



**PERANCANGAN *FRONT END* APLIKASI BELI AJA BERBASIS *MOBILE* PADA PT
NURUL FIKRI CIPTA INOVASI**

KERJA PRAKTIK



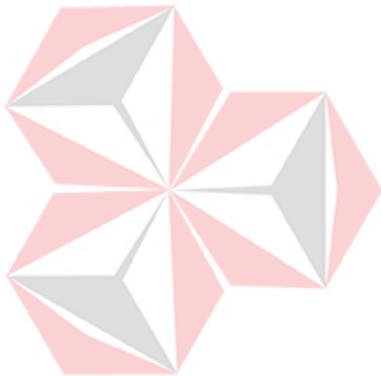
**Oleh:
Alifian Hafizhuddin Pratama
20390100015**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

**PERANCANGAN *FRONT END* APLIKASI BELI AJA BERBASIS *MOBILE*
PADA PT NURUL FIKRI CIPTA INOVASI**

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Proyek Akhir



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Alifian Hafizhuddin Pratama
NIM : 20390100015
Program Studi : DIII Sistem Informasi

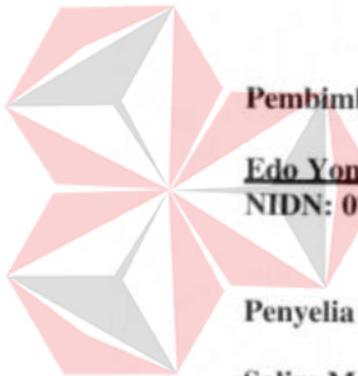
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

**PERANCANGAN *FRONT END* APLIKASI BELI AJA BERBASIS
MOBILE PADA PT NURUL FIKRI CIPTA INOVASI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Alifian Hafizhuddin Pratama
NIM: 20390100015

Telah diperiksa dan disetujui
pada tanggal 23 Januari 2023



Pembimbing

Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., S.Th., M.Sc.
NIDN: 0718128903

Penyelia

Salim Maula Hudzaifah
NIP: 1060700101



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

Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas,
M.Kom

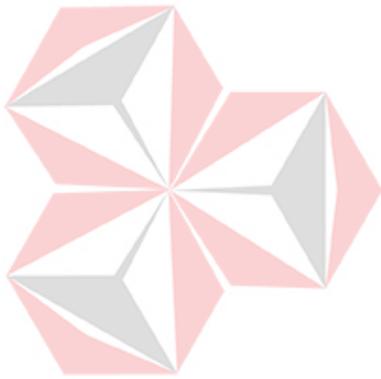
Date: 2023.01.27
17:07:44 +0700'

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

ABSTRAK

E-Commerce merupakan suatu cara belanja dan berdagang secara online yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat aplikasi yang menyediakan layanan jual beli antara penjual dan pembeli. Di Indonesia banyak market place yang menyediakan untuk melakukan e-commerce. Dengan banyaknya penyedia e-commerce, banyak juga masalah yang timbul di dalamnya. Dalam tugas akhir ini akan dibuat perangkat lunak dengan aplikasi yang berbentuk mobile untuk kasus penjualan produk sepatu. Aplikasi penjualan sepatu e-commerce ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman dart. Aplikasi ini memiliki dua tingkatan utama. Pertama yaitu untuk user umum, yaitu setiap pengunjung aplikasi yang bisa melihat produk, menggunakan layanan produk, tetapi harus melalui login. Kedua adalah administrator yaitu orang yang memiliki hak untuk bisa mengelola data produk dan data pesanan. Di harapkan aplikasi ini bisa membantu masyarakat agar lebih hemat, lebih murah dan lebih praktis.

Kata Kunci: Aplikasi, E-commerc, penjual, pembeli



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 "**PERANCANGAN *FRONT END* APLIKASI BELI AJA BERBASIS *MOBILE* PADA 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. Bapak Salim Maula Hudzaifah selaku mentor dan pengawas selama proses Studi Independen berlangsung
3. Bapak Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., S.Th., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Kerja Praktik.
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika, yang telah mendukung secara moral dalam proses pelaksanaan Kerja Praktik.
5. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada 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, 23 Januari 2023

Penulis

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Alifian Hafizhuddin Pratama
NIM : 20390100015
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN FRONT END APLIKASI BELI AJA
BERBASIS MOBILE PADA PT NURUL FIKRI CIPTA INOVASI**

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, 23 Januari 2023
Yang menyatakan



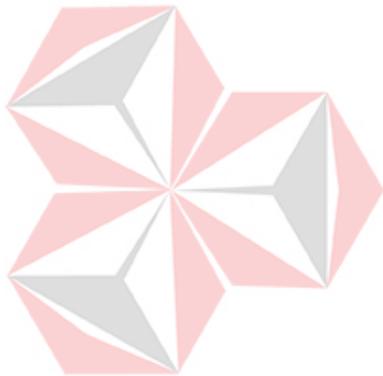
Alifian Hafizhuddin Pratama
NIM. 20390100015

DAFTAR ISI

ABSTRAK	4
KATA PENGANTAR	v
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.....	3
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi.....	3
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi.....	10
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 Membuka Aplikasi	12
3.2.2 Pengenalan Menu	14
3.2.3 Pengenalan <i>Checkout</i>	17
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur tabel user	3
Tabel 1.2 Struktur tabel Admin	4
Tabel 1.3 Struktur tabel Categories	4
Tabel 1.4 Struktur tabel Popular.....	4
Tabel 1.5 Struktur tabel Detail Sepatu.....	5
Tabel 1.6 Struktur tabel Wishlist.....	5
Tabel 1.7 Struktur tabel Cart	6
Tabel 1.8 Struktur Tabel Checkout.....	6
Tabel 1.9 Tabel Kebutuhan Aplikasi	10



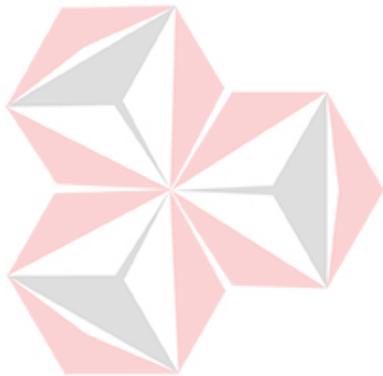
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Perusahaan.....	2
Gambar 1.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	2
Gambar 1.3 Lokasi Perusahaan	3
Gambar 1.4 BPMN Mengecek Hak Akses.....	7
Gambar 1.5 BPMN Data Master Catageries	7
Gambar 1.6 Mengelola Data Master Popular	8
Gambar 1.7 Data Master Detail.....	8
Gambar 1.8 Data Master Wishlist	9
Gambar 1.9 Data Master Cart.....	9
Gambar 3.1 Halaman Awal Aplikasi	12
Gambar 3.2 Halaman Login	13
Gambar 3.3 Tombol Register	13
Gambar 3.4 Halaman Register.....	13
Gambar 3.5 Halaman Home	14
Gambar 3.6 Search bar	14
Gambar 3.7 Halaman Search.....	15
Gambar 3.8 Catagories.....	15
Gambar 3.9 Halaman Categories	15
Gambar 3.10 Halaman Wishlist.....	16
Gambar 3.11 Halaman Cart.....	16
Gambar 3.12 tombol hapus	17
Gambar 3.13 tombol menambah/mengurangi	17
Gambar 3.14 mencentang.....	17
Gambar 3.15 tombol checkout.....	17
Gambar 3.16 Halaman Checkout.....	17
Gambar 3.17 Alamat Pengiriman	18
Gambar 3.18 Jasa Pengiriman	18
Gambar 3.19 Metode Pembayaran.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	20
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	21
Lampiran 3. Form KP-6 Log Harian	27
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	31
Lampiran 5. Form KP-8 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	35
Lampiran 6. Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi	36
Lampiran 7. Biodata Penulis	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* aplikasi Beli Aja ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi ini untuk mentor dan peserta
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi ini.

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

1. Mentor

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

2. Peserta

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

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Nurul Fikri Computer (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-alumninya 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.

Visi PT Nurul Fikri Cipta Kerja adalah menjadi institusi pelatihan yang kompeten dan profesional di bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai wilayah Indonesia. Sedangkan misi PT Nurul Fikri Cipta Kerja adalah 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. NF COMPUTER juga menyelenggarakan Pelatihan dan Pendidikan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (*IT Training*).

1.2.1 Logo Perusahaan

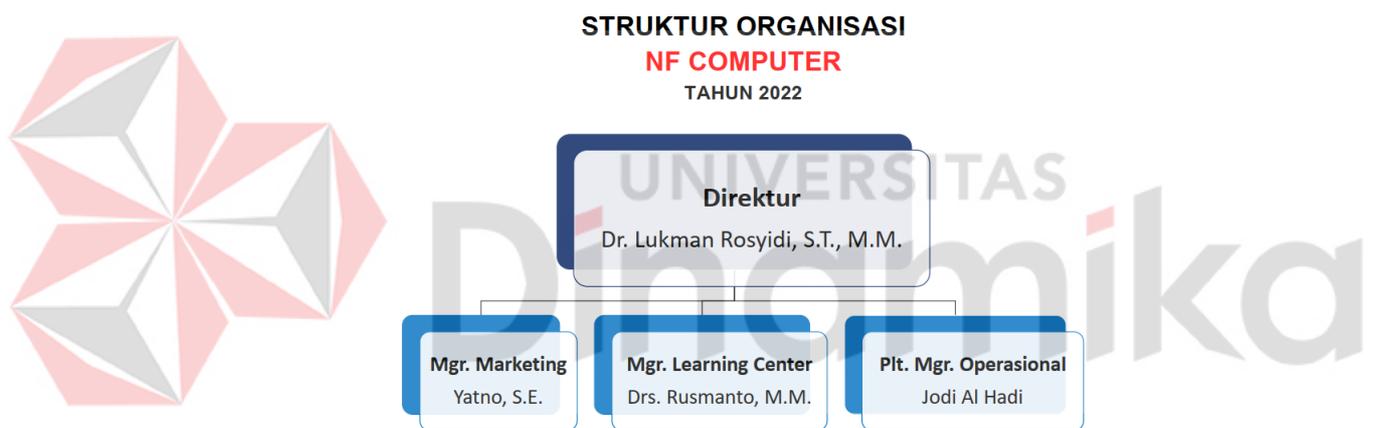
PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) memiliki logo dengan perpaduan warna biru dan merah terdapat tulisan nama perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Logo Perusahaan

1.2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Untuk kelancaran dan keberhasilan suatu perusahaan, maka perlu dibentuk struktur organisasi dengan tujuan agar dapat terlaksananya tugas dengan lancar dan baik. Berikut ini adalah struktur organisasi PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) yang terdapat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Struktur Organisasi Perusahaan

1.2.3 Lokasi Perusahaan

Lokasi PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) berada di Jalan Situ Indah No.116 RT. 006 RW. 010 Kel. Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat yang dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Lokasi Perusahaan

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi ini adalah *E-Commers* yang bernama PERANCANGAN FRONT END APLIKASI BELI AJA BERBASIS MOBILE PADA PT NURUL FIKRI CIPTA INOVASI yang menjual berbagai sepatu *original*. Aplikasi Beli Aja merupakan sebuah aplikasi yang dibuat sebagai sarana bagi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli sepatu online Pada aplikasi ini terdapat 2 aktor yaitu *admin* dan *user*. *Admin* berfungsi untuk menambah, ubah, dan hapus data, sedangkan *user* membeli/melihat barang. Aplikasi ini bertujuan agar semua orang dapat membeli sepatu yang *original* dan mudah

A. Struktur Tabel

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

1. Tabel *User*

Primary key : id

Foreign key : -

Fungsi : menyimpan data akun *user* aplikasi

Tabel 1.1 Struktur tabel *user*

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	USER_ID	INT	11	PRIMARY KEY
2.	NAMA	VARCHAR	255	-
3.	EMAIL	VARCHAR	255	-
4.	PHONE_NUMBER	VARCHAR	255	-
5.	PASSWORD	VARCHAR	255	-

2. Tabel Admin

Primary key : id

Foreign key : -

Fungsi : mengubah, menghapus, dan menambah data

Tabel 1.2 Struktur tabel Admin

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	ADMIN_ID	INT	11	PRIMARY KEY
2.	NAMA	VARCHAR	255	-
3.	PASSWORD	VARCHAR	255	-

3. Tabel Categories

Primary key : id

Foreign key : -

Fungsi : menyimpan data Categories

Tabel 1.3 Struktur tabel Categories

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	CATEGORIES_ID	INT	11	PRIMARY KEY
2.	NAMA JENIS SEPATU	VARCHAR	255	-

4. Tabel Popular

Primary key : id

Foreign key : -

Fungsi : menyimpan data Popular

Tabel 1.4 Struktur tabel Popular

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	POPULAR_ID	INT	11	PRIMARY KEY
2.	NAMA_SEPATU	VARCHAR	255	-
3.	STOCK	VARCHAR	255	-
4.	HARGA	VARCHAR	255	-

5. Tabel *Detail Sepatu*

Primary key : id

Foreign key : -

Fungsi : menyimpan data *Detail Sepatu*

Tabel 1.5 Struktur tabel *Detail Sepatu*

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	SEPATU_ID	INT	11	PRIMARY KEY
2.	POPULAR_ID	INT	11	FOREGN KEY
3.	NAMA_SEPATU	VARCHAR	255	FOREGN KEY
4.	HARGA	VARCHAR	255	FOREGN KEY
5.	DESKRIPSI	VARCHAR	255	-
6.	JUMLAH_SEPATU	VARCHAR	255	-
7.	TOTAL_HARGA SEPATU	VARCHAR	255	-

6. Tabel *Wishlist*

Primary key : id

Foreign key : -

Fungsi : menyimpan data *Wishlist*

Tabel 1.6 Struktur tabel *Wishlist*

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	WISHLIST_ID	INT	11	PRIMARY KEY
2.	POPULAR_ID	INT	11	FOREGN KEY
3.	NAMA_SEPATU	VARCHAR	255	FOREGN KEY
4.	STOCK	VARCHAR	255	FOREGN KEY
5.	HARGA	VARCHAR	255	FOREGN KEY

7. Tabel *Cart*

Primary key : id
 Foreign key : -
 Fungsi : menyimpan data *Cart*

Tabel 1.7 Struktur tabel *Cart*

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	<i>CART_ID</i>	<i>INT</i>	11	<i>PRIMARY KEY</i>
2.	<i>NAMA_SEPATU</i>	<i>VARCHAR</i>	255	<i>FOREGN KEY</i>
3.	<i>HARGA</i>	<i>VARCHAR</i>	255	<i>FOREGN KEY</i>
4.	<i>JUMLAH_SEPATU</i>	<i>VARCHAR</i>	255	<i>FOREGN KEY</i>
5.	<i>TOTAL_SEMUA_CART</i>	<i>VARCHAR</i>	255	-

8. Tabel *Checkout*

Primary key : id
 Foreign key : -
 Fungsi : menyimpan data *Checkout*

Tabel 1.8 Struktur Tabel *Checkout*

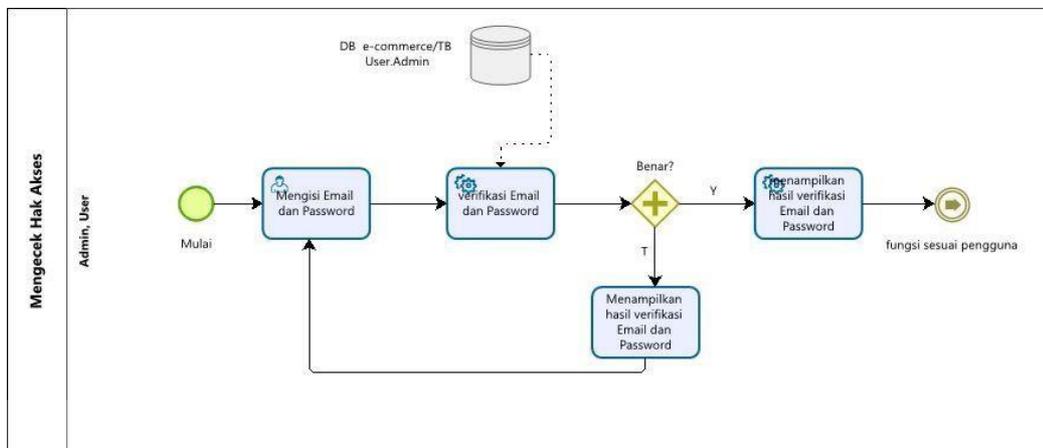
No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	<i>CHECKOUT_ID</i>	<i>INT</i>	11	<i>PRIMARY KEY</i>
2.	<i>HARGA</i>	<i>VARCHAR</i>	255	<i>FOREGN KEY</i>
3.	<i>JUMLAH_SEPATU</i>	<i>VARCHAR</i>	255	<i>FOREGN KEY</i>
4.	<i>ALAMAT_PENGIRIMAN</i>	<i>VARCHAR</i>	255	-
5.	<i>JENIS_JASA_PENGIRIMAN</i>	<i>VARCHAR</i>	255	-
6.	<i>JENIS PEMBAYARAN</i>	<i>VARCHAR</i>	255	-
7.	<i>TOTAL_SEMUA CHECKOUT</i>	<i>VARCHAR</i>	255	-

B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang terdapat di aplikasi E-Commers Beli Aja.

1. Mengecek Hak Akses

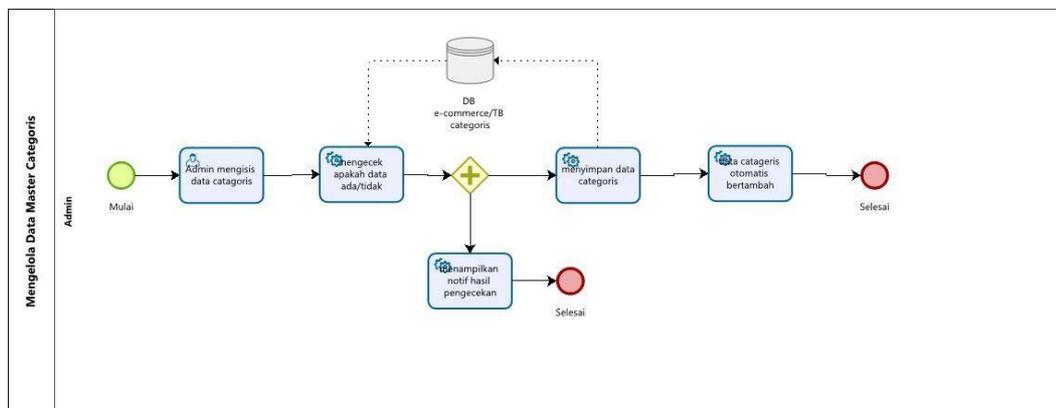
Pada Gambar 1.4 terdapat BPMN mengecek hak akses *user* dan admin adalah fungsi dari *user* dan admin yang diawali dari *login* dengan verifikasi



Gambar 1.4 BPMN Mengecek Hak Akses

2. Mengelola Data Master Categories

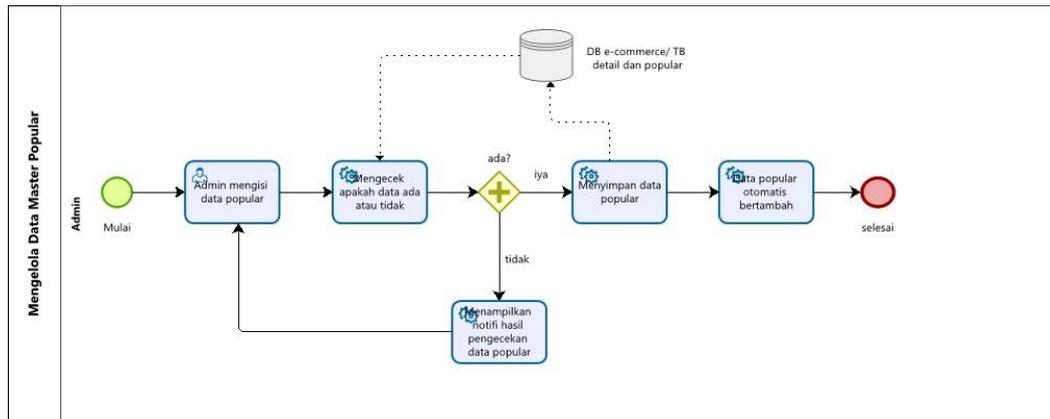
Pada Gambar 1.5 terdapat BPMN mengelola data master *categories* admin. adalah fungsi dari admin mengisi data tabel *categories* dan menyimpan data tabel *categories*



Gambar 1.5 BPMN Data Master Categories

3. Mengelola Data Master *Popular*

Pada Gambar 1.6 terdapat BPMN mengelola data master *popular* admin. adalah fungsi dari admin mengisi data tabel popular yang di ambil dari data tabel categories

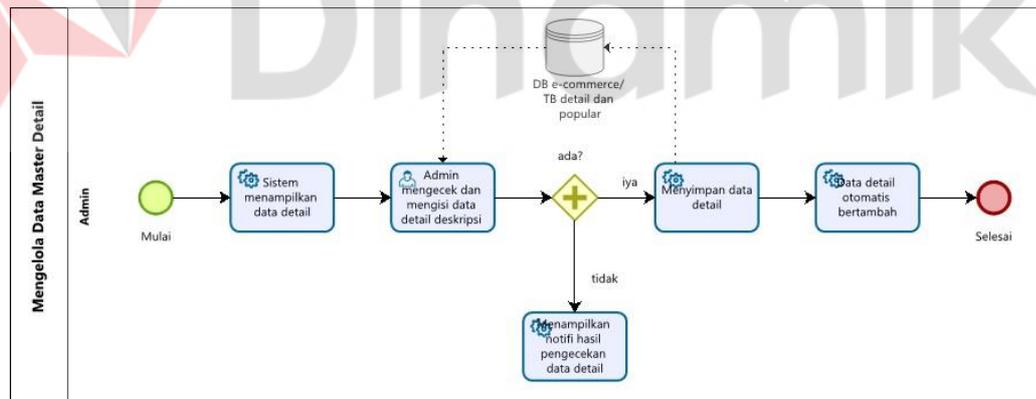


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 1.6 Mengelola Data Master Popular

4. Mengelola Data Master *Detail*

Pada Gambar 1.7 terdapat BPMN mengelola data master detail admin. adalah fungsi dari admin mengisi data tabel Detail yang di ambil dari data tabel popular

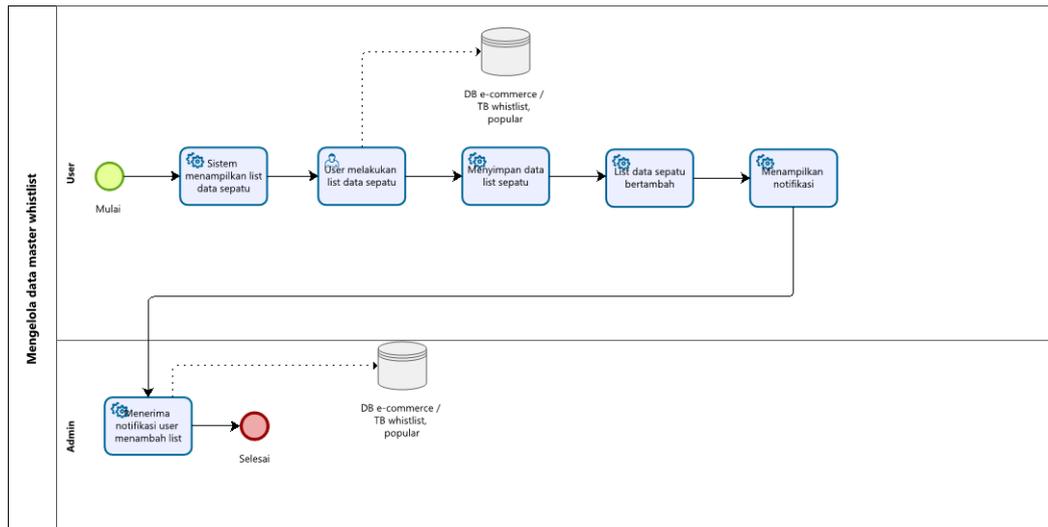


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 1.7 Data Master Detail

5. Mengelola Data Master *Wishlist*

Pada Gambar 1.8 terdapat BPMN mengelola data master *wishlist* admin dan *user* adalah fungsi dari dan *user* melakukan list data sepatu yang di simpan dari tabel *wishlist* dan popular dan admin hanya menerima notifikasi *wishlist*

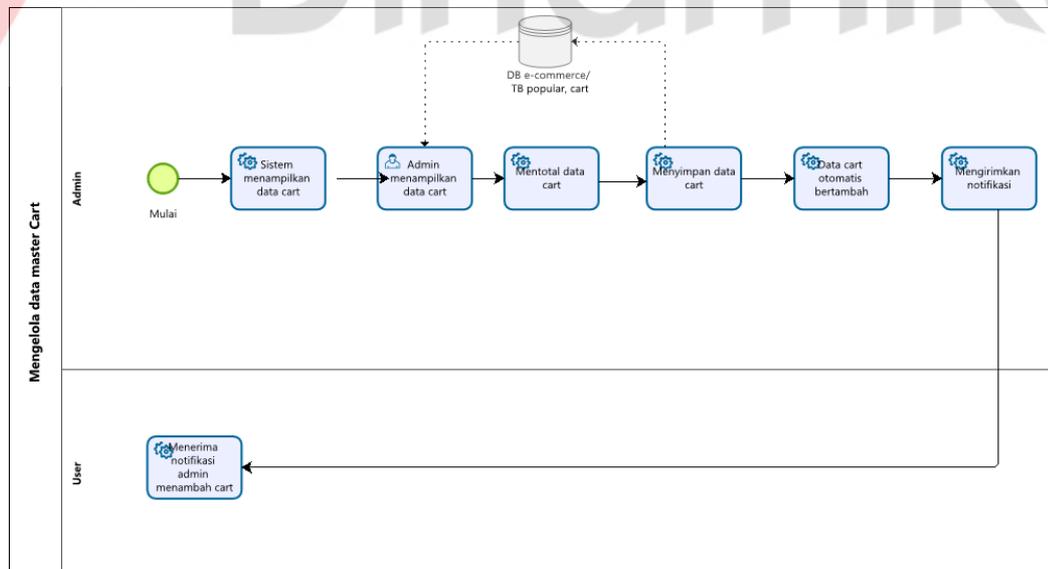


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 1.8 Data Master Wishlist

6. Mengelola Data Master *Cart*

Pada Gambar 1.9 terdapat BPMN mengelola data master *cart* admin dan *user* adalah fungsi dari admin menampilkan data *cart* yang di total dan di simpan dari tabel *cart* dan popular dan *user* hanya menerima notifikasi *cart*



Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 1.9 Data Master Cart

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 1.9 Tabel Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	1.Mengelola Data Master 2.Mengelola dan Mengecek Hak Akses
User	1.Mengecek Hak Akses

1. Admin

A. Mengelola dan mengecek Hak Akses

Admin memiliki hak akses untuk login kedalam aplikasi agar dapat mengelola aplikasi.

B. Mengelola Data Master

Admin memiliki akses untuk mengelola data master barang

2. User

A. Mengecek Hak Akses

User memiliki hak akses untuk login kedalam aplikasi agar dapat melihat data barang.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Beli Aja. 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.

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada Aplikasi Beli Aja dari sisi pengguna adalah sebagai berikut adalah Android sebagai OS (*Operation System*) dengan versi minimal android 8.0

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada Beli Aja dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Handphone
2. Jaringan internet min 2-3 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
 - c. Memiliki pemahaman tata letak data API
2. Pengguna *User*
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan handphone dan aplikasi
 - b. Memiliki pemahaman tentang Sepatu dan aplikasi E-Commers Beli Aja

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna yang akan terlibat pada penggunaan Aplikasi Beli Aja ini akan diberi tutorial terlebih dahulu sebelum memulai penggunaan secara berkala. Dalam menggunakan aplikasi ini membutuhkan waktu 30 menit untuk pelatihannya.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada Aplikasi Beli Aja adalah sebagai berikut

1. Menu *Home*
 - a. Data *Category* Sepatu
 - b. Data *Popular* Sepatu
 - c. Data *New Arrival* Sepatu
2. Menu *Wishlist*
 - a. Data *Wishlist*
3. Menu *Cart*
 - a. Data *Cart* Sepatu
4. Menu *Profile*
 - a. *Profil*
 - b. *Order History*
 - c. *Wishlist*

3.2 Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, kapan data harus dimutakhirkan, dan tata cara penggunaan laporan statis dan dinamis.

3.2.1 Cara Membuka Aplikasi

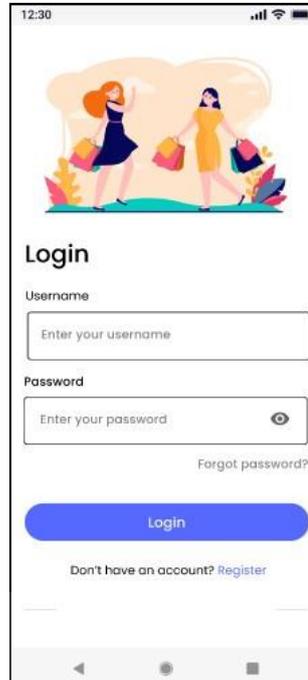
Untuk memulai akses terhadap aplikasi Beli Aja ini:

1. Bukalah aplikasi Beli Aja.
2. Setelah itu akan muncul tampilan halaman Pembuka / Awal Aplikasi Beli Aja selama 3 detik seperti pada Gambar 3.1.

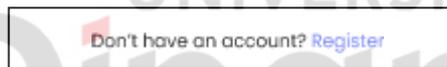


Gambar 3.1 Halaman Awal Aplikasi

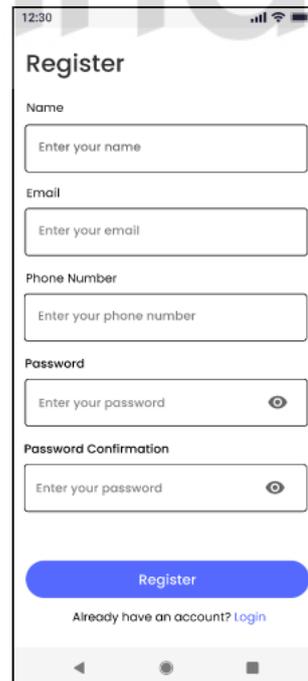
3. Kemudian Anda harus *login* terlebih dahulu seperti pada Gambar 3.2. Bila anda tidak mempunyai account silahkan menekan tombol *register* seperti pada Gambar 3.3.



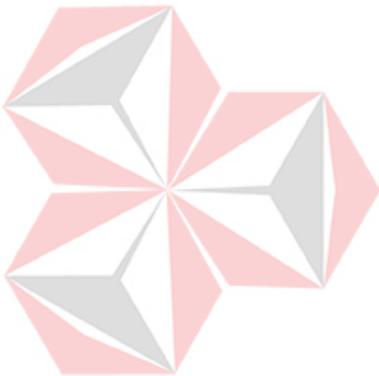
Gambar 3.2 Halaman Login



Gambar 3.3 Tombol Register



Gambar 3.4 Halaman Register

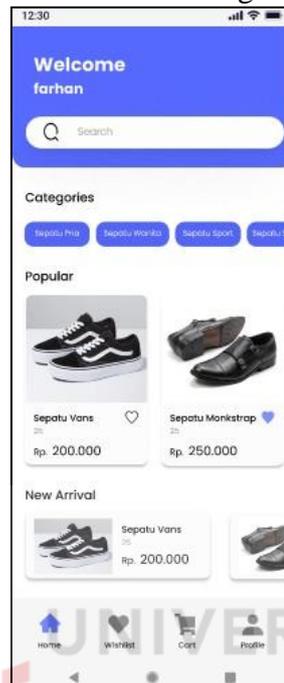


Setelah anda menekan tombol *register* akan muncul halaman baru yaitu *register* seperti pada Gambar 3.4.(EDO

3.2.2 Pengenalan Menu

Ini ada beberapa Menu/fitur aplikasi Beli Aja

1. **Menu home** ini adalah menu awal setelah Login seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Halaman Home

Jika anda ingin mencari sepatu tekan tombol *search* seperti pada Gambar 3.6. Setelah anda tekan tombol *search* nanti akan muncul halaman baru seperti Gambar 3.7.

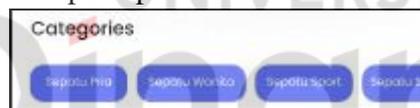


Gambar 3.6 Search bar

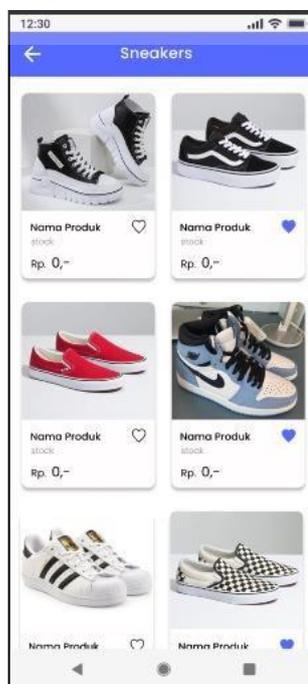


Gambar 3.7 Halaman Search

Jika anda ingin mencari sepatu dengan kategori tertentu ada pilihan di *Categories* seperti pada Gambar 3.8. Setelah anda tekan *Categories* tertentu nanti akan muncul halaman baru seperti pada Gambar 3.9.

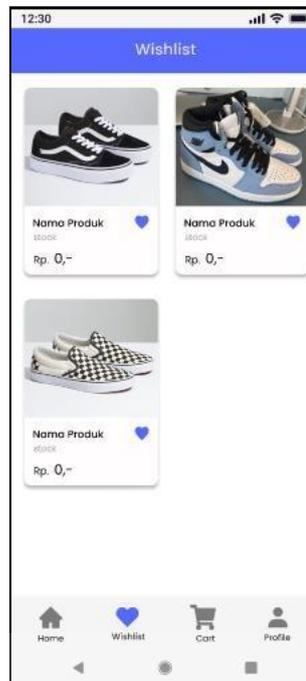


Gambar 3.8 Categories



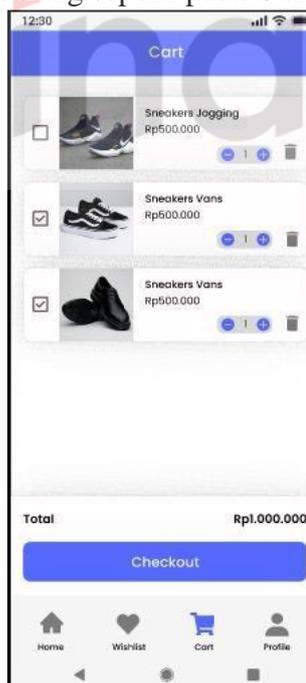
Gambar 3.9 Halaman Categories

2. **Menu *wishlist*** ini adalah menu untuk menyimpan product yang di sukai seperti pada Gambar 3.10



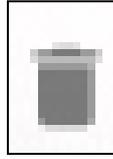
Gambar 3.10 Halaman Wishlist

3. **Menu *cart*** ini adalah menu untuk melihat total belanja, mencentang, menghapus dan menambah/mengurangi barang seperti pada Gambar 3.11.



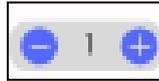
Gambar 3.11 Halaman Cart

Jika anda ingin menghapus barang belanja anda tekan tombol seperti pada gambar 3.12.

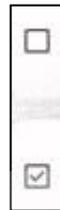


Gambar 3.12 tombol hapus

Jika anda ingin menambah/mengurangi barang belanja anda tekan tombol seperti pada Gambar 3.13. Jika anda ingin mencentang barang belanja anda tekan tombol Gambar 3.14. Dan jika anda ingin mencentang barang belanja anda tekan tombol Gambar 3.15.



Gambar 3.13 tombol menambah/mengurangi



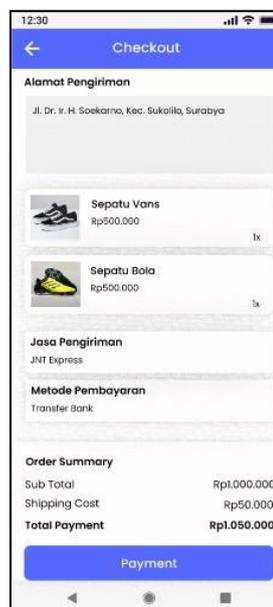
Gambar 3.14 mencentang



Gambar 3.15 tombol checkout

3.2.3 Pengenalan *Checkout*

Setelah anda tekan tombol *checkout* nanti akan ada halaman baru seperti pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman Checkout

Anda harus mengisi alamat pengiriman seperti pada Gambar 3.17. Anda dapat men-klik dan memilih jasa pengiriman seperti pada Gambar 3.18 dan memilih metode pembayaran Gambar 3.19.



Alamat Pengiriman

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, Kec. Sukolilo, Surabaya

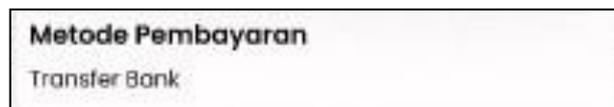
Gambar 3.17 Alamat Pengiriman



Jasa Pengiriman

JNT Express

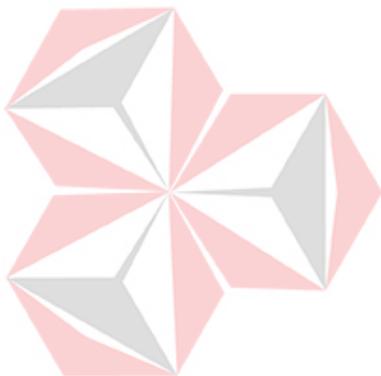
Gambar 3.18 Jasa Pengiriman



Metode Pembayaran

Transfer Bank

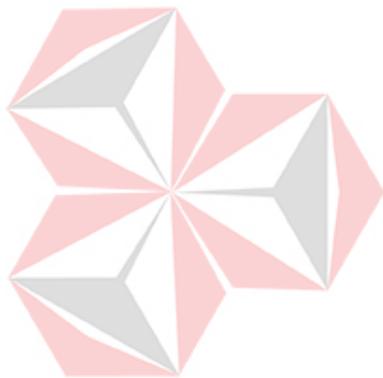
Gambar 3.19 Metode Pembayaran



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadita, K. (2017). *Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Pada Unit Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan Di PT Jasa Marga TBK Jakarta Timur*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Anggisa, A. B. (2018). *Rancang Bangun Database Aplikasi To Do List*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Bagaskoro, D. D. (2019). *Pembuatan Aplikasi Tiket Destinasi wisata Berbasis Mobile Kota Surabaya*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- 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.



UNIVERSITAS
Dinamika