



**PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS MOBILE**

**KERJA PRAKTIK**



**PROGRAM STUDI  
DIII SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:  
Putra Dwi Sampurna  
20390100012**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE  
BERBASIS MOBILE**

**KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Proyek Akhir



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

Nama : Putra Dwi Sampurna  
NIM : 20390100012  
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE  
BERBASIS MOBILE**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Putra Dwi Sampurna  
NIM: 20390100012

Telah diperiksa dan disetujui  
pada tanggal 20 Januari 2023



**Pembimbing**

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

**Penyelia**

**Muhammad Farros Al Ammar**  
**NIP: 1121102101**



Digitally signed by  
Nunuk Wahyuningtyas,  
M.Kom  
Date: 2023.01.25  
12:46:39 +07'00'



Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk mengerjakan Proyek Akhir



Digitally signed by  
Nunuk Wahyuningtyas,  
M.Kom  
Date: 2023.01.27  
13:26:22 +07'00'

**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom**  
**Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi**

## ABSTRAK

Kerja Praktik merupakan kurikulum yang dilaksanakan oleh setiap mahasiswa DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika. Dalam kerja praktik ini saya membuat projek Aplikasi E-commerce berbasis android dengan nama 4Shop.

Aplikasi E-commerce 4Shop ini merupakan aplikasi e-commerce yang menjual barang serta makanan untuk memudahkan pembeli berbelanja dengan harga terjangkau, dalam Aplikasi E-commerce 4Shop ini terdapat beberapa kategori seperti pakaian, elektronik, makanan dan lain sebagainya.

Di era digital ini, sekarang semua serba dipermudah. Apapun dapat diakses dengan menggunakan internet. Dimulai dari belanja online hingga pesan makanan online. Dengan pesatnya perkembangan internet pada saat ini, maka terbangun sebuah sistem perdagangan dunia maya. Aplikasi E-Commerce 4Shop merupakan semua bentuk transaksi perdagangan barang ataupun jasa yang menggunakan media perantara internet. Dengan Aplikasi E-commerce 4Shop ini pembeli bisa mencari barang yang dicari yang tentunya dengan harga terjangkau dan kualitas terbaik.

Kata Kunci : Kerja Praktik, E-commerce, Aplikasi, Internet



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik yang berjudul “Aplikasi E-commerce 4Shop PT. Nurul Fikri Cipta Inovasi”.

Laporan ini digunakan sebagai syarat dalam mengerjakan Proyek Akhir di Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Kerja Praktik 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 Kerja Praktik ini.
2. Muhammad Farros Al Ammar selaku Mentor Kelas Mobile App Developer di PT. Nurul Fikri Cipta Inovasi.
3. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Prodi dan dosen pembimbing yang telah memberikan izin melaksanakan Magang Studi Independen Bersertifikat di PT. Nurul Fikri Cipta Inovasi.
4. Seluruh pengurus, dan mentor PT. Nurul Fikri Cipta Inovasi lainnya yang sudah membimbing saya dalam menyelesaikan kegiatan Studi Independen ini.
5. Teman-teman di PT. Nurul Fikri Cipta Inovasi khususnya tim yang selalu memberikan dukungan dan membantu penulis
6. Teman-teman di Univesitas Dinamika Surabaya khususnya DIII Sistem Informasi yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan membantu penulis

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang telah dibuat masih banyak terdapat kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan Penulis yang masih perlu untuk diasah dan terus dikembangkan. Semoga laporan Kerja Praktik 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, 20 Januari 2023

Penulis

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Putra Dwi Sampurna  
NIM : 20390100012  
Program Studi : DIII Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS  
MOBILE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap menandatangani 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, 20 Januari 2023  
Yang menyatakan



Putra Dwi Sampurna  
NIM. 20390100012

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	4
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 .....	2
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi .....	2
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi .....	9
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	10
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN .....	11
2.1 Perangkat Lunak .....	11
2.2 Perangkat Keras .....	11
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi .....	11
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	11
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN .....	12
3.1 Struktur Menu .....	12
3.2 Penggunaan Aplikasi .....	12
3.2.1 Cara Login Sebagai User .....	12
3.2.2 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Home.....	16
3.2.3 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Profile.....	19
3.2.4 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Wishlist .....	22
3.2.5 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Detail.....	23
3.2.6 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Checkout .....	24
3.2.7 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Transaction.....	28
DAFTAR PUSTAKA .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Struktur tabel user .....	3
Tabel 1. 2 Struktur tabel Admin.....	3
Tabel 1. 3 Struktur tabel Categories.....	3
Tabel 1. 4 Struktur tabel Popular .....	4
Tabel 1. 5 Struktur tabel Detail Sepatu .....	4
Tabel 1. 6 Struktur tabel Wishlist .....	4
Tabel 1. 7 Struktur tabel Cart.....	5
Tabel 1. 8 Struktur tabel Checkout .....	5



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo NF Computer .....	2
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi NF Computer.....	2
Gambar 2. 1 Alur Proses Bisnis Mengelola Hak Akses.....	6
Gambar 2. 2 Alur Proses Bisnis Categories .....	6
Gambar 2. 3 Alur Proses Bisnis Popular.....	7
Gambar 2. 4 Alur Proses Bisnis Detail .....	7
Gambar 2. 5 Alur Proses Bisnis Wishlist.....	8
Gambar 2. 6 Proses Alur Bisnis Cart .....	8
Gambar 2. 7 Proses Alur Bisnis Checkout.....	9
Gambar 3. 1 Splash Screen .....	13
Gambar 3. 2 Onboarding Screen.....	14
Gambar 3. 3 Register.....	15
Gambar 3. 4 Sign In .....	16
Gambar 3. 5 Home .....	17
Gambar 3. 6 Cart .....	18
Gambar 3. 7 Category Clothes .....	19
Gambar 3. 8 Halaman Profile.....	20
Gambar 3. 9 Change Profile.....	21
Gambar 3. 10 Change Name .....	22
Gambar 3. 11 Wishlist.....	23
Gambar 3. 12 Detail .....	24
Gambar 3. 13 Checkout.....	25
Gambar 3. 14 Checkout Item .....	26
Gambar 3. 15 Chekout Succes .....	28
Gambar 3. 16 Transaction .....	29
Gambar 3. 17 Detail Transaction .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.1 Surat Balasan Perusahaan .....</b>	<b>32</b>
<b>Lampiran 1.2 Form KP-5 Acuan Kerja .....</b>	<b>33</b>
<b>Lampiran 1.3 Form KP-6 Log Harian .....</b>	<b>40</b>
<b>Lampiran 1.4 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .....</b>	<b>47</b>
<b>Lampiran 1.5 Form KP-8 Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....</b>	<b>57</b>
<b>Lampiran 1.6 Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi.....</b>	<b>58</b>
<b>Lampiran 1.7 Biodata Penulis.....</b>	<b>59</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen**

Dokumen user manual Aplikasi E-commerce 4Shop ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

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

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

1. Admin

Mentor menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk mereka bagaimana cara menggunakan dan melakukan pemeliharaan untuk aplikasi

2. User

Peserta menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk mereka bagaimana cara menggunakan aplikasi ini

## **1.2 Deskripsi Umum Perusahaan**

NF Computer adalah bagian dari grup Nurul Fikri yang telah dipercaya oleh masyarakat Indonesia di bidang pendidikan dan peningkatan sumber daya manusia selama lebih dari 24 tahun. Alumni-alumnyanya telah berkiprah dan diakui kualitas kerja dan integritasnya oleh dunia usaha.

NF COMPUTER dirintis sejak tahun 1994 dan merupakan sebuah lembaga di bidang pendidikan dan pelatihan IT (Information Technology). Kami berkomitmen menjadi partner perusahaan Anda dalam mengembangkan kemampuan serta keahlian SDM di bidang IT. Dengan komitmen tersebut, kami mempersiapkan tim pengajar yang professional dan berpengalaman di bidang IT.

Di Era Industri 4.0 saat ini, teknologi informasi berkembang sangat cepat, oleh karena itu pengembangan sumber daya manusia di bidang IT menjadi sebuah kebutuhan yang perlu diprioritaskan. NF COMPUTER menjadi jawaban yang tepat atas kebutuhan pengembangan kompetensi IT. Sehingga kami selalu berusaha untuk terus berinovasi terhadap teknologi terbaru.

### **1.2.1 Visi dan Misi**

Berikut Visi dan Misi NF Computer :

#### **Visi**

Menjadi institusi pelatihan yang kompeten dan profesional di bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai wilayah Indonesia.

#### **Misi**

Membangun, memelihara dan mengembangkan institusi pelatihan bisnis berdaya saing tinggi, berkarakter profesional, kompeten, mengedepankan integritas dan tanggung jawab sosial, dengan mengembangkan dan menyediakan produk pendidikan dan pelatihan teknologi informasi dan komunikasi prima.

### 1.2.2 Logo NF Computer

Berikut merupakan logo dari NF Computer



Gambar 1.1 Logo NF Computer

### 1.2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut struktur organisasi NF Computer:



Gambar 1.2 Struktur Organisasi NF Computer

## 1.3 Deskripsi Umum Sistem

### 1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum Aplikasi 4Shop merupakan meliputi deskripsi umum e-commerce yang dikembangkan, 4Shop memiliki arti 4 yang berarti kelompok 4 dan shop yang artinya toko. fungsi dari aplikasi e-commerce 4Shop ini untuk memudahkan belanja dan bertransaksi.

## 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 akun user aplikasi

Tabel 1. 1 Struktur tabel user

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id User	int	11	Primary key
2	Nama	Varchar	255	
3	Email	Varchar	255	
4	Password	Varchar	255	
5	Role	Varchar	255	

2. Struktur tabel Admin  
 Primary key : Id Admin  
 Foreign key : -  
 Fungsi : Mengubah, menghapus dan menambah data

Tabel 1. 2 Struktur tabel Admin

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Admin	int	11	Primary key
2	Nama	Varchar	255	
3	Password	Varchar	255	

3. Struktur tabel Categories  
 Primary key : Id Categories  
 Foreign key : -  
 Fungsi : Menyimpan data Categories

Tabel 1. 3 Struktur tabel Categories

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Categories	int	11	Primary key
2	Nama Jenis Sepatu	Varchar	255	

4. Struktur tabel Popular  
 Primary key : Id Popular  
 Foreign key : -  
 Fungsi : Menyimpan data Popular

Tabel 1. 4 Struktur tabel Popular

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Popular	int	11	Primary key
2	Nama Sepatu	Varchar	255	
3	Stock	Varchar	255	
4	Harga	Varchar	255	

5. Struktur tabel Detail Sepatu  
 Primary key : Id Popular  
 Foreign key : Nama Sepatu, Harga  
 Fungsi : Menyimpan data Detail Sepatu

Tabel 1. 5 Struktur tabel Detail Sepatu

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Popular	int	11	Primary key
2	Nama Sepatu	Varchar	255	Foreign key
3	Harga	Varchar	255	Foreign key
4	Deskripsi	Varchar	255	
5	Jumlah Sepatu	Varchar	255	
6	Total Harga Sepatu	Varchar	255	

6. Struktur tabel Wishlist Sepatu  
 Primary key : Id Popular  
 Foreign key : Nama sepatu, Stock  
 Fungsi : Menyimpan data Wishlist

Tabel 1. 6 Struktur tabel Wishlist

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Popular	int	11	Primary key
2	Nama Sepatu	Varchar	255	Foreign key
3	Stock	Varchar	255	Foreign key
4	Harga	Varchar	255	

## 7. Struktur tabel Cart

Primary key : Id Cart

Foreign key : Nama Sepatu, Harga, Jumlah Sepatu

Fungsi : Menyimpan data Cart

Tabel 1. 7 Struktur tabel Cart

No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Cart	int	11	Primary key
2	Nama Sepatu	Varchar	255	Foreign key
3	Harga	Varchar	255	Foreign key
4	Jumlah Sepatu	Varchar	255	Foreign key
5	Total Semua Cart	Varchar	255	

## 8. Struktur tabel Checkout

Primary key : Id Checkout

Foreign key : Alamat Pengiriman, Harga, Jumlah Sepatu

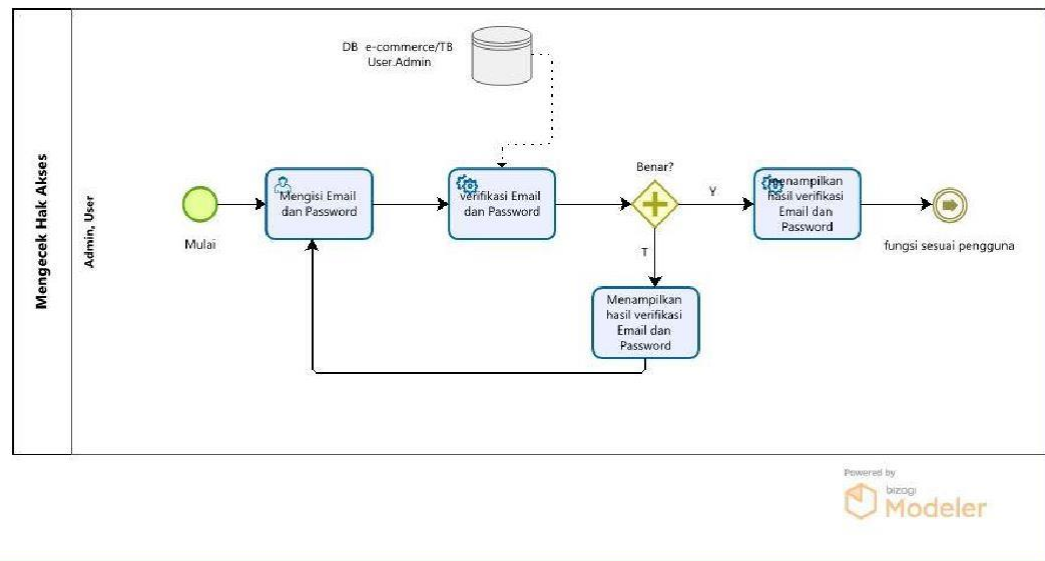
Fungsi : Menyimpan data akun user aplikasi

Tabel 1. 8 Struktur tabel Checkout

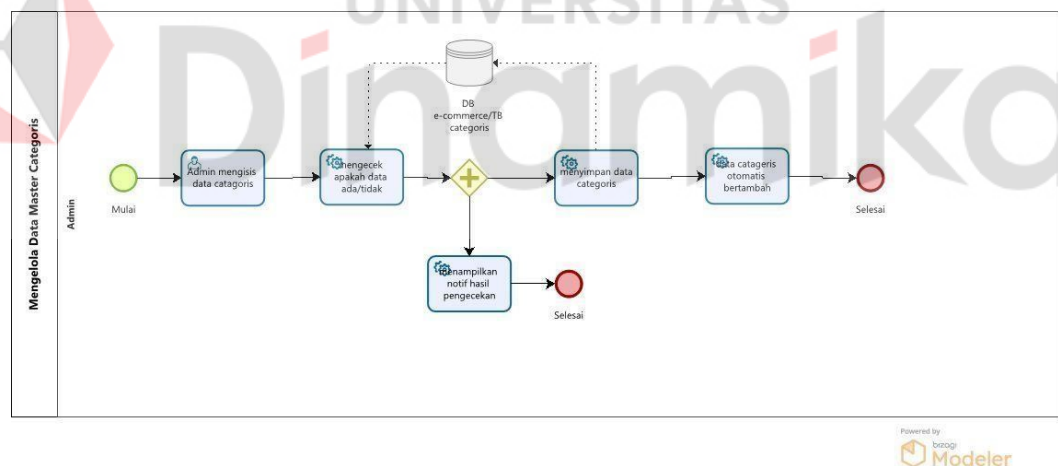
No	Field	Type data	Length	Constraint
1	Id Checkout	int	11	Primary key
2	Alamat Pengiriman	Varchar	255	Foreign key
3	Harga	Varchar	255	Foreign key
4	Jumlah Sepatu	Varchar	255	Foreign key
5	Jenis Jasa Pengiriman	Varchar	255	
6	Jenis Pembayaran	Varchar	255	
7	Total Semua Checkout	Varchar	255	

## B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang terdapat di Aplikasi E-commerce 4Shop adalah sebagai berikut :

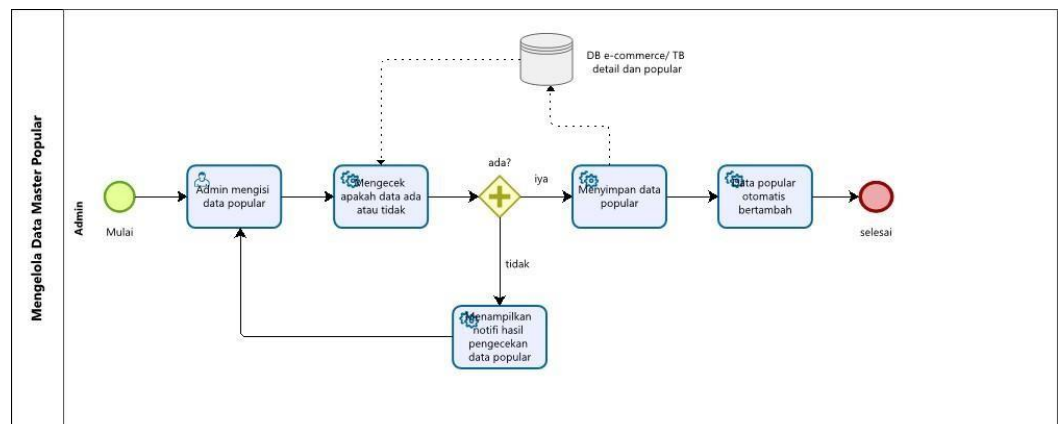


Gambar 2.1 Alur Proses Bisnis Mengelola Hak Akses



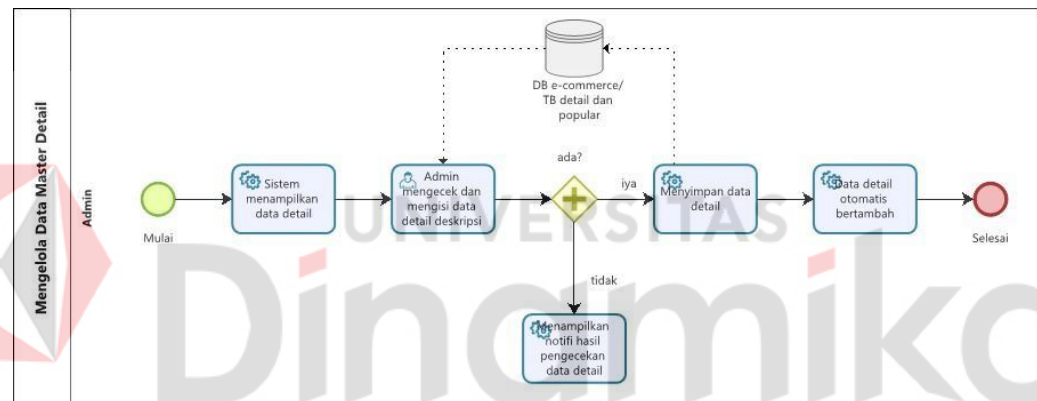
Gambar 2.2 Alur Proses Bisnis Categories





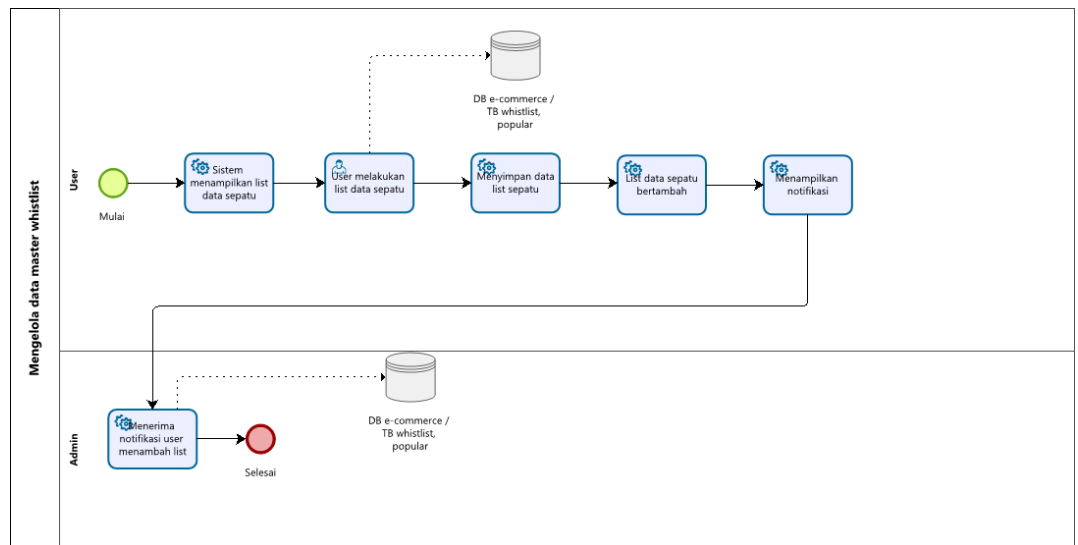
Powered by  
bizagi  
Modeler

Gambar 2.3 Alur Proses Bisnis Populer



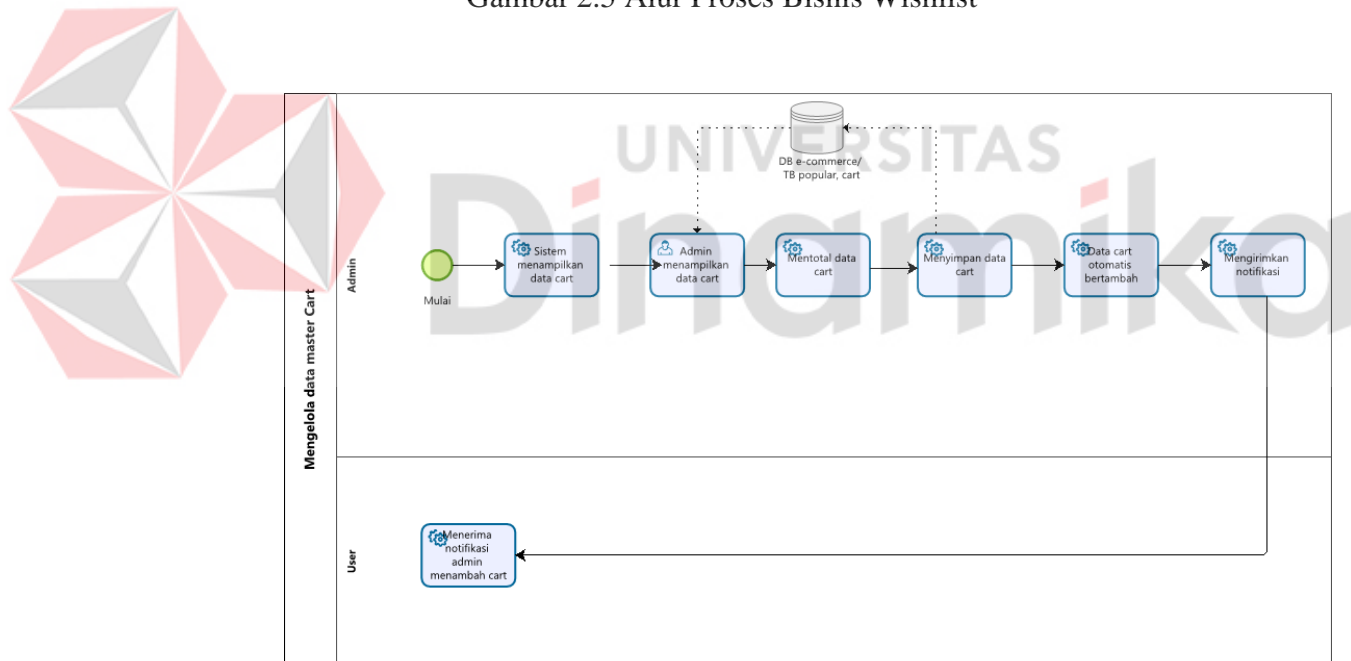
Powered by  
bizagi  
Modeler

Gambar 2.4 Alur Proses Bisnis Detail



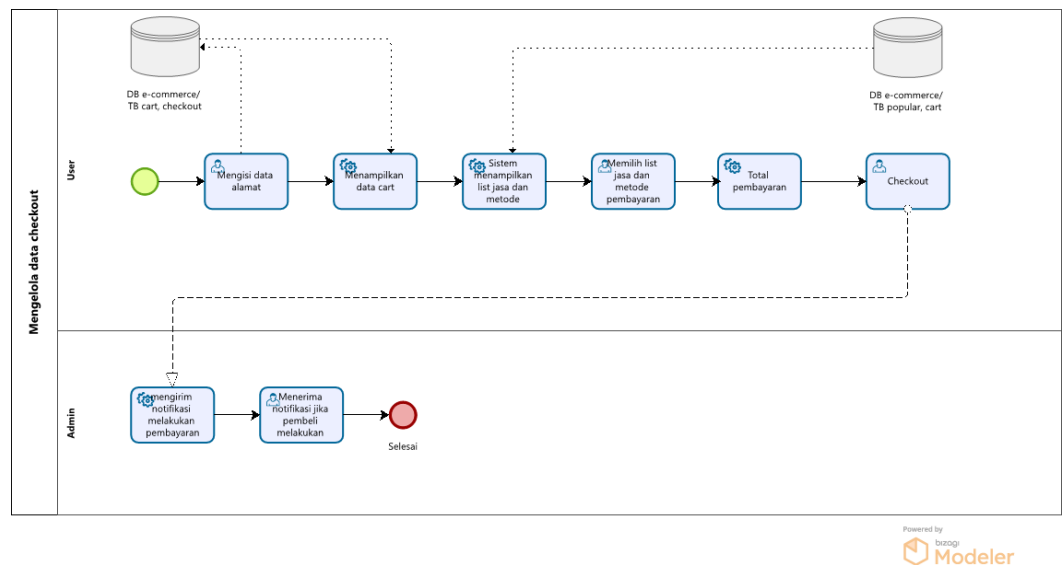
Powered by  
bizagi  
Modeler

Gambar 2.5 Alur Proses Bisnis Wishlist



Powered by  
bizagi  
Modeler

Gambar 2.6 Proses Alur Bisnis Cart



Gambar 2.7 Proses Alur Bisnis Checkout

### 1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi.

Tabel 1.1 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
<b>Admin</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengelola dan Hak Akses</li> <li>Mengelola Data Master</li> </ol>
<b>User</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengelola Hak Akses</li> <li>Mengelola Data Master</li> </ol>

#### a. Admin

- Mengelola dan Mengecek Hak Akses  
Admin memiliki hak akses untuk login kedalam aplikasi
- Mengelola Data Master  
Admin memiliki akses untuk mengelola data master barang

#### b. User

- Mengelola Hak Akses  
User memiliki hak akses untuk login kedalam aplikasi
- Mengelola Data Master  
User memiliki akses untuk mengelola data barang

#### **1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)**

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi E-commerce 4Shop. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

##### **BAB I**

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

##### **BAB II**

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

##### **BAB III**

Pada bab ini berisi tentang struktur menu dan cara penggunaannya.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN**

### **2.1 Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan pada Aplikasi E-commerce 4Shop dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Android sebagai Operating System dengan versi minimal Android 5.0 Lollipop minimal SDK 21.

### **2.2 Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan pada Aplikasi E-commerce 4Shop dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. HandPhone
2. Jaringan Internet Minimal 3 Mbps

### **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 aplikasi
  - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan untuk mengisi data API
2. Pengguna Aplikasi
  - a. Memiliki pemahaman tentang antar muka sistem operasi android atau handphone
  - b. Memiliki pemahaman proses bisnis pelayanan ruang lingkup aplikasi E-commerce 4Shop

### **2.4 Pengenalan dan Pelatihan**

Admin dan peserta magang yang akan terlibat pada penggunaan Aplikasi E-commerce 4Shop ini akan diberikan pelatihan dan pengenalan yang cukup untuk menggunakan aplikasi E-commerce 4Shop ini, terlebih dahulu sebelum memulai penggunaan secara berkala.

## **BAB III**

### **MENU DAN CARA PENGGUNAAN**

#### **3.1 Struktur Menu**

Adapun struktur menu pada Aplikasi E-commerce 4Shop adalah sebagai berikut :

1. Menu Home
  - a. Category
    1. Clothes
    2. Electronic
    3. Furniture
    4. Food
2. Menu Profil
  - a. Change Profil
  - b. My Activity
    1. Transaction
    2. Wishlist
    3. Review
    4. Theme
    5. Logout
3. Menu Transaction
  - a. Transaction Detail
4. Menu Wishlist
  - a. Wishlist Detail
  - b. Cart

#### **3.2 Penggunaan Aplikasi**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai bagaimana tata cara menggunakan aplikasi dari memasukkan data melalui kotak teks masukan yang telah disediakan.

##### **3.2.1 Cara Login Sebagai User**

Untuk memulai akses User terhadap aplikasi E-commerce 4Shop ini:

1. Bukalah aplikasi E-commerce 4shop
2. Akan muncul Splash Screen, tunggu beberapa detik seperti Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Splash Screen

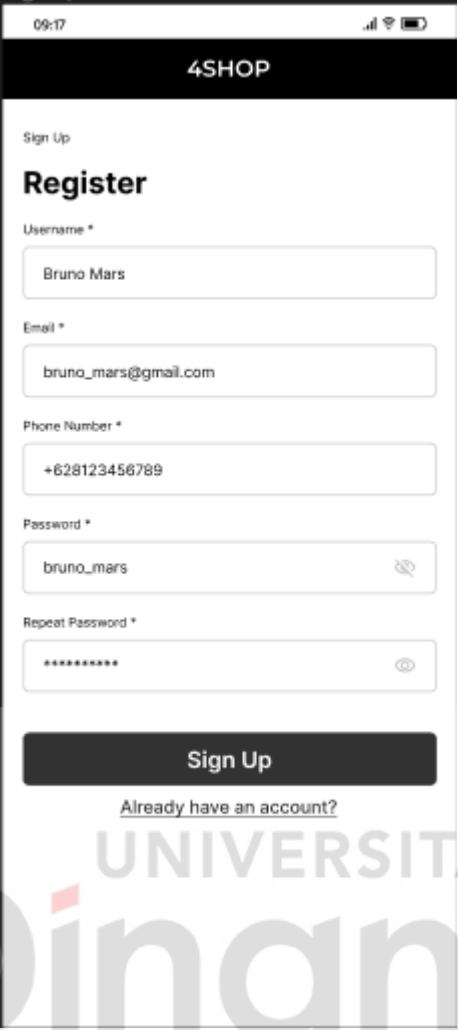
3. Kemudian akan muncul Onboarding Screen, untuk melanjutkan tinggal klik next atau bisa langsung klik skip untuk bisa langsung menuju ke halaman berikutnya seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Onboarding Screen

4. Kemudian menekan skip untuk melanjutkan ke halaman Register, masukkan Username, Email, Phone Number, Password dan Repeat Password lalu menekan Sign In seperti Gambar 3.3.





09:17

4SHOP

Sign Up

## Register

Username \*

Email \*

Phone Number \*

Password \*

Repeat Password \*

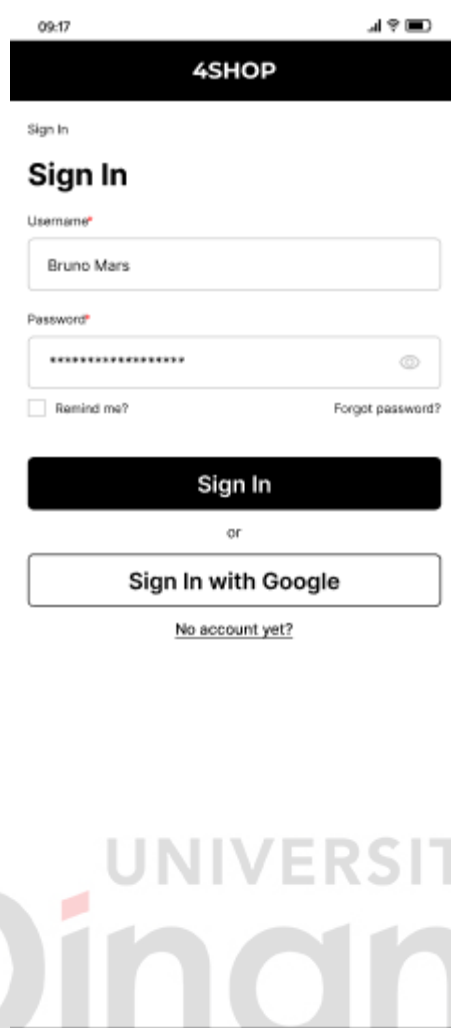
**Sign Up**

[Already have an account?](#)

UNIVERSITAS  
Dinamika

Gambar 3.3 Register

5. Ketika sudah melakukan register untuk mendaftar akun, selanjutnya akan di arahkan ke halaman Sign In untuk masuk ke halaman aplikasi berikutnya, untuk Sign In masukkan Username dan Password dan klik Sign In untuk mengarahkan ke halaman berikutnya seperti pada gambar 3.4.



09:17

4SHOP

Sign In

## Sign In

Username\*

Bruno Mars

Password\*

\*\*\*\*\*

Remind me? [Forgot password?](#)

Sign In

or

Sign In with Google

[No account yet?](#)



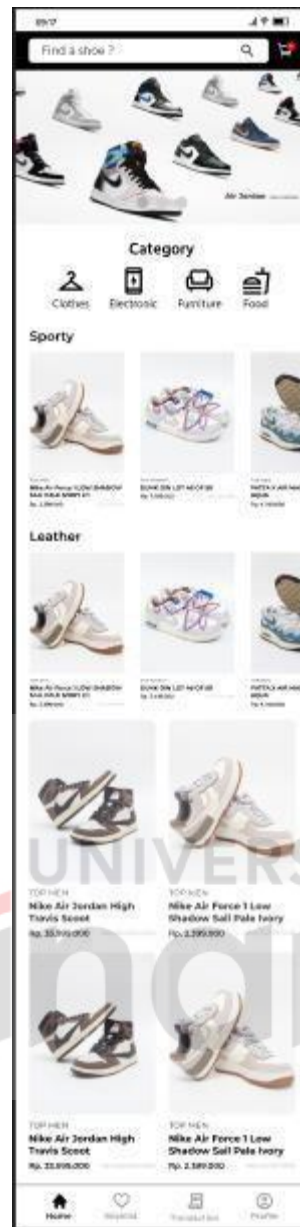
UNIVERSITAS  
Dinamika

Gambar 3.4 Sign In

### 3.2.2 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Home

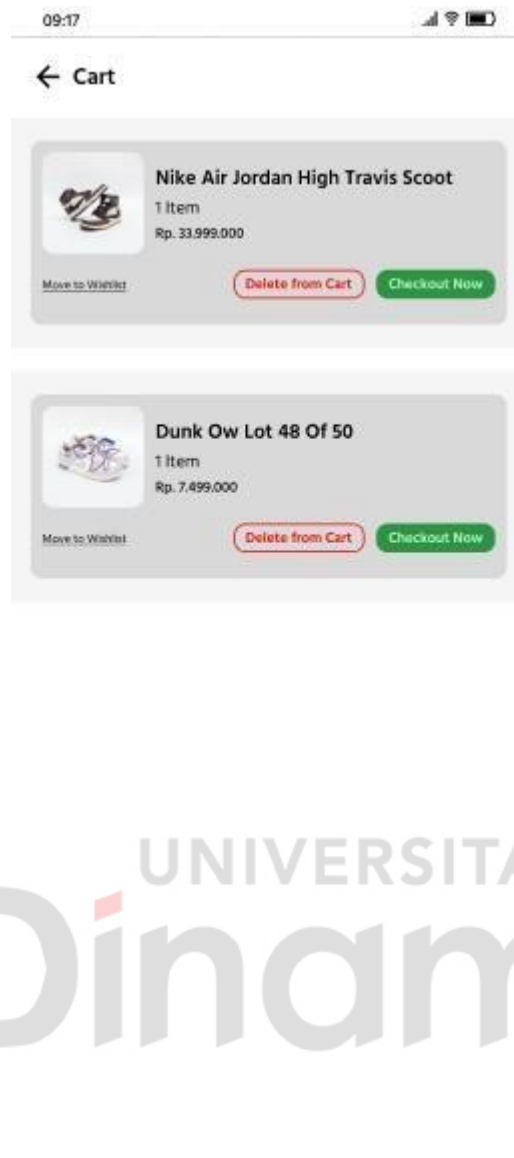
Untuk memulai akses tampilan home pada sisi User terhadap Aplikasi E-commerce 4Shop ini :

6. Ketika sudah melakukan Sign Up atau Register untuk melakukan pendaftaran akun dan Sign In sudah berhasil, selanjutnya akan di arahkan ke halaman Home, di halaman Home sendiri terdapat tampilan kategori barang seperti kolom pencarian untuk mencari barang yang di inginkan, ada Icon keranjang belanja, ada kategori Clothes, Electronic, Furniture, Food dan rekomendasi barang lainnya seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Home

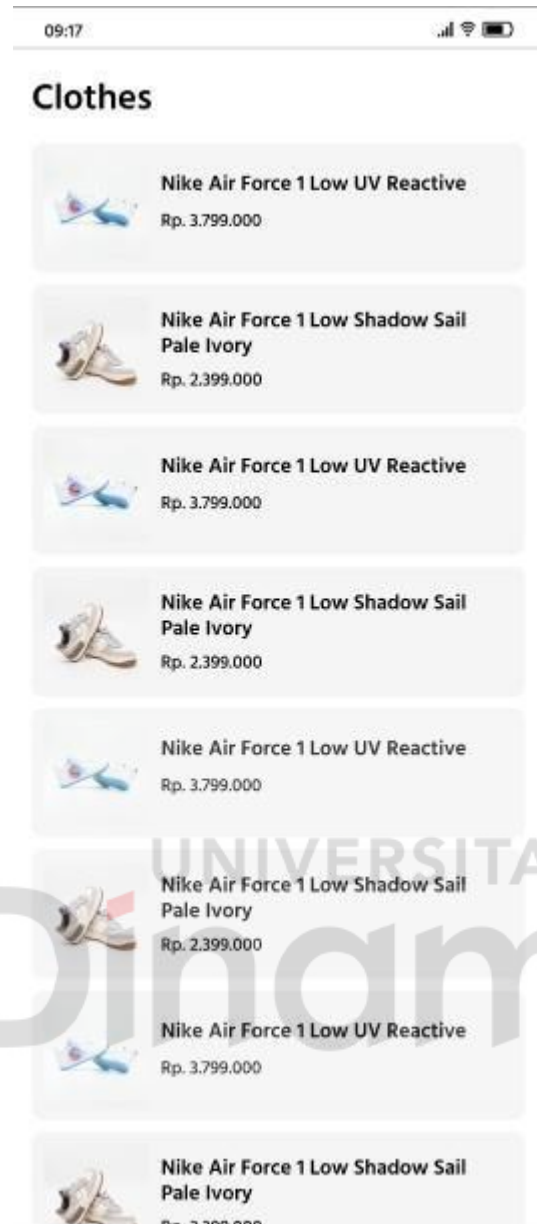
7. Selanjutnya untuk tampilan Cart atau keranjang yaitu merupakan tampilan atau halaman untuk menyimpan produk tertentu tanpa harus mengambilnya kembali sebelum membeli seperti pada Gambar 3.6



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Gambar 3.6 Cart

8. Selanjutnya terdapat tampilan untuk Category Clothes, category ini merupakan sekumpulan kategori pakaian, sepatu dan lain sebagainya seperti pada gambar 3.7.

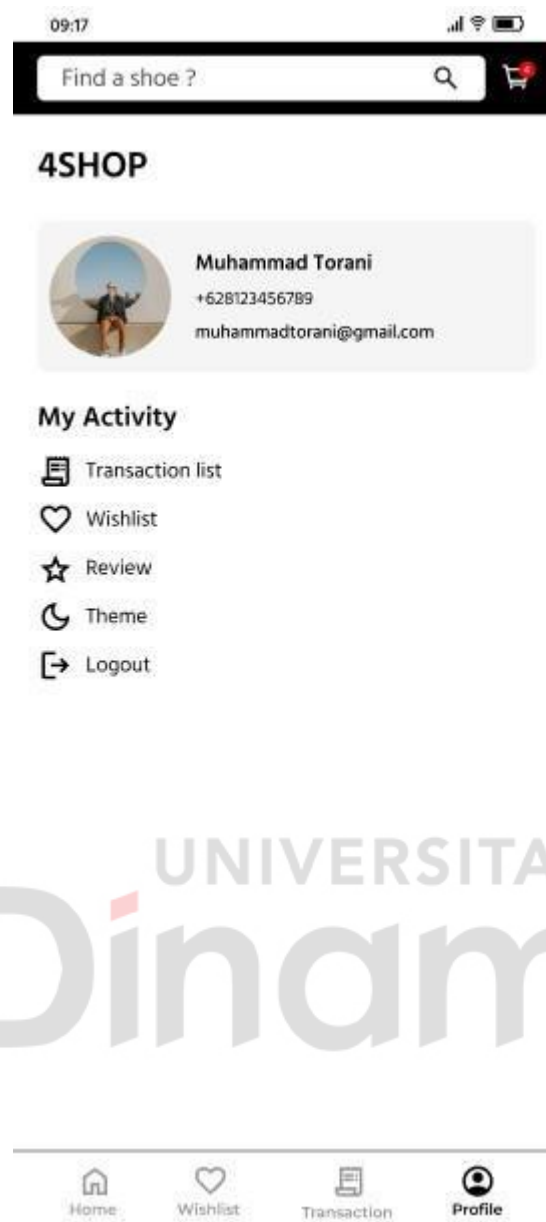


Gambar 3.7 Category Clothes

### 3.2.3 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Profile

Untuk memulai akses tampilan profile pada sisi user terhadap Aplikasi E-commerce 4Shop ini :

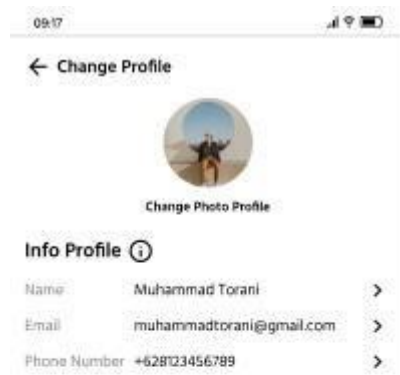
9. Untuk mengakses tampilan pada halaman profile tekan atau klik icon dan text profile pada bagian bawah seperti pada Gambar 3.8.



UNIVERSITAS  
Dinamika

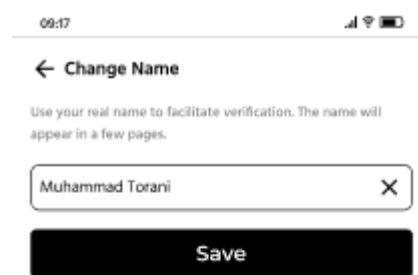
Gambar 3.8 Halaman Profile

10. Untuk selanjutnya yaitu menu change profile yaitu untuk mengganti profile pada akun, caranya dengan menekan atau klik pada foto dan info profile seperti pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Change Profile

11. Selanjutnya untuk change name atau mengganti nama pada profile akun yaitu dengan cara klik name, lalu ketika sudah memasukkan nama yang mau di ganti lalu klik save untuk menyimpan dan juga mengganti nama tersebut seperti pada gambar 3.10



UNIVERSITAS  
Dinamika

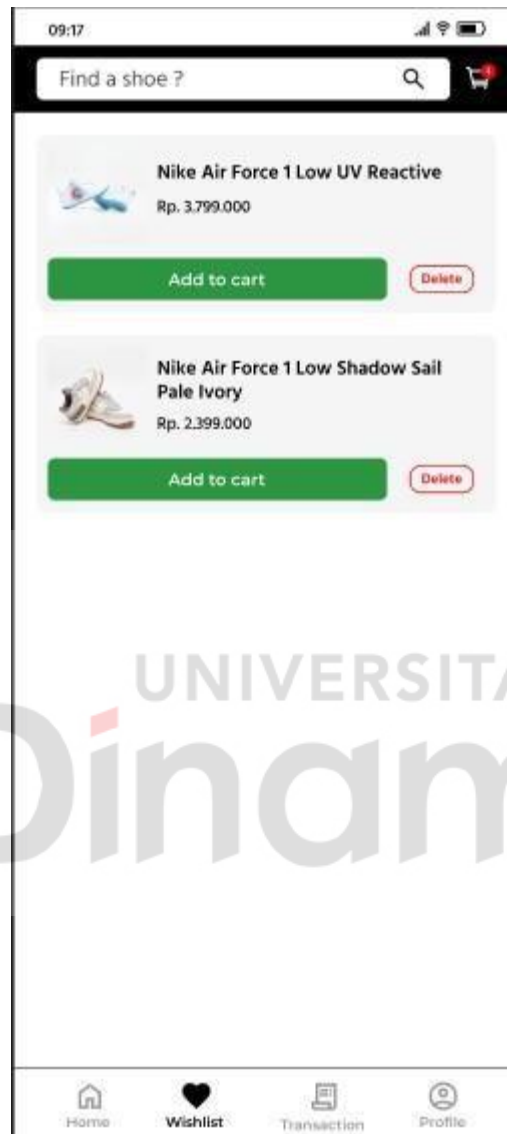
Gambar 3.10 Change Name

### 3.2.4 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Wishlist

Untuk memulai akses tampilan wishlist pada sisi user terhadap Aplikasi E-commerce 4Shop ini :



12. Untuk mengakses tampilan pada halaman wishlist, halaman wishlist ini hampir sama seperti halaman cart atau keranjang yang di gunakan untuk menandai produk yang suatu saat akan di beli, caranya tekan atau klik icon dan text profile pada bagain bawah seperti pada Gambar 3.11.

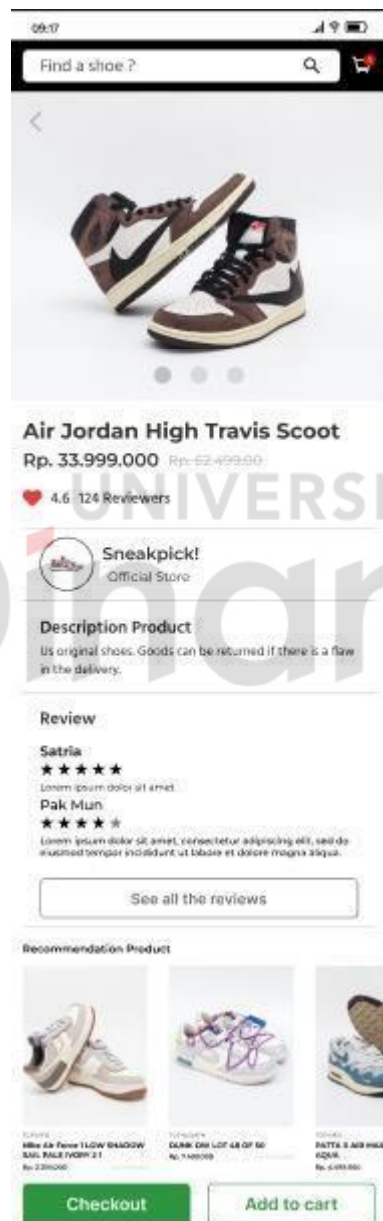


Gambar 3.11 Wishlist

### 3.2.5 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Detail

Untuk memulai akses tampilan Detail pada sisi user terhadap Aplikasi E-commerce 4Shop ini :

13. Untuk mengakses tampilan pada halaman Detail merupakan halaman untuk melihat detail barang yang akan di beli, dengan cara ketika menemukan barang yang akan di beli lalu tekan atau klik barang tersebut dan akan di arahkan pada halaman detail seperti pada Gambar 3.12.

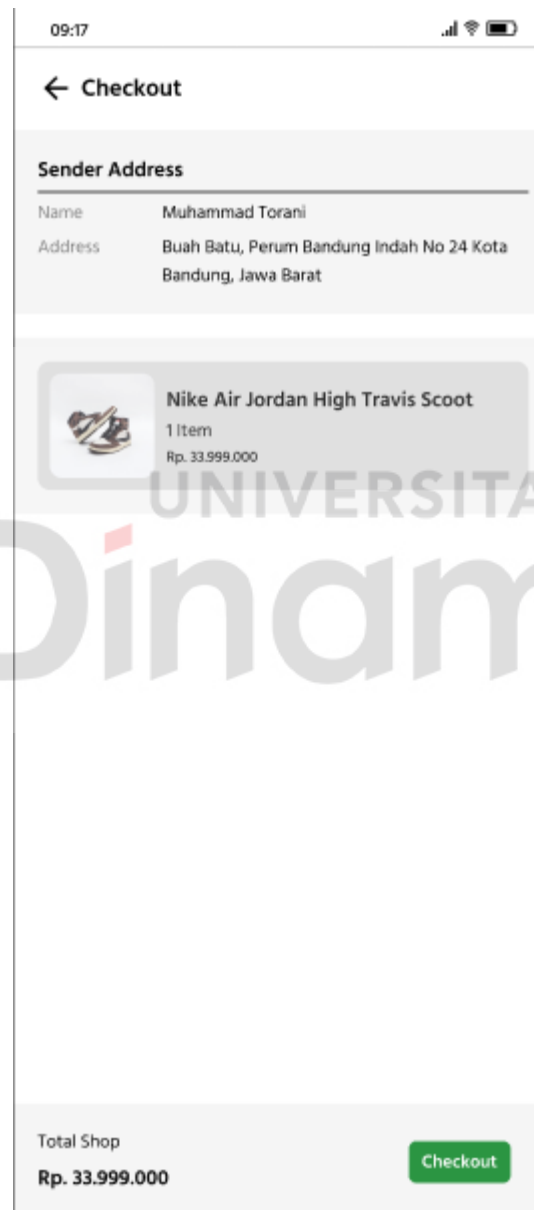


Gambar 3.12 Detail

### 3.2.6 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Checkout

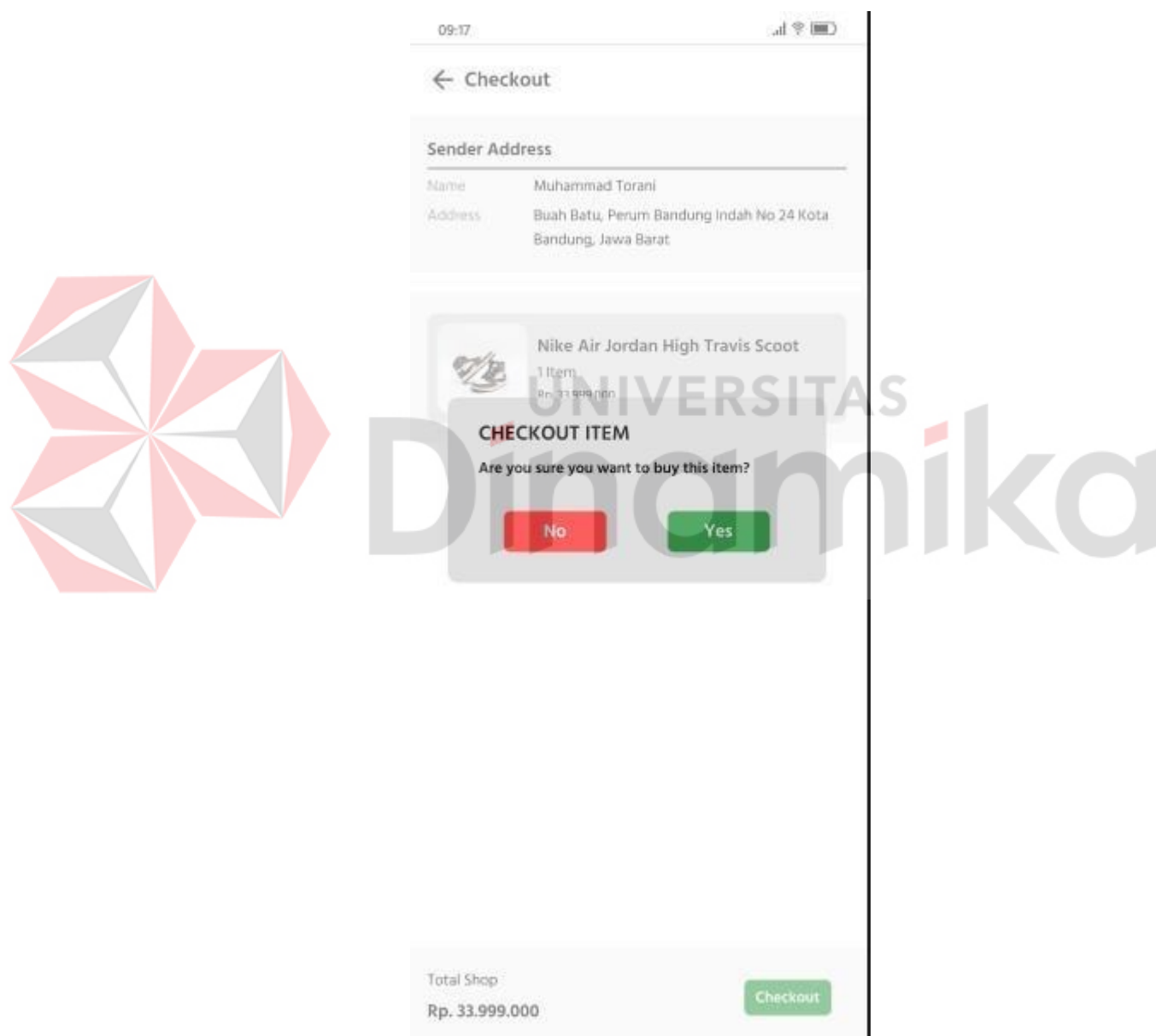
Untuk memulai akses tampilan Checkout pada sisi user terhadap Aplikasi E-commerce 4Shop ini :

14. Untuk mengakses tampilan pada halaman Checkout ini merupakan halaman untuk checkout barang atau membeli barang yang diinginkan dengan cara klik checkout pada halaman detail dan selanjutnya akan di arahkan ke halaman checkout seperti pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Checkout

15. Selanjutnya untuk melakukan langkah untuk membeli barang atau checkout barang yaitu dengan cara klik button checkout, di halaman ini tertera nama, alamat dan total harga lalu akan muncul notifikasi “are you sure you want to buy this item” atau yang artinya “apakah anda yakin untuk membeli barang ini” lalu klik YES untuk melanjutkan transaksi barang seperti pada Gambar 3.14.

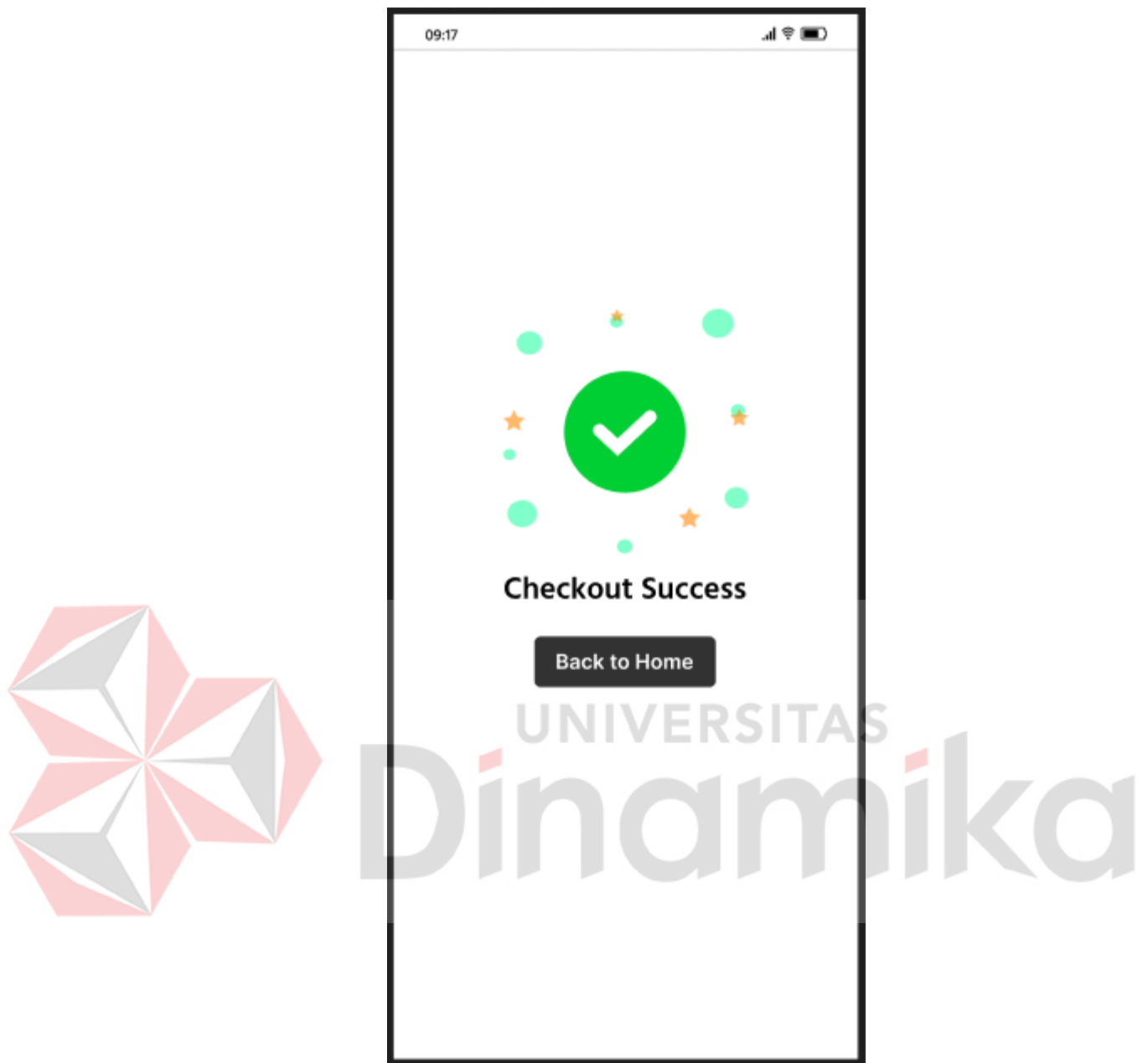


Gambar 3.14 Checkout Item

16. Untuk selanjutnya ketika sudah melakukan Checkout item atau barang tersebut akan di arahkan ke halaman Checkout Succes atau yang artinya pembelian sudah sukses dan berhasil seperti pada Gambar 3.15.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

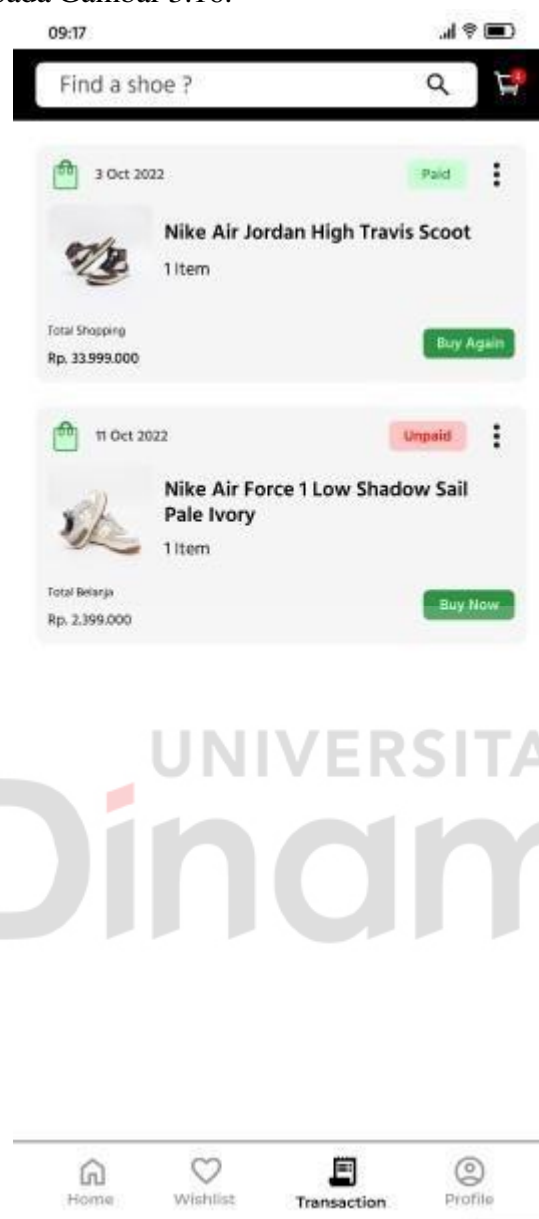


Gambar 3.15 Chekout Succes

### 3.2.7 Cara Mengakses dan Melihat Tampilan Transaction

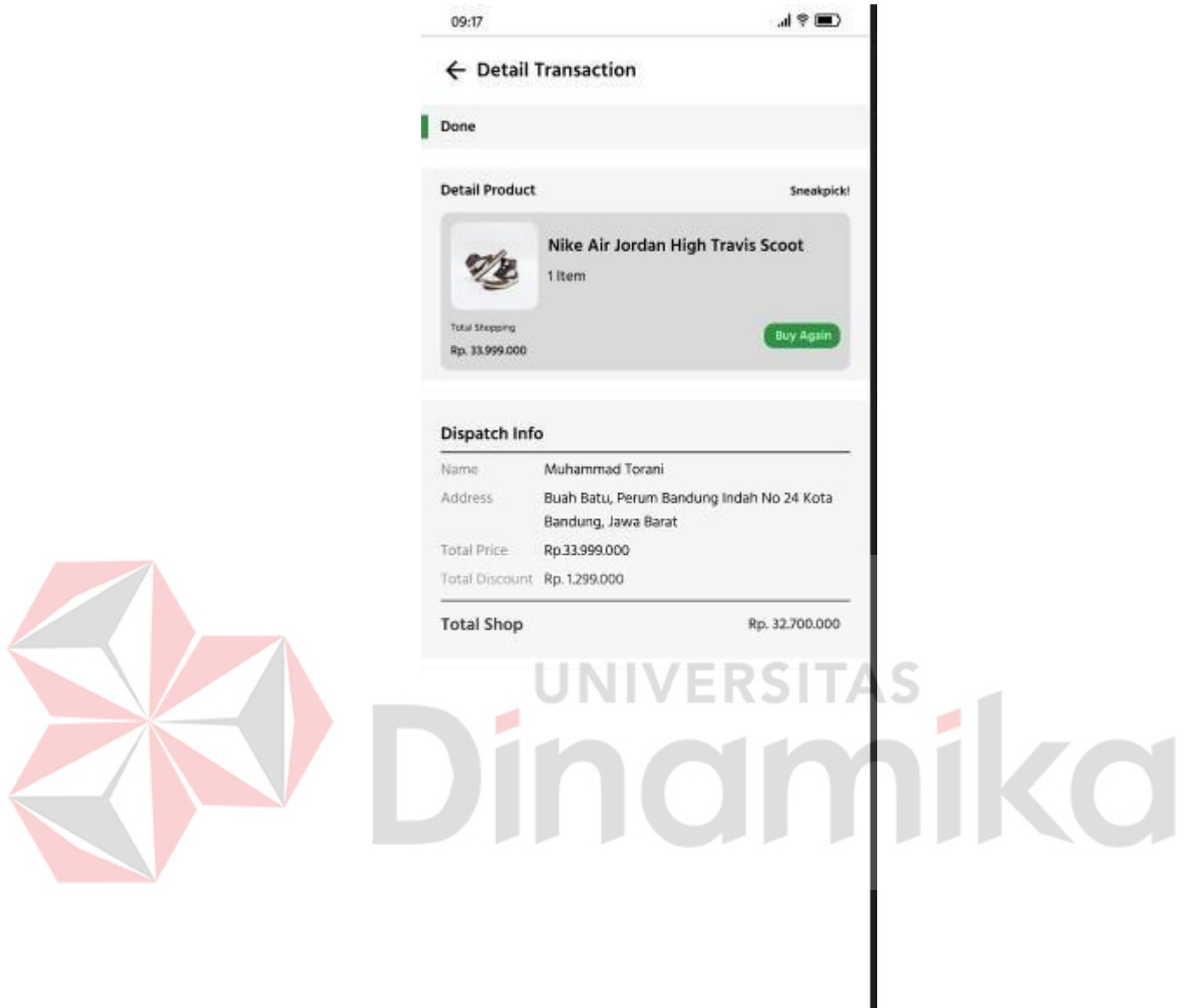
Untuk memulai akses tampilan transaction pada sisi user terhadap Aplikasi E-commerce 4Shop ini :

17. Untuk mengakses tampilan pada halaman Transaction ini merupakan halaman untuk melihat transaction atau transaksi yang sebelumnya sudah kita checkout atau beli seperti pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Transaction

18. Selanjutnya ada halaman untuk melihat Detail Transaction yaitu halaman untuk melihat detail transaksi yang sebelumnya kita beli yaitu dengan cara klik item pada halaman transaction lalu selanjutnya akan di arahkan ke halaman detail transaction seperti pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Detail Transaction



**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggisa, A. B. (2018). *Rancang Bangun Database Aplikasi To Do List*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Hidayat, R. W. (2009). *Pembuatan Aplikasi Polling Short Message Service (SMS) Pada Radio PR FM*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Kusumo, Y. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Android Pada Kantor*. Pangkal Pinang: STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang.
- Larasati, P. A. (2021). *Pembuatan Mobile Application – Facility Management IO Teknologi Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Usnah, N. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Hepy Berbasis Web*. Bekasi: Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa.
- Wibowo, T. (2013). *Pembuatan Website Sekolah Di SMA Taman Madya Jetis Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**