



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PERALATAN DAPUR
PADA DAPOERPEDIA BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
Ananda Putra Pratama
19390100010**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PERALATAN DAPUR
PADA DAPOERPEDIA BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Ananda Putra Pratama
NIM : 19390100010
Program Studi : DIII Sistem Informasi

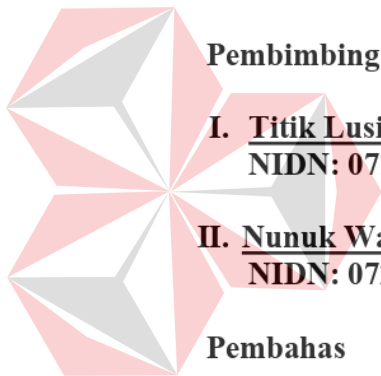
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PERALATAN DAPUR
PADA DAPOERPEDIA BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ananda Putra Pratama
NIM: 19390100010

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: 2022.08.28 23:50:23
+07'00'



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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.08.29
16:49:04 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Peralatan dapur merupakan kebutuhan yang dibutuhkan oleh kebanyakan manusia, dengan peralatan dapur, seseorang dapat memasak makanan yang di inginkan, di zaman yang *modern* ini, beberapa peralatan tradisional mulai tergantikan dengan beberapa peralatan masak listrik *modern* terutama untuk urusan dapur. Bahkan saat peralatan dapur *modern* tersebut sudah bisa dinyalakan dengan listrik. Walaupun pada kenyataannya ada beberapa wanita yang anti untuk masuk ke dapur seperti memasak. Bahkan sekarang kaum pria banyak yang lebih senang untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan dapur. Melengkapi dapur dengan alat-alat yang fungsional adalah keharusan bagi mereka yang suka memasak. Sehingga tidak heran mereka memodifikasi dapur mereka supaya lebih nyaman untuk memasak. Solusi yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan peralatan dapur adalah dengan membuat aplikasi berbasis *android* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi ini menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. Hasil dari perancangan aplikasi ini adalah dihasilkannya aplikasi Bernama “DAPOERPEDIA” yang bisa diakses pada semua kalangan pria maupun Wanita. Manfaat yang bisa dihasilkan dari diciptakannya aplikasi ini adalah masyarakat dapat mencari peralatan dapur yang sesuai.

Kata Kunci: *Penjualan Peralatan Dapur, Aplikasi Android, Peralatan Dapur*



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 Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia 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. Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir.
4. Ibu A.B.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.
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 : Ananda Putra Pratama
NIM : 19390100010
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
PERALATAN DAPUR PADA DAPOERPEDIA
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



Ananda Putra Pratama
NIM. 19390100010

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.....	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 Penggunaan Aplikasi	8
3.2.1 Login <i>Web Admin</i>	8
3.2.2 Menu <i>Dashboard</i>	9
3.2.3 Menu Kategori.....	9
3.2.4 Menu Produk.....	12
3.2.5 Menu Transaksi.....	15
3.2.6 Menu <i>User</i>	18
3.2.7 Menu Profil dan <i>Logout</i>	19
3.2.8 <i>Splash Screen</i>	19
3.2.9 Menu Login Pembeli	20
3.2.10 Menu Daftar Akun Pembeli.....	21
3.2.11 Halaman <i>Home</i>	22
3.2.12 Halaman Favorit	23
3.2.13 Halaman Profil.....	24
3.2.14 Halaman Produk	24
3.2.15 Halaman Keranjang	26
3.2.16 Halaman <i>Checkout</i>	27
3.2.17 Halaman <i>Edit Profil</i>	28
3.2.18 Halaman <i>History</i>	29
DAFTAR PUSTAKA	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Struktur Tabel Users	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.....	2
Tabel 1. 6 Struktur Tabel Detail Transaksi	3
Tabel 1. 7 Tabel Kebutuhan Aplikasi	5



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 BPMN Mengecek Hak Akses Admin	3
Gambar 1.2 BPMN Mengelola Data Kategori	4
Gambar 1.3 BPMN Mengelola Data Produk	4
Gambar 1.4 BPMN Mengecek Hak Akses Pembeli	5
Gambar 1.5 BPMN Pembayaran COD	5
Gambar 3.1 Halaman <i>Login</i> Admin	9
Gambar 3.2 Halaman <i>Dashboard</i>	9
Gambar 3.3 Halaman Kategori	10
Gambar 3.4 Tombol Buat Kategori	10
Gambar 3.5 Halaman Tambah Kategori	11
Gambar 3.6 Tombol Simpan Kategori	11
Gambar 3.7 Tombol <i>Edit</i> Kategori	11
Gambar 3.8 Halaman <i>Edit</i> Kategori	12
Gambar 3.9 Tombol Update Kategori	12
Gambar 3.10 Tombol Hapus Kategori	12
Gambar 3.11 Halaman Produk	13
Gambar 3.12 Tombol Tambah Produk	13
Gambar 3.13 Halaman Tambah Produk	13
Gambar 3.14 Tombol Simpan Produk	14
Gambar 3.15 Tombol Galeri	14
Gambar 3.16 Halaman Galeri	14
Gambar 3.17 Tombol <i>Upload</i> Foto	14
Gambar 3.18 Halaman <i>Upload</i> Foto	15
Gambar 3.19 Tombol Simpan Foto	15
Gambar 3.20 Halaman Transaksi	15
Gambar 3.21 Tombol Detail Transaksi	16
Gambar 3.22 Halaman Detail Transaksi	16
Gambar 3.23 Tombol <i>Edit</i> Transaksi	16
Gambar 3.24 Halaman <i>Edit</i> Transaksi	17
Gambar 3.25 Tombol <i>Update</i> Transaksi	17
Gambar 3.26 Halaman Nota	17
Gambar 3.27 Halaman <i>User</i>	18
Gambar 3.28 Tombol <i>Edit User</i>	18
Gambar 3.29 Halaman <i>Edit User</i>	18
Gambar 3.30 Tombol Update User	19
Gambar 3.31 Menu Profil Dan <i>Logout</i>	19
Gambar 3.32 Tampilan Splashscreen	20
Gambar 3.33 Halaman <i>Login</i> Pembeli	21
Gambar 3.34 Tombol Daftar Akun	21
Gambar 3.35 Halaman Daftar Akun	22
Gambar 3.36 Tombol <i>Login</i>	22
Gambar 3.37 Halaman <i>Home</i>	23
Gambar 3.38 Halaman Favorit	23
Gambar 3.39 Halaman Profil	24
Gambar 3.40 Halaman Produk	25
Gambar 3.41 Tombol Favorit	25

Gambar 3.42 Tombol Tambah Keranjang	25
Gambar 3.43 <i>Popup</i> Berhasil	26
Gambar 3.44 Halaman Keranjang.....	26
Gambar 3.45 Tombol Tambah Kurang	27
Gambar 3.46 Tombol Menuju <i>Checkout</i>	27
Gambar 3.47 Halaman <i>Checkout</i>	27
Gambar 3.48 Tombol Selesai <i>Checkout</i>	27
Gambar 3.49 Halaman <i>Checkout</i> Berhasil.....	28
Gambar 3.50 Tombol <i>Edit</i> Profil	28
Gambar 3.51 Halaman <i>Edit</i> Profil.....	29
Gambar 3.52 Halaman <i>History</i>	30



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user* manual Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis *Android* dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menguraikan bagaimana cara menggunakan aplikasi yang digunakan oleh pembeli dan pengelola dapoerpedia
 2. Petunjuk untuk menyiapkan dan menggunakan aplikasi ini
- Pihak yang berkepentingan dan berwenang atas dokumen ini yaitu:

1. *Administrator* Dapoerpedia

Administrator Dapoerpedia menggunakan dokumen ini sebagai panduan tentang cara memakai situs *administrator*, memelihara data produk, mencatat transaksi

2. Pembeli

Pembeli memakai dokumen ini sebagai petunjuk untuk melakukan proses pembelian pada aplikasi

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Dapoerpedia merupakan sebuah tempat yang dimana seseorang dapat mencari peralatan dapur. Dapoerpedia sendiri dibuat dengan tujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari peralatan dapur. Contoh peralatan dapur yang sering dicari oleh masyarakat meliputi wajan, panci, pisau, talenan.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Dapoerpedia merupakan aplikasi untuk menjual peralatan dapur. Pengguna dengan bebas dapat mencari dan memilih barang sesuai dengan apa yang mereka inginkan, seperti wajan, pisau, kompor, dan masih banyak lagi.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis *Android* digunakan untuk menyimpan data yang diperlukan seperti berikut ini:

1. *Users*

Primary Key : *id_users*

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data users

Tabel 1. 1 Struktur Tabel Users

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	<i>id_users</i>	INT		<i>Primary Key</i>
2	nama	VARCHAR	255	
3	email	VARCHAR	255	
4	username	VARCHAR	255	
5	nomor	VARCHAR	255	
6	alamat	VARCHAR	255	
7	password	VARCHAR	255	

No	Field	Type Data	Length	Constraint
8	roles	VARCHAR	255	

2. Produk

Primary Key : id_produk

Foreign Key : kategori_produk

Fungsi : Menyimpan data produk

Tabel 1. 2 Struktur Tabel Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	id_produk	INT		<i>Primary Key</i>
2	nama_produk	VARCHAR	255	
3	deskripsi	VARCHAR	255	
4	harga_barang	VARCHAR	255	
5	tags	VARCHAR	255	
6	stok_produk	INT		
7	kategori_id	INT		<i>Foreign Key</i>

3. Kategori Produk

Primary Key : id_kategori

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data kategori

Tabel 1. 3 Struktur Tabel Kategori Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	id_kategori	INT		<i>Primary Key</i>
2	nama_kategori	VARCHAR	255	

4. Galeri Produk

Primary Key : id_galeri

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data galeri produk

Tabel 1. 4 Struktur Tabel Galeri Produk

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	id_galeri	INT		<i>Primary Key</i>
2	url	VARCHAR	255	
3	id_produk	INT		<i>Foreign Key</i>

5. Transaksi

Primary Key : id_transaksi

Foreign Key :

Fungsi : Menyimpan data transaksi

Tabel 1. 5 Struktur Tabel Transaksi

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	id_transaksi	INT		<i>Primary Key</i>
2	id_users	INT		<i>Foreign Key</i>
3	alamat	VARCHAR	255	
4	total_harga	INT		
5	biaya_kirim	INT		

No	Field	Type Data	Length	Constraint
6	status	VARCHAR	255	
7	metode pembayaran	VARCHAR	255	

6. Detail Transaksi

Primary Key : id_detail

Foreign Key : id_users, id_transaksi, id_produk

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi

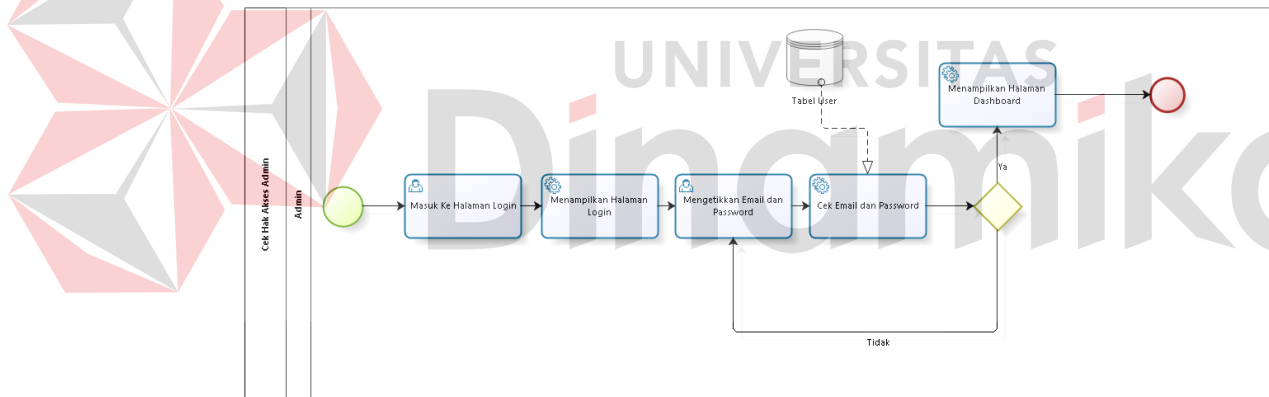
Tabel 1. 6 Struktur Tabel Detail Transaksi

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	id_detail	INT		<i>Primary Key</i>
2	quantity	INT		
3	id_users	INT		<i>Foreign Key</i>
4	id_transaksi	INT		<i>Foreign Key</i>
5	id_produk	INT		<i>Foreign Key</i>

B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang berada di Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis Android

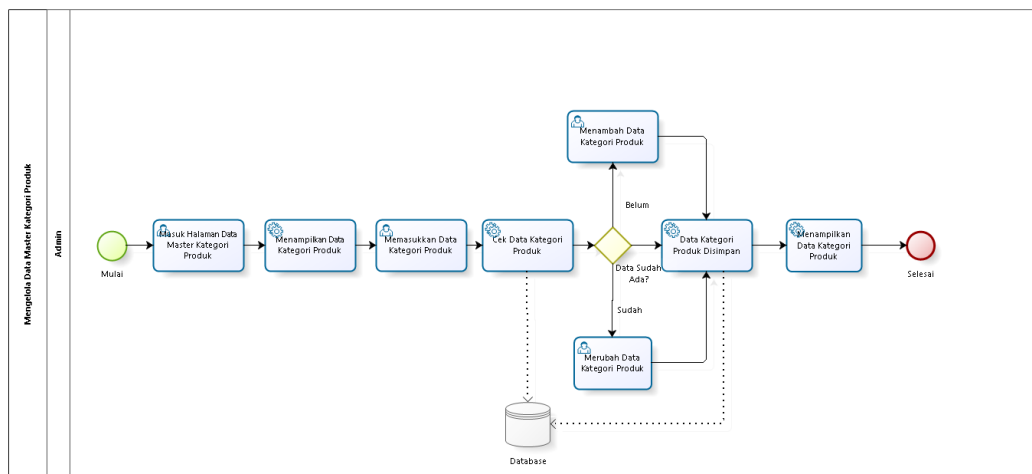
1. Cek Hak Akses Admin



Gambar 1.1 BPMN Mengecek Hak Akses Admin

BPMN proses mengecek hak akses *admin* adalah proses yang dimana *admin* melakukan *login* untuk mengelola data *master*.

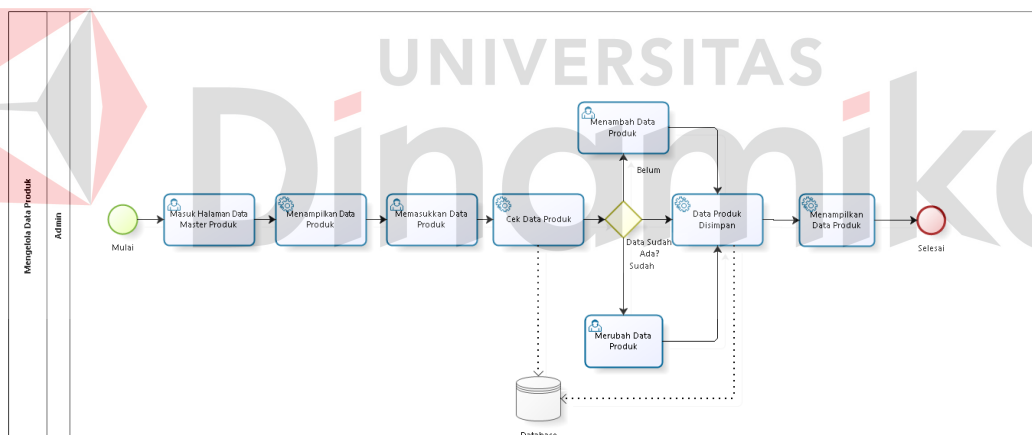
2. Mengelola Data Kategori Produk



Gambar 1.2 BPMN Mengelola Data Kategori

BPMN proses mengelola data kategori adalah setelah *admin* melakukan *login* ke situs admin, selanjutnya admin masuk ke halaman kategori untuk mengelola kategori produk seperti menambah, merubah, menghapus data dari kategori tersebut.

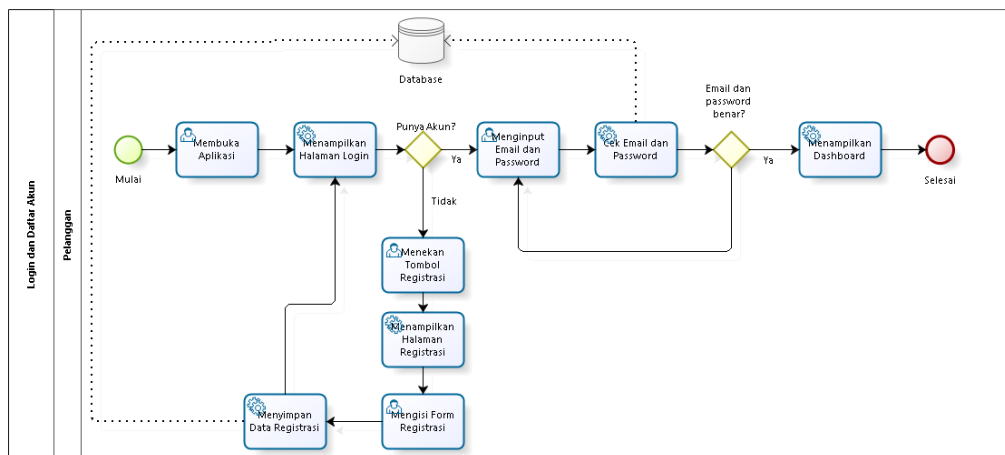
3. Mengelola Data Produk



Gambar 1.3 BPMN Mengelola Data Produk

BPMN proses mengelola data produk adalah setelah admin melakukan *login* ke web admin, selanjutnya admin menuju ke halaman produk untuk mengelola data produk seperti menambah, menghapus, merubah data dari produk tersebut.

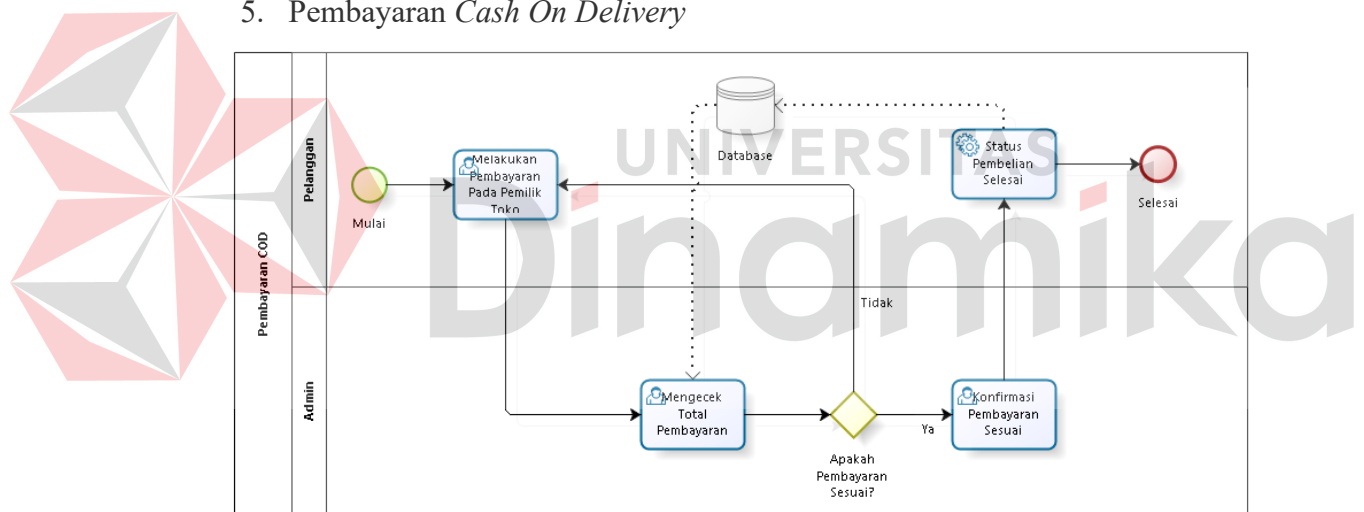
4. Cek Hak Akses Pembeli, *Login* dan Daftar Akun



Gambar 1.4 BPMN Mengecek Hak Akses Pembeli

BPMN proses hak akses pengguna merupakan proses dimana pengguna membuka aplikasi dan diharuskan untuk *login*, dan apabila pengguna belum mempunyai akun maka diharuskan harus mendaftar akun terlebih dahulu.

5. Pembayaran *Cash On Delivery*



Gambar 1.5 BPMN Pembayaran COD

BPMN proses pembayaran setelah produk atau barang telah diantar kepada pembeli, maka pembeli memberikan uang kepada pengantar tersebut sesuai dengan total pembayaran.

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum persyaratan Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis Android yang diimplementasikan untuk referensi dalam pengembangan aplikasi. Berikut adalah contoh tabel kebutuhan aplikasi

Tabel 1. 7 Tabel Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin Dapoerpedia	1. Mengelola Data <i>Master</i>

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Pembeli	2. Mengelola Laporan 1. Melakukan Pendaftaran Akun 2. Melakukan Pembelian 3. Melihat <i>History</i> Pembelian

Admin Dapoerperdia :

1. Fungsi Mengelola Data *Master* yang digunakan oleh administrator untuk memasukkan dan merubah data produk, data pelanggan, data transaksi, data kategori, dan data foto produk atau galeri.
2. Fungsi Mengelola Laporan yang digunakan oleh *administrator* untuk mencetak beberapa laporan yang dihasilkan dari data *master*.

Pembeli :

1. Melakukan Pendaftaran Akun, Pembeli dapat mendaftar akun terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi pada aplikasi.
2. Melakukan Pembelian, Pembeli dapat melakukan transaksi setelah *login* dengan akun yang sudah terdaftar.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan petunjuk tentang cara menggunakan aplikasi penjualan peralatan dapur. Dokumen ini berisi informasi sebagai berikut.

BAB I

Bab ini berisi tentang tujuan pembuatan dokumen, gambaran umum perusahaan, gambaran umum aplikasi dan deskripsi dokumen.

BAB II

Bab ini berisi informasi tentang perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi.

BAB III

Bab ini berisi tentang struktur menu pada dapoerperdia dan cara menggunakannya.

BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada penjualan peralatan dapur dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

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

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada penjualan peralatan dapur 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* mobile 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 menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Admin
 - a. Mempunyai pengetahuan tentang cara bagaimana menggunakan komputer atau laptop
 - b. Mempunyai pengetahuan tentang kebutuhan yang digunakan
 - c. Mempunyai pengetahuan tentang antarmuka *browser*
2. Pembeli
 - a. Mempunyai pengetahuan tentang cara bagaimana menggunakan *Smartphone*
 - b. Mempunyai pengetahuan tentang kebutuhan yang digunakan
 - c. Mempunyai pengetahuan tentang antarmuka aplikasi

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna aplikasi yang terlibat dalam pemakaian aplikasi ini terlebih dahulu diberikan pembelajaran dan pelatihan yang cukup untuk dapat memakai aplikasi secara baik dan benar.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis Android adalah sebagai berikut

1. Menu *Login* Admin
2. Menu Admin
 - a. Profil
 - b. *Logout*
3. Menu Kategori Produk
 - a. Tambah Kategori
 - b. Ubah Kategori
4. Menu Produk
 - a. Tambah Produk
 - b. Ubah Produk
 - c. Foto Produk
5. Menu Transaksi
 - a. Ubah Status Transaksi
 - b. Detail Transaksi
6. Menu *Users*
 - a. Ubah *Users*
 - b. Semua *Users*

Struktur menu pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis Android bagian pembeli adalah sebagai berikut

1. Menu *Login* Pembeli
2. Menu Daftar Pembeli
3. Menu Halaman Utama
4. Menu Favorit
5. Menu Profil
 - a. *Logout*
 - b. *Edit* Profil
 - c. Riwayat Pembelian
6. Menu Produk
7. Menu Keranjang
8. Menu *Checkout*
9. Menu *Checkout* Berhasil

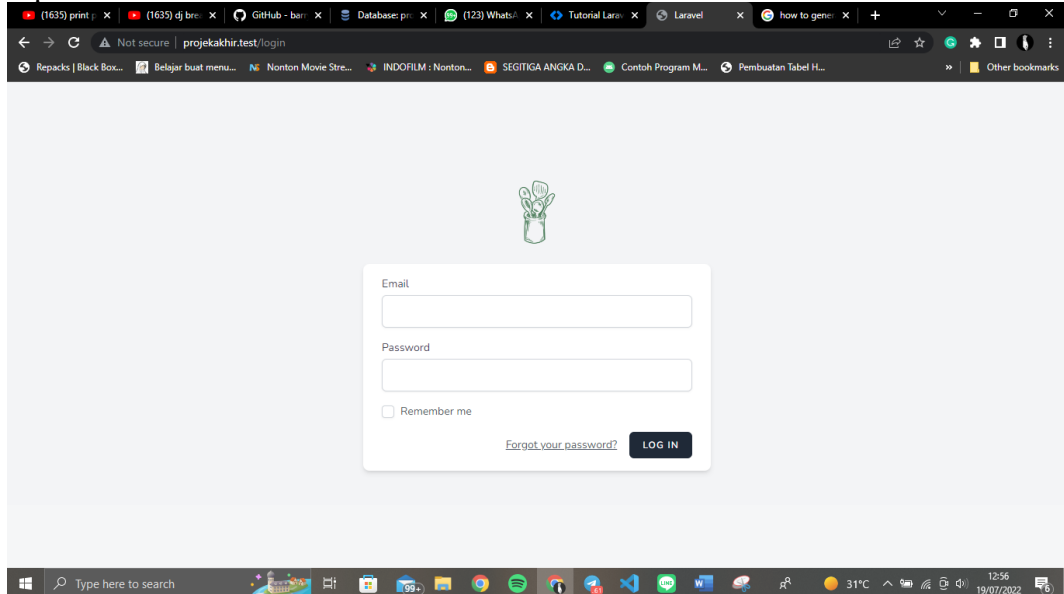
3.2 Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini menjelaskan mengenai tata cara menggunakan aplikasi penjualan peralatan dapur, menjelaskan bagaimana mengakses situs yang sudah di siapkan, dan kapan data harus diperbarui.

3.2.1 Login *Web* Admin

Jika ingin memulai akses terhadap *web* admin Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dapur Pada Dapoerpedia Berbasis Android

1. Bukalah *website* admin melalui web *browser* (Google Chrome atau Mozilla FireFox atau lainnya) dengan alamat *url* sebagai berikut projekakhir.test/login
2. Tekanlah tombol **Enter** pada keyboard.
3. Lalu tampil halaman *login* aplikasi penjualan pembelian peralatan dapur, seperti Gambar 3.1

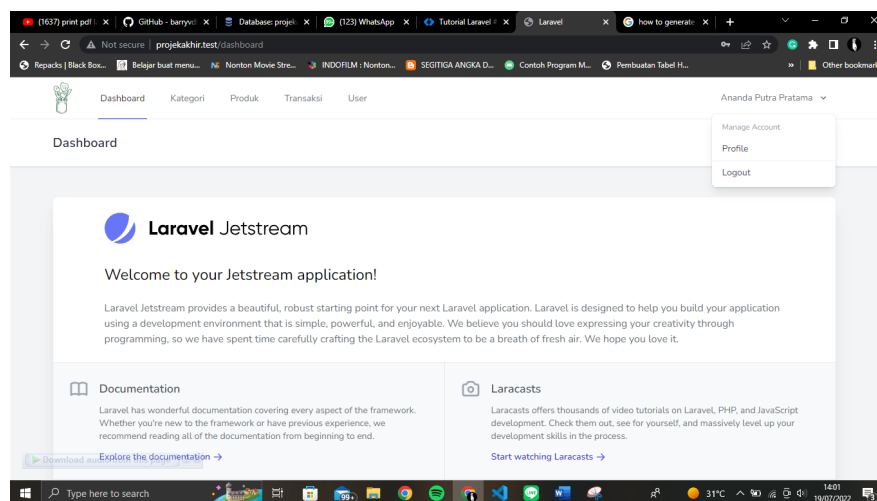


Gambar 3.1 Halaman *Login* Admin

4. Selanjutnya masukkan *email* dan *password* yang sudah dipersiapkan sebelumnya, jika sudah memasukkan *email* dan *password*, langkah selanjutnya menekan tombol *login*, dan otomatis masuk ke halaman *Dashboard*.

3.2.2 Menu *Dashboard*

Pada Halaman *Dashboard* / Halaman Utama hanya berisikan menu navigasi, menu navigasi yang menuju ke halaman Kategori, Produk, Transaksi, *User*, Profil, dan *Logout* seperti pada Gambar 3.2



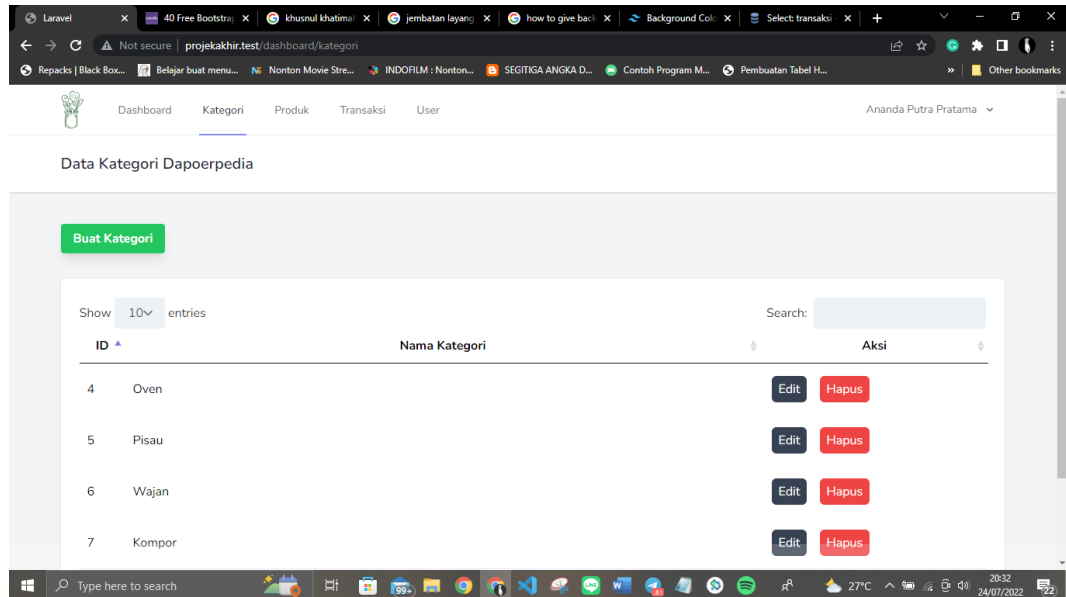
Gambar 3.2 Halaman *Dashboard*

3.2.3 Menu *Kategori*

Dalam menu kategori ini berisi data kategori yang berada pada toko

dapoerpedia, data bisa ditambah, dihapus, dan di ubah.

1. Tekan menu kategori yang berisi data kategori, terdiri dari id dan nama kategori, seperti pada Gambar 3.3



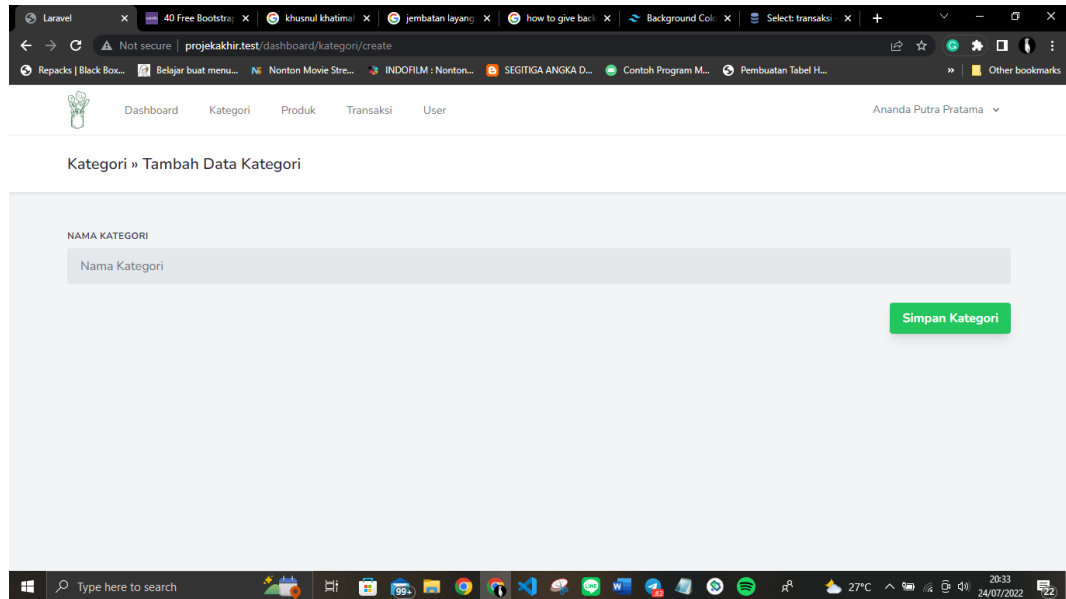
Gambar 3.3 Halaman Kategori

2. Jika ingin menambah data kategori, tekan tombol hijau bertuliskan “Buat Kategori” seperti pada Gambar 3.4

Buat Kategori

Gambar 3.4 Tombol Buat Kategori

3. Setelah itu akan muncul halaman *form* tambah data kategori seperti pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Halaman Tambah Kategori

- Setelah muncul halaman *form* tambah data kategori, silahkan mengisi nama kategori, setelah mengisi, silahkan tekan tombol hijau bertuliskan simpan kategori yang ada pada sebelah kanan seperti pada Gambar 3.6

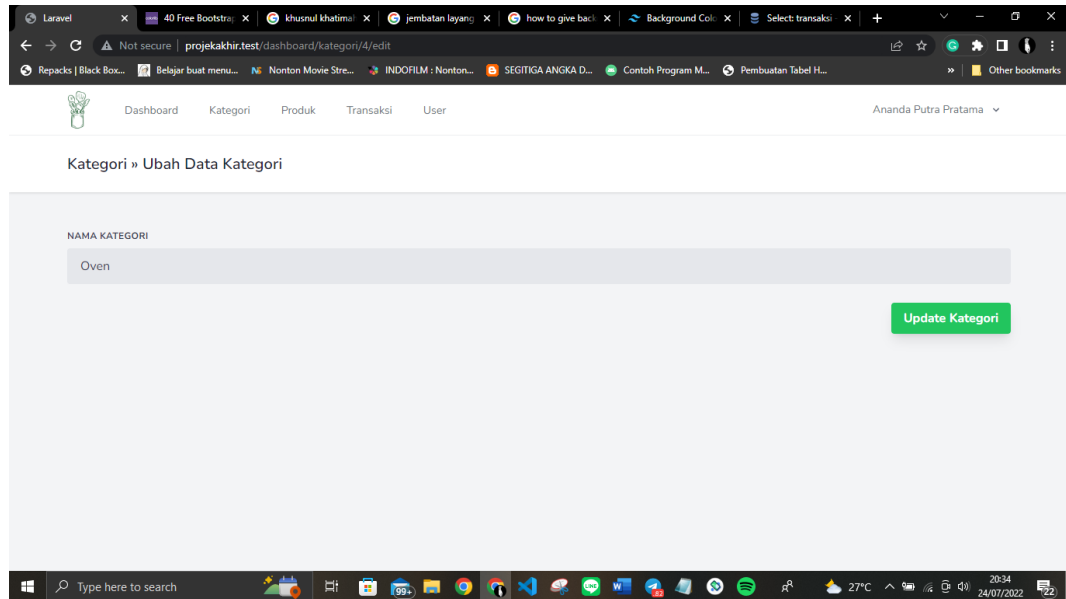


Gambar 3.6 Tombol Simpan Kategori

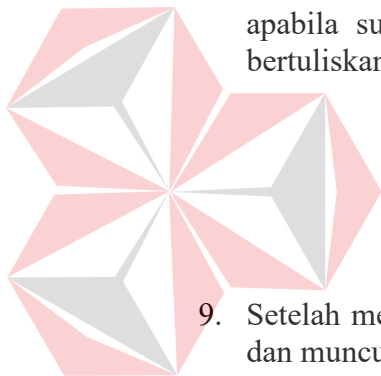
- Setelah menekan tombol simpan kategori, maka nama kategori yang sudah di isi otomatis muncul di halaman utama bagian kategori.
- Jika merubah data kategori, silahkan menekan tombol berwarna abu abu sesuai kategori yang di rubah bertuliskan *edit* seperti pada Gambar 3.7

Gambar 3.7 Tombol *Edit* Kategori

- Setelah menekan tombol *edit*, maka muncul form *edit* kategori seperti pada Gambar 3.8

Gambar 3.8 Halaman *Edit* Kategori

8. Setelah muncul form *edit*, silahkan mengubah nama kategori yang sesuai, apabila sudah merubah, silahkan menekan tombol hijau disebelah kanan bertuliskan *Update Kategori* seperti pada Gambar 3.9



Update Kategori

Gambar 3.9 Tombol *Update Kategori*

9. Setelah menekan tombol *update* kategori, maka otomatis data bakal berubah dan muncul di halaman utama bagian kategori.
10. Jika menghapus data kategori, silahkan menekan tombol berwarna merah di halaman utama kategori, maka otomatis data kategori bakal terhapus seperti pada Gambar 3.10

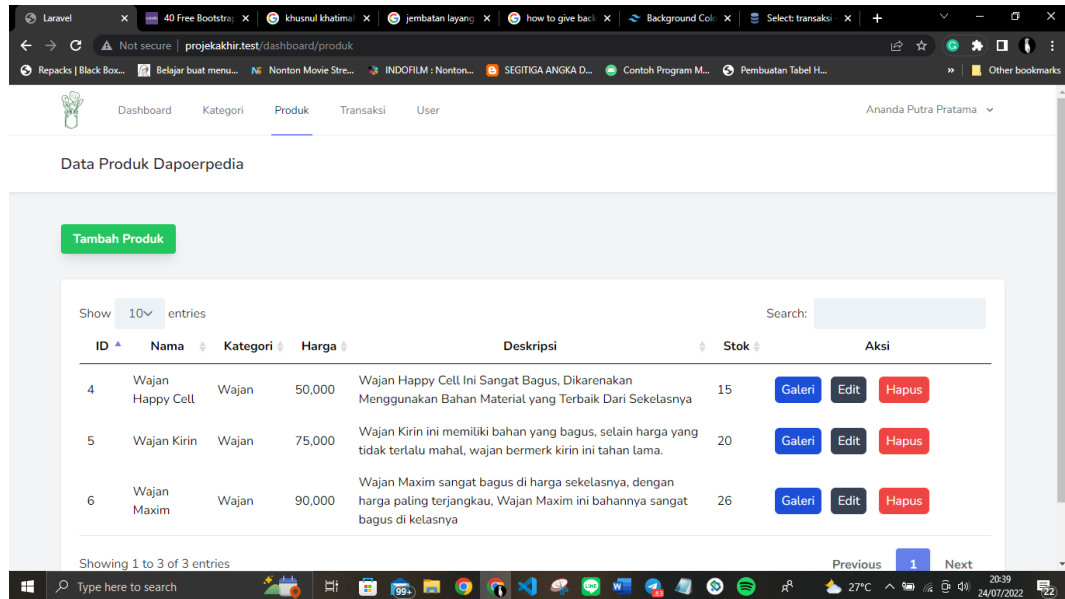
Hapus

Gambar 3.10 Tombol *Hapus Kategori*

3.2.4 Menu Produk

Dalam menu produk ini berisi data kategori yang berada pada toko dapoerpedia, data bisa ditambah, dihapus, dan di ubah.

1. Masuk ke menu produk, di dalam menu produk terdapat data seperti id, nama produk, kategori, harga, dan stok seperti pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Halaman Produk

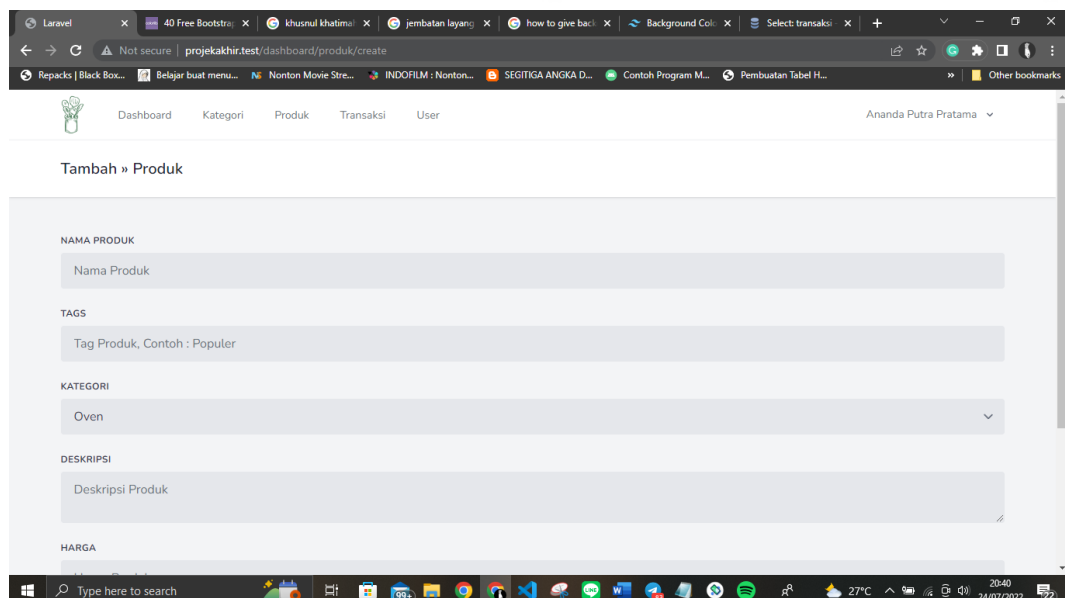
2. Jika menambah data produk, silahkan menekan tombol hijau yang ada di atas sebelah kiri bertuliskan tambah produk seperti pada Gambar 3.12



Tambah Produk

Gambar 3.12 Tombol Tambah Produk

3. Setelah menekan tombol tambah produk, maka muncul halaman *form* tambah data produk seperti pada Gambar 3.13



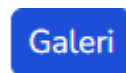
Gambar 3.13 Halaman Tambah Produk

4. Silahkan mengisi form data produk seperti yang di inginkan, jika sudah sesuai dan hendak menyimpan data tersebut, silahkan menekan tombol hijau sebelah bawah bertuliskan simpan produk seperti pada Gambar 3.14



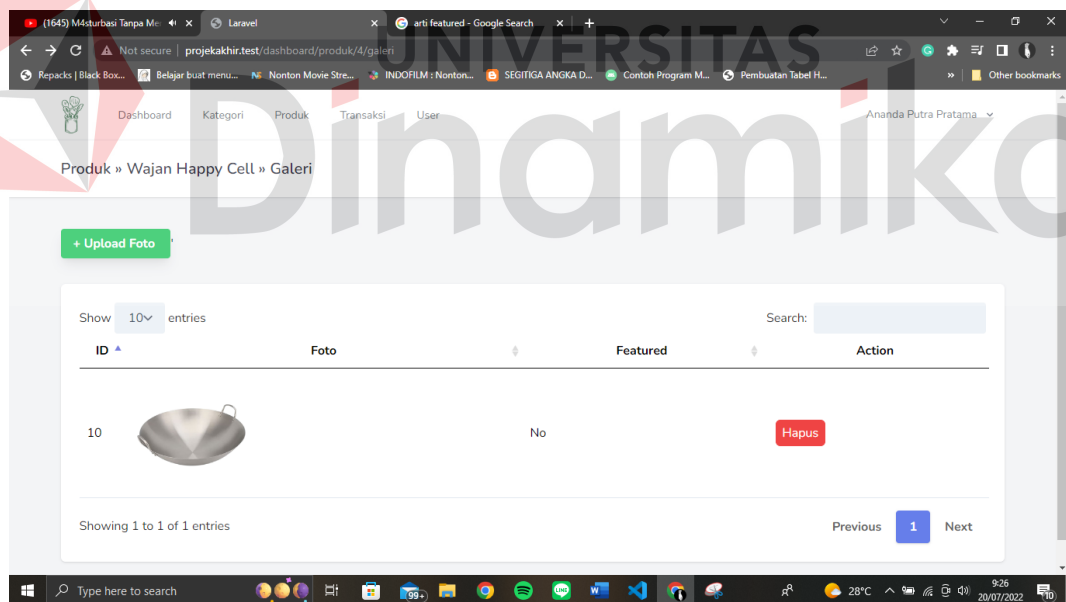
Gambar 3.14 Tombol Simpan Produk

5. Setelah menekan tombol bertuliskan simpan produk, maka otomatis data bakal muncul otomatis di halaman utama produk.
6. Jika hendak melihat foto produk pada produk yang kita inginkan, silahkan menekan tombol galeri berwarna biru di sebelah kanan, seperti pada Gambar 3.15



Gambar 3.15 Tombol Galeri

7. Setelah menekan tombol galeri, maka bakal muncul halaman galeri yang berisi id, foto, dan *featured* seperti pada Gambar 3.16



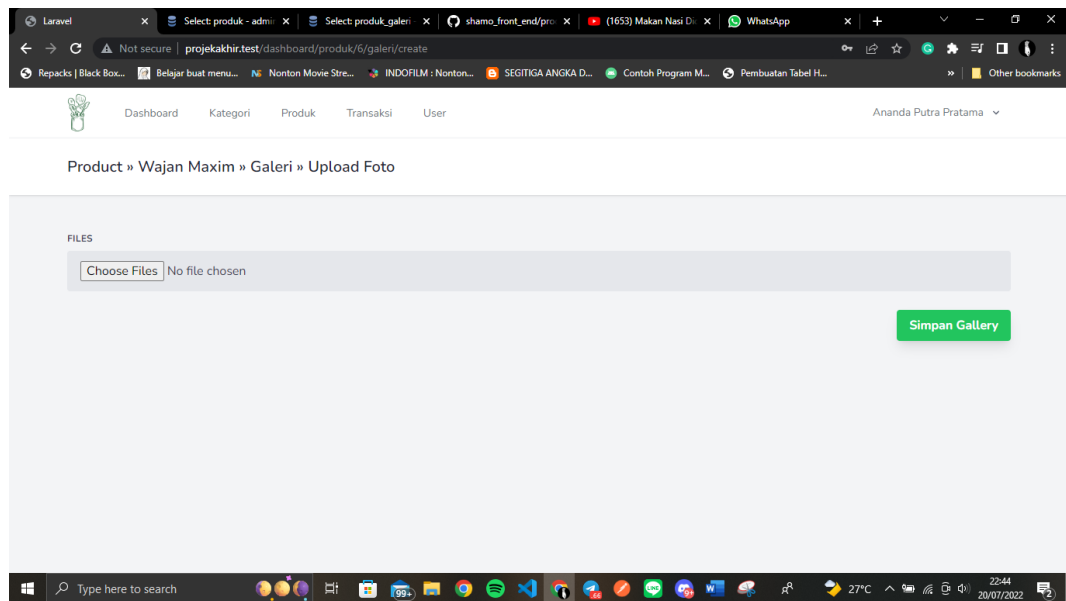
Gambar 3.16 Halaman Galeri

8. Jika hendak menambah foto produk, silahkan tekan tombol hijau disebelah atas bertuliskan *upload* foto, seperti pada Gambar 3.17



Gambar 3.17 Tombol Upload Foto

9. Setelah menekan tombol *upload* foto, maka bakal muncul tampilan *form* untuk mengupload foto seperti pada Gambar 3.18

Gambar 3.18 Halaman *Upload Foto*

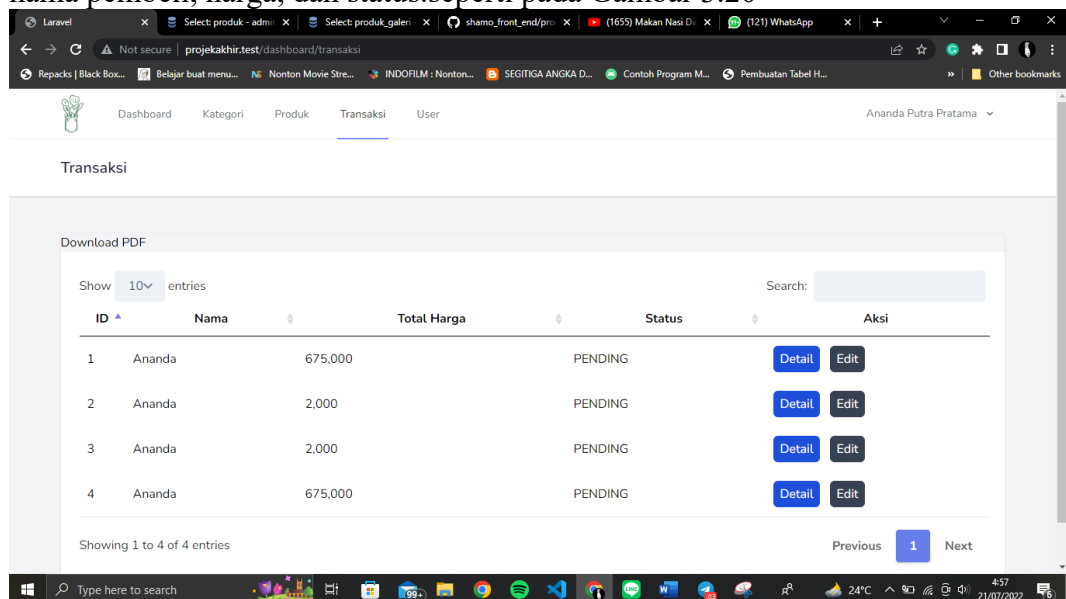
10. Jika sudah memilih foto, silahkan tekan tombol simpan foto, maka foto otomatis tersimpan, untuk tombol seperti pada Gambar 3.19

Gambar 3.19 Tombol Simpan Foto

3.2.5 Menu Transaksi

Dalam menu transaksi ini berisi data data transaksi yang telah dilakukan oleh pembeli, data bisa di ubah dan bisa menampilkan detail transaksi.

1. Masuk ke menu transaksi, di dalam menu transaksi terdapat data seperti id, nama pembeli, harga, dan status. seperti pada Gambar 3.20



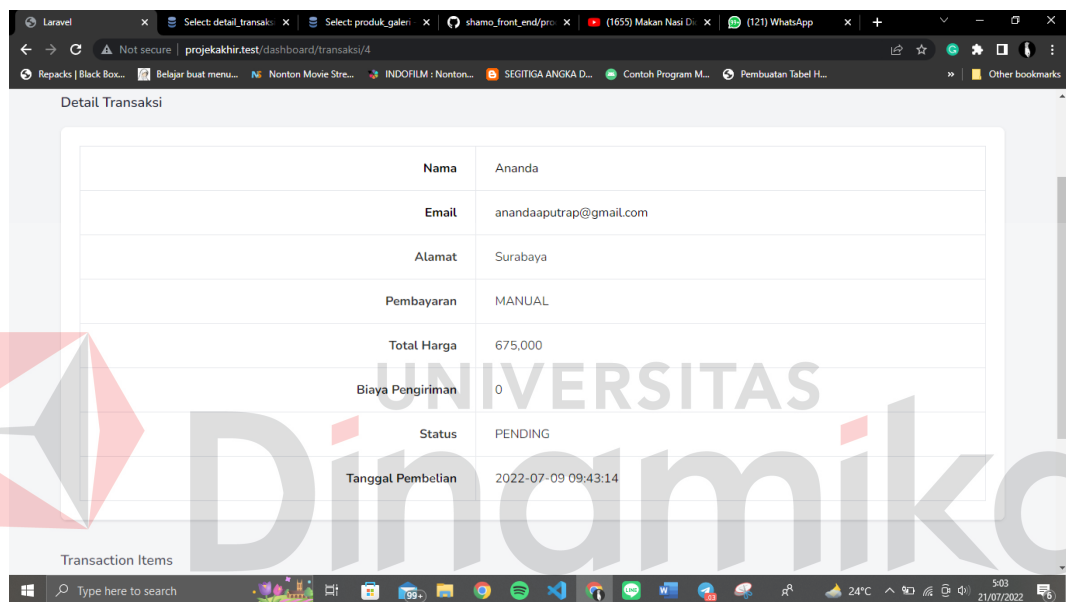
Gambar 3.20 Halaman Transaksi

2. Jika hendak *download* semua data transaksi silahkan menekan tulisan '*download PDF*'.
3. Jika hendak melihat tiap detail dari transaksi, silahkan menekan tombol detail berwarna biru seperti pada Gambar 3.21

Detail

Gambar 3.21 Tombol Detail Transaksi

4. Setelah menekan tombol detail, maka bakal muncul halaman detail pembelian seperti pada Gambar 3.22



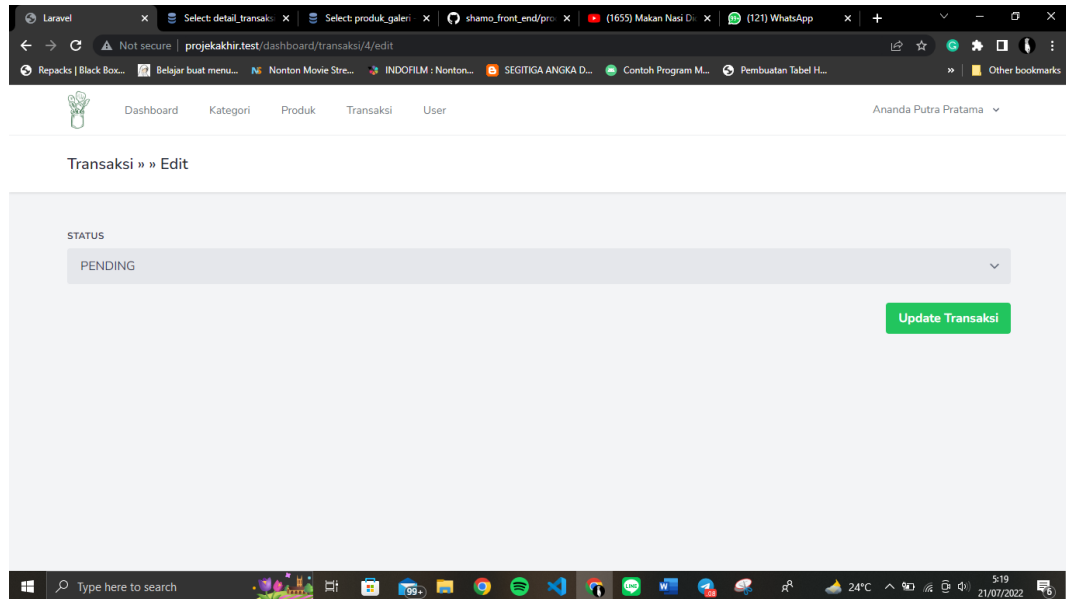
Gambar 3.22 Halaman Detail Transaksi

5. Jika hendak merubah status transaksi dari sebuah transaksi, silahkan menekan tombol *edit* seperti pada Gambar 3.23

Edit

Gambar 3.23 Tombol *Edit* Transaksi

6. Setelah menekan tombol *edit*, maka bakal muncul halaman form untuk merubah status seperti pada Gambar 3.24

Gambar 3.24 Halaman *Edit* Transaksi

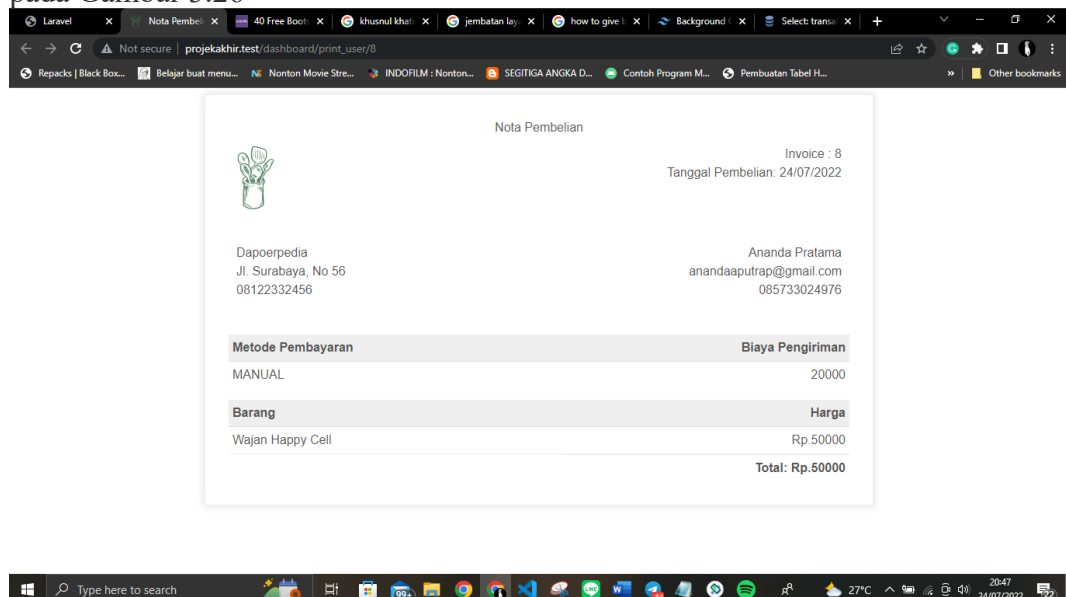
7. Jika sudah muncul halaman form, silahkan merubah status pembelian, dan jika sudah merubah, silahkan tekan tombol *Update Transaksi*, maka otomatis status sudah berubah, untuk tombol seperti pada Gambar 3.25

Update Transaksi

Gambar 3.25 Tombol *Update Transaksi*

8. Jika hendak menampilkan detail transaksi, silahkan menekan tulisan *Download PDF*.

9. Setelah menekan tulisan *Download PDF*, maka bakal muncul nota seperti pada Gambar 3.26

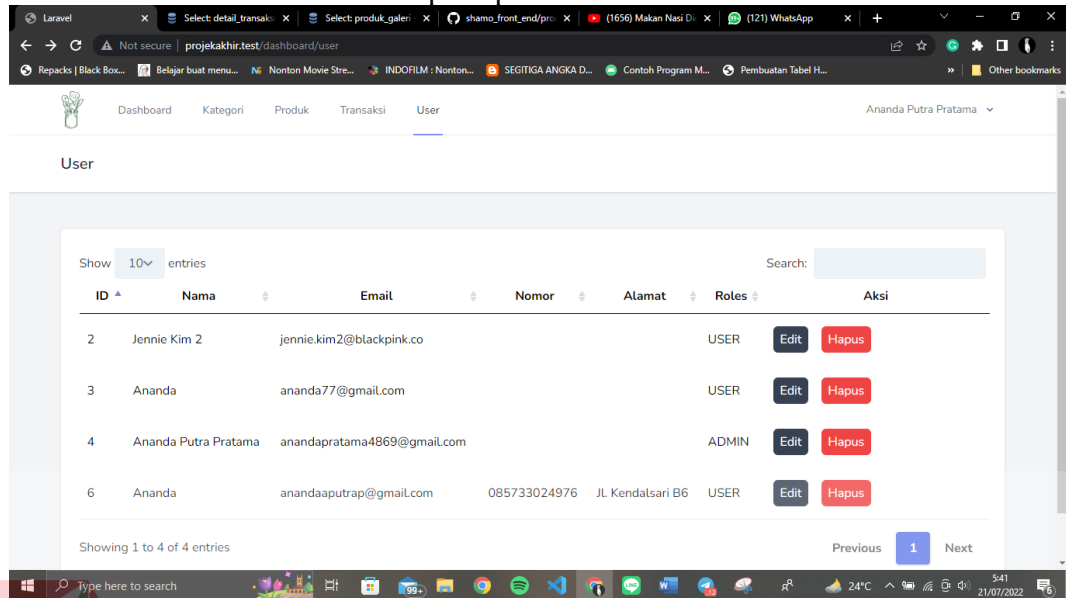


Gambar 3.26 Halaman Nota

3.2.6 Menu User

Dalam menu *user* ini terdapat data data pengguna di aplikasi penjualan pembelian peralatan dapur ini, data pengguna meliputi admin dan pembeli, data yang terkait seperti id, nama, *email*, nomor, alamat, dan *roles*. Maksud *roles* tersendiri merupakan pembeda seperti wewenang, apakah dia pembeli atau admin

1. Silahkan masuk ke menu *user* seperti pada Gambar 3.27



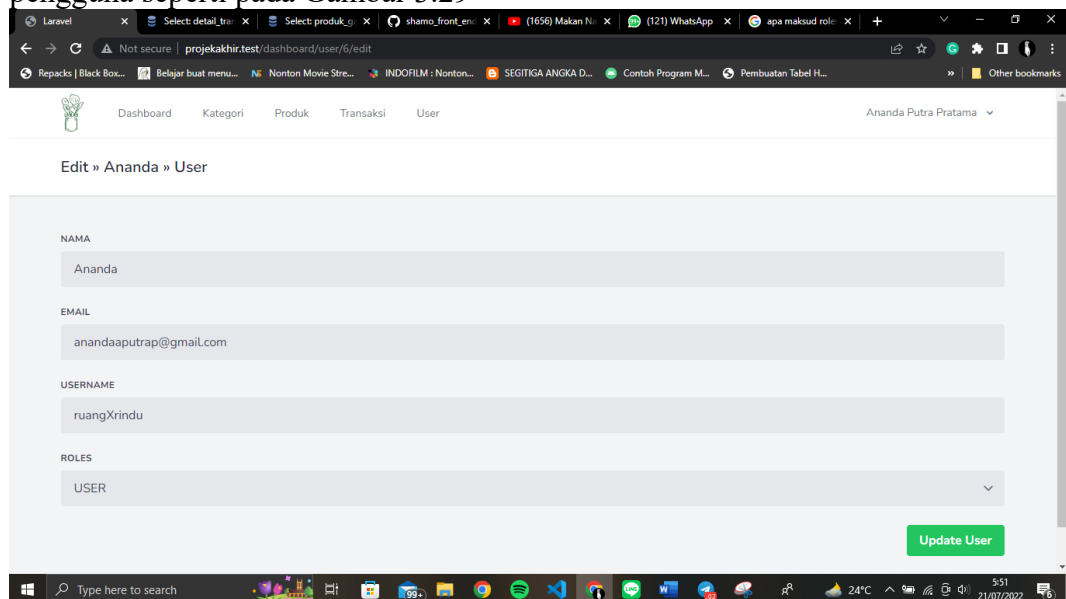
Gambar 3.27 Halaman User

2. Jika hendak merubah data dan role dari sebuah *user*, silahkan menekan tombol *edit* seperti pada Gambar 3.28

Edit

Gambar 3.28 Tombol Edit User

3. Setelah menekan tombol *edit*, muncul halaman untuk merubah data *role* dari pengguna seperti pada Gambar 3.29



Gambar 3.29 Halaman Edit User

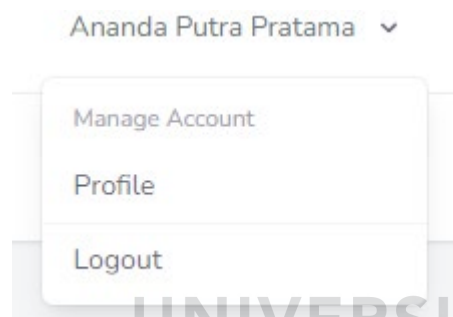
4. Setelah selesai merubah data seperti yang di inginkan, silahkan menekan



Gambar 3.30 Tombol Update User
tombol update *user* berwarna hijau maka otomatis data tersimpan, untuk tampilan tombol seperti pada Gambar 3.30

3.2.7 Menu Profil dan *Logout*

Menu Profil dapat merubah data admin dan melihat aktivitas yang telah dilakukan oleh admin, dan menu *Logout* digunakan untuk keluar dari *web* admin seperti pada Gambar 3.31



Gambar 3.31 Menu Profil Dan *Logout*

3.2.8 *Splash Screen*

Splash Screen merupakan tampilan awal yang ada pada aplikasi *mobile*, seperti pada Gambar 3.32



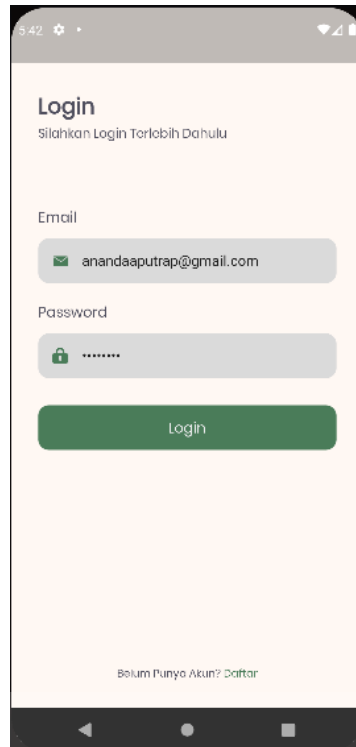


Gambar 3.32 Tampilan Splashscreen

3.2.9 Menu Login Pembeli

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

1. Setelah muncul halaman *login*, silahkan mengisi *email* dan *password* yang sudah terdaftar, setelah mengisi *email* dan *password*, silahkan menekan tombol *login*, maka untuk masuk ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.33



Gambar 3.33 Halaman *Login* Pembeli

2. Apabila belum memiliki akun silahkan menekan tombol daftar akun pada bawah layar maka otomatis masuk ke halaman daftar akun, untuk tombol seperti pada Gambar 3.34

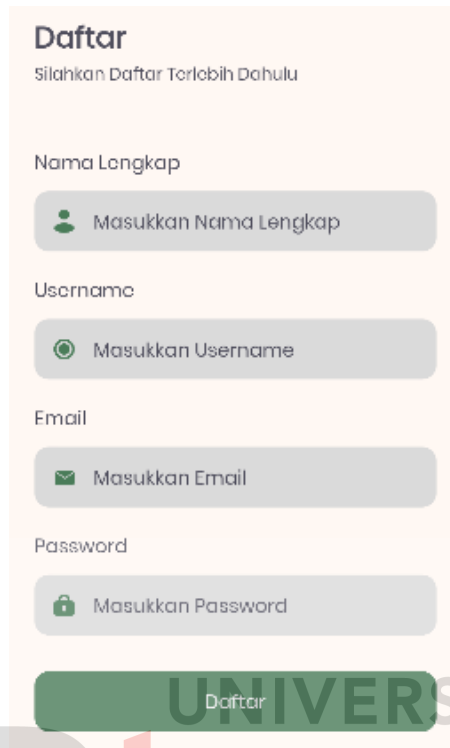


Gambar 3.34 Tombol Daftar Akun

3.2.10 Menu Daftar Akun Pembeli

Pada menu daftar, terdapat inputan nama lengkap, *username*, nomor, alamat, *email*, *password*, tombol daftar, dan tombol *login* apabila sudah mempunyai akun.

1. Setelah muncul halaman daftar, silahkan mengisikan nama lengkap, *username*, nomor, alamat, *email*, *password*, apabila sudah mengisi silahkan menekan tombol daftar, maka otomatis masuk ke halaman *home*, seperti pada Gambar 3.35



Daftar
Silahkan Daftar Terlebih Dahulu

Nama Lengkap
Masukkan Nama Lengkap

Username
Masukkan Username

Email
Masukkan Email

Password
Masukkan Password

Daftar

Gambar 3.35 Halaman Daftar Akun

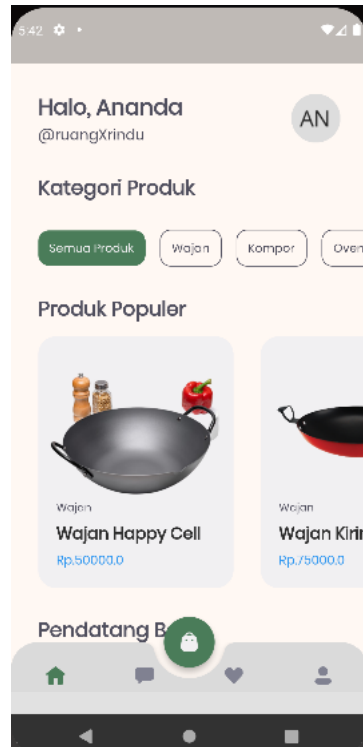
2. Apabila sudah memiliki akun, silahkan langsung saja menekan tombol *login* pada bagian bawah layar seperti pada Gambar 3.36

Sudah Punya Akun? [Login](#)

Gambar 3.36 Tombol *Login*

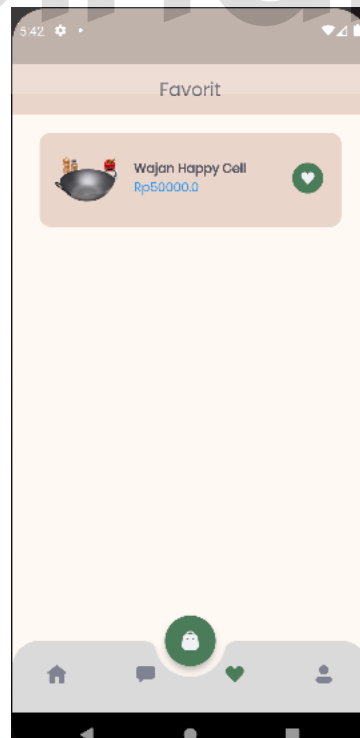
3.2.11 Halaman *Home*

Pada halaman *home* terdapat data singkat pembeli, kategori produk, produk populer, dan produk terbaru, seperti pada Gambar 3.37

Gambar 3.37 Halaman *Home*

3.2.12 Halaman Favorit

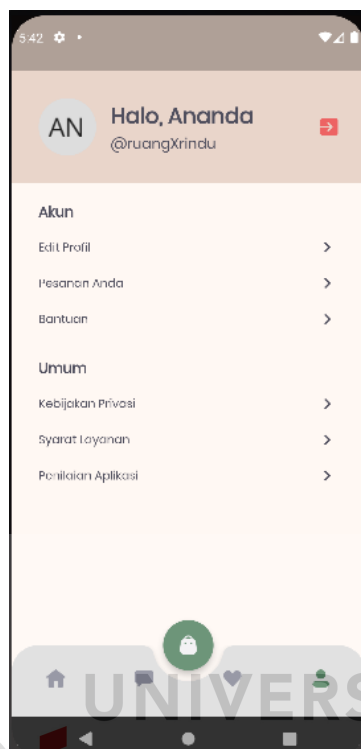
Pada halaman favorit, pembeli dapat melihat barang yang telah ditambahkan ke dalam *wishlist* atau barang yang di inginkan, seperti pada Gambar 3.38



Gambar 3.38 Halaman Favorit

3.2.13 Halaman Profil

Pada halaman profil, pembeli dapat melihat data singkat pembeli dapat merubah data mereka atau *edit* profil, melihat *history* pembelian, bantuan, kebijakan privasi, layanan, dan penilaian aplikasi, seperti pada Gambar 3.39

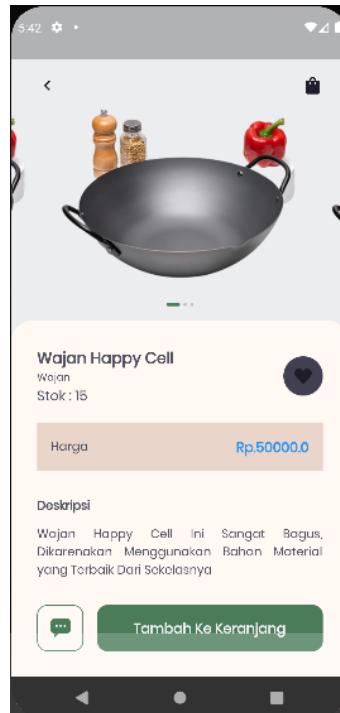


Gambar 3.39 Halaman Profil

3.2.14 Halaman Produk

Pada halaman produk, pembeli dapat melihat foto produk, nama produk, kategori produk, stok, harga, deskripsi. Untuk tombol yang bisa ditekan adalah

tombol *wishlist*, tambah keranjang dan *chat*, seperti pada Gambar 3.40



Gambar 3.40 Halaman Produk

1. Jika hendak menambahkan produk ke favorit, silahkan tekan tombol berbentuk hati berwarna abu abu, apabila sudah ditekan maka produk masuk ke halaman favorit dan tombol berubah warna, seperti pada Gambar 3.41



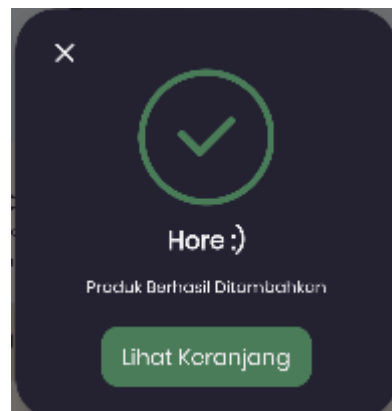
Gambar 3.41 Tombol Favorit

2. Jika hendak menambahkan produk ke dalam keranjang, silahkan menekan tombol tambah ke keranjang berwarna hijau seperti pada Gambar 3.42



Gambar 3.42 Tombol Tambah Keranjang

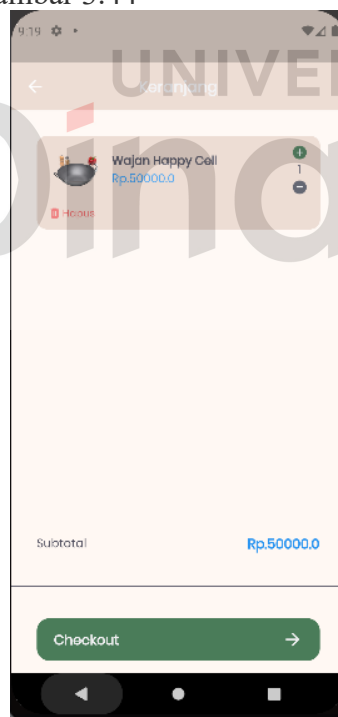
3. Setelah menekan tombol tambah ke keranjang, muncul tampilan *pop up* yang menandakan bahwa produk telah masuk ke dalam keranjang seperti pada Gambar 3.43



Gambar 3.43 *Popup* Berhasil

3.2.15 Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang, terdapat tampilan produk yang telah di masukkan ke dalam keranjang, harga tiap produk, dan *subtotal* dan tombol untuk menuju *checkout* seperti pada Gambar 3.44



Gambar 3.44 Halaman Keranjang

1. Jika hendak menambah jumlah produk yang dibeli atau mengurangnya,

silahkan menekan tombol tambah atau tombol *minus* seperti pada Gambar 3.45



Gambar 3.45 Tombol Tambah Kurang

2. Jika sudah cukup, dan hendak melakukan *checkout* silahkan menekan tombol *checkout* seperti pada Gambar 3.46

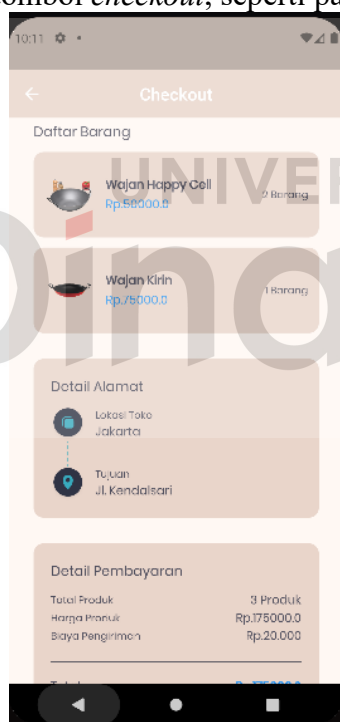
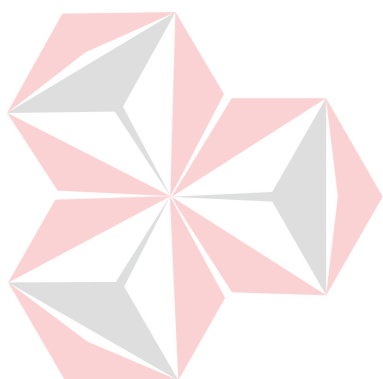


Gambar 3.46 Tombol Menuju *Checkout*

3. Setelah menekan tombol *checkout*, maka otomatis masuk ke halaman *checkout*

3.2.16 Halaman *Checkout*

Pada halaman *checkout*, menampilkan produk apa yang dibeli, detail alamat, detail pembayaran, dan tombol *checkout*, seperti pada Gambar 3.47



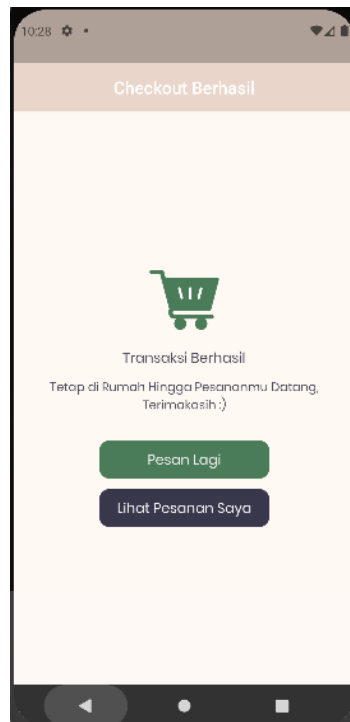
Gambar 3.47 Halaman *Checkout*

1. Jika hendak melakukan *checkout*, silahkan menekan tombol *checkout* berwarna hijau seperti pada Gambar 3.48



Gambar 3.48 Tombol Selesai *Checkout*

2. Setelah menekan tombol *checkout*, maka otomatis muncul halaman yang menandakan bahwa *checkout* telah berhasil seperti pada Gambar 3.49



Gambar 3.49 Halaman *Checkout* Berhasil

3.2.17 Halaman *Edit Profil*

Pada halaman *edit* profil, disana pembeli dapat merubah data pembeli sesuai yang di inginkan.

1. Silahkan menekan tombol *edit* profil yang berada di halaman profil seperti pada Gambar 3.50



Gambar 3.50 Tombol *Edit Profil*

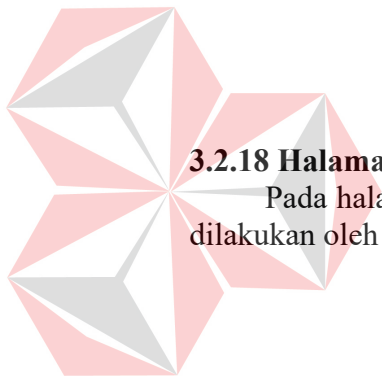
2. Setelah menekan tombol *edit* profil, maka muncul halaman *edit* profil seperti pada Gambar 3.51



Gambar 3.51 Halaman *Edit* Profil

3.2.18 Halaman *History*

Pada halaman *history*, pembeli dapat melihat Riwayat pembelian yang telah dilakukan oleh pembeli, seperti pada Gambar 3.52





Gambar 3.52 Halaman *History*



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Mr.Kitchen. 2021. Peralatan Masak Dapur. *Alat Masak Listrik Wajib Punya Di Rumah*.
- Pudjiarti, E., & Faizah, S. 2021. *Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online*. Bina Insani ICT Journal, 1-10.
- Putra, R. S., Wijayanti, N., & Mahatmanti, F. W. 2017. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 1-10.
- Rizki Syaputra. 2019. *Happy Flutter: Membuat Aplikasi Andorid dan iOS dengan Mudah menggunakan flutter*. Tangerang: UDACODING.
- Yudha Y, A. W. 2018. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.



UNIVERSITAS
Dinamika