



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN GAMBAR DESAIN
INTERIOR PADA RUANG PERANTARA STUDIO BERBASIS ANDROID**



PROYEK AKHIR

**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**Oleh:
Ardhana Ramadhan Cahya Wibowo
19390100004**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN GAMBAR DESAIN
INTERIOR PADA RUANG PERANTARA STUDIO BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Ardhana Ramadhan Cahya Wibowo
NIM : 19390100004
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN GAMBAR DESAIN
INTERIOR PADA RUANG PERANTARA STUDIO BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ardhana Ramadhan Cahya Wibowo
NIM: 19390100004

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

Susunan Dewan Pembahas

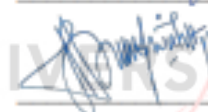
Pembimbing

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

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

Pembahas

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



Digitally signed by Nunuk
Wahyuningtyas, M.Kom
Date: 2022.08.16 15:46:40
+07'00'



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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.08.18
11:14:33 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Ruang Perantara Studio adalah konsultan jasa desain interior yang didirikan pada tahun 2018 dengan pemasaran melalui instagram, brosur dan mulut ke mulut. Terbentuknya Ruang Perantara Studio berawal dari perkembangan zaman semakin pesat, termasuk dibidang pengembangan bangunan. Minat masyarakat dalam pengembangan bangunan semakin meningkat terlebih kepada bangunan residensial maupun komersial, seperti rumah, ruko, restoran, kafe, hotel, dan gedung-gedung perkantoran. Pengembangan bangunan yang begitu pesat akhirnya membuat masyarakat memilih menggunakan jasa desain interior untuk mengatur perabot dan mempercantik bangunan, supaya penghuni ruang dapat beraktifitas lebih efektif dan merasa lebih nyaman pada ruangan tersebut, memiliki sebuah ruang yang nyaman dengan akses yang mudah idaman bagi seluruh orang di dunia. Ruang Perantara Studio bertujuan memberikan kenyamanan dan mempengaruhi pandangan serta suasana yang terbentuk dengan pemanfaatan yang optimal dalam suatu ruangan guna menarik konsumen. Tingginya minat masyarakat dibidang pembangunan membuat penyedia jasa desain interior semakin mermbudak dikalangan umum. Hal itu menjadikan persaingan penyedia konsultasi desain interior semakin ketat. Perusahaan memasarkan jasa desain interiornya menggunakan website, instagram, dan brosur untuk menjual desain interior dirasa kurang efisien dan menghabiskan uang dalam pemasarannya. Hadirnya Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio Berbasis Android mempermudah perusahaan dalam memasarkan penjualan gambar desain interior, mempermudah mengontrol transaksi dan data produk desain interior yang dijual. Konsumen dapat melihat serta membeli desain interior yang sudah disediakan pihak Ruang Perantara Studio, kemudian konsumen dapat berkonsultasi dengan pihak Ruang Perantara Studio dalam mengembangkan bangunan yang diinginkan.

Kata Kunci: *Aplikasi desain interior, Penjualan desain interior, Aplikasi berbasis android.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas segala rahmat dan nikmat yang diberikan kepada penulis selama menjalani kuliah di Universitas Dinamika serta bisa menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio 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 dan adik penulis bapak Nurhadi Wibowo, ibu Novita Eka Puspitawati, Athallah Alvinur Wibowo yang telah memberikan semangat, doa terbaik dan dukungan moril bagi penulis.
2. Cerli Parlina, S.Ds. selaku owner Ruang Perantara Studio yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengizinkan dan membantu penulis dalam membuat studi kasus desain interior pada Ruang Perantara Studio di laporan Proyek Akhir.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan semangat, kritik, saran dan dedikasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir.
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis dalam memperbaiki laporan Proyek Akhir.
5. Ibu A. B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis dalam memperbaiki 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 : Ardhana Ramadhan Cahya Wibowo
NIM : 19390100004
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
GAMBAR DESAIN INTERIOR PADA RUANG
PERANTARA STUDIO 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, 31 Juli 2022

Yang menyatakan



Ardhana Ramadhan Cahya Wibowo
NIM. 19390100004

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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)	7
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	8
2.1 Perangkat Lunak	8
2.2 Perangkat Keras	8
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi	8
2.4 Pengenalan dan Pelatihan	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 Admin	9
3.2.2 Pengenalan Menu <i>Dashboard</i>	10
3.2.3 Pengenalan Menu Produk	11
3.2.4 Cara Menambah Produk	11
3.2.5 Cara <i>Upload</i> Gambar Produk	12
3.2.6 Cara Edit Produk	13
3.2.7 Cara Hapus Produk	13
3.2.8 Pengenalan Kategori	14
3.2.9 Cara Menambah Kategori	14
3.2.10 Cara <i>Mengedit</i> Kategori	15
3.2.11 Cara menghapus Kategori	15
3.2.12 Pengenalan Data Pengguna	15
3.2.13 Cara <i>Mengedit Role</i> Pengguna	16
3.2.14 Cara Menghapus Data Pengguna	16
3.2.15 Pengenalan Transaksi	17
3.2.16 Cara Melihat Detail Transaksi	17
3.2.17 Cara Merubah Status Pembelian	18
3.2.18 Pengenalan Profil Admin	18
3.2.19 Transaksi Cetak <i>Invoice</i> Pembelian	19
3.2.20 Bukti <i>Transfer</i>	20
3.2.21 Cara Membuka Aplikasi Android Ruang Perantara Studio ..	21
3.2.22 Cara Pembelian Produk	22
3.2.23 Cara Menambah dan Melihat Favorit Produk	25
3.2.24 Cara Melihat Profil Akun	25

3.2.25 Cara Melihat Bantuan	25
3.2.26 Cara Melihat Histori Pembelian	26
3.2.27 Cara <i>Logout</i> Aplikasi	26
3.2.27 Cara <i>Upload</i> Bukti <i>Transfer</i>	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	29



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Pengguna.....	2
Tabel 1.2 Tabel Kategori.....	3
Tabel 1.3 Tabel Foto Produk.....	3
Tabel 1.4 Tabel Produk.....	3
Tabel 1.5 Tabel Transaksi.....	3
Tabel 1.6 Detail Transaksi	4
Tabel 1.7 Bukti <i>Transfer</i>	4
Tabel 1.8 Tabel Kebutuhan Aplikasi	6



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mengecek hak akses admin.....	4
Gambar 1.2 Mengelola data produk.....	4
Gambar 1.3 Mengelola data konsumen.....	5
Gambar 1.4 Mengelola data transaksi.....	5
Gambar 1.5 Pendaftaran akun.....	5
Gambar 1.6 Pembelian Produk.....	6
Gambar 1.7 Transaksi.....	6
Gambar 3.1 Halaman <i>Login</i>	10
Gambar 3.2 Halaman <i>Dashboard</i>	10
Gambar 3.3 Tampilan Navigasi Bar.....	11
Gambar 3.4 Halaman Produk.....	11
Gambar 3.5 Tombol Tambah Produk.....	11
Gambar 3.6 Tampilan Tambah Produk.....	11
Gambar 3.7 Tombol <i>Upload</i> Foto Produk.....	12
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Foto Produk.....	12
Gambar 3.9 Tombol <i>Upload</i> Foto Produk.....	12
Gambar 3.10 Tampilan <i>Upload</i> Foto Produk.....	13
Gambar 3.11 Tombol <i>Edit</i> Produk.....	13
Gambar 3.12 Tampilan Halaman <i>Edit</i> Produk.....	13
Gambar 3.13 Tombol Hapus Produk.....	13
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Kategori.....	14
Gambar 3.15 Tombol Tambah Kategori.....	14
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Tambah Kategori.....	14
Gambar 3.17 Tombol <i>Edit</i> Kategori.....	15
Gambar 3.18 Tampilan Halaman <i>Edit</i> Kategori.....	15
Gambar 3.19 Tombol Hapus Kategori.....	15
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Data Pengguna.....	16
Gambar 3.21 Tombol <i>Edit</i> Data Pengguna.....	16
Gambar 3.22 Tampilan Halaman <i>Edit Role</i> Data Pengguna.....	16
Gambar 3.23 Tombol Hapus Data Pengguna.....	16
Gambar 3.24 Tampilan Halaman Transaksi.....	17
Gambar 3.25 Tombol Lihat Transaksi.....	17
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Detail Transaksi.....	17
Gambar 3.27 Tombol <i>Edit</i> Status Transaksi.....	18
Gambar 3.28 Tampilan Halaman Status Transaksi.....	18
Gambar 3.29 Tampilan Halaman Profil Admin.....	18
Gambar 3.30 Tombol Cetak <i>Invoice All Report</i>	19
Gambar 3.31 Halaman <i>Invoice</i> Semua Pembelian Produk.....	19
Gambar 3.32 Tombol Cetak <i>Invoice</i> Detail Transaksi Konsumen.....	19
Gambar 3.33 Halaman Cetak <i>Invoice</i> Detail Transaksi Konsumen.....	20
Gambar 3.34 Halaman <i>Form</i> Bukti <i>Transfer</i>	20
Gambar 3.35 Halaman <i>Login</i>	21
Gambar 3.36 Halaman <i>Register</i>	21
Gambar 3.37 Halaman <i>Home</i>	22
Gambar 3.38 Detail Produk.....	22
Gambar 3.39 Halaman Pemberitahuan.....	23

Gambar 3.40 Halaman Keranjang.....	23
Gambar 3.41 Halaman Detail Pesanan.....	24
Gambar 3.42 Tampilan Informasi Pembelian Sukses	24
Gambar 3.43 Tampilan Halaman Favorit Produk	25
Gambar 3.44 Halaman Profil	25
Gambar 3.45 Halaman Bantuan	26
Gambar 3.46 Halaman Histori Pembelian	26
Gambar 3.47 Halaman Profil Tombol <i>Logout</i>	27
Gambar 3.48 Halaman <i>Upload</i> Bukti <i>Transfer</i>	27



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	29
Lampiran 2. Log Mingguan	30
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	32
Lampiran 4. Listing Program Upload Bukti Transfer.....	32
Lampiran 5. Hasil Pengujian Sistem (Black Box)	37
Lampiran 6. Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi.....	38
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi.....	39
Lampiran 8. Biodata Penulis	40



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen pengguna Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio Berbasis Android digunakan untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan penggunaan aplikasi desain interior Ruang Perantara Studio menggunakan android dan website beserta hasil desain antar muka yang digunakan pihak konsumen dan admin Ruang Perantara Studio.
2. Panduan instalasi dan penggunaan aplikasi ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. Admin Ruang Perantara Studio

Admin Ruang Perantara Studio menggunakan dokumen ini sebagai panduan dalam menggunakan website admin dan memelihara data produk, data konsumen, data pembelian.

2. Pengguna Konsumen

Pengguna konsumen menggunakan dokumen ini sebagai panduan dalam menggunakan aplikasi Ruang Perantara Studi dalam membeli desain interior yang terdapat pada aplikasi, sebagaimana hak akses yang diberikan kepada pengguna konsumen.

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Ruang Perantara Studio berdiri sejak tahun 2018 dengan owner Cerli Parlina, S.Ds. Mulai dirintis sejak berada dibangku kuliah, selama bertahun-tahun perusahaan berkembang melalui proyek desain yang diselesaikan dengan baik dan mulai menarik klien potensial. Mengedepankan kenyamanan dan mempengaruhi pandangan serta suasana yang terbentuk dengan pemanfaatan yang optimal dalam suatu ruangan guna memberikan yang terbaik bagi konsumen. Ruang Perantara Studio adalah studio desain yang menjembatani konsumen dengan bangunan sebagai jawaban atas keresahan dan ketidaknyamanan sebuah ruang maupun bangunan sesuai dengan selera klien.

Aplikasi desain yang digunakan Ruang Perantara Studio meliputi desain interior, *landscape*, *furniture*, dan miniatur maket. Ruang Perantara Studio diakui di industri karena integrasi desain, inovasi, keahlian dan ketajaman pemecahan masalah yang diselesaikan. Pengaruh luas perusahaan terbentang dari desain interior residensial dan komersial, kemudian Ruang Perantara Studio menjadi salah satu perusahaan desain interior yang paling dicari dan diminati berbagai kalangan masyarakat dari layanan desain residensial maupun komersial.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Hal utama dalam pengembangan bangunan yaitu penyusunan konsep interior. Proses penyusunan konsep interior dilakukan oleh desainer interior dalam menghasilkan sebuah hasil desain/karya yang sesuai dengan kebutuhan konsumen dan mudah diaplikasikan. Desain interior mempunyai pengertian yaitu rancangan proses dalam membuat sebuah fasilitas ruang yang sesuai dengan kebutuhan

konsumen.(Rucitra,2020). Desain interior memiliki beberapa faktor dalam mempengaruhi suatu bangunan yaitu pencahayaan, ruang, warna, sirkulasi, udara, tata ruang.(Ariyanti, 2015). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio Berbasis Android dalam penggunaan aplikasinya terdapat tampilan kategori, produk, detail produk berupa deskripsi dan harga layout. Perkembangan zaman teknologi semakin berkembang dan modern membuat kebutuhan dalam menggunakan aplikasi semakin mudah dengan sistem operasi telepon canggih seperti sistem operasi Android.(Maiyana, 2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio Berbasis Android menggunakan aplikasi dengan sistem operasi android disisi penggunaan konsumen dan website dalam penggunaan disisi admin. Android adalah sistem operasi pada telepon pintar berbasis *linux* yang menyediakan platform secara terbuka bagi pengembang dalam menciptakan aplikasi.(Nurhidayati, 2021). Website adalah situs halaman yang memberkan suatu tampilan berbentuk informasi serta diakses menggunakan internet. Kegunaan website tidak digunakan atau membagi suatu informasi melainkan digunakan dalam pembuatan aplikasi yang dibutuhkan, website mempunyai suatu halaman dengan format struktur bahasa pemograman yaitu HTML (*Hyper Text Markup Language*). (Arafat, 2017). Konsumen dapat melihat berbagai macam layout desain interior yang sudah disediakan dari pihak Ruang Perantara Studio dan konsumen dengan mudah membeli layout desain interior yang sudah disediakan di aplikasi Ruang Perantara Studio. Konsumen pun dapat berkonsultasi dengan pihak Ruang Perantara Studio jika menginginkan kustom desain interior dengan menghubungi email dan nomor telepon di aplikasi pada fitur bantuan di halaman profil aplikasi.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel yang ada pada aplikasi digunakan untuk menyimpan kebutuhan data seperti berikut ini:

1. Struktur tabel user

Primary key : ID_user

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data user

Tabel 1.1 Tabel Pengguna

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_user	Int	-	Primary Key
2.	Nama_konsumen	Varchar	100	
4.	Email_konsumen	Varchar	100	
7.	Username	Varchar	100	
8.	Password	Varchar	100	
9.	ID_role	Varchar	100	

2. Struktur tabel Kategori

Primary key : ID_kategori

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data kategori

Tabel 1.2 Tabel Kategori

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_kategori	Int	-	Primary Key
2.	Nama	Varchar	100	

3. Struktur tabel Foto Produk

Primary key : ID_foto

Foreign key : ID_Produk

Fungsi : Menyimpan data foto produk

Tabel 1.3 Tabel Foto Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_foto	Int	-	Primary Key
2.	ID_produk	Int	-	Foreign Key
3.	URL	Varchar	255	

4. Struktur tabel Produk

Primary key : ID_produk

Foreign key : ID_kategori

Fungsi : Menyimpan data produk

Tabel 1.4 Tabel Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_produk	Int	-	Primary Key
2.	Nama	Varchar	100	
3.	Harga	Varchar	100	
4.	Deskripsi	Varchar	100	
5.	Harga_desain	Int	-	
6.	ID_kategori	Int	-	Foreign Key

5. Struktur tabel Transaksi

Primary key : ID_transaksi

Foreign key : ID_user

Fungsi : Menyimpan data transaksi

Tabel 1.5 Tabel Transaksi

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_transaksi	Int	-	Primary Key
2.	ID_user	Int	-	Foreign Key
3.	Total_pembayaran	Int	-	
4.	Status	Varchar	100	
5.	Tgl_transaksi	Date	-	

6. Struktur tabel Detail_transaksi

Primary key : ID_detail_transaksi

Foreign key : ID_user, ID_produk, ID_transaksi

Fungsi : Menyimpan data detail_transaksi

Tabel 1.6 Detail Transaksi

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_detail	Int	-	Primary Key
2.	ID_user	Int	-	Foreign_key
3.	ID_produk	Int	-	Foreign_key
4.	ID_transaksi	Int	-	Foreign_key
5.	Jumlah_desain	Int	-	

7. Struktur tabel Bukti Transfer

Primary key : ID

Foreign key :

Fungsi : Menyimpan data bukti transfer

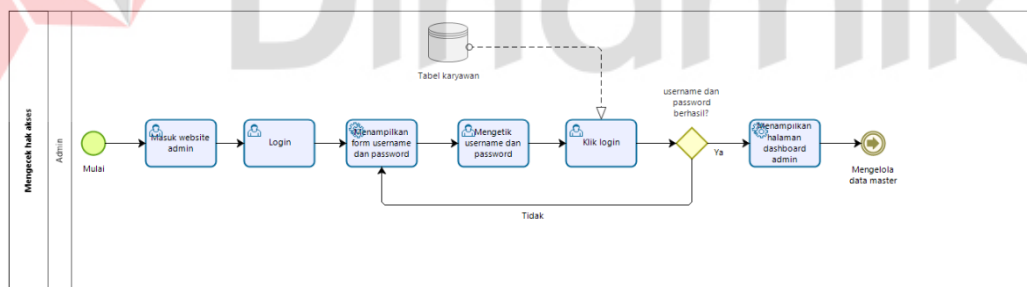
Tabel 1. 7 Bukti Transfer

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID	Int	-	Primary Key
2.	Image	Varchar	-	
3.	Date	Date	-	

B. Alur Proses Bisnis

Berikut ini alur proses BPMN (*Business Process Model and Nation*) pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio Berbasis Android:

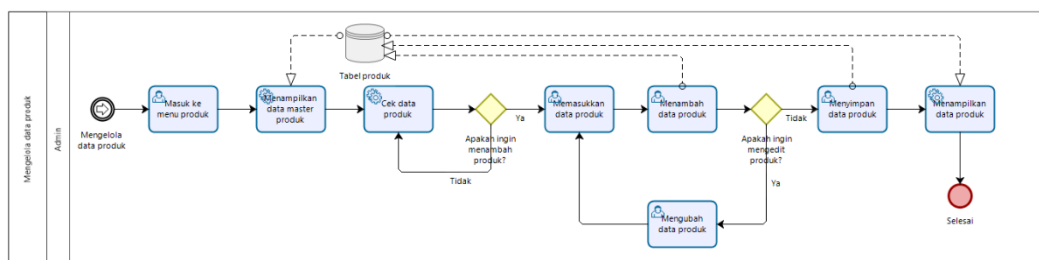
1. Mengecek hak akses admin



Gambar 1.1 Mengecek hak akses admin

Pada Gambar 1.1 merupakan penjelasan dari BPMN mengecek hak akses admin dalam mengelola data master meliputi mengelola data produk, data konsumen, data transaksi.

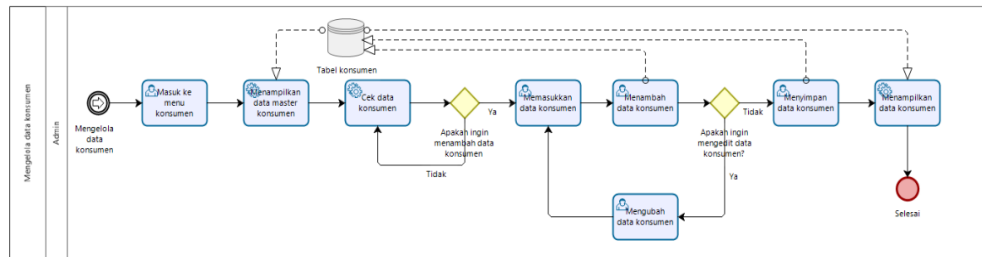
2. Mengelola data produk



Gambar 1.2 Mengelola data produk

Pada Gambar 1.2 merupakan penjelasan dari BPMN mengelola data produk. Admin dapat mengelola produk meliputi menambahkan produk, mengedit produk, dan menghapus produk.

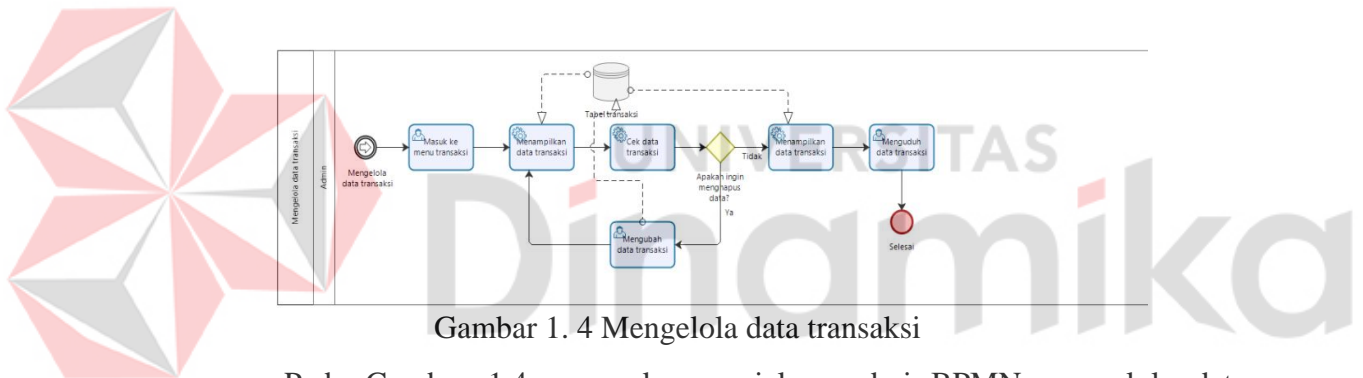
3. Mengelola data konsumen



Gambar 1.3 Mengelola data konsumen

Pada Gambar 1.3 merupakan penjelasan dari BPMN mengelola data konsumen, admin dapat menambah dan mengubah data konsumen sesuai dengan kebutuhan.

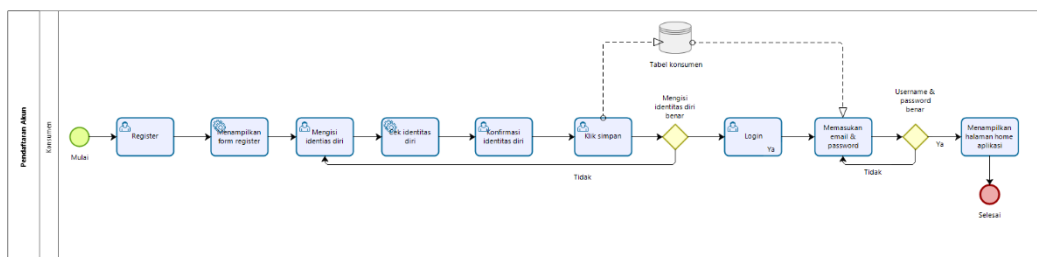
4. Mengelola data transaksi



Gambar 1.4 Mengelola data transaksi

Pada Gambar 1.4 merupakan penjelasan dari BPMN mengelola data transaksi, admin dapat mengecek dan mengubah status data transaksi dari pihak konsumen selama pembelian produk berlangsung.

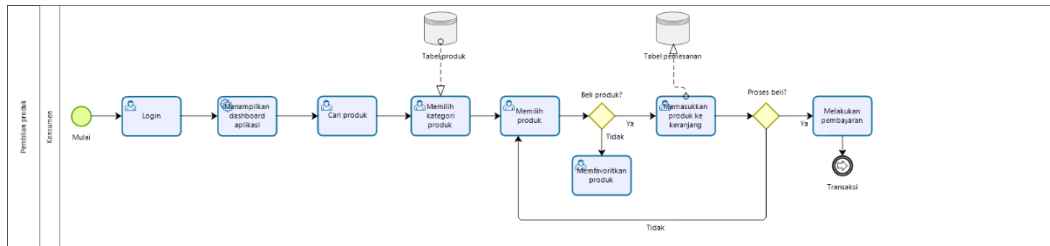
5. Pendaftaran akun



Gambar 1.5 Pendaftaran akun

Pada Gambar 1.5 merupakan penjelasan dari BPMN pendaftaran akun konsumen, konsumen wajib mendaftar akun terlebih dahulu dalam menggunakan aplikasi pembelian desain interior pada Ruang Perantara Studio. Pendaftaran akun meliputi identitas diri konsumen seperti nama, email, *username*, *password*.

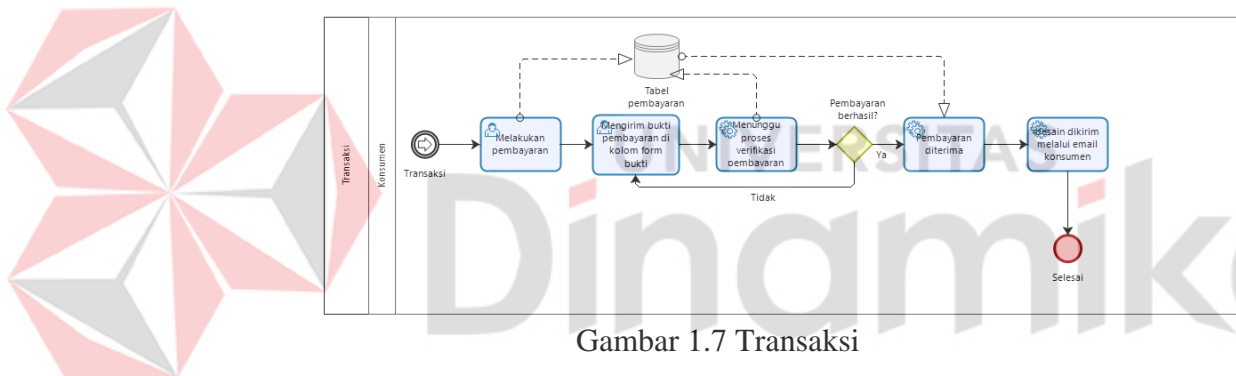
6. Pembelian produk



Gambar 1.6 Pembelian Produk

Pada Gambar 1.6 merupakan penjelasan BPMN pembelian produk, konsumen terlebih dahulu *login* untuk bisa melakukan pembelian produk, *login* berhasil konsumen diperlihatkan dashboard dari aplikasi berupa kategori rumah, ruko. Konsumen dapat memilih salah satu kategori tersebut, didalam kategori menampilkan sub kategori jika kategori rumah akan menampilkan sub kategori ruang tamu, kamar mandi, kamar tidur sesuai dengan pilihan kategori yang dipilih.

7. Transaksi



Gambar 1.7 Transaksi

Pada Gambar 1.7 merupakan penjelasan dari BPMN transaksi, setelah konsumen melakukan pemilihan produk, konsumen diarahkan untuk melakukan pembayaran. Pembayaran dilakukan melalui transfer bank/*e-money*, bukti *screenshot* pembayaran dapat diunggah melalui fitur aplikasi yang sudah dibuat dari pihak aplikasi ruang perantara studio.

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Pada Tabel 1.8 menjelaskan deskripsi umum kebutuhan aplikasi kegunaan dalam menggunakan aplikasi terdapat pengguna dan fungsionalnya.

Tabel 1. 8 Tabel Kebutuhan Aplikasi

Pengguna	Fungsional
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola data master 2. Mengelola data transaksi
Konsumen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pendaftaran akun 2. Melakukan pembelian produk 3. Melakukan transaksi

1. Fungsi mengelola data master
Fungsi ini digunakan untuk mengelola data konsumen, data produk.
2. Fungsi mengelola data transaksi
Fungsi ini digunakan untuk mengelola transaksi yang terjadi pada pihak konsumen dalam pembelian produk.
3. Fungsi melakukan pendaftaran akun
Fungsi ini digunakan untuk konsumen dalam melakukan pendaftaran akun dalam menggunakan aplikasi pembelian desain interior pada ruang perantara studio.
4. Fungsi melakukan pembelian produk
Fungsi ini digunakan untuk konsumen melakukan pembelian produk, konsumen dalam melakukan pembelian produk ketika konsumen telah login pada aplikasi.
5. Fungsi melakukan transaksi
Fungsi ini digunakan untuk konsumen melakukan pembayaran setelah memilih produk yang diinginkan, metode transaksi yang digunakan melalui *transfer bank/e-money* yang sudah disediakan oleh pihak ruang perantara studio, konsumen dapat mentransfer biaya ke nomor rekening dan mengirimkan bukti transfer berupa *screenshot* ke fitur *upload* bukti di aplikasi.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan nama aplikasi/program anda. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

Pada bab ini berisi penjelasan tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum perusahaan, deskripsi umum sistem dan deskripsi dokumen.

BAB II

Pada bab ini berisi penjelasan informasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan pada aplikasi.

BAB III

Pada bab ini berisi penjelasan cara menggunakan aplikasi pembelian desain interior pada ruang perantara studio berbasis android dari sisi admin dan konsumen.

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan aplikasi penjualan gambar desain interior Ruang Perantara Studi sebagai berikut:

1. Sistem operasi Windows 10, Android
2. Browser Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge
3. Database MySql
4. Bahasa pemrograman *Java*, HTML, CSS *Bootstrap*, PHP (*Hypertext Preprocessor*), *Laravel*, *Dart*, *Flutter*.

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk mengoperasikan aplikasi penjualan gambar desain interior Ruang Perantara Studi sebagai berikut:

1. Laptop/PC minimal spesifikasi intel core i3, ram 4gb dalam menggunakan aplikasi pembelian desain interior ruang perantara studio
2. Android mobile minimal spesifikasi android 7,8,9,10 dalam menggunakan aplikasi pembelian desain interior ruang perantara studio
3. Internet minimal kecepatan 5 mbps dalam mengakses aplikasi pembelian desain interior ruang perantara studio.

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

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

1. Pengguna Admin
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan browser
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan
2. Pengguna Konsumen
 - a. Memiliki pemahaman menggunakan android
 - b. Memiliki pemahaman pembayaran menggunakan atm, *mobile banking*

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Gambar Desain Interior pada Ruang Perantara Studio Berbasis Android diberikan buku panduan berupa penjelasan alur dari penggunaan aplikasi tersebut. Pengguna konsumen diberikan penjelasan seperti alur pendaftaran akun, proses pembelian produk disisi konsumen, proses penjualan produk disisi admin Ruang Perantara Studio, pembayaran, *upload* bukti pembayaran. Pengguna admin Ruang Perantara Studio diberikan penjelasan seperti cara mengelola data master dan data transaksi.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada nama aplikasi/program bagian admin adalah sebagai berikut:

1. Menu *Login*
2. Menu Data Master
 - a. Produk
 - b. Kategori
 - c. Data Pengguna
3. Menu Transaksi
4. Menu Bukti *Transfer*
5. Menu Mengeloa akun
 - a. Profil
 - b. *Logout*

Struktur menu pada nama aplikasi/program bagian konsumen adalah sebagai berikut:

1. Menu *Login*
2. Menu *Register*
3. Menu *Home*
4. Menu Bukti Bayar
5. Menu Keranjang
6. Menu Profil
 - a. Edit Profil
 - b. Pesanan
 - c. Favorit
 - d. Bantuan.
 - e. *Logout*
7. Menu Data Master
 - a. Produk
 - b. Kategori
 - c. Data pengguna
8. Menu Transaksi
9. Menu Bukti *Transfer*
10. Menu Mengeloa akun
 - a. Profil
 - b. *Logout*

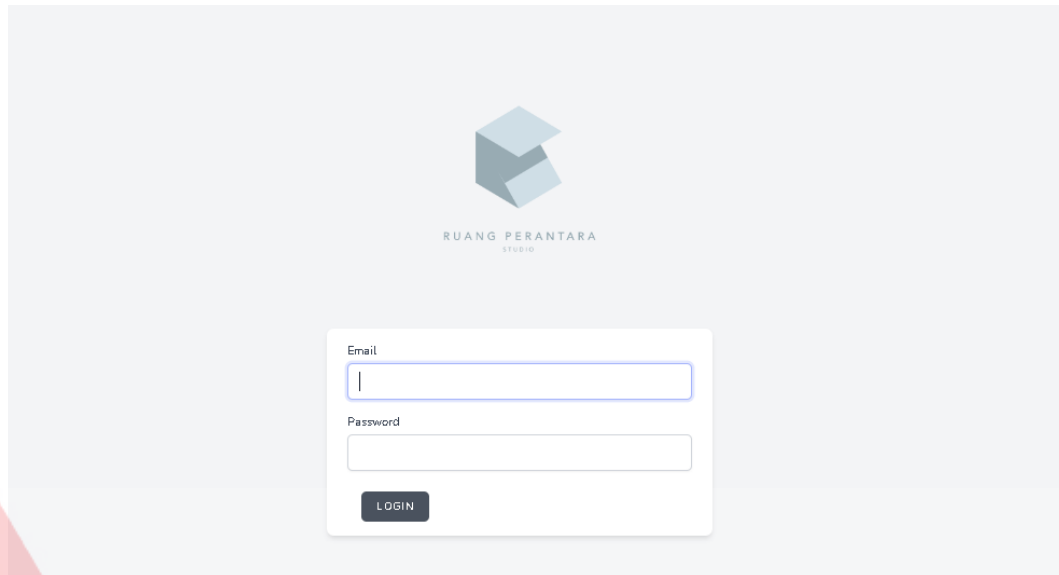
3.2 Penggunaan Aplikasi

3.2.1 Cara Membuka Situs Website Admin

Untuk memulai akses terhadap aplikasi Ruang Perantara Studio untuk pengguna admin:

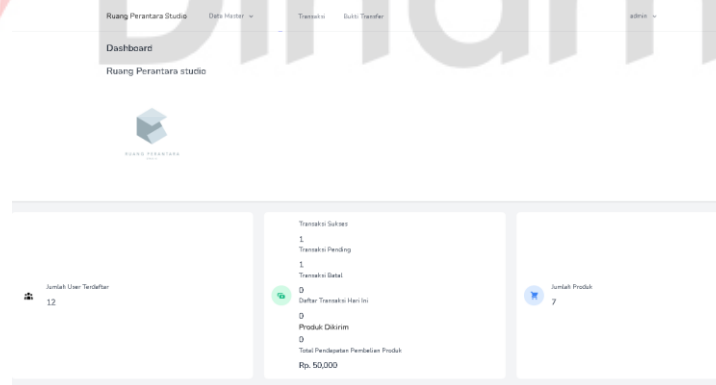
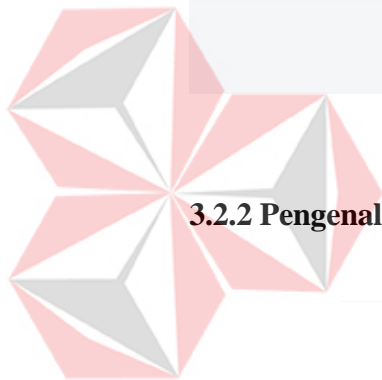
1. Bukalah aplikasi Ruang Perantara Studio melalui web browser (Google Chrome) dengan alamat url sebagai berikut: <https://127.0.0.1:8000> menggunakan localhost yang terdapat pada di *laravel*.

2. Kemudian masukkan email dan *password* yang sudah diatur pada database. Klik tombol **Login** untuk masuk ke halaman website admin Ruang Perantara Studio.
3. *Login* berhasil memunculkan halaman dashboard pada website admin Ruang Perantara Studio pada Gambar 3.1



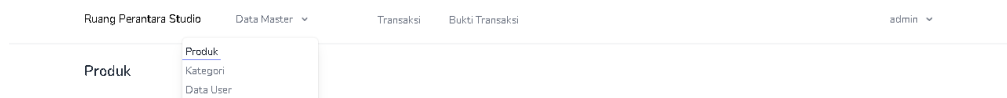
Gambar 3.1 Halaman *Login*

3.2.2 Pengenalan Menu *Dashboard*



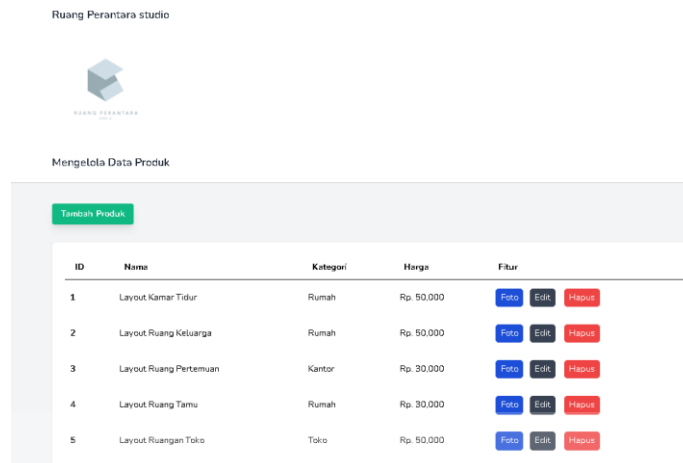
Gambar 3.2 Halaman *Dashboard*

Pada Gambar 3.2 menampilkan halaman *dashboard* pada website admin Ruang Perantara Studio terdapat informasi jumlah pengguna, transaksi sukses, pending, batal, dikirim, dan jumlah produk tersedia, daftar transaksi hari ini, total pendapatan pembelian produk. Pada Gambar 3.3 menampilkan navigasi bar data master yang didalamnya terdapat data produk, data kategori, data pengguna, disampingnya terdapat navigasi bar dari transaksi, bukti *transfer*, dan profil.



Gambar 3.3 Tampilan Navigasi Bar

3.2.3 Pengenalan Menu Produk



Gambar 3.4 Halaman Produk

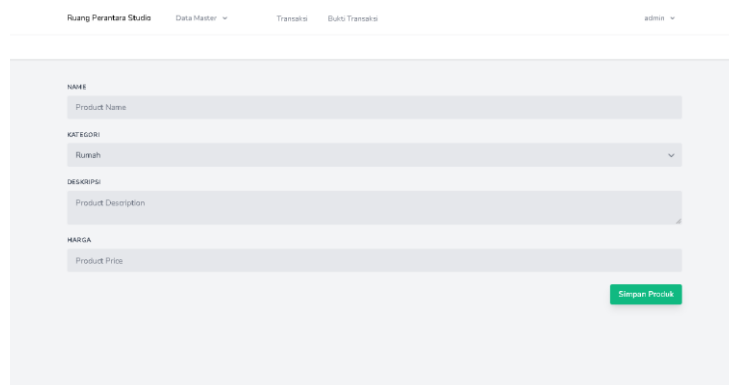
Pada Gambar 3.4 menampilkan data produk seperti id, nama, kategori, harga yang dikelola oleh admin terdapat juga tombol tambah produk, tombol *upload* foto produk, tombol *edit* produk, tombol hapus, dan fitur pencarian produk.

3.2.4 Cara Menambah Produk



Gambar 3.5 Tombol Tambah Produk

Pada Gambar 3.5 terdapat tombol tambah produk untuk menambah data produk sesuai yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan dalam aplikasi di android Ruang Perantara Studio.



Gambar 3.6 Tampilan Tambah Produk

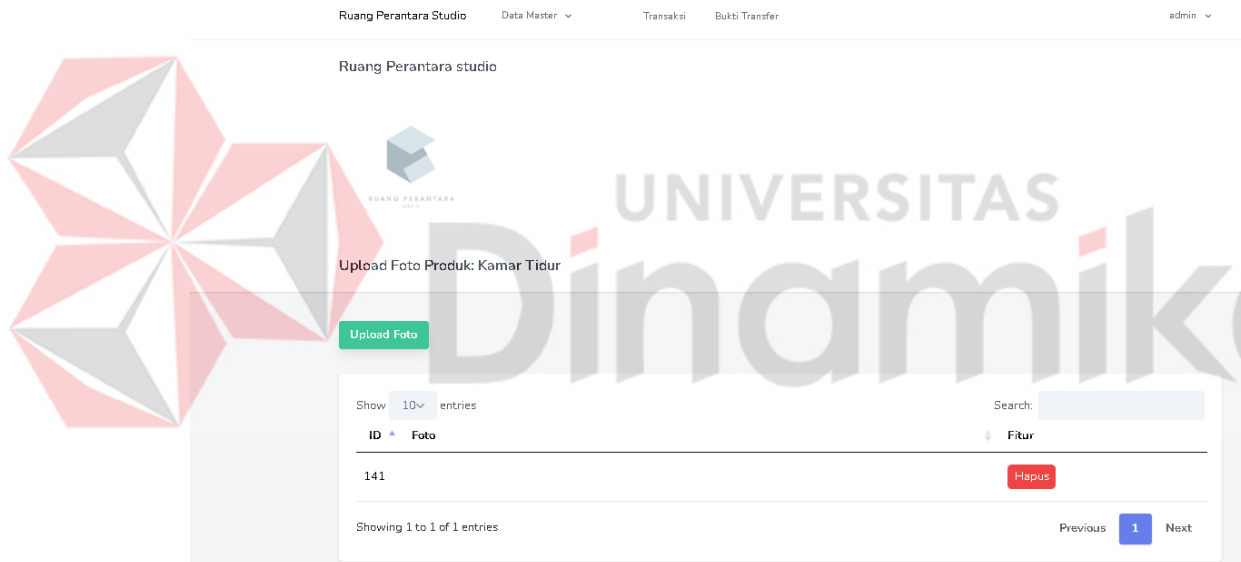
Pada Gambar 3.6 menampilkan *form* nama, kategori, deskripsi, harga untuk membuat data produk yang dijual dalam aplikasi Ruang Perantara Studio. setelah mengisi *form* tersebut, kemudian mengklik tombol simpan produk dan secara otomatis tersimpan dalam database dan memunculkan data produk yang dibuat didalam aplikasi Ruang Perantara Studio.

3.2.5 Cara Upload Gambar Produk

Foto

Gambar 3.7 Tombol Upload Foto Produk

Pada Gambar 3.7 terdapat tombol foto untuk menampilkan halaman foto produk yang ditampilkan pada aplikasi Ruang Perantara Studio. Pada Gambar 3.8 menampilkan halaman foto produk dan terdapat tombol *upload* foto untuk menambah foto produk yang ditampilkan pada aplikasi Ruang Perantara Studio.

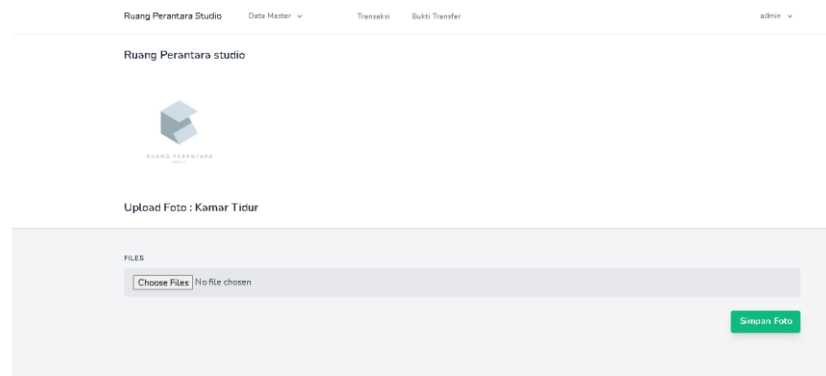


Gambar 3.8 Tampilan Halaman Foto Produk

Upload Foto

Gambar 3.9 Tombol Upload Foto Produk

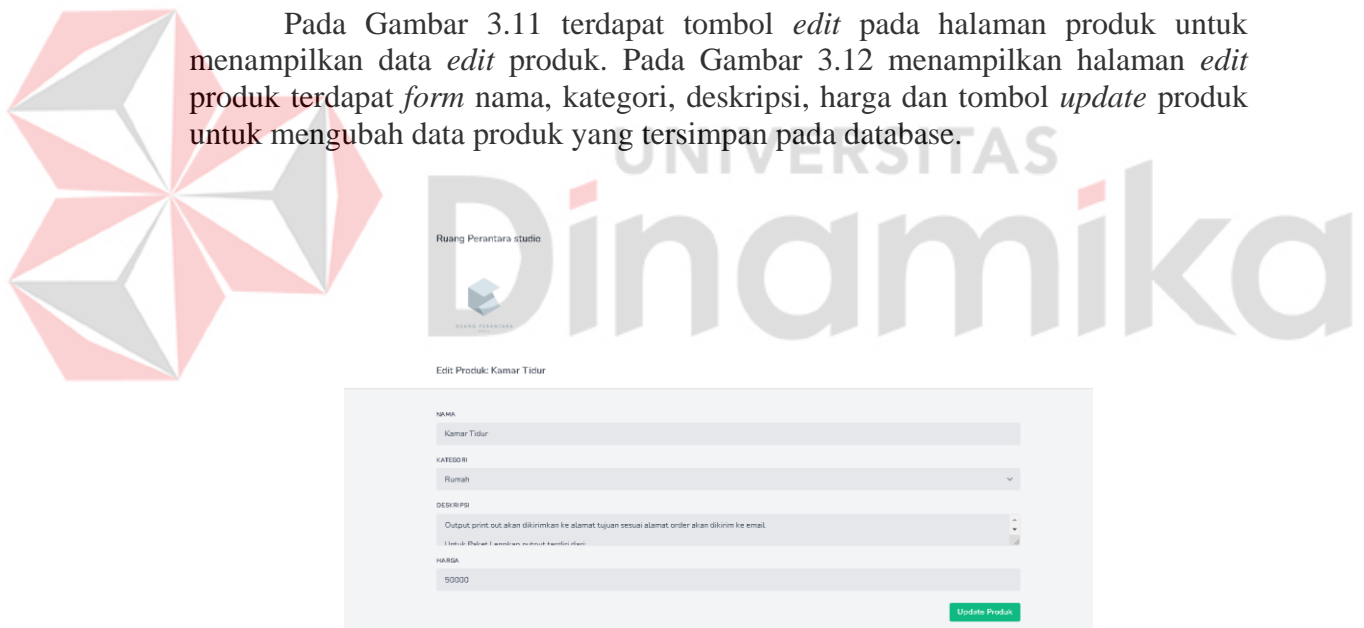
Pada Gambar 3.9 terdapat tombol *upload* foto untuk menampilkan halaman *upload* foto. Pada Gambar 3.10 menampilkan halaman *upload* foto produk yang ditampilkan di aplikasi android Ruang Perantara Studio, terdapat juga tombol simpan foto untuk menyimpan foto produk ke dalam database.

Gambar 3.10 Tampilan *Upload* Foto Produk

3.2.6 Cara *Edit* Produk

Gambar 3.11 Tombol *Edit* Produk

Pada Gambar 3.11 terdapat tombol *edit* pada halaman produk untuk menampilkan data *edit* produk. Pada Gambar 3.12 menampilkan halaman *edit* produk terdapat *form* nama, kategori, deskripsi, harga dan tombol *update* produk untuk mengubah data produk yang tersimpan pada database.

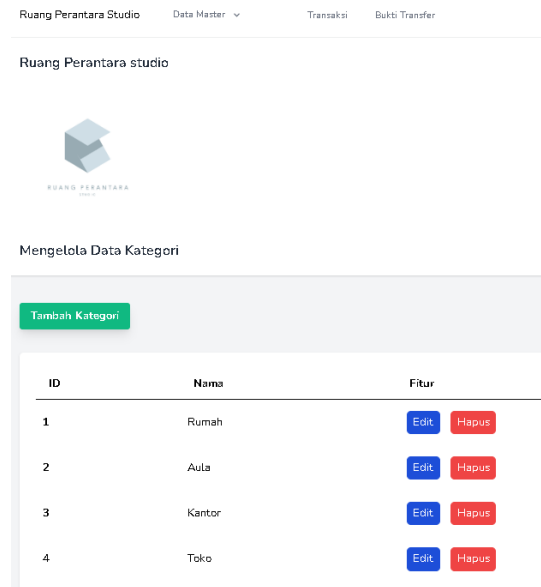
Gambar 3.12 Tampilan Halaman *Edit* Produk

3.2.7 Cara *Hapus* Produk

Gambar 3.13 Tombol *Hapus* Produk

Pada Gambar 3.13 terdapat tombol hapus pada halaman tampilan produk untuk menghapus data produk yang dibuat oleh pihak admin Ruang Perantara Studio. Data produk yang dihapus tidak muncul didalam aplikasi.

3.2.8 Pengenalan Kategori



Gambar 3.14 Tampilan Halaman Kategori

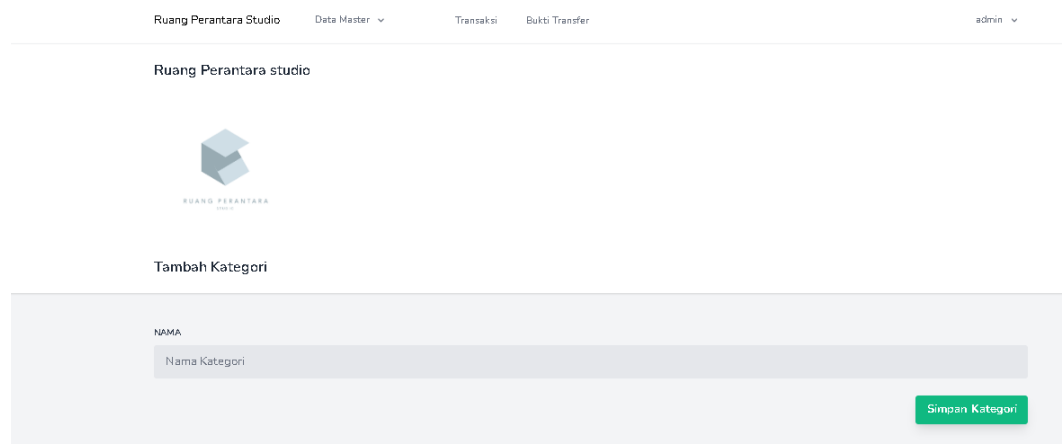
Pada Gambar 3.14 menampilkan halaman kategori yang terdapat id, nama, tombol *edit* dan tombol hapus. Terdapat juga tombol tambah kategori untuk menambah data yang digunakan menampilkan kategori produk di aplikasi android Ruang Perantara Studio.

3.2.9 Cara Menambah Kategori

Tambah Kategori

Gambar 3.15 Tombol Tambah Kategori

Pada Gambar 3.15 terdapat tombol tambah kategori di halaman tampilan kategori berfungsi untuk menampilkan halaman tambah kategori. Admin dapat menambah data kategori sesuai kebutuhan aplikasi.



Gambar 3.16 Tampilan Halaman Tambah Kategori

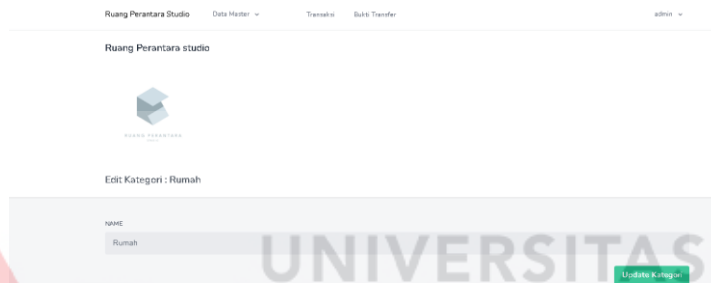
Pada Gambar 3.16 menampilkan halaman tampilan tambah kategori dan terdapat *form* nama untuk menampilkan kategori. produk di aplikasi android Ruang Perantara Studio dan tombol simpan kategori untuk menyimpan data kategori ke dalam database.

3.2.10 Cara Mengedit Kategori



Gambar 3.17 Tombol *Edit* Kategori

Pada Gambar 3.17 terdapat tombol *edit* di halaman kategori yang berfungsi untuk menampilkan halaman *edit* kategori. Admin dapat mengelola untuk merubah data kategori yang tersimpan didalam database. Pada Gambar 3.18 menampilkan halaman *edit* kategori terdapat *form* nama untuk merubah kategori yang tersimpan di database dan terdapat juga tombol *update* kategori untuk merubah data kategori.



Gambar 3.18 Tampilan Halaman *Edit* Kategori

3.2.11 Cara menghapus Kategori

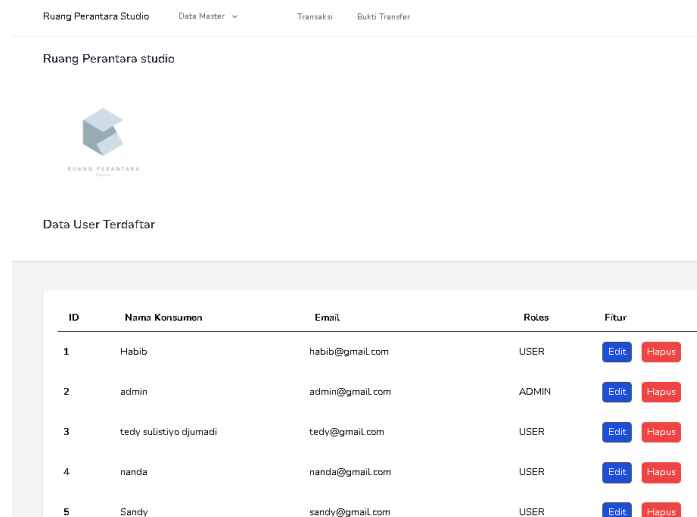


Gambar 3.19 Tombol Hapus Kategori

Pada Gambar 3.19 terdapat tombol hapus di halaman kategori. Admin dapat mengelola dan menghapus data kategori yang tersimpan di database. Secara otomatis data kategori terhapus di database dan tidak menampilkan di aplikasi Ruang Perantara Studio.

3.2.12 Pengenalan Data Pengguna

Pada Gambar 3.20 menampilkan halaman data pengguna terdapat id, nama, email, *role* pengguna, tombol *edit* dan tombol hapus. Admin dapat mengelola dan merubah data pengguna sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Admin dapat mengatur status *role* seperti konsumen atau admin sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang digunakan.



ID	Nama Konsumen	Email	Roles	Fitur
1	Habib	habib@gmail.com	USER	Edit Hapus
2	admin	admin@gmail.com	ADMIN	Edit Hapus
3	tedy sulistiyo djumadi	tedy@gmail.com	USER	Edit Hapus
4	nanda	nanda@gmail.com	USER	Edit Hapus
5	Sandy	sandy@gmail.com	USER	Edit Hapus

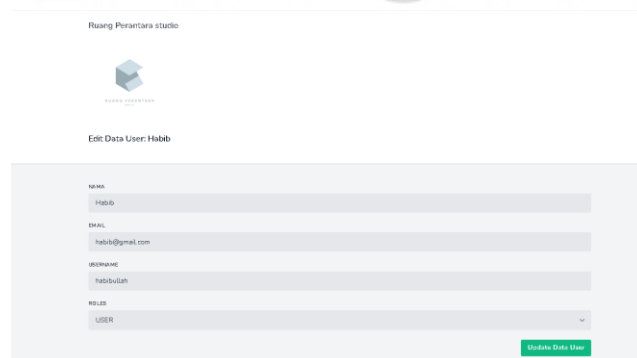
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Data Pengguna

3.2.13 Cara Mengedit Role Pengguna



Gambar 3.21 Tombol *Edit* Data Pengguna

Pada Gambar 3.21 terdapat tombol *edit* pada halaman data pengguna untuk menampilkan halaman *edit* data pengguna, dimana admin dapat mengelola dan merubah *role* pengguna sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Pada Gambar 3.22 menampilkan halaman *edit role* data pengguna terdapat *form* nama, email, *username*, beserta tombol *update* pengguna yang berfungsi untuk merubah data pengguna yang tersimpan di database.



Gambar 3.22 Tampilan Halaman *Edit Role* Data Pengguna

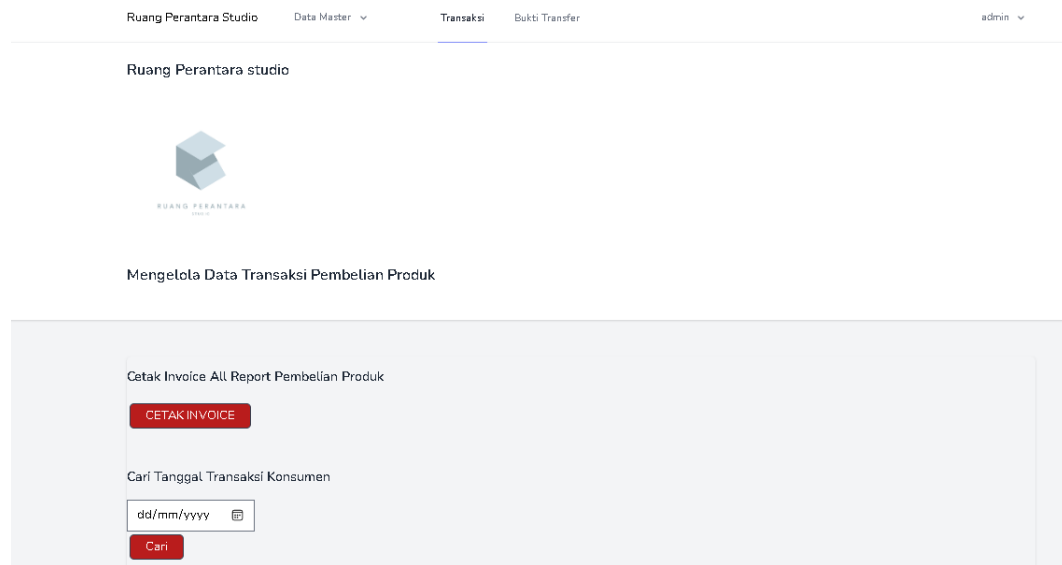
3.2.14 Cara Menghapus Data Pengguna



Gambar 3.23 Tombol Hapus Data Pengguna

Pada Gambar 3.23 terdapat tombol hapus di halaman data pengguna. Admin dapat mengelola untuk menghapus data pengguna yang terdaftar/tersimpan di database sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

3.2.15 Pengenalan Transaksi



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Transaksi

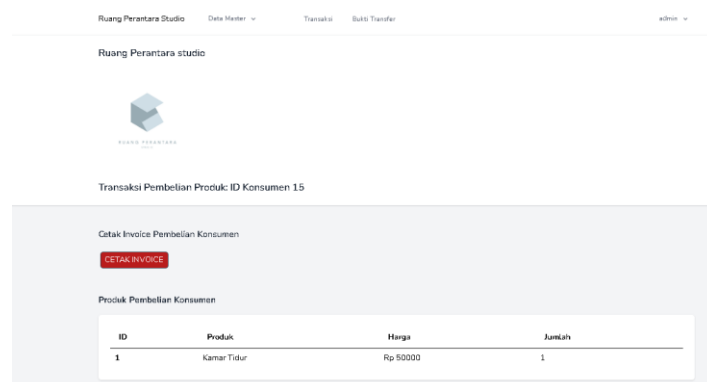
Pada Gambar 3.24 menampilkan halaman transaksi yang terjadi dalam proses pembelian produk desain interior dari pihak konsumen di aplikasi android Ruang Perantara Studio. Pada halaman transaksi terdapat id, nama, total harga, status pembayaran, tombol lihat dan tombol *edit* serta tanggal cari untuk mengetahui tanggal, bulan, tahun yang dibutuhkan dalam mencari transaksi.

3.2.16 Cara Melihat Detail Transaksi

Lihat

Gambar 3.25 Tombol Lihat Transaksi

Pada Gambar 3.25 terdapat tombol lihat yang berfungsi untuk menampilkan halaman detail transaksi konsumen dalam pembelian produk desain interior di aplikasi android Ruang Perantara Studio. Pada Gambar 3.26 menampilkan halaman detail transaksi pada salah satu data transaksi konsumen dalam pembelian desain interior terdapat juga tabel detail transaksi.



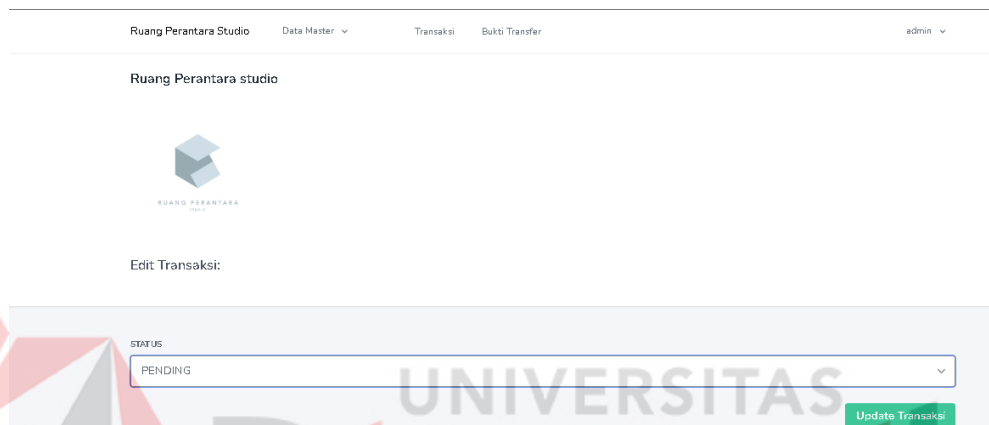
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Detail Transaksi

3.2.17 Cara Merubah Status Pembelian



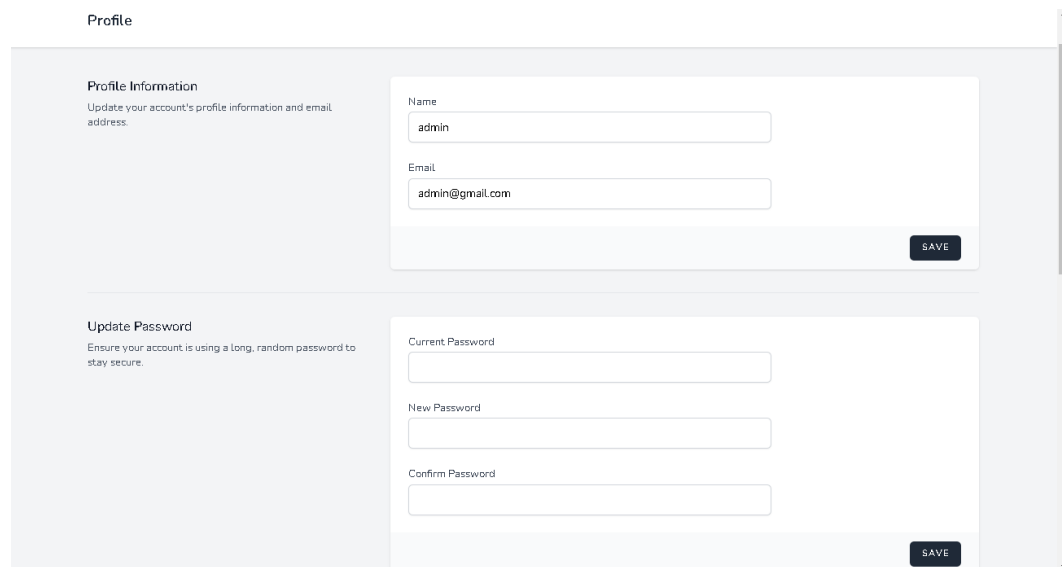
Gambar 3.27 Tombol *Edit* Status Transaksi

Pada Gambar 3.27 terdapat tombol *edit* di halaman transaksi untuk menampilkan halaman *edit* pembayaran. Admin dapat mengelola merubah status pembayaran konsumen sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Gambar 3.28 menampilkan halaman *edit* transaksi konsumen. Halaman *edit* transaksi terdapat *form box* status *dropdown* yang berisi pending, sukses, batal, gagal, dikirim, terdapat juga tombol *update* transaksi untuk merubah status transaksi.



Gambar 3.28 Tampilan Halaman Status Transaksi

3.2.18 Pengenalan Profil Admin



Gambar 3.29 Tampilan Halaman Profil Admin

Pada Gambar 3.29 menampilkan halaman profil admin, terdapat *box* informasi profil, *update password* dan tombol *save* untuk menyimpan data yang dirubah didalam database. Admin dapat mengelola dan merubah data dalam website admin Ruang Perantara Studio.

3.2.19 Transaksi Cetak *Invoice* Pembelian



Gambar 3.30 Tombol Cetak *Invoice All Report*

Pada Gambar 3.30 terdapat tombol cetak di halaman transaksi. Tombol cetak *invoice all report* berfungsi untuk melaporkan daftar transaksi terjadi dalam proses semua pembelian produk oleh konsumen. Admin dapat mengunduh laporan tersebut dan tercetak dalam format PDF. Pada Gambar 3.31 menampilkan halaman invoice semua pembelian produk terjadi dalam pembelian konsumen di aplikasi.

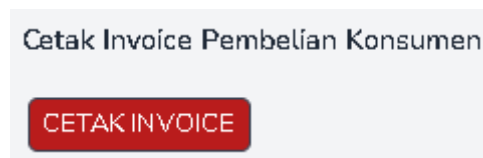
Data Semua Laporan Transaksi Pembelian Produk Desain Interior



ID	Nama Konsumen	Produk	Total Harga	Tanggal pembelian
1	Hasbi	x	RP. 200000	07-07-2022
2	Hasbi	x	RP. 400000	07-07-2022
3	Hasbi	x	RP. 100000	07-07-2022
4	Hasbi	x	RP. 200000	07-07-2022
5	Hasbi	x	RP. 200000	07-07-2022
6	Hasbi	x	RP. 200000	07-07-2022
7	Ardhana Ramadhani	x	RP. 200000	11-07-2022
8	Hasbi	x	RP. 100000	12-07-2022
9	Ardhana Ramadhani	x	RP. 200000	19-07-2022
10	Hasbi	x	RP. 100000	20-07-2022
11	Hasbi	x	RP. 300000	20-07-2022

Gambar 3.31 Halaman Invoice Semua Pembelian Produk

Pada Gambar 3.32 terdapat tombol cetak *invoice* dalam detail transaksi pada konsumen. Admin dapat mengklik tombol cetak *invoice* untuk mendapatkan bukti pembayaran dalam pengiriman produk gambar desain interior ke konsumen melalui email.



Gambar 3.32 Tombol Cetak *Invoice* Detail Transaksi Konsumen

Pada Gambar 3.33 menampilkan halaman cetak *invoice* detail transaksi pembelian produk konsumen dalam membeli desain interior, dalam bukti pembayaran terdapat tanggal transaksi, nama studio, alamat studio, email konsumen, nama konsumen, nama produk, jumlah beserta total harga pembelian

konsumen. Cetak *invoice* detail transaksi pembelian produk digunakan untuk mengirimkan bukti pembelian produk ke konsumen melalui email.

Tanggal Transaksi : 31/07/2022



Ruang Perantara Studio
Bojonegoro

Email: wiko@gmail.com
Nama Konsumen: wiko

Pembayaran

TRANSFER

Item

Layout Layout Kamar Tidur

Harga Jumlah

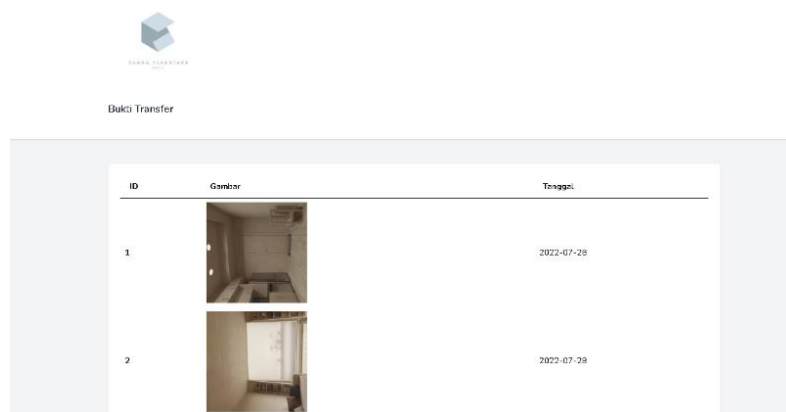
Rp. 50,000 1

Total: Rp. 50,000

Gambar 3.33 Halaman Cetak *Invoice* Detail Transaksi Konsumen

3.2.20 Bukti *Transfer*

Pada Gambar 3.34 menampilkan *form* bukti *transfer* dari konsumen melalui *upload* bukti di aplikasi Ruang Perantara Studio. Admin melihat bukti *transfer* yang sudah masuk didalam website dan mengecek ke rekening.

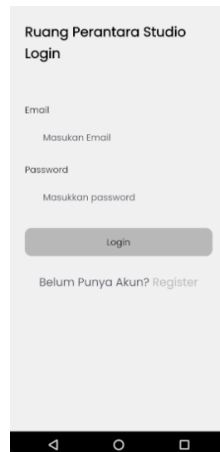


Gambar 3.34 Halaman *Form* Bukti *Transfer*

3.2.21 Cara Membuka Aplikasi Android Ruang Perantara Studio

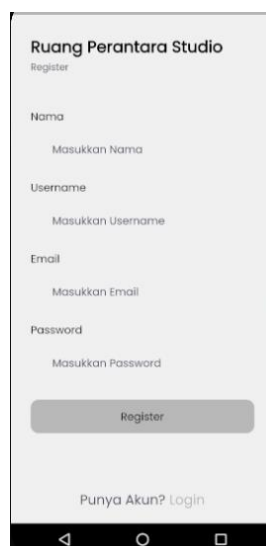
Untuk memulai akses terhadap aplikasi Ruang Perantara Studio untuk pengguna konsumen ini:

1. Bukalah aplikasi Ruang Perantara Studio melalui *handphone* android.
2. Kemudian mendaftar akun terlebih dahulu, jika sudah mendaftar dan berhasil mengarahkan ke halaman *login* seperti pada gambar 3.35



Gambar 3.35 Halaman *Login*

Pada Gambar 3.35 menampilkan halaman login dari aplikasi Ruang Perantara Studio, terdapat *form* email, *password*, tombol *login* ketika diklik dan berhasil menampilkan halaman *home* pada aplikasi Ruang Perantara Studio. Dibawah tombol *login* terdapat *link* menuju ke halaman *register* jika konsumen belum mendaftar akun di aplikasi Ruang Perantara Studio. Pada Gambar 3.36 menampilkan halaman *register* terdapat *form* nama, *username*, *email*, *password* dan tombol *register*. Jika konsumen berhasil mendaftar akun secara otomatis diarahkan ke halaman *login*.



Gambar 3.36 Halaman *Register*

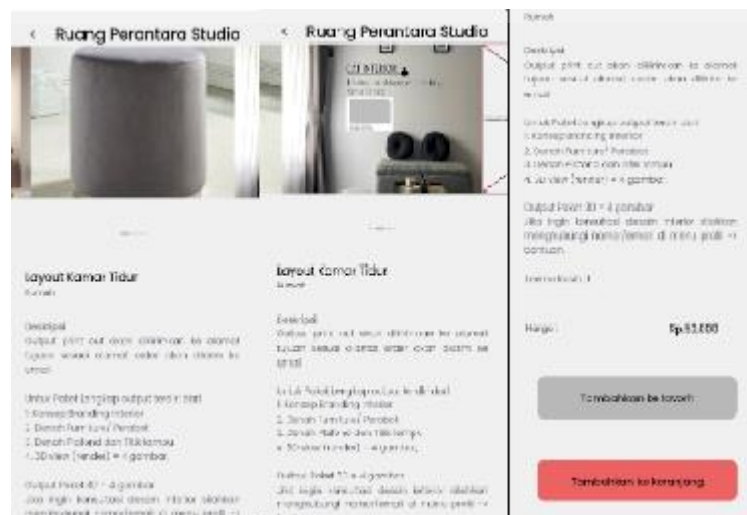
3.2.22 Cara Pembelian Produk

Pada Gambar 3.37 menampilkan produk pada aplikasi android Ruang Perantara Studio di halaman *home*. Konsumen dapat mengklik salah satu daftar produk dan melakukan proses pembelian.



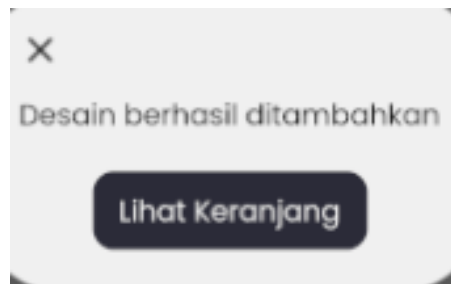
Gambar 3.37 Halaman *Home*

Setelah mengklik salah satu produk yang terdaftar di aplikasi. Konsumen dapat melihat produk desain terdapat nama produk, kategori, berbagai gambar produk, deskripsi produk, harga produk, tombol favorit, dan tombol pembelian seperti pada Gambar 3.38.



Gambar 3.38 Detail Produk

Pada Gambar 3.39 ketika konsumen mengklik tombol tambah ke keranjang, secara otomatis aplikasi menampilkan box pemberitahuan untuk melanjutkan pembelian ke halaman keranjang.



Gambar 3.39 Halaman Pemberitahuan



Gambar 3.40 Halaman Keranjang

Pada Gambar 3.40 menampilkan halaman keranjang, konsumen dapat memilih jumlah desain yang dibeli, terdapat tombol hapus barang, tombol menambah dan mengurangi jumlah pembelian produk serta keterangan total harga yang dibeli, jika konsumen yakin dengan pembelian produk, dapat mengklik tombol lanjut beli untuk melakukan proses pembelian selanjutnya dan menuju halaman detail pesanan. Pada Gambar 3.41 menampilkan halaman detail pesanan terdapat produk desain dibeli, jumlah produk, harga produk, informasi rekening pembayaran sub total pembayaran dan tombol proses untuk melakukan proses pembelian dan tersimpan didalam database.



Gambar 3.41 Halaman Detail Pesanan

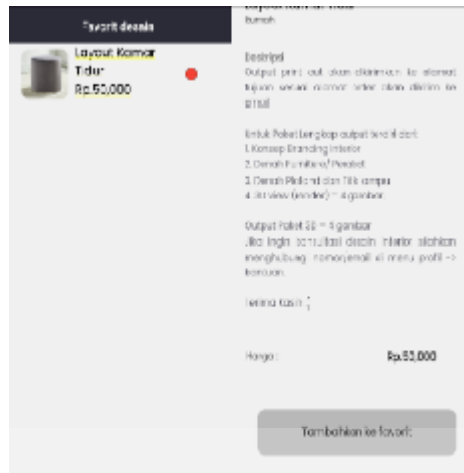


Gambar 3.42 Tampilan Informasi Pembelian Sukses

Pada Gambar 3.42 Menampilkan halaman informasi setelah melakukan proses pembelian produk. Admin akan mengecek transaksi pembelian konsumen, jika terverifikasi transaksi pembelian konsumen, admin akan merubah status transaksi konsumen sesuai dengan kebutuhan aplikasi dalam proses pembelian. Admin akan mengirimkan file gambar desain interior di email konsumen dalam melakukan pembelian desain interior yang terdaftar di aplikasi Ruang Perantara Studio

3.2.23 Cara Menambah dan Melihat Favorit Produk

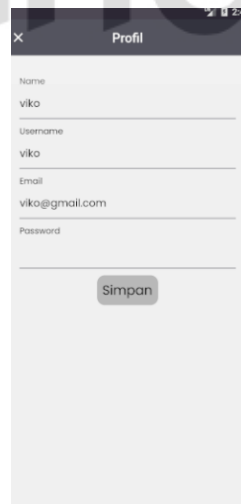
Pada Gambar 3.43 menampilkan halaman favorit terdapat tombol hapus daftar favorit dan konsumen dapat mengklik produk untuk melanjutkan pembelian produk. Halaman produk terdapat tombol favorit berfungsi untuk konsumen mengfavoritkan produk yang diinginkan. Konsumen dapat mengklik tombol tambahkan ke favorit, secara otomatis menuju ke halaman favorit.



Gambar 3. 43 Tampilan Halaman Favorit Produk

3.2.24 Cara Melihat Profil Akun

Pada Gambar 3.44 menampilkan halaman profil terdapat pilihan fitur profil dan konsumen dapat melihat tampilan profil yang terdaftar pada aplikasi Ruang Perantara Studio.



Gambar 3.44 Halaman Profil

3.2.25 Cara Melihat Bantuan

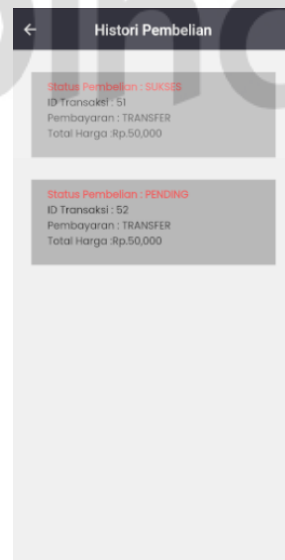
Pada Gambar 3.45 menampilkan halaman profil terdapat fitur bantuan yang berfungsi konsumen menginginkan konsultasi desain interior dengan pihak Ruang Perantara Studio. Konsumen dapat menghubungi informasi yang tertera di halaman bantuan di aplikasi, terdapat email dan nomor whatsapp.



Gambar 3.45 Halaman Bantuan

3.2.26 Cara Melihat Histori Pembelian

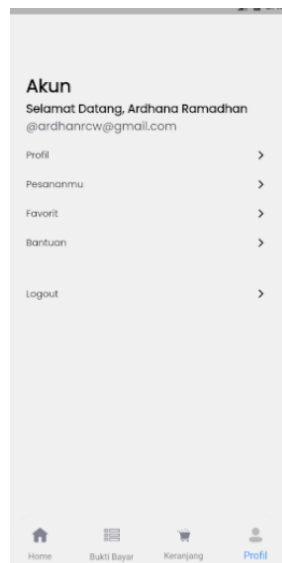
Pada Gambar 3.46 menampilkan halaman histori pembelian produk dari konsumen dalam pesan sampai membeli produk desain interior yang dibutuhkan. Halaman histori pembelian dapat memantau status pembelian produk seperti produk sudah dikirim/belum dikirim.



Gambar 3.46 Halaman Histori Pembelian

3.2.27 Cara Logout Aplikasi

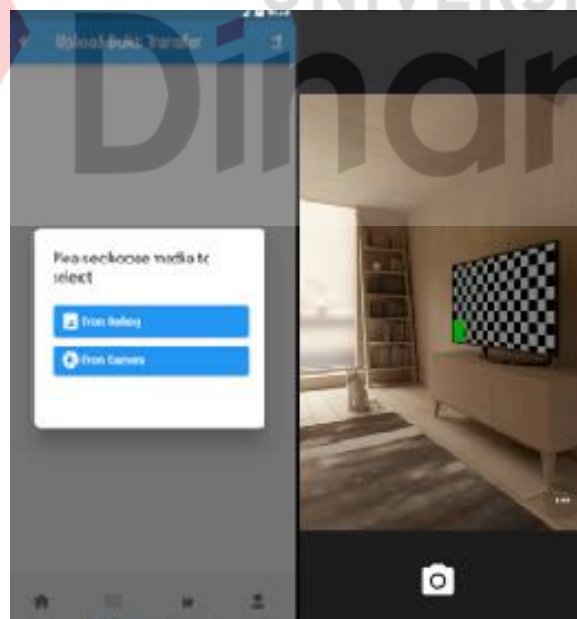
Pada Gambar 3.47 menampilkan halaman profil terdapat fitur *logout*, konsumen dapat *logout* dari aplikasi dengan mengklik tombol *logout* di halaman profil. Aplikasi secara otomatis keluar, ketika konsumen ingin menggunakan aplikasi harus *login* terlebih dahulu.



Gambar 3.47 Halaman Profil Tombol *Logout*

3.2.27 Cara *Upload Bukti Transfer*

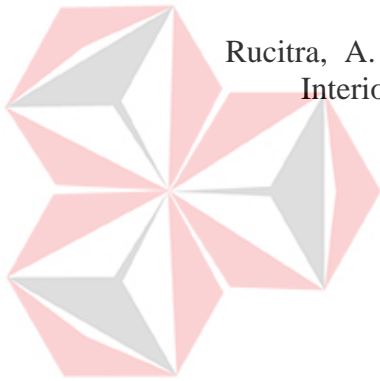
Pada Gambar 3.48 menampilkan halaman *upload bukti transfer* pada konsumen di aplikasi Ruang Perantara Studio. Konsumen dapat mengklik tombol *upload* kanan atas dan memilih ingin mengambil foto melalui kamera/galeri. Pada Gambar 3.48 menggunakan aplikasi emulator android.



Gambar 3.48 Halaman *Upload Bukti Transfer*

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer AKMI BATURAJA Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 19(1), 1-10.
- Ariyanti, N. (2015). Peran Desain Interior Terhadap Kepuasan Pemustaka (Studi Pada Perpustakaan SMK Negeri 4 Malang) (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1), 54-65.
- Nurhidayati, N., & Nur, A. M. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos Di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 4(1), 51-62.
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan konsep desain interior. *Jurnal Desain Interior*, 5(1), 31-44.



UNIVERSITAS
Dinamika