



**APLIKASI PENJUALAN *VOUCHER GAME ONLINE* PADA LUDIVIKUS
MARKET BERBASIS ANDROID**



PROYEK AKHIR

**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
Ludivikus Pramuditya Ekaputra
19390100003**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**APLIKASI PENJUALAN *VOUCHER GAME ONLINE* PADA LUDIVIKUS
MARKET BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama	: Ludivikus Pramuditya Ekaputra
NIM	: 19390100003
Program Studi	: DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**APLIKASI PENJUALAN *VOUCHER GAME ONLINE* PADA LUDIVIKUS
MARKET BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ludivikus Pramuditya Ekaputra
NIM: 19390100003

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

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
15:48:35 +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
11:13:30 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini membuat semakin mudahnya kita untuk melakukan segala sesuatu termasuk dalam rangka menambah ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan informasi juga sangat meningkat seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dan menghasilkan inovasi – inovasi baru yang senantiasa terus berkembang ke arah yang lebih baik. Terlebih lagi di bidang industri game *online* yang semakin hari semakin berkembang dan semakin banyak diterima kalangan masyarakat dan banyak orang yang menggunakan kesempatan tersebut untuk dijadikan bidang pekerjaan contohnya Pemain E-sport, dan penjual *voucher game online*. Dari sudut pandang penulis dengan berkembangnya industri esport maka semakin banyak permintaan dari player untuk melakukan pembelian *voucher game online* di berbagai game dan dari pengamatan saya sebagai penulis dan sebagai pedagang banyak orang lebih memilih membeli *voucher game online* dari penjual unofficial karena harganya terjangkau daripada toko official. Berlatar belakang masalah di atas, maka diperlukan solusi untuk membantu para pelaksana. Penulis memberikan gambaran dengan adanya suatu sistem teknologi berbasis mobile yang diharapkan dapat memberikan solusi memecahkan masalah, maka dari itu penulis terdorong untuk membuat projek” APLIKASI PEMBELIAN *VOUCHER GAME ONLINE* LUDIVIKUS MARKET BERBASIS ANDROID”

Kata Kunci: *Aplikasi Penjualan , Game Online , Voucher Game Online*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “aplikasi penjualan *voucher game online* pada *ludivikus market* 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 Titik Lusiani, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir
4. Ibu AB.Tjandrarini S.Si.,M.Kom selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dalam proses perbaikan laporan Proyek Akhir.
5. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika, yang telah mendukung secara moral dalam proses pelaksanaan Proyek Akhir.
6. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika Surabaya
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 Tuhan Yesus Kristus 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 : Ludivikus Pramuditya Ekaputra
NIM : 19390100003
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir
Judul Karya : **APLIKASI PENJUALAN VOUCHER GAME
ONLINE PADA LUDIVIKUS
MARKET 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



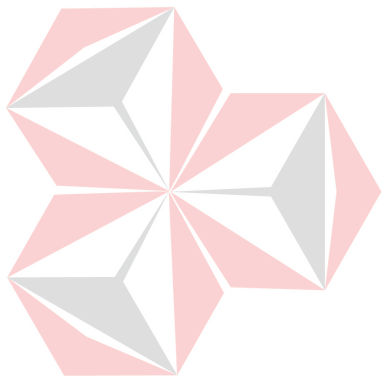
Ludivikus Pramuditya Ekaputra
NIM. 19390100003

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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	5
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	6
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	7
2.1 Perangkat Lunak	7
2.2 Perangkat Keras	7
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	7
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	7
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	8
3.1 Struktur Menu	8
3.2 Pemakaian Aplikasi	8
3.2.1 Cara Mengakses Website Admin	8
3.2.2 Cara Menambah Produk	9
3.2.3 Cara Menyimpan Kategori.....	11
3.2.4 Tatacara Membuka aplikasi Android	12
3.2.5 Cara Melakukan Transaksi	14
3.2.6 Cara Melihat History	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

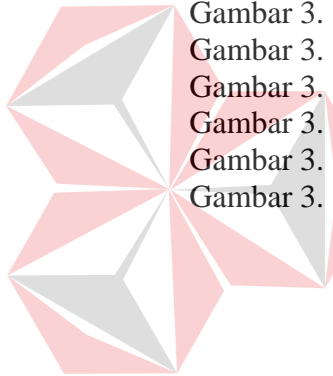
Tabel 1. 1 Struktur Tabel User	1
Tabel 1. 2 Struktur Tabel Produk	2
Tabel 1. 3 Struktur Tabel Kategori Produk	2
Tabel 1. 4 Struktur Tabel Galeri Produk	2
Tabel 1. 5 Struktur Tabel Transaksi	3
Tabel 1. 6 Struktur Tabel Detail Transaksi	3



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Melihat Hak Akses Admin	3
Gambar 1. 2 Mengatur Data Master Voucher	4
Gambar 1. 3 Mengatur Data Master Produk	4
Gambar 1. 4 Mengecek Hak Akses Pengguna	4
Gambar 1. 5 Melakukan Transaksi	5
Gambar 1. 6 Melakukan Antrian.....	5
Gambar 3. 1 Halaman Login.....	9
Gambar 3. 2 Halaman Home.....	9
Gambar 3. 3 Halaman Product	10
Gambar 3. 4 Halaman Create Product.....	10
Gambar 3. 5 Tampilan Data	11
Gambar 3. 6 Halaman Category	11
Gambar 3. 7 Halaman Category	12
Gambar 3. 8 Tampilan Login	12
Gambar 3. 9 Tampilan Register	13
Gambar 3. 10 Tampilan Home.....	14
Gambar 3. 11 Detail Produk.....	15
Gambar 3. 12 Sukses Masuk Cart.....	16
Gambar 3. 13 Tampilan Cart.....	17
Gambar 3. 14 Tampilan Checkout	18
Gambar 3. 15 Tampilan Checkout Sukses	19
Gambar 3. 16 Tampilan Profile.....	20
Gambar 3. 17 Tampilan History.....	21



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Log Mingguan	23
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	25
Lampiran 3. Listing Program Pendaftaran Akun	26
Lampiran 4. Uji dan Implementasi.....	31
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiasi.....	32
Lampiran 6. Biodata Penulis	34



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Pada bab ini berisi buku panduan aplikasi penjualan *voucher game online* pada *ludivikus market* berbasis android dibuat dengan beberapa tujuan yaitu:

1. Menerangkan tentang pemakai aplikasi ini untuk Owner dan pembeli / pengunjung
 2. Sebagai panduan untuk pengguna maupun owner dalam memakai aplikasi
- Pihak yang memiliki hak untuk mengakses dokumen ini adalah sebagai berikut:

1. Owner

Memakai dokumen ini untuk memasukan jenis voucher dan jenis item yang dimasukan

2. Pembeli

Menggunakan dokumen ini untuk mengetahui cara melakukan pembelian sebuah item yang dijual

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Ludivikus Market sudah berdiri sejak 2020 , perusahaan ini bergerak dibidang penjualan voucher digital sebuah video game , perusahaan ini mengedepankan keuntungan bersama dari sisi pembeli maupun pemilik dari perusahaan *Ludivikus Market*

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi penjualan *voucher game online* pada *ludivikus market* berbasis android adalah aplikasi yang menyediakan jasa Top up maupun pembelian langganan Netflix dengan harga yang terjangkau. Tujuan aplikasi adalah untuk mempermudah pembeli melakukan pembelian dengan harga dibawah harga pasar tetapi tetap menggunakan pembelian yang legal, aplikasi ini digunakan oleh pihak Owner untuk mengatur aplikasi dan pihak Pembeli untuk melakukan pembelian

A. Struktur Tabel

Struktur yang ada pada pembuatan aplikasi dipakai untuk mengambil kebutuhan data dibawah ini:

1. Users

Primary Key : id_users

Foreign Key : -

Fungsi : Mengambil data users

Tabel 1. 1 Struktur Table Users

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_USERS	INT		PRIMARY KEY
2	NAMA	VARCHAR	255	
3	EMAIL	VARCHAR	255	
4	USERNAME	VARCHAR	255	

No	Field	Type Data	Length	Constraint
5	NOMOR	VARCHAR	255	
6	ALAMAT	VARCHAR	255	
7	PASSWORD	VARCHAR	255	
8	ROLES	VARCHAR	255	

2. Product

Primary Key : id_product

Foreign Key : kategori_produk

Fungsi : Mengambil data product

Tabel 1. 2 Struktur Table Product

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_PRODUCT	INT		PRIMARY KEY
2	NAME_PRODUCT	VARCHAR	255	
3	DESCRIPTION	VARCHAR	255	
4	HARGA_BARANG	VARCHAR	255	
5	TAGS	VARCHAR	255	
6	STOK_PRODUK	INT		
7	KATEGORI_ID	INT		FOREIGN KEY

3. Categories Product

Primary Key : id_categories

Foreign Key : -

Fungsi : Mengambil data categories

Tabel 1. 3 Struktur Table Kategori Product

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

4. Galeri Product

Primary Key : id_galeri

Foreign Key : -

Fungsi : Mengambil data galeri product

Tabel 1. 4 Struktur Table Galeri Produk

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

5. Transaksi

Primary Key : id_transaction

Foreign Key :

Fungsi : Mengambil data transaction

Tabel 1. 5 Struktur Table Transaction

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_TRANSAKSI	INT		PRIMARY KEY
2	ID_USERS	INT		FOREIGN KEY
3	ALAMAT	VARCHAR	255	
4	TOTAL_HARGA	INT		
5	BIAYA_KIRIM	INT		
6	STATUS	VARCHAR	255	
7	METODE_BAYAR	VARCHAR	255	

6. Detail Transaksi

Primary Key : *id_detail*

Foreign Key : *id_users, id_transaksi, id_product*

Fungsi : Mengambil data detail transaction

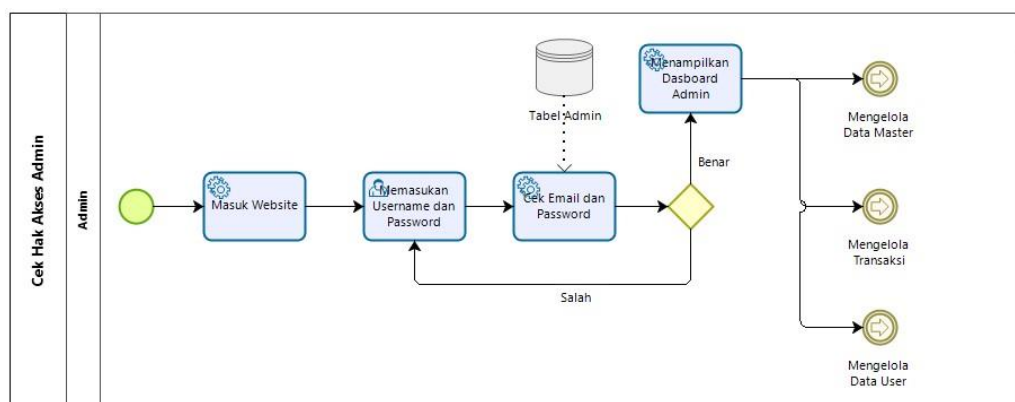
Tabel 1. 6 Struktur Table Detail Transaksi

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	ID_DETAIL	INT		PRIMARY KEY
2	JUMLAH/QUANTITY	INT		
3	ID_USERS	INT		FOREIGN KEY
4	ID_TRANSAKSI	INT		FOREIGN KEY
5	ID_PRODUK	INT		FOREIGN KEY

B. Alur Proses Bisnis

1. Melihat Hak Akses Admin

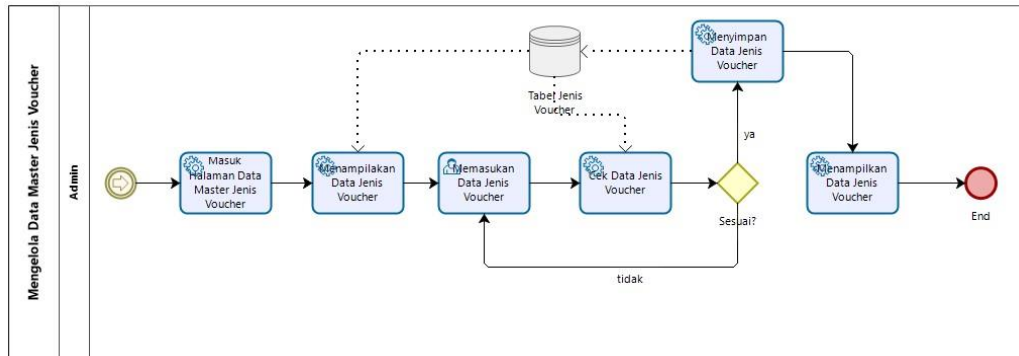
Pada Gambar 1.1 merupakan penjelasan dari BPMN mengecek Hak Akses Admin yang menjelaskan alur admin yang melakukan login karyawan yang akan disimpan pada sistem.



Gambar 1. 1 Melihat Hak Akses Admin

2. Mengatur Data Master Voucher

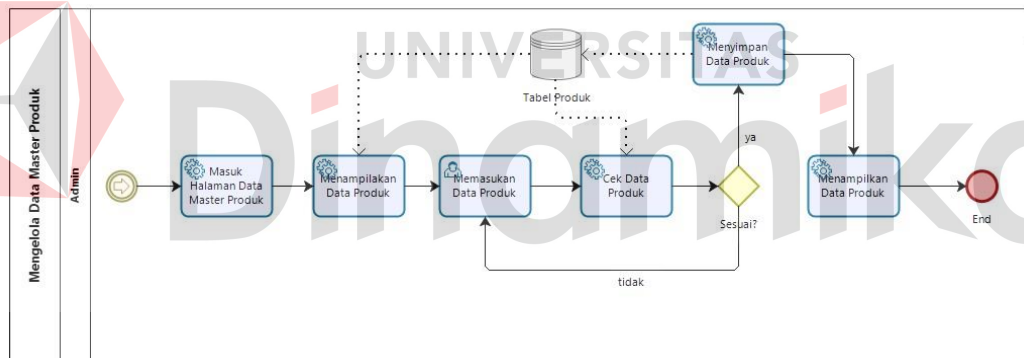
Pada Gambar 1.2 merupakan penjelasan dari BPMN mengatur Data Master Voucher yang menjelaskan alur admin yang menambahkan jenis voucher yang akan disimpan pada sistem.



Gambar 1. 2 Mengatur Data Master Voucher

3. Mengatur Data Master Produk

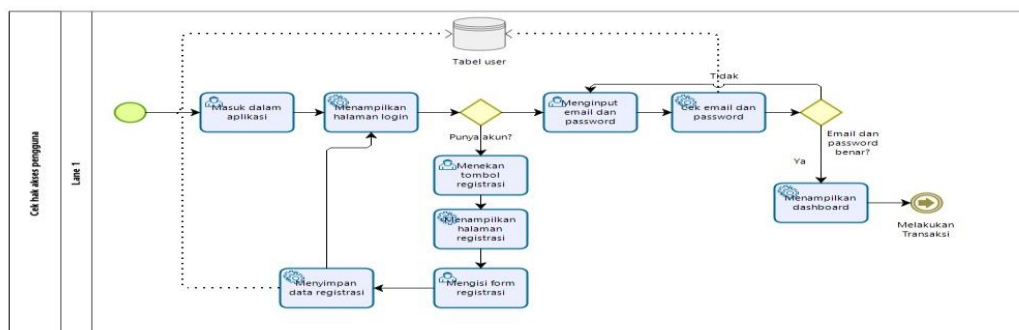
Pada Gambar 1.3 merupakan penjelasan dari BPMN mengatur data master produk yang menjelaskan alur admin yang melakukan produk yang akan disimpan pada sistem.



Gambar 1. 3 Mengatur Data Master Produk

4. Mengecek Hak Akses Pengguna

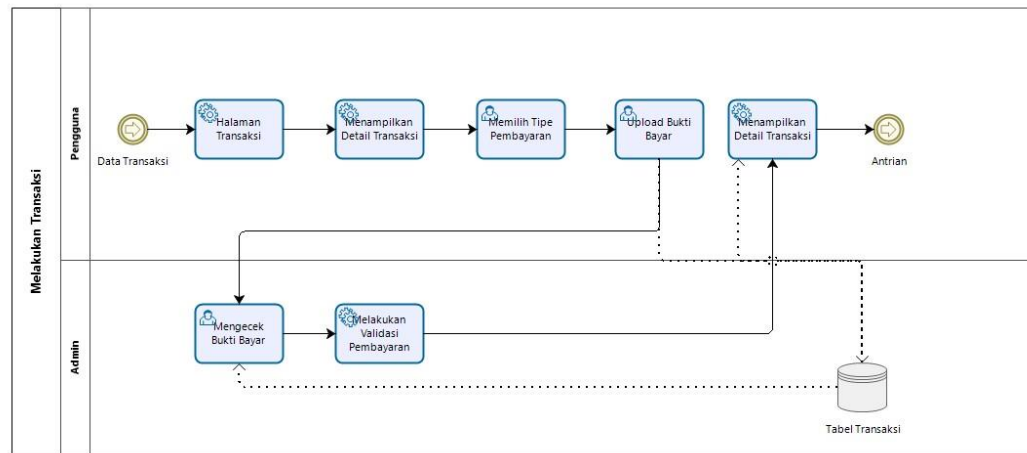
Pada Gambar 1.4 merupakan penjelasan dari BPMN mengecek Hak Akses Pengguna yang menjelaskan alur pengguna yang melakukan login pengguna yang akan disimpan pada sistem.



Gambar 1. 4 Mengecek Hak Akses Pengguna

5. Melakukan Transaksi

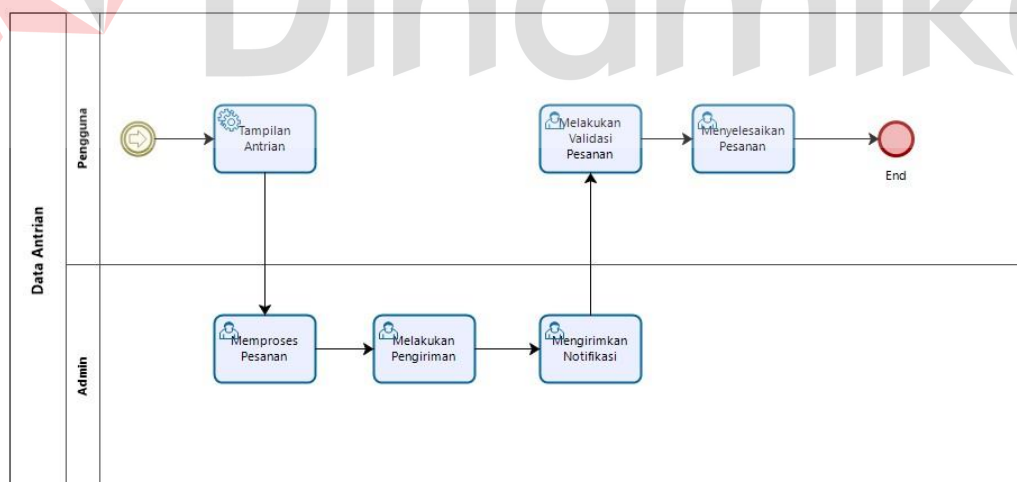
Pada Gambar 1.5 merupakan penjelasan dari BPMN mengecek melakukan transaksi yang menjelaskan alur pengguna yang melakukan pembelian barang yang akan disimpan pada sistem.



Gambar 1. 5 Melakukan Transaksi

6. Melakukan Antrian

Pada Gambar 1.6 merupakan penjelasan dari BPMN mengecek antrian pengguna yang menjelaskan alur pengguna yang melakukan antrian pembelian yang akan disimpan pada sistem.



Gambar 1. 6 Melakukan Antrian

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Pada Penjelasan singkat keperluan berupa data terlihat dan menjadi acuan pada perkembangan selanjutnya aplikasi ini.

Tabel 1.1 Keperluan Program

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin LM	1. Mengecek Data Master 2. Mengecek Pembayaran
Pengguna	1. Melakukan Pembelian 2. Melihat history

1. Fungsi mengelola Data master
Fungsi ini digunakan untuk mengatur data master yang dibutuhkan pada aplikasi Ludivikus *Market*. Data Master yang ada meliputi data master kategori dan data master produk
2. Fungsi Mengelola Pembayaran
Fungsi ini digunakan untuk mengecek bagian pembayaran melalui nomor unik
3. Fungsi Melakukan Pembelian
Fungsi ini digunakan untuk melakukan pembelian sebuah produk pada aplikasi Ludivikus *Market*

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Pada *point* ini dipakai dalam memberitahukan langkah langkah pemakaian APLIKASI LUDIVIKUS *MARKET*. File ini berisi tentang:

BAB I

Bab ini berisikan tentang tujuan dari pembuatan file, deskripsi singkat perusahaan aplikasi, deskripsi sistem dan deskripsi file

BAB II

Bab ini berisi tentang informasi perangkat dan kriteria pemakai aplikasi, dan informasi singkat tentang pengenalan dan pelatihan.

BAB III

Tempat ini berisi tentang struktur fitur aplikasi dan cara cara penggunaannya

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat yang dipakai untuk aplikasi penjualan *voucher game online* pada ludivikus *market* berbasis android dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi Android (sesuaikan dengan kebutuhan anda)
2. Sistem operasi Windows / Mac untuk mengelola Data Master (sesuaikan dengan kebutuhan)

2.2 Perangkat Keras

Perangkat yang dipakai untuk aplikasi penjualan *voucher game online* pada ludivikus *market* berbasis android dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Laptop/PC dengan spesifikasi disesuaikan dengan kebutuhan masing masing
2. Android mobile
3. Internet dengan kecepatan disesuaikan dengan kebutuhan masing masing

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna yang nantinya memakai aplikasi ini antara lain adalah :

1. Pengguna Admin Ludivikus *Market*
 - a. Mempunyai pemahaman tentang penjualan produk *voucher game online*
 - b. Mempunyai pemahaman tentang kebutuhan yang dipakai dalam aplikasi
2. Pengguna Pelanggan.
 - a. Mempunyai pemahaman tentang system jual beli *Voucher Game Online*

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna yang nantinya memakai aplikasi penjualan *voucher game online* pada ludivikus *market* berbasis android diberikan beberapa bantuan tentang tata cara memakai aplikasi

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur fitur aplikasi penjualan *voucher game online* pada *ludivikus market* berbasis android adalah:

1. Dashboard
2. *Product*
 - a. *Data Product*
 - b. Menambah *Product*
 - c. Menghapus *Product*
 - d. Mengedit *Product*
3. Kategori
 - a. *Data Kategori*
 - b. Menambah Kategori
 - c. Menghapus Kategori
 - d. Mengedit Kategori
4. Transaksi
 - a. *Data Transaksi*
 - b. Mengedit *Product*
5. Pengguna
 - a. Home
 - b. *Product*
 - c. Transaksi
 - d. Profile

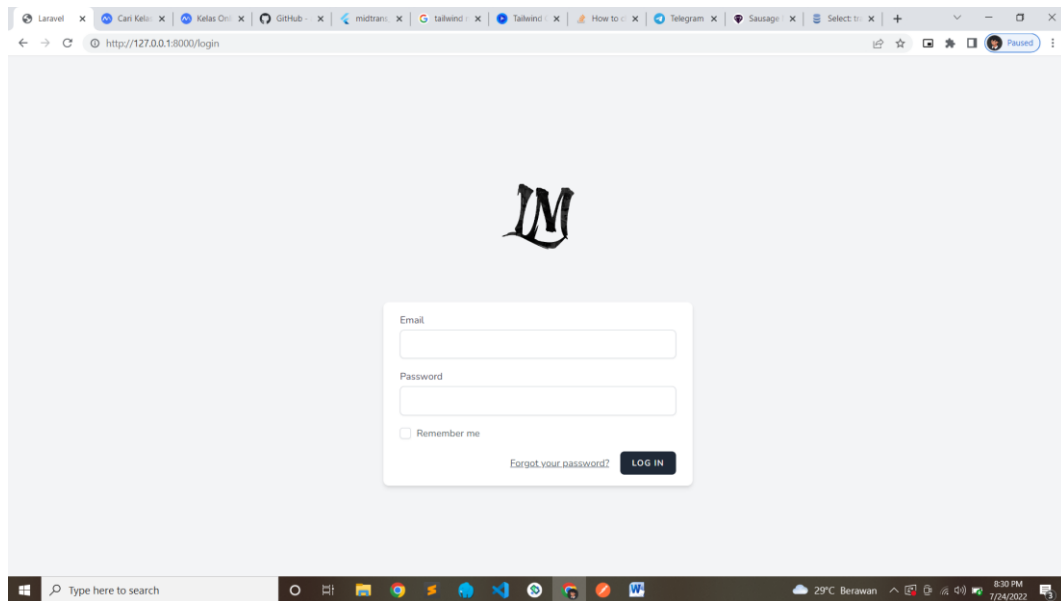
3.2 Pemakaian Aplikasi

Pada tahap ini menjelaskan cara menambahkan data barang yang nantinya dijual dan cara pemakaian laporan static

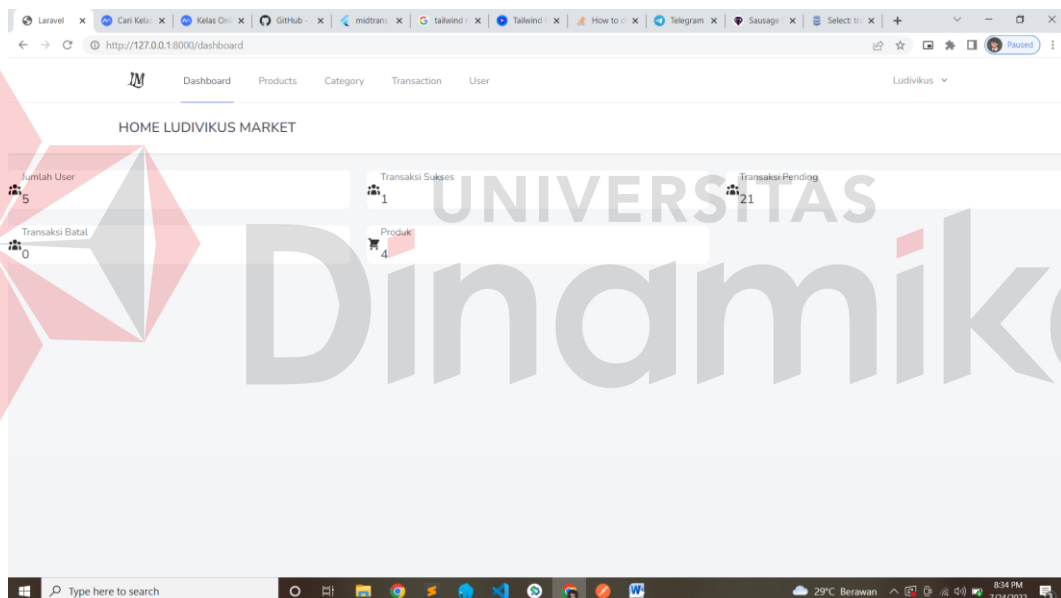
3.2.1 Cara Mengakses Website Admin

Untuk mendapat akses admin pada *ludivikus market*

1. Mulai aplikasi *Ludivikus Market* melalui chrome pada url sebagai berikut: <http://127.0.0.1:8000/login>
2. Muncul tampilan awal login admin aplikasi *ludivikus market* seperti Gambar 3.1



Gambar 3. 1 Halaman Login

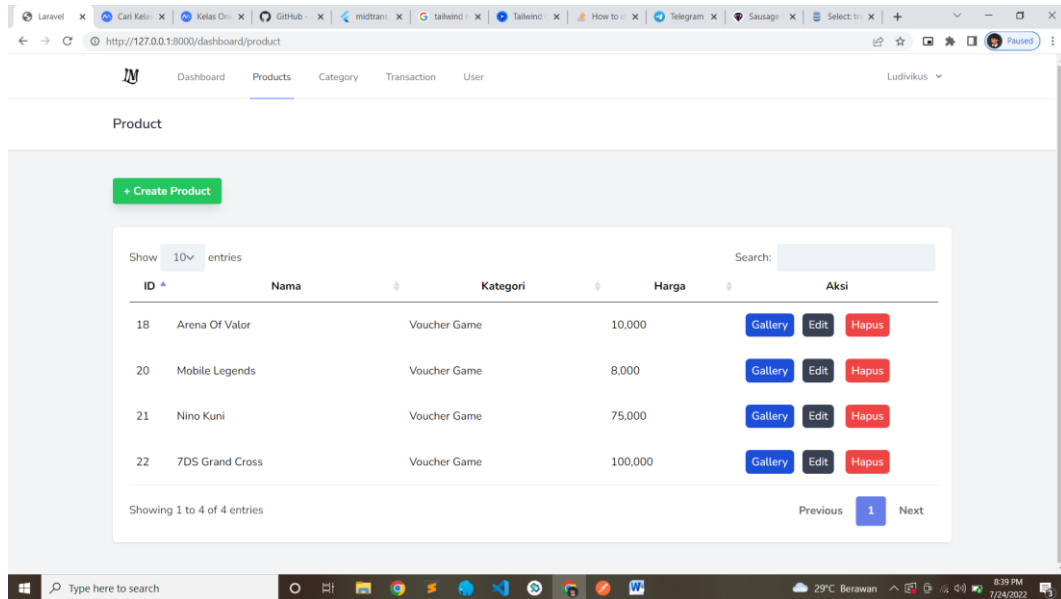


Gambar 3. 2 Halaman Home

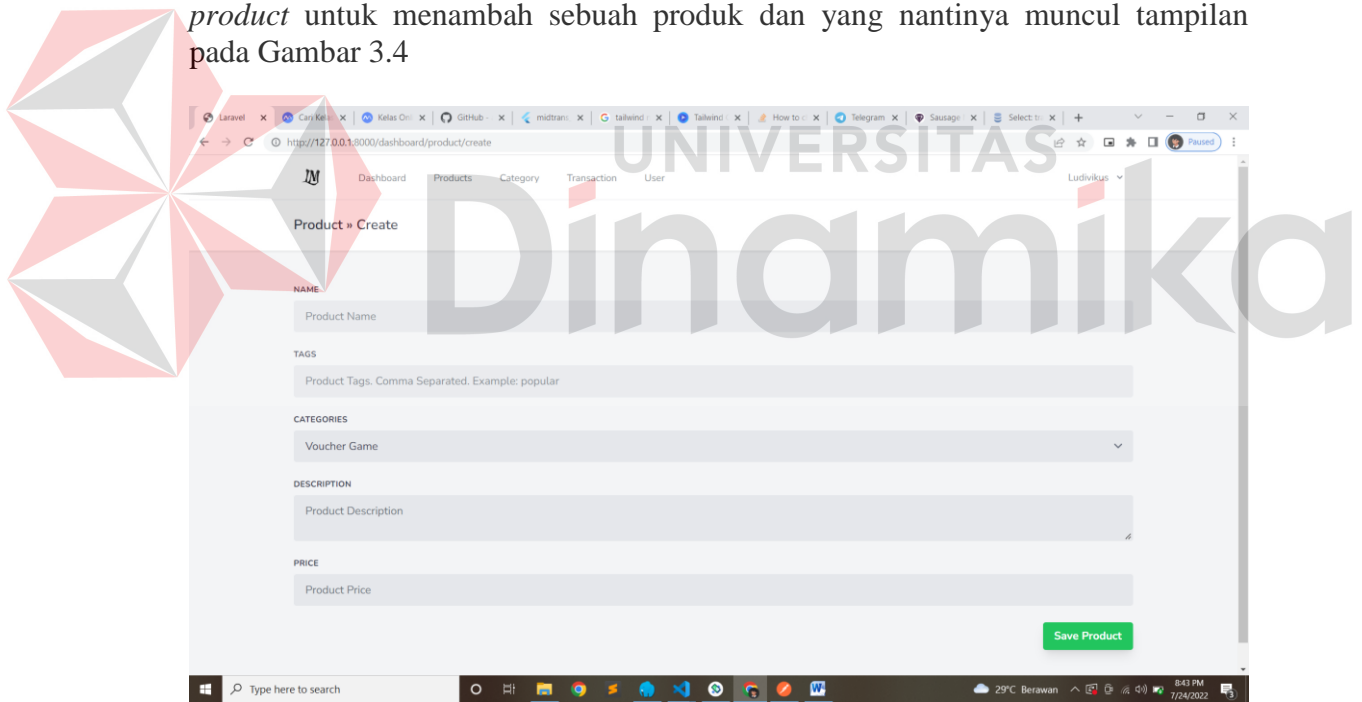
Pada Gambar 3.2 adalah gambar dashboard admin Ludivikus *Market*

3.2.2 Cara Menambah Produk

Pada saat memasuki halaman dashboard admin pengguna melakukan klik bagian produk yang nantinya muncul tampilan seperti pada Gambar 3.3

Gambar 3. 3 Halaman *Product*

Pada saat memasuki halaman *product* pengguna melakukan klik *create product* untuk menambah sebuah produk dan yang nantinya muncul tampilan pada Gambar 3.4

Gambar 3. 4 Halaman *Create Product*

Setelah itu pengguna diminta mengisi semua data yang dibutuhkan pada Gambar 3.5

Product » Create

NAME
Nino Kuni

TAGS
popular

CATEGORIES
Voucher Game

DESCRIPTION
Ya

PRICE
10000

Save Product

Gambar 3. 5 Tampilan Data

Jika sudah mengisi semua data pengguna diminta melakukan klik *save product* untuk menyimpan data ke dalam database

3.2.3 Cara Menyimpan Kategori

Pada saat memasuki halaman dashboard admin pengguna melakukan klik bagian *Category* yang nantinya keluar seperti pada Gambar 3.6

Category

+ Create Category

Show 10 entries

Search:

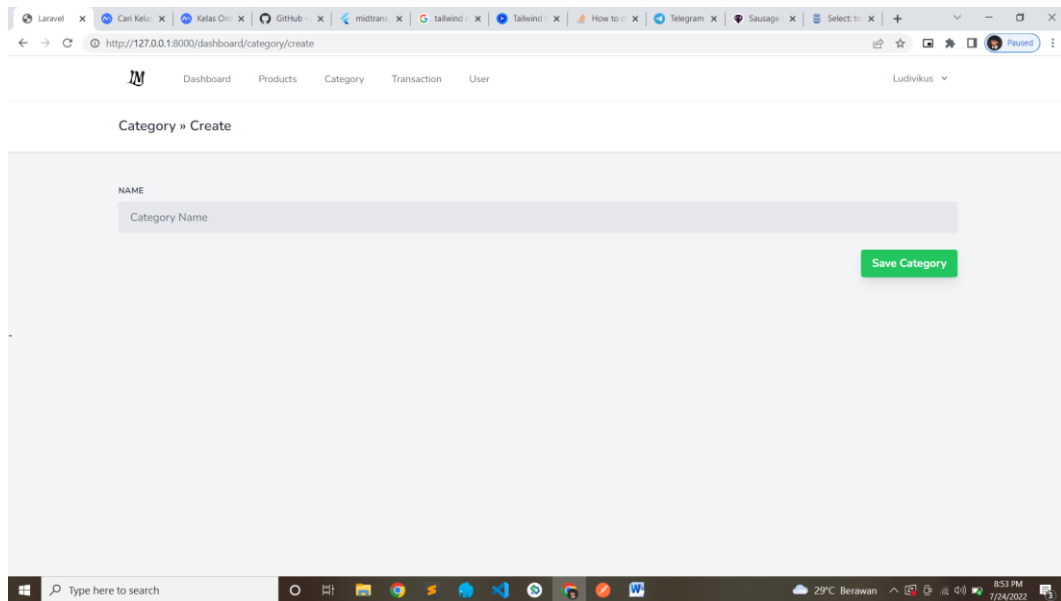
ID	Nama	Aksi
7	Voucher Game	Edit Hapus
8	Streaming App	Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 3. 6 Halaman Category

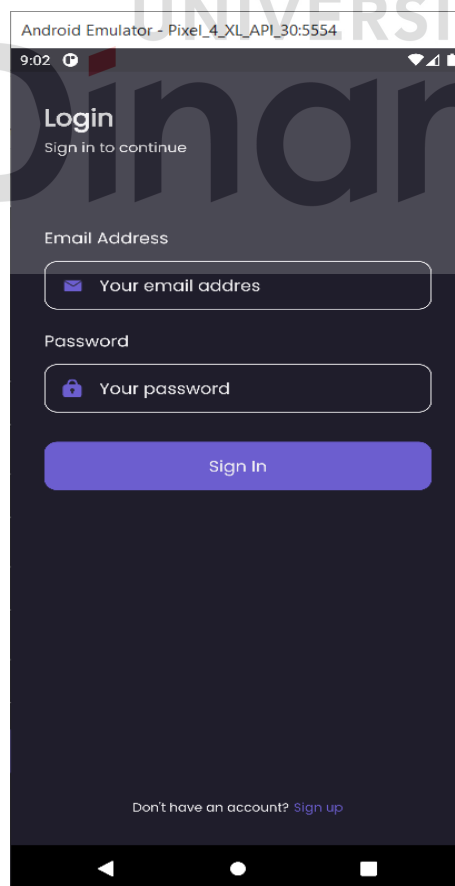
Pada saat memasuki halaman *category* pengguna melakukan klik *create category* untuk menambah sebuah *category* dan keluar seperti pada Gambar 3.7



Gambar 3. 7 Halaman Category

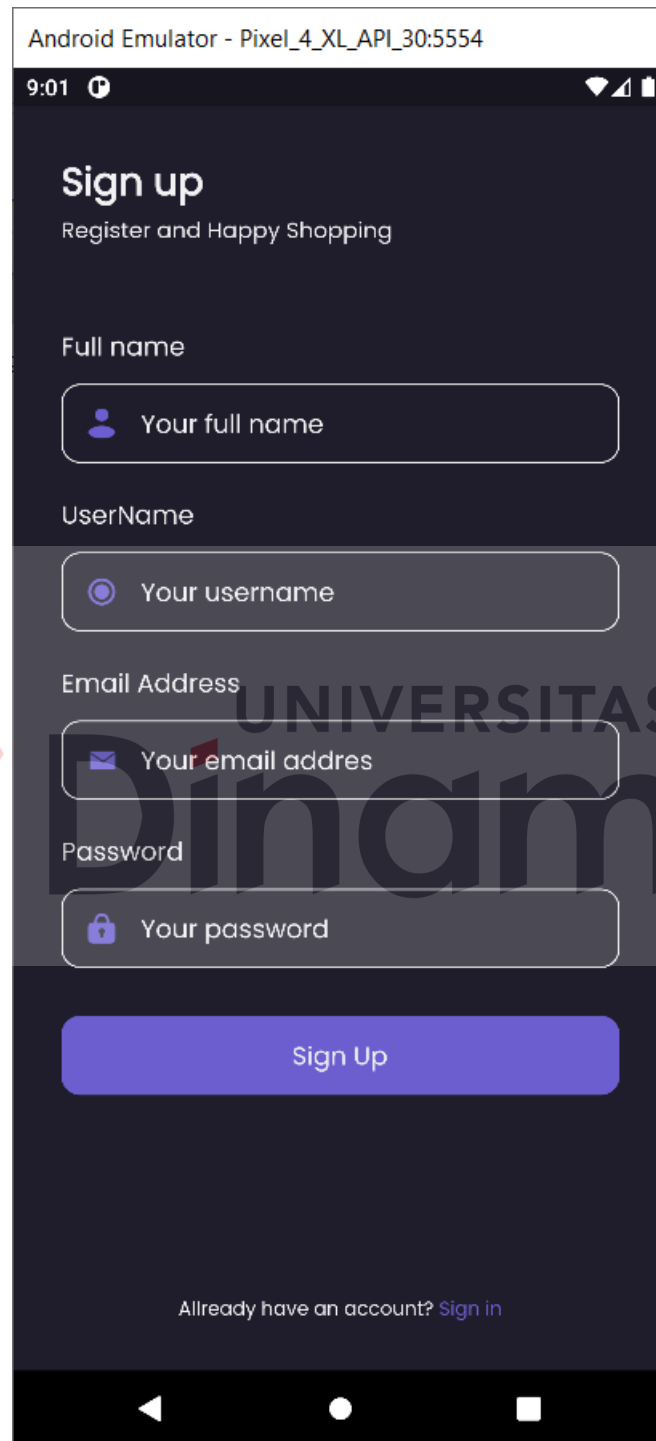
3.2.4 Tatacara Membuka aplikasi Android

Setelah pengguna melakukan run aplikasi maka muncul tampilan login seperti pada Gambar 3.8



Gambar 3. 8 Tampilan Login

Pengguna yang belum mempunyai akun akan melakukan klik Sign up pada bagian bawah aplikasi yang nantinya muncul seperti gambar 3.9



Android Emulator - Pixel_4_XL_API_30:5554

9:01

Sign up

Register and Happy Shopping

Full name

Your full name

UserName

Your username

Email Address

Your email address

Password

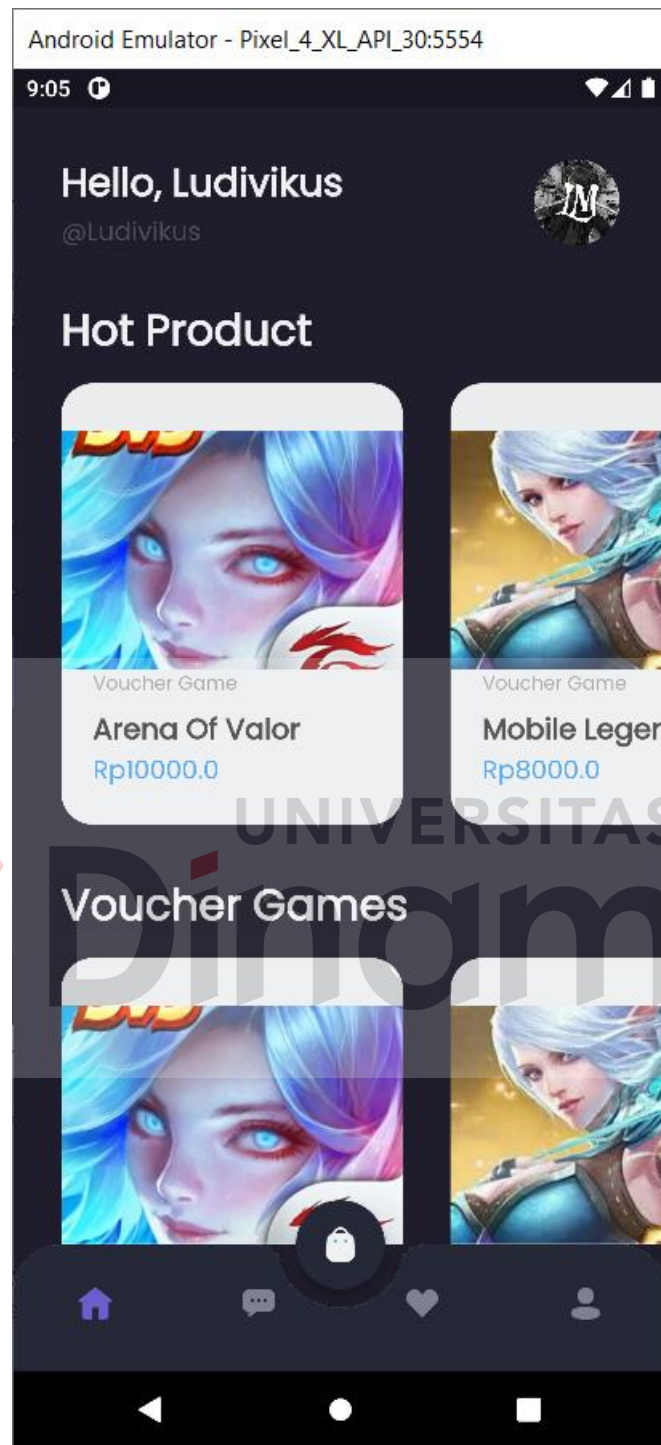
Your password

Sign Up

Already have an account? [Sign in](#)

Gambar 3. 9 Tampilan Register

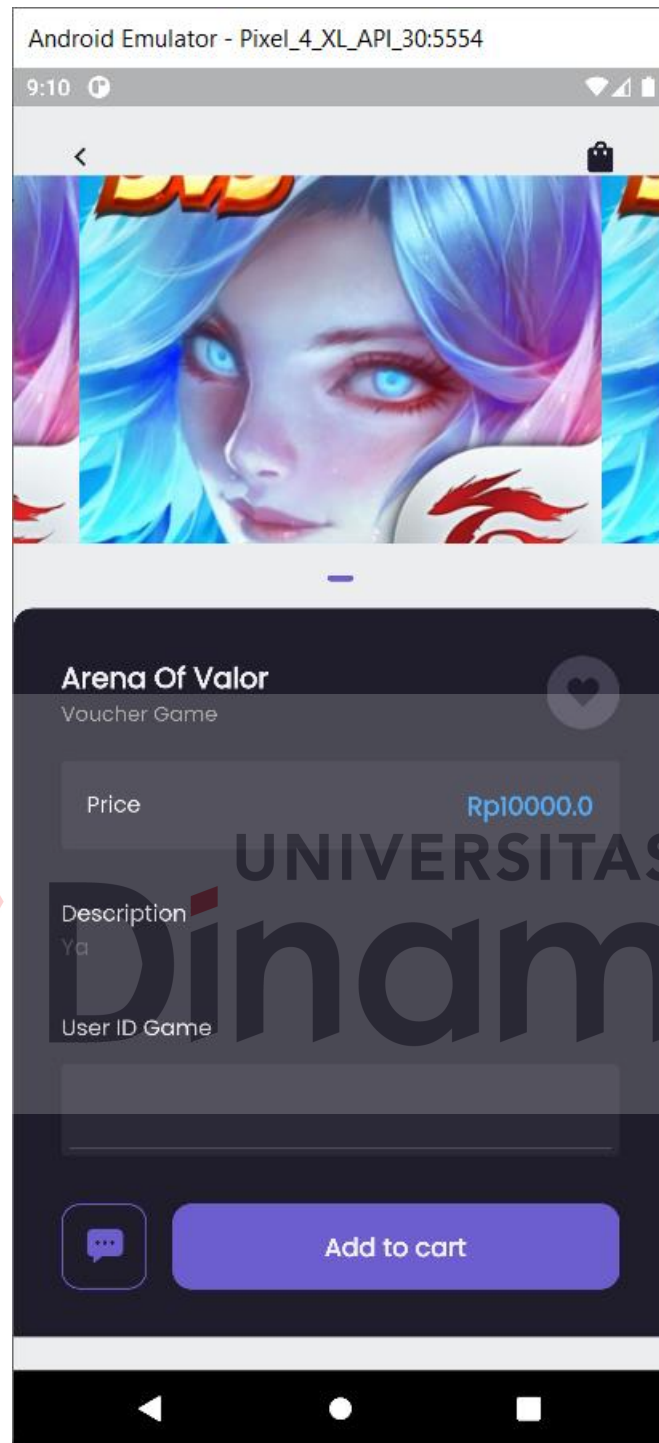
Pada saat selesai melakukan Register akun maka pengguna langsung diarahkan ke halaman Home pada gambar 3.10



Gambar 3. 10 Tampilan Home

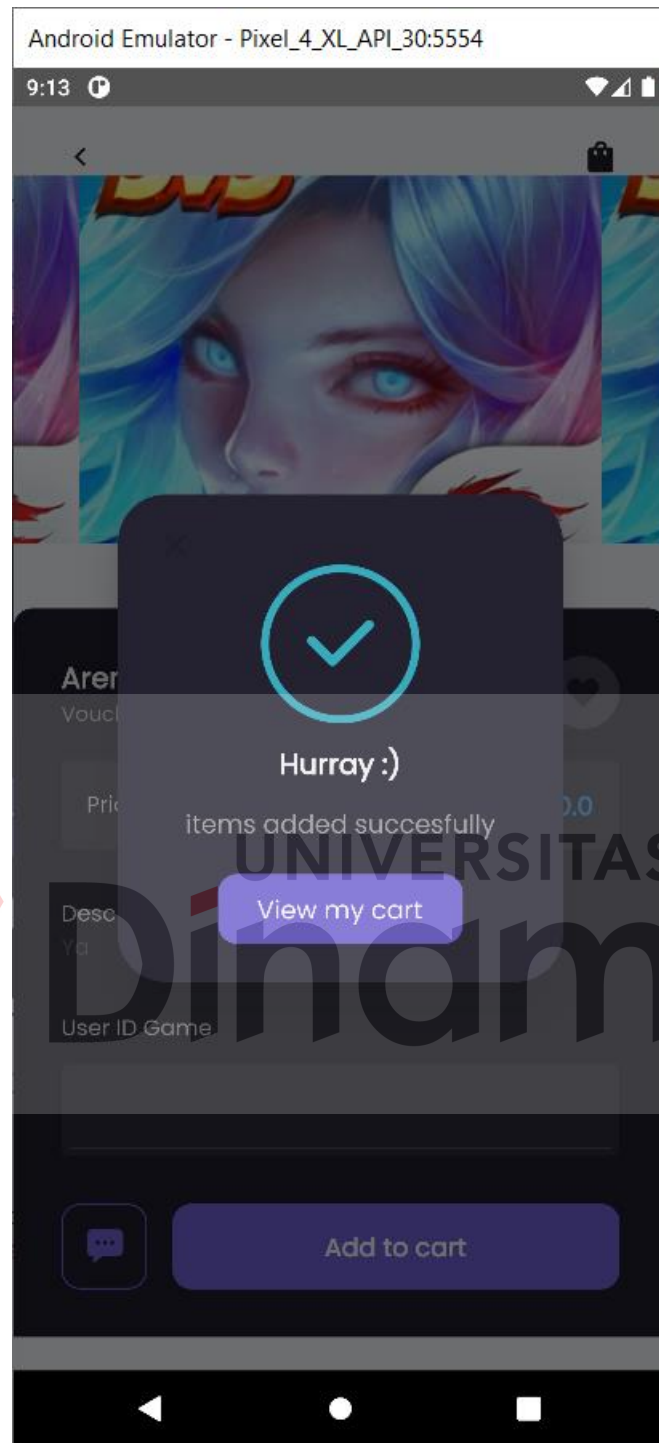
3.2.5 Cara Melakukan Transaksi

Setelah melakukan registrasi akun dan muncul tampilan home seperti pada gambar 3.10 maka pengguna melakukan klik salah satu produk dan timbul tampilan detail *product* seperti pada Gambar 3.11



Gambar 3. 11 Detail Produk

Setelah memilih produk yang diinginkan pengguna melakukan klik add to cart dan tampilan seperti pada Gambar 3.12



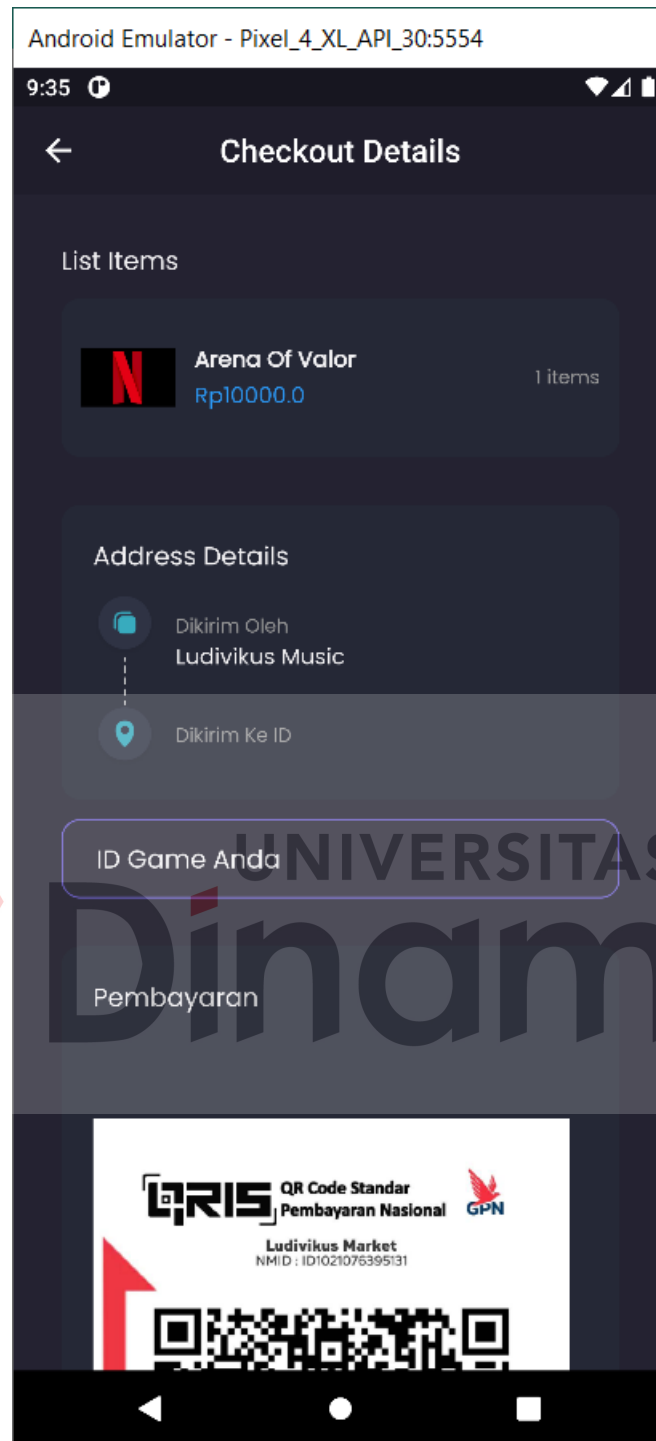
Gambar 3. 12 Sukses Masuk Cart

Setelah itu pengguna diarahkan ke dalam keranjang yang nantinya berisi barang barang apa yang pengguna beli seperti pada Gambar 3.13



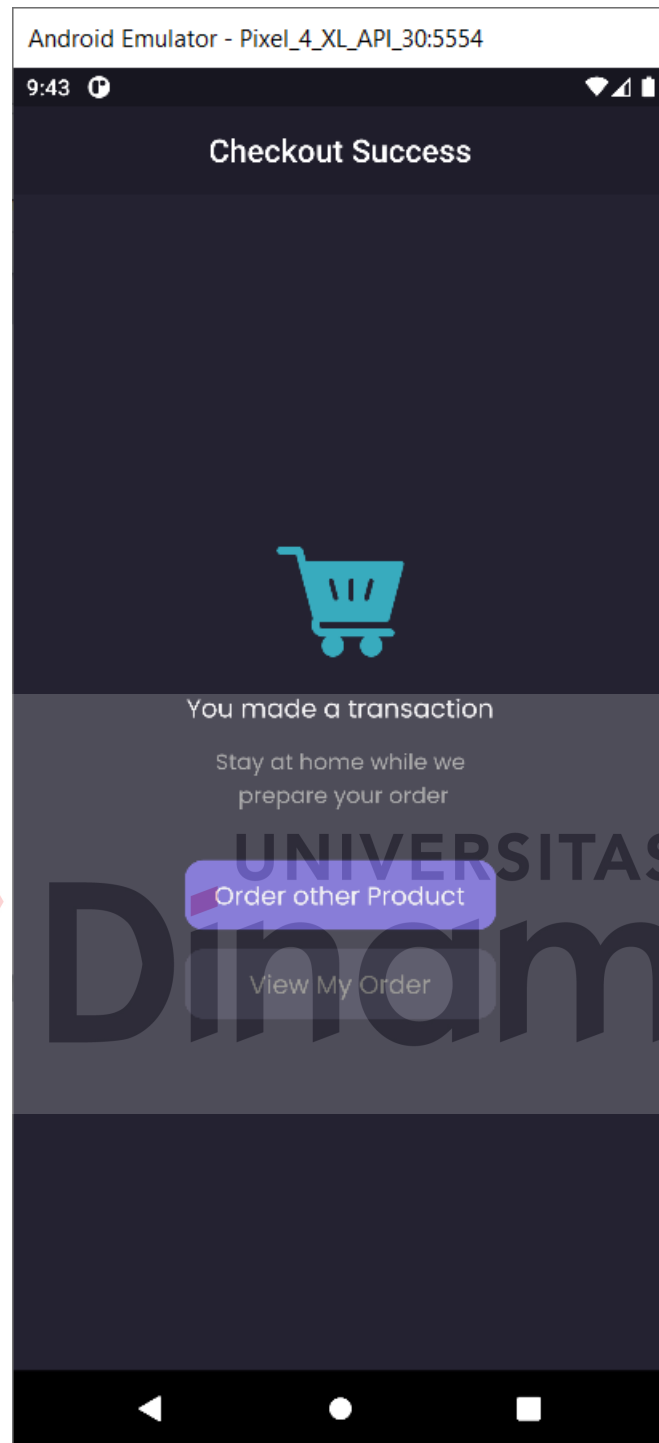
Gambar 3. 13 Tampilan Cart

Setelah itu *click continue to checkout* agar pengguna diarahkan ke halaman checkout seperti pada gambar 3.14



Gambar 3. 14 Tampilan Checkout

Setelah itu pengguna diminta memasukkan ID game dan melakukan pembayaran melalui QR sesuai dengan jumlah yang diminta setelah itu pengguna diminta klik checkout now dan muncul seperti pada Gambar 3.15

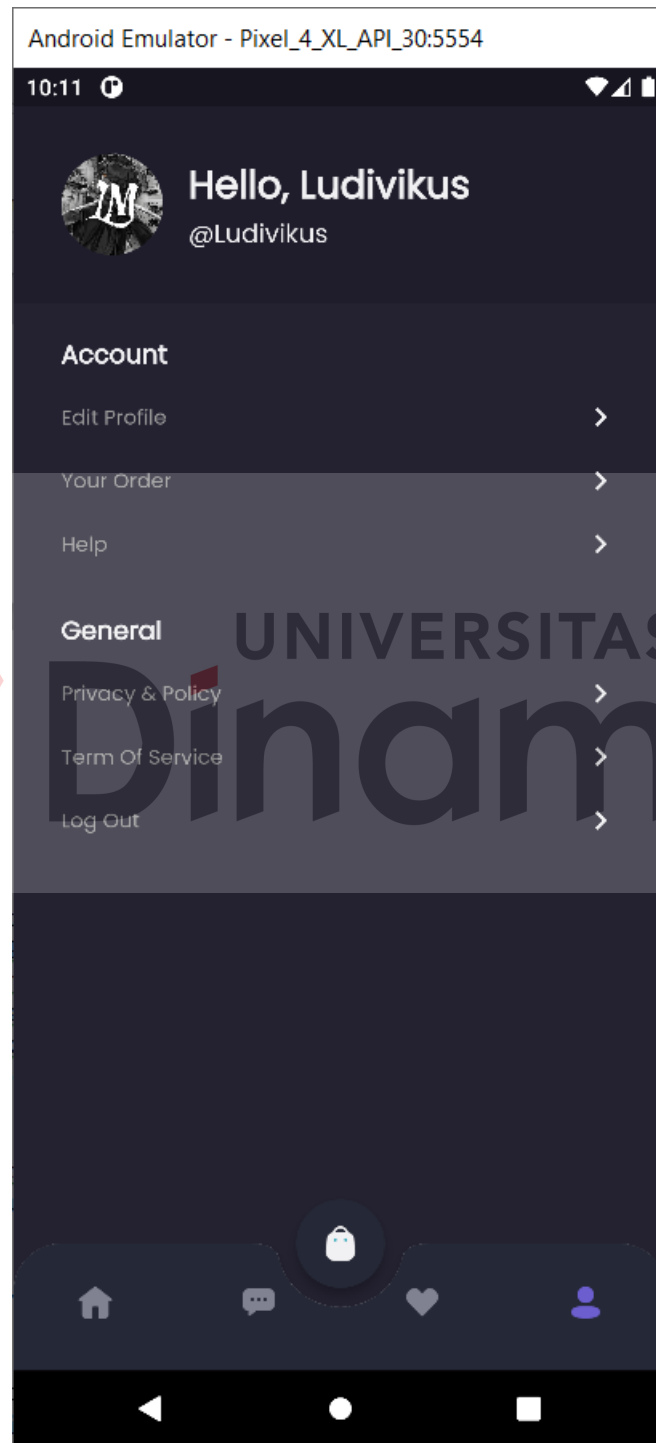


Gambar 3. 15 Tampilan Checkout Sukses

Maka bisa dipastikan Transaksi yang dilakukan itu sukses dan pengguna bisa mengecek pembelian melalui fitur History

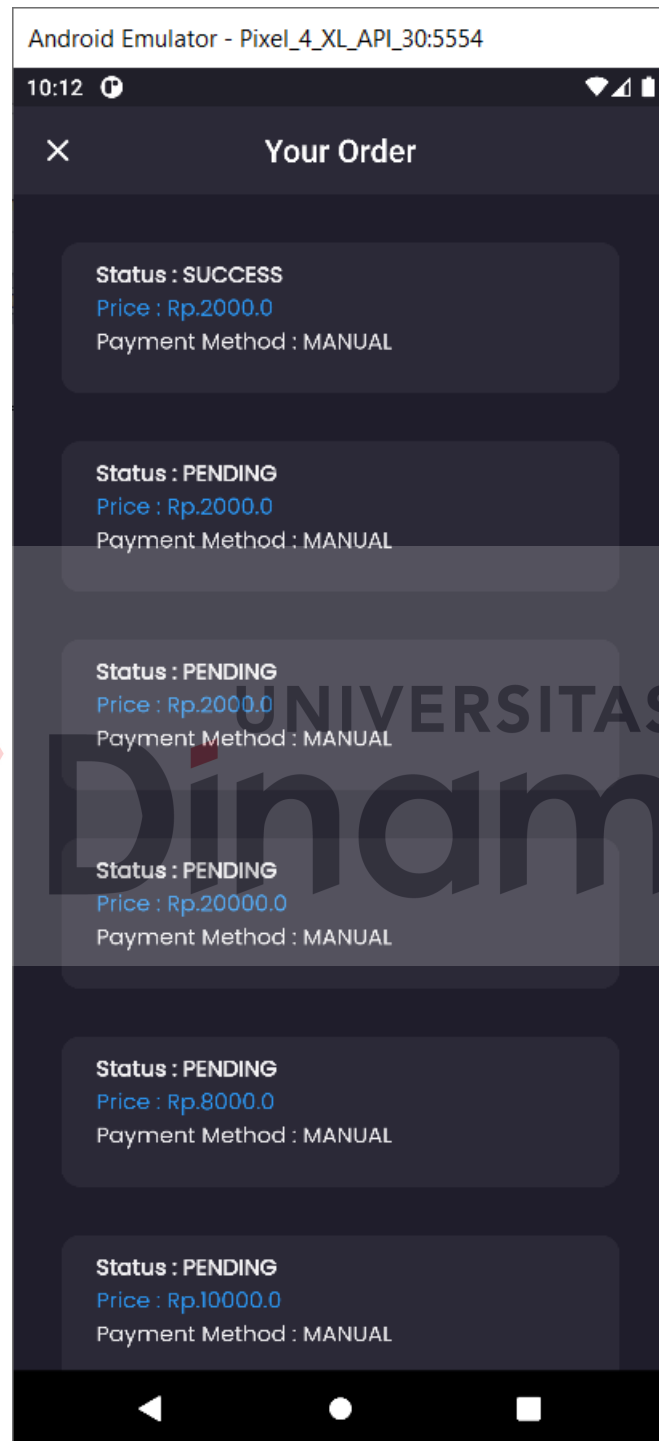
3.2.6 Cara Melihat History

Setelah melakukan pembelian maka pengguna bisa melihat history pembelian yang sedang di proses maupun sukses dengan cara klik *profile* seperti pada Gambar 3.16



Gambar 3. 16 Tampilan Profile

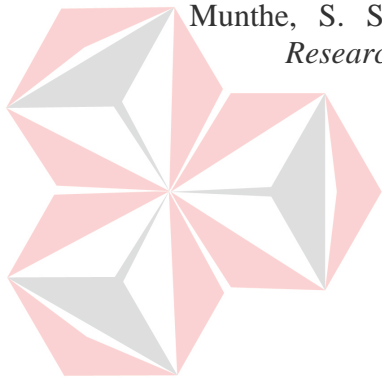
Setelah itu Pengguna diminta klik Menu *Your Order* untuk melihat history seperti pada Gambar 3.17



Gambar 3. 17 Tampilan History

DAFTAR PUSTAKA

- Angling Ananditya, S. ., 2020. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *VOUCHER GAME ONLINE* BERBASIS DESKTOP PADA AREN.NET DI DEPOK. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 1-8.
- Ardhya Pandu Pratama, M. K. 2021. PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER DI UNIVERSITAS NAROTAMA SURABAYA. *Jurnal Ilmiah NERO Vol. 6 No. 2*, 1-16.
- Gerry Surya Chandra, S. T. 2020. Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, GRAPHICS, HOSPITALITY AND TECHNOLOGY*, 1-6.
- Jauzaa Maylia Suhendro, M. S. 2021. RANCANG BANGUN APLIKASI SELULER PENYEDIA JASA PERAWATAN DAN KECANTIKAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER. *Jurnal SPEKTRUM Vol. 8*, 1-15.
- Munthe, S. S. 2021. Dasar Flutter Dalam Pengembangan Aplikasi Profil. *ResearchGate*, 1-5.



UNIVERSITAS
Dinamika