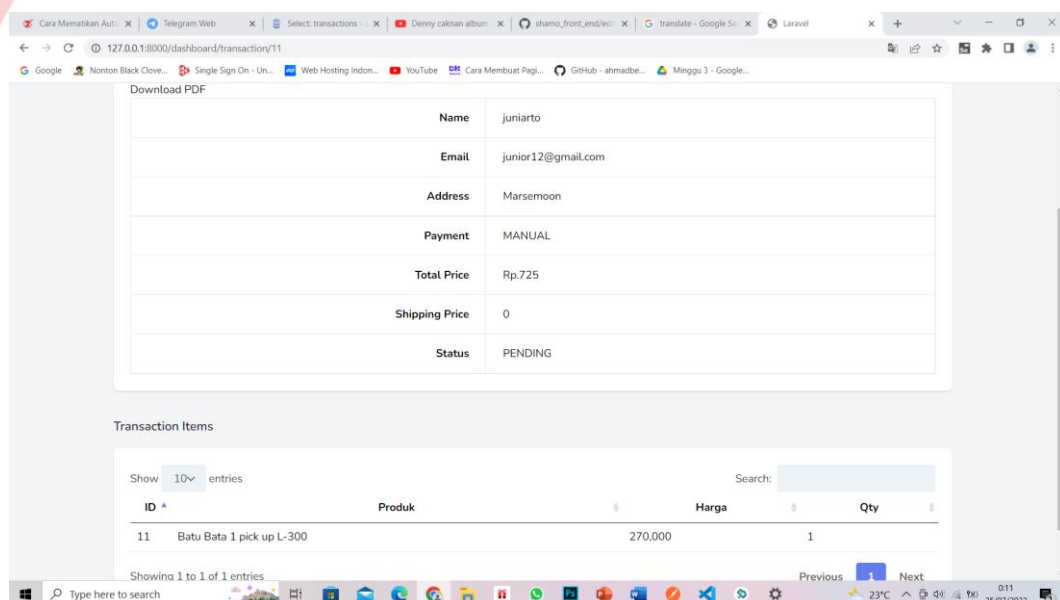
Pada Menu berikutnya seperti pada Gambar 3.11 terdapat halaman transaksi yang berfungsi menyimpan laporan transaksi pembeli/konsumen yang melakukan transaksi



ID	Nama	Total Harga	Status	Aksi
11	juniarto	725	PENDING	Show Edit
12	Sandy Eka	725	PENDING	Show Edit
13	Sandy Eka	725	PENDING	Show Edit
14	Sandy Eka	270.000	PENDING	Show Edit
15	juniarto	7.250	PENDING	Show Edit
16	juniarto	7.250	PENDING	Show Edit

Gambar 3.11 Halaman Transaksi

Pada halaman transaksi memiliki tombol yang terdiri dari tombol *show* dan *edit* seperti pada Gambar 3.11, apabila menekan tombol *show* maka akan masuk pada halaman seperti pada Gambar 3.12, halaman *show* berfungsi untuk menampilkan data transaksi produk dari setiap konsumen.

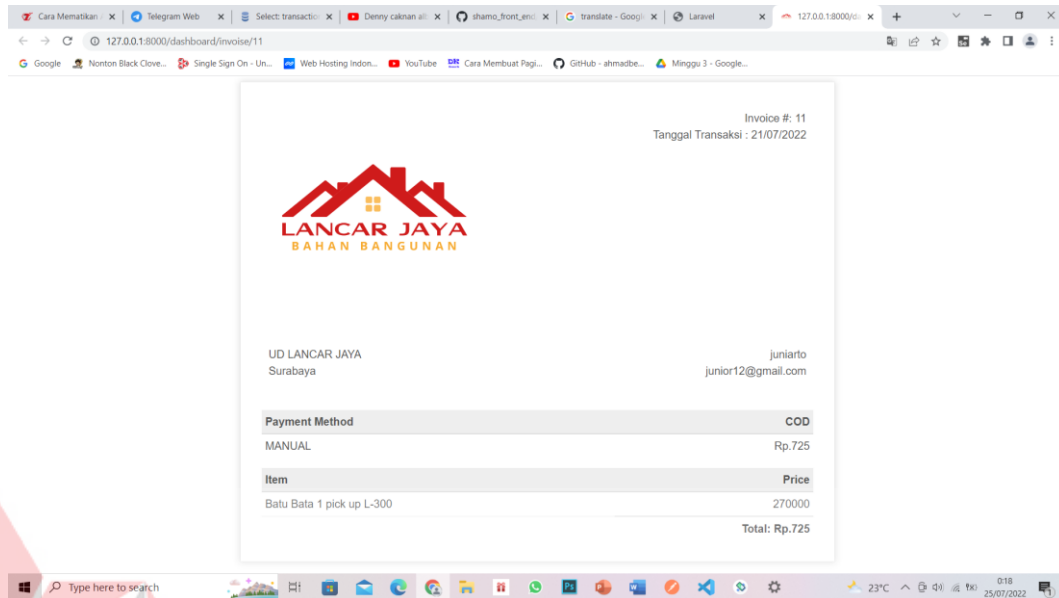


Name	juniarto
Email	junior12@gmail.com
Address	Marsemoon
Payment	MANUAL
Total Price	Rp.725
Shipping Price	0
Status	PENDING

ID	Produk	Harga	Qty
11	Batu Bata 1 pick up L-300	270.000	1

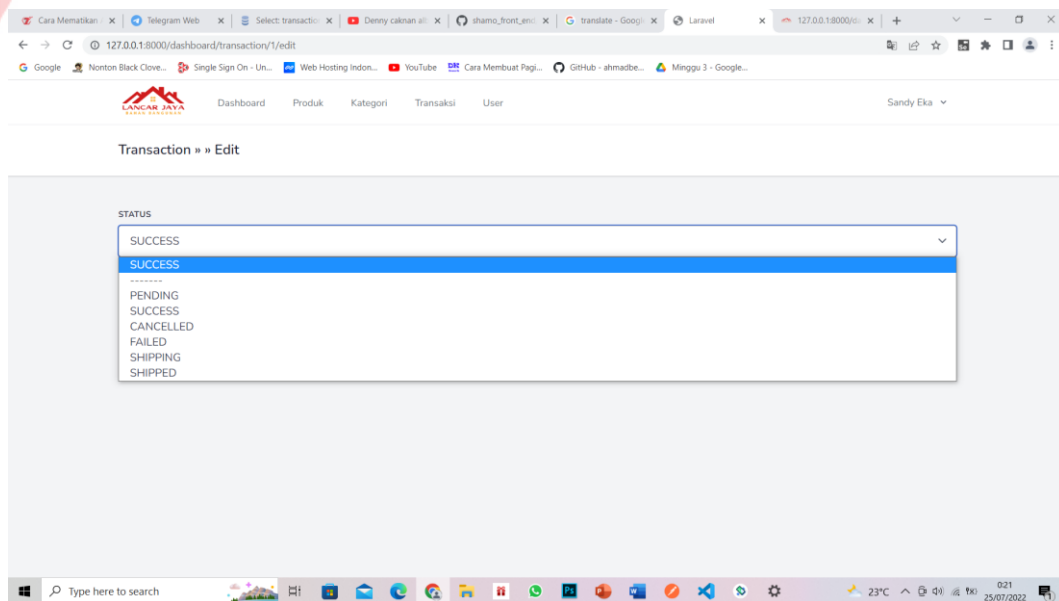
Gambar 3.12 Halaman *Show* Transaksi

Pada halaman *show* juga terdapat tombol download pdf seperti pada Gambar 3.12 apabila ditekan maka akan tampil *invoice* seperti pada Gambar 3.13



Gambar 3.13 Halaman *Invoice*

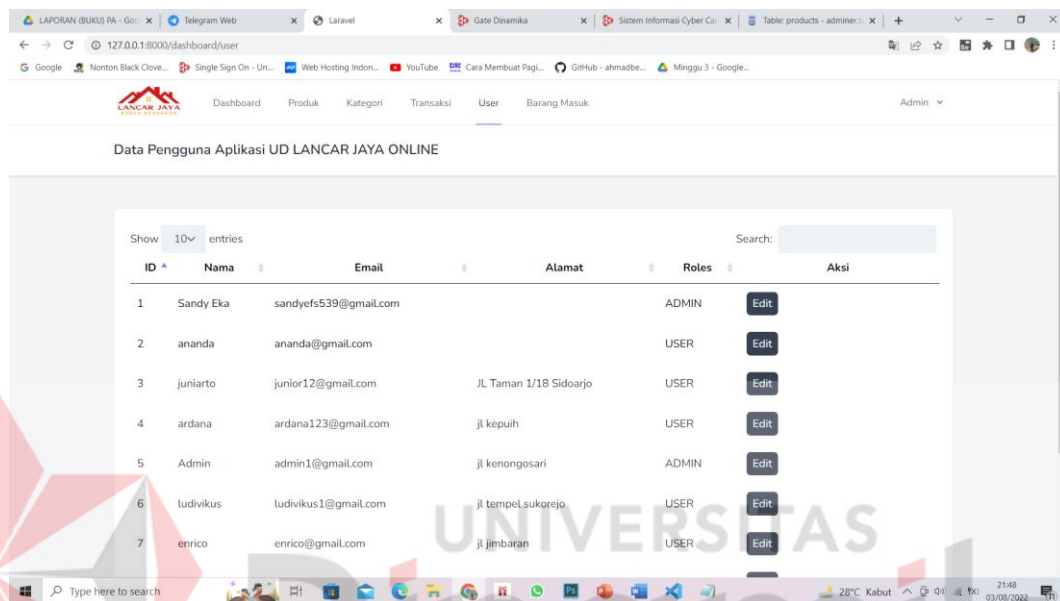
Tombol aksi pada halaman transaksi berikutnya adalah tombol *edit* seperti pada Gambar 3.12 yang berfungsi untuk *update* status transaksi dari konsumen seperti pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Halaman *Edit* Transaksi

3.2.6 Halaman Admin

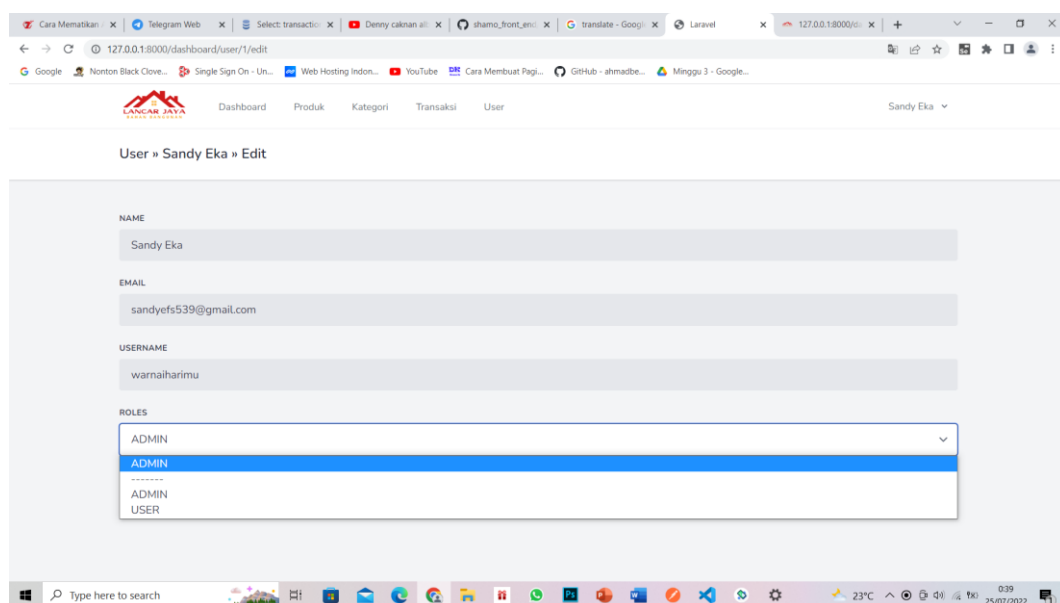
Dalam menu admin seperti pada Gambar 3.15 terdapat data data pengguna di aplikasi UD Lancar Jaya *online* data pengguna meliputi admin dan pembeli, data yang terkait seperti id, nama, email, nomor, alamat, dan roles. *Roles* berfungsi untuk membedakan admin dan konsumen/pembeli.



ID	Nama	Email	Alamat	Roles	Aksi
1	Sandy Eka	sandyefs539@gmail.com		ADMIN	Edit
2	ananda	ananda@gmail.com		USER	Edit
3	juniarito	junior12@gmail.com	JL Taman 1/18 Sidoarjo	USER	Edit
4	ardana	ardana123@gmail.com	jl kepuih	USER	Edit
5	Admin	admin1@gmail.com	jl kenongosari	ADMIN	Edit
6	ludivikus	ludivikus1@gmail.com	jl tempel sukorejo	USER	Edit
7	enrico	enrico@gmail.com	jl jimbaran	USER	Edit

Gambar 3.15 Halaman Admin

Pada halaman transaksi terdapat tombol aksi yang terdiri dari *edit*, apabila menekan tombol *edit* maka akan masuk ke halaman untuk merubah data *role* dari pengguna seperti pada Gambar 3.18



User » Sandy Eka » Edit

NAME
Sandy Eka

EMAIL
sandyefs539@gmail.com

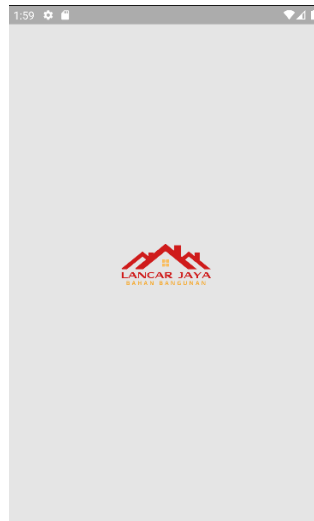
USERNAME
warnaiharimu

ROLES
ADMIN
ADMIN
ADMIN
USER

Gambar 3.16 Halaman *Edit* Admin

3.2.7 *Splash Screen*

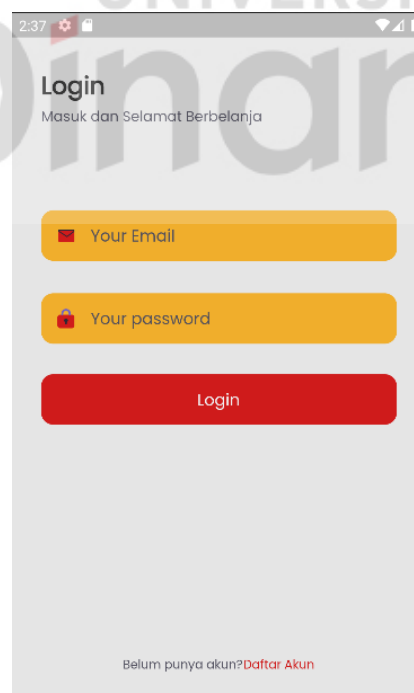
Splash screen pada Gambar 3.19 merupakan tampilan awal pada saat kita membuka aplikasi toko bahan bangunan *online* pada UD Lancar jaya



Gambar 3.17 Halaman *Splash Screen*

3.2.8 Halaman *Login* Konsumen

Pada Gambar 3.18 menu *login*, terdapat inputan email, *password*, tombol *login*, dan tombol daftar apabila belum mempunyai akun.



Gambar 3.18 Halaman *Login* Konsumen

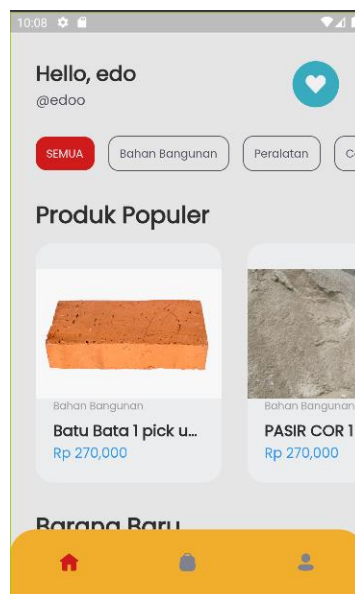
3.2.9 Halaman Daftar Konsumen

Jika pembeli belum mempunyai akun untuk memasuki aplikasi UD Lancar Jaya *online* maka melakukan pendaftaran dengan cara menekan tombol daftar, setelah menekan tombol daftar maka akan masuk ke halaman daftar akun seperti pada Gambar 3.21

Gambar 3.19 Halaman Daftar Akun

3.2.10 Halaman Home

Jika pembeli sudah melakukan *register* dan *login* konsumen akan masuk pada halaman *home*, pada halaman *home* terdapat data singkat pembeli, produk populer, kategori produk, dan produk terbaru, seperti pada Gambar 3.22



Gambar 3.20 Halaman Home

3.2.11 Halaman Favorit

Jika konsumen menekan simbol pada Gambar 3.21 di halaman *home*. pada Gambar pembeli dapat melihat barang yang telah ditambahkan ke dalam *wishlist* atau barang yang di inginkan, seperti pada Gambar 3.22



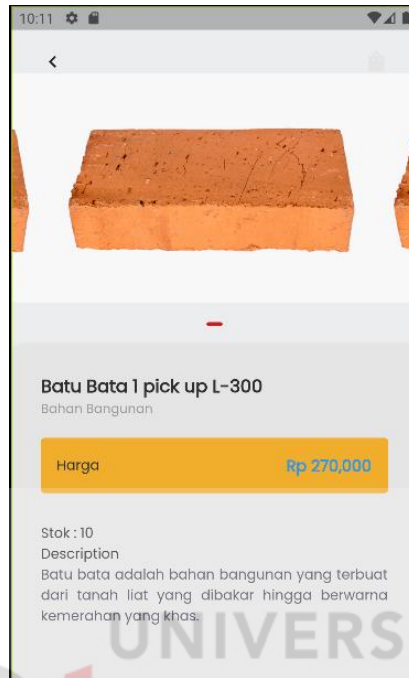
Gambar 3.21 Tombol Favorit



Gambar 3.22 Halaman Favorit

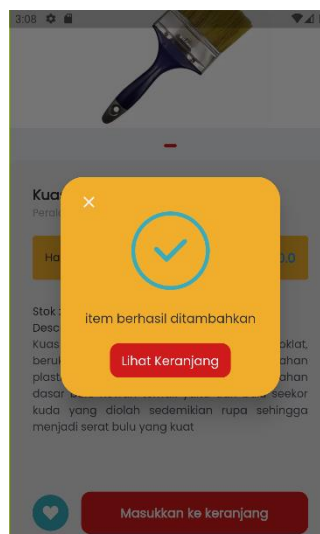
3.2.12 Halaman Produk

Jika menekan produk pada halaman produk maka akan tampil pada halaman produk seperti pada Gambar 3.23 Pada halaman produk, konsumen dapat melihat foto produk, nama produk, kategori produk, stok produk, harga, deskripsi. tombol *wishlist* dan tombol masukkan ke keranjang



Gambar 3.23 Halaman Produk

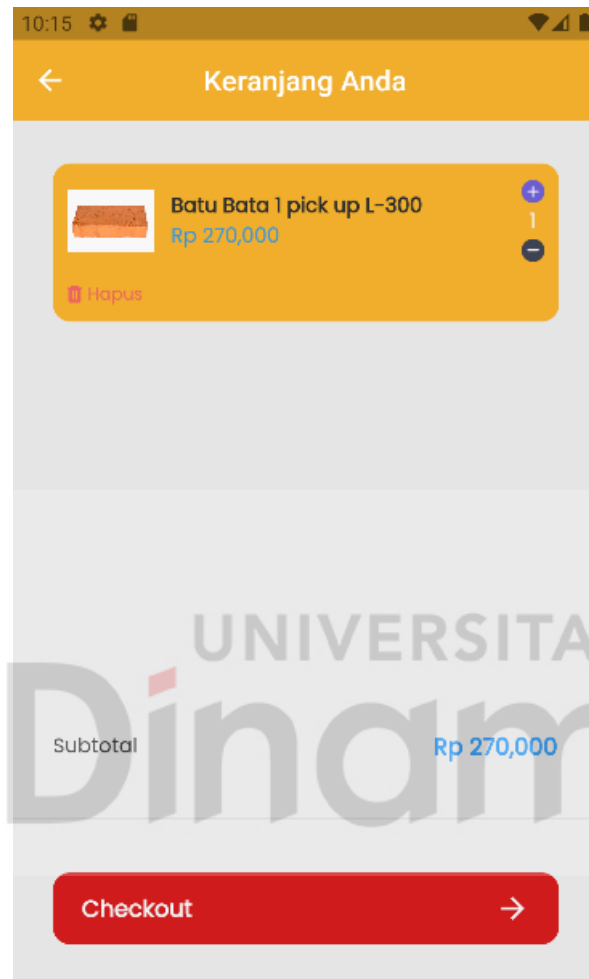
Jika menekan tombol masukkan ke keranjang, akan muncul *pop up* yang menandakan bahwa produk telah masuk ke dalam keranjang seperti pada Gambar 3.24



Gambar 3.24 Pop Up Keranjang

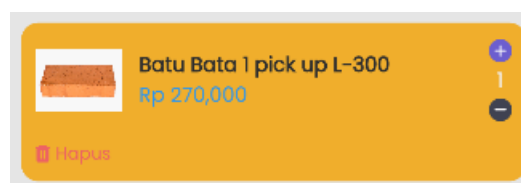
3.2.13 Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang berfungsi menampilkan produk yang telah di masukkan ke dalam keranjang terdapat harga tiap produk, dan subtotal dan tombol untuk menuju *checkout* seperti pada Gambar 3.25



Gambar 3.25 Halaman keranjang

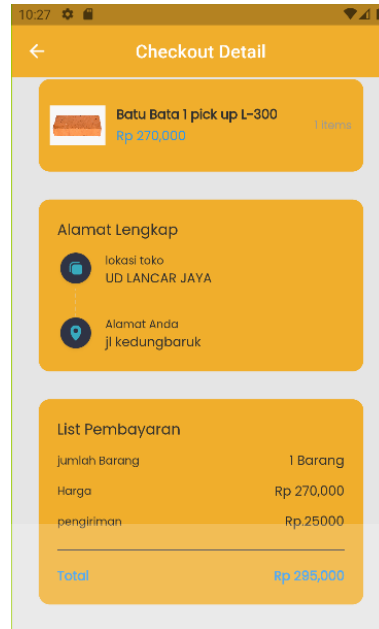
Pada halaman keranjang terdapat tombol Jika ingin menambah jumlah produk yang ingin dibeli atau mengurangnya, silahkan menekan tombol tambah atau tombol minus, dan jika ingin menghapus produk pada keranjang maka tekan tombol hapus seperti pada Gambar 3.26



Gambar 3.26 Tombol *Edit* Keranjang

3.2.14 Halaman *Check Out* Produk

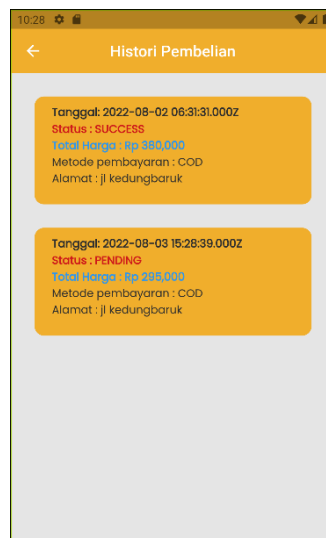
Pada halaman *checkout*, akan menampilkan produk apa yang dibeli, detail alamat konsumen dan toko UD Lancar Jaya, detail pembayaran, dan juga terdapat tombol *checkout*, seperti pada Gambar 3.27



Gambar 3.27 Halaman *Checkout*

3.2.15 Halaman *Histori Pembelian*

Pada halaman *histori pembelian* berfungsi untuk menampilkan riwayat pembelian dari konsumen di juga dapat melihat status barang seperti pada Gambar 3.28



Gambar 3.28 Gambar *Histori Pembelian*

DAFTAR PUSTAKA

- Pardede, U. F. and Simanjuntak, P. S. 2020 *Aplikasi Informasi Harga Material Bangunan di Toko Sina Jaya Dengan Kode QR Berbasis Android*. Batam: Comasie.
- Leman, 1998. *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Jogiyanto. 2001. *Analisis & Desain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Andi, Yogyakarta
- Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Triton PB. 2006. *Mengenal E-Commerce dan Bisnis di Dunia Cyber*. Yogyakarta: Argo Publisher.



UNIVERSITAS
Dinamika