



RANCANG BANGUN APLIKASI MATERIALKU BERBASIS *MOBILE*



PROYEK AKHIR

**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**Oleh:
Rizal Firmansyah
19390100026**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

RANCANG BANGUN APLIKASI MATERIALKU BERBASIS *MOBILE*

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Rizal Firmansyah
NIM : 19390100026
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

RANCANG BANGUN APLIKASI MATERIALKU BERBASIS *MOBILE*

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Rizal Firmansyah
NIM: 19390100026

Telah diperiksa dan disetujui oleh dewan pembahas
pada tanggal 3 Februari 2023

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN 0723037707



Digitally signed by Nunuk
Wahyuningtyas, M.Kom
Date: 2023.02.27 22:58:46
+07'00'

II. Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN 0714077401



Digitally signed by
Titik Lusiani
Date: 2023.02.27
16:41:22 +07'00'

Pembahas

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



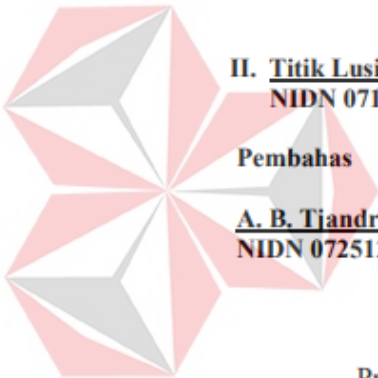
Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.28
16:19:35 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Bahan material bangunan merupakan bahan inti untuk kita bisa melakukan pembangunan dari mulai rumah hunian, gedung, dan tempat hiburan. Berbagai bahan material bangunan contohnya seperti pasir, batu, semen, didatangkan dari berbagai daerah di Indonesia baik dari tambang besar maupun tambang kecil yang tidak banyak orang ketahui. Permasalahan yang terjadi banyak pemilik toko bahan bangunan tidak bisa menemukan harga terendah dari material bangunan untuk dijual kembali, karena pemilik toko bahan bangunan hanya membeli dari tambang yang mereka kenali saja dan tidak bisa tau harga terendah dari banyak tambang yang ada di Indonesia. Fungsi dari aplikasi jual beli material bahan bangunan memudahkan pemilik toko bahan bangunan dalam mencari tambang dan melakukan pencatatan penjualan, untuk pemilik toko bahan bangunan juga memudahkan dengan aplikasi jual beli material bahan bangunan tanpa harus datang ke tambang secara langsung.

Kata Kunci: *Aplikasi Bahan Bangunan, Toko Bangunan, Aplikasi Android*



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 Materialku Berbasis Mobile.

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 Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang sekaligus Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir.
3. Ibu Titik Lusiani, M. Kom selaku 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 Tri Sagirani S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
6. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, proyek yang telah diselesaikan masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dan terus dikembangkan. Penulis berharap laporan proyek akhir ini dapat diterima dengan baik dan memberikan manfaat bagi penulis dan semua pihak yang terlibat. Penulis juga berharap agar Allah Subhanahu wa Ta'ala akan memberikan balasan atas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan untuk membantu penulis.

3 Februari 2023

Penulis

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Rizal Firmansyah
NIM : 19390100026
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Program Akhir
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI MATERIALKU
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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 3 Februari 2023



Rizal Firmansyah
NIM : 19390100026



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	1
1.2 Deskripsi Umum Sistem	1
1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi	1
1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	7
1.3 Deskripsi Dokumen	8
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	9
2.1 Perangkat Lunak	9
2.2 Perangkat Keras	9
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	9
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	9
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	10
3.1 Struktur Menu	10
3.2 Penggunaan Aplikasi	10
3.2.1 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Admin	10
3.2.2 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pemilik Toko.....	15
3.2.3 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pemilik Tambang	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur Tabel Customer	1
Tabel 1.2 Struktur Tabel merchant.....	2
Tabel 1.3 Struktur Tabel Order	2
Tabel 1.4 Struktur Tabel Cart.....	3
Tabel 1.5 Struktur Tabel Orderitem	3
Tabel 1.6 Tabel Kebutuhan Aplikasi	7



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mengecek Hak Akses Admin.....	5
Gambar 1.2 Mengelola Hak Akses Pemilik Tambang.....	5
Gambar 1.4 Mengelola Data Transaksi.....	6
Gambar 1.6 Mengecek Hak Akses Pemilik Tambang, Login, dan Daftar Akun....	6
Gambar 1.8 Melakukan Transaksi dan Pembayaran.....	7
Gambar 3.1 Halaman <i>Login</i>	11
Gambar 3.2 Halaman <i>Dashboard</i>	11
Gambar 3.3 Halaman Menu <i>Product</i> Bahan Tambang Yang Dijual	12
Gambar 3.4 Tombol Update Data Pemilik Toko	12
Gambar 3.5 Halaman Ubah Data Pemilik Toko	13
Gambar 3.6 Halaman Edit Produk Pemilik Toko	13
Gambar 3.7 Halaman Data Transaksi	14
Gambar 3.8 Halaman Update Status Pembayaran	14
Gambar 3.9 Halaman Input Data Pembayaran.....	15
Gambar 3.10 Halaman Setelah Melakukan Pembayaran.....	15
Gambar 3.11 Halaman Login Pemilik Toko	16
Gambar 3.12 Halaman Register Pemilik Toko	16
Gambar 3.13 Halaman Dashboard Pemilik Toko	17
Gambar 3.14 Halaman Daftar Bahan Bangunan.....	17
Gambar 3.15 Halaman Detail Bahan Bangunan	18
Gambar 3.16 Popup Jumlah	18
Gambar 3.17 Halaman Keranjang.....	19
Gambar 3.18 Halaman Checkout	19
Gambar 3.19 Halaman Invoice	20
Gambar 3.20 Halaman Riwayat Pembelian	20
Gambar 3.21 Halaman <i>Login</i> Pemilik Tambang.....	21
Gambar 3.22 Halaman Pendapatan	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Log Mingguan	23
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	25
Lampiran 3. Listing Program	26
Lampiran 4. Hasil Pengujian Sistem (Black Box)	30
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiasi.....	32
Lampiran 6. Biodata Penulis	33



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* Rancang Bangun Aplikasi Materialku Berbasis *Mobile* ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi ini untuk Admin, Pemilik Toko dan Pemilik Tambang
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi ini.

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

1. *Administrator*

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

2. Pemilik Toko

Pemilik Toko menggunakan dokumen ini sebagai pedoman menjalankan aplikasi, yang digunakan untuk memesan material bangunan.

3. Pemilik Tambang

Pemilik Tambang menggunakan dokumen ini sebagai pedoman informasi pembelian yang telah dilakukan oleh pihak pemilik toko.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi Materialku merupakan aplikasi yang mempertemukan antara pemilik tambang material bangunan dan pemilik toko bangunan agar mempermudah melakukan pembelian material untuk dijual kembali.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel yang ada pada Aplikasi Materialku Berbasis *Mobile* digunakan untuk menyimpan kebutuhan data seperti berikut ini:

1. Tabel *Custamer*

Primary Key : *id_custamer*

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *Custamer*

Tabel 1.1 Struktur Tabel *Custamer*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_custamer</i>	Integer	20	<i>Primary Key</i>
2.	<i>firstname</i>	Varchar	255	
3.	<i>surename</i>	Varchar	255	
4.	<i>password_custamer</i>	Varchar	255	
5.	<i>phone_custamer</i>	Varchar	255	
6.	<i>email_custamer</i>	Varchar	255	
7.	<i>status_custamer</i>	Varchar	255	

2. Tabel Merchant

Primary Key : *id_merchant*

Foreign Key : *id_product*

Fungsi : Menyimpan data *merchant*

Tabel 1.2 Struktur Tabel *merchant*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_merchant</i>	Integer	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_product</i>	Integer	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>firstname_merchant</i>	Varchar	255	
4.	<i>surename_merchant</i>	Varchar	255	
5.	<i>password_merchant</i>	Varchar	255	
6.	<i>email_merchant</i>	Varchar	255	
7.	<i>merchantcode</i>	Varchar	255	

3. Tabel Order

Primary Key : *id_order*

Foreign Key : *id_custamer*

Fungsi : Menyimpan data *order*

Tabel 1.3 Struktur Tabel *Order*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_order</i>	Integer	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_custamer</i>	Integer	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>invoicenumber</i>	Varchar	255	
4.	<i>total_item</i>	Integer	255	
5.	<i>subtotal</i>	Float	-	
6.	<i>ongkir</i>	Float	-	
7.	<i>total</i>	Float	-	
8.	<i>kotakabtujuan</i>	Varchar	255	
9.	<i>alamat_tujuan</i>	Varchar	255	
10.	<i>status_order</i>	Varchar	255	
11.	<i>bukti_bayar</i>	Varchar	255	

4. Tabel Cart

Primary Key : *id_cart*

Foreign Key : *id_custamer, id_product*

Fungsi : Menyimpan data *cart*

Tabel 1.4 Struktur Tabel *Cart*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_cart</i>	Integer	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_custamer</i>	Integer	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>id_product</i>	Integer	11	<i>Foreign Key</i>
4.	qty	Varchar	255	

5. Tabel *Orderitem*

Primary Key : *id_orderitem*

Foreign Key : *id_cart, id_order*

Fungsi : Menyimpan data *orderitem*

Tabel 1.5 Struktur Tabel *Orderitem*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_orderitem</i>	Integer	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Id_cart</i>	Integer	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>Id_order</i>	Integer	11	<i>Foreign Key</i>
4.	Qty_orderitem	integer	11	

6. Tabel *Product*

Primary Key : *id_product*

Foreign Key : *id_stock, id_cart*

Fungsi : Menyimpan data *product*

Tabel 1.6 Struktur Tabel *Product*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_product</i>	Integer	15	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_stock</i>	Integer	15	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>id_cart</i>	Integer	15	<i>Foreign Key</i>
4.	<i>tittle</i>	Varchar	255	
5.	deskripsi	Text	255	
6.	photo	varchar	255	

7. Tabel *Stockdata*

Primary Key : *id_stock*

Foreign Key : *id_orderitem*

Fungsi : Menyimpan data *stock*

Tabel 1.7 Struktur Tabel *Stockdata*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_stock</i>	Integer	15	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Id_orderitem</i>	Integer	15	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>stock</i>	Integer	15	
4.	<i>satuan</i>	Varchar	255	
5.	<i>pricesatuan</i>	Text	255	

8. Tabel *Courierdata*

Primary Key : *id_courier*

Foreign Key : *id_merchant*

Fungsi : Menyimpan data pengiriman

Tabel 1.8 Struktur Tabel *Courierdata*

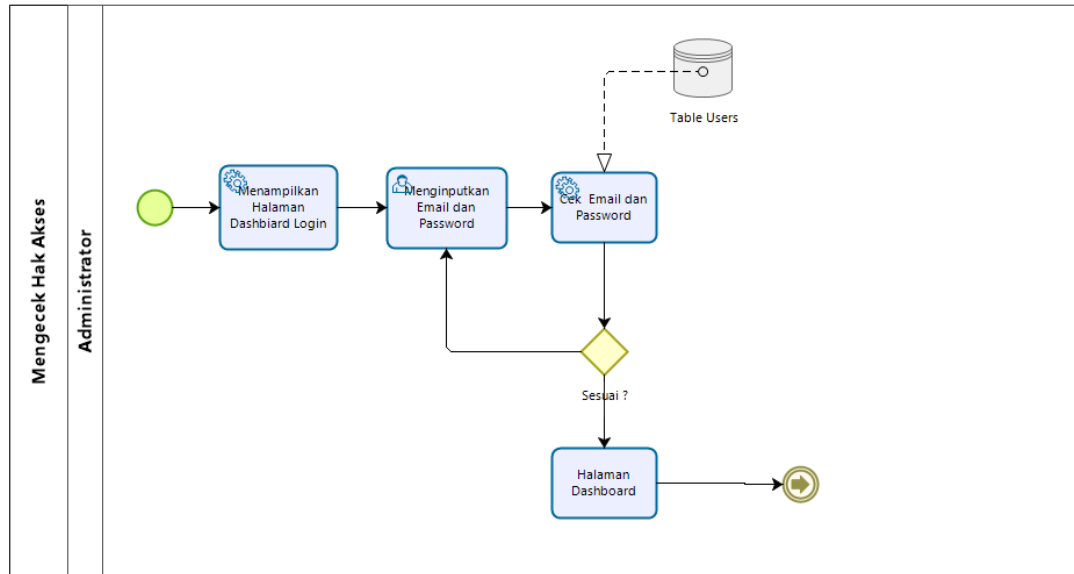
No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	<i>id_courier</i>	Integer	15	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Id_merchant</i>	Integer	15	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>price</i>	Float	-	
4.	<i>city</i>	Varchar	255	
5.	<i>id_courier</i>	Integer	15	<i>Primary Key</i>

B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang menjelaskan Aplikasi Materialku Berbasis *Mobile*

1. Mengecek Hak Akses Admin

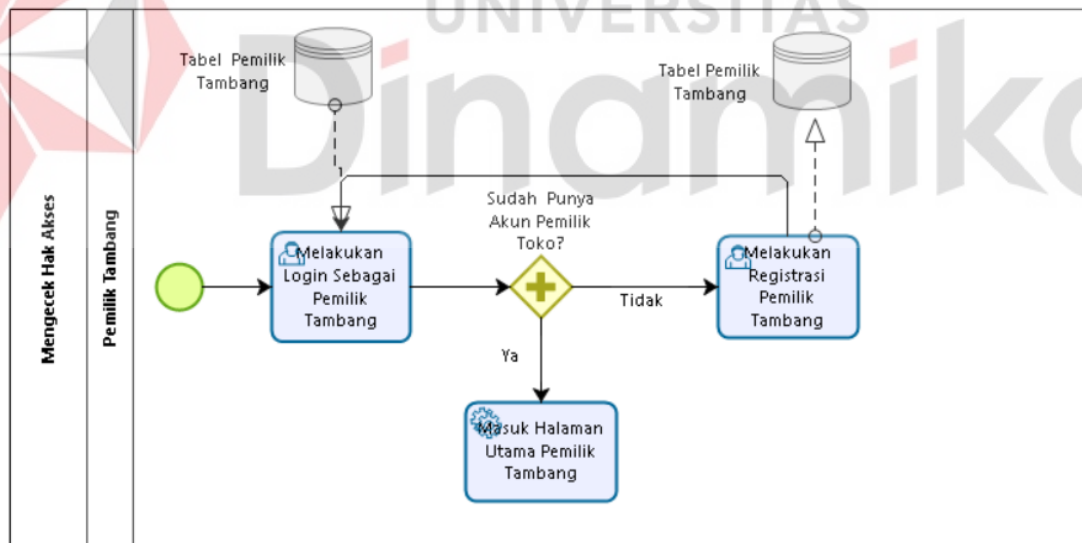
Pada Gambar 1.1 dijelaskan proses mengecek hak akses admin yang dimana admin melakukan *login* untuk mengelola data master. Admin akan menginputkan data *email* dan *password*.



Gambar 1.1 Mengecek Hak Akses Admin

2. Mengecek Hak Akses Pemilik Tambang

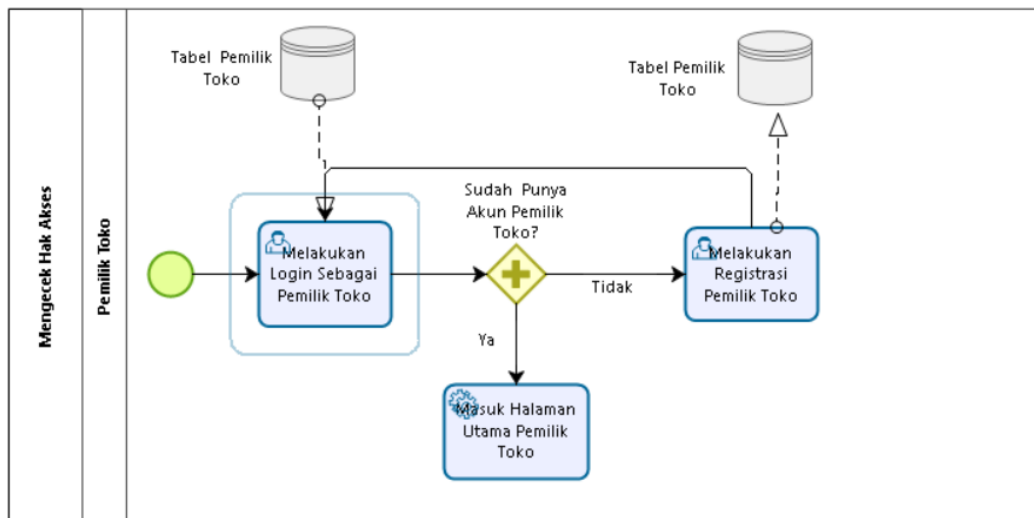
Pada Gambar 1.2 dijelaskan proses mengecek hak akses pemilik tambang. Pemilik tambang akan menginput data *email* atau nomor telepon dan *password*. Lalu sistem akan mengecek data tersebut.



Gambar 1.2 Mengelola Hak Akses Pemilik Tambang

3. Mengecek Hak Akses Pemilik Toko

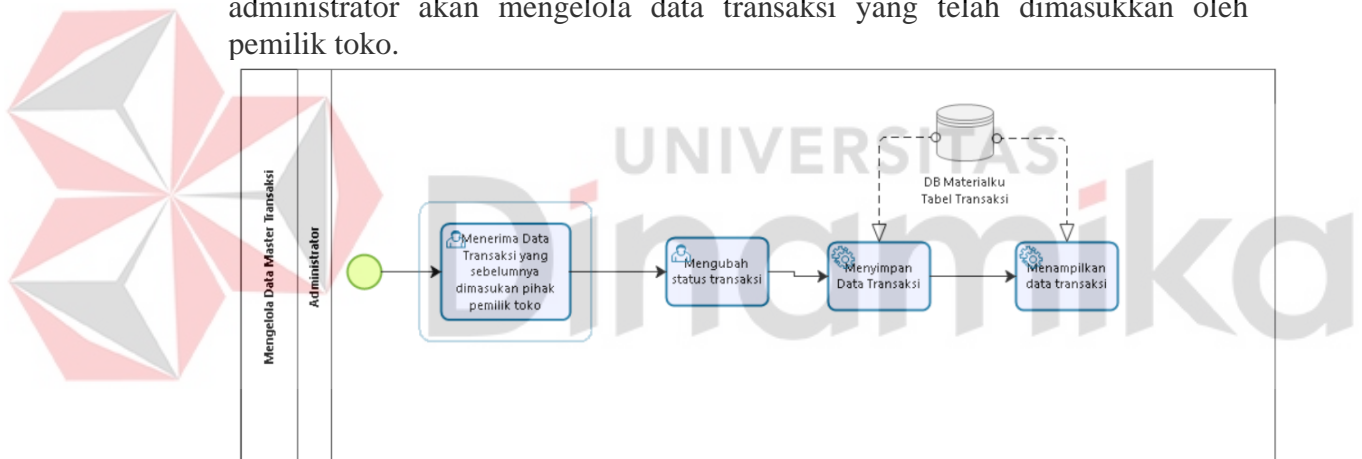
Pada Gambar 1.3 dijelaskan proses untuk pengecekan hak akses pemilik toko. Pemilik toko akan menginput data *email* atau nomor telepon dan *password*. Lalu sistem akan mengecek data tersebut.



Gambar 1.3 Mengelola Hak Akses Pemilik Tambang

4. Mengelola Data Transaksi

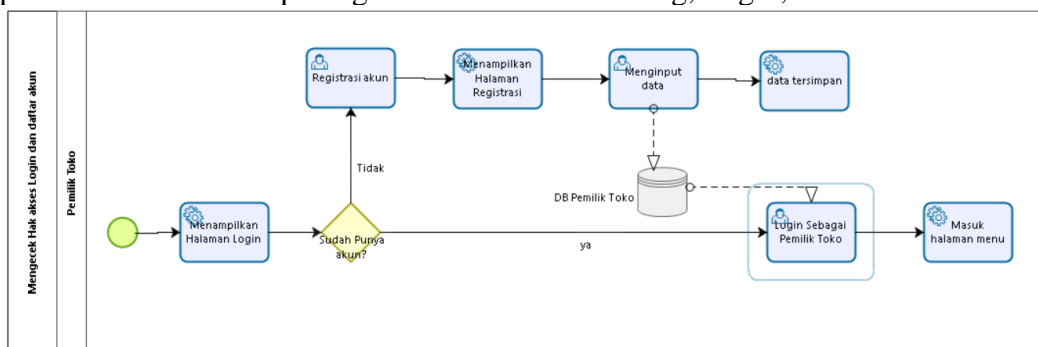
Pada Gambar 1.4 dijelaskan proses untuk mengelola data transaksi. administrator akan mengelola data transaksi yang telah dimasukkan oleh pemilik toko.



Gambar 1.3 Mengelola Data Transaksi

5. Mengecek Hak Akses Pemilik Tambang, Login dan Daftar Akun

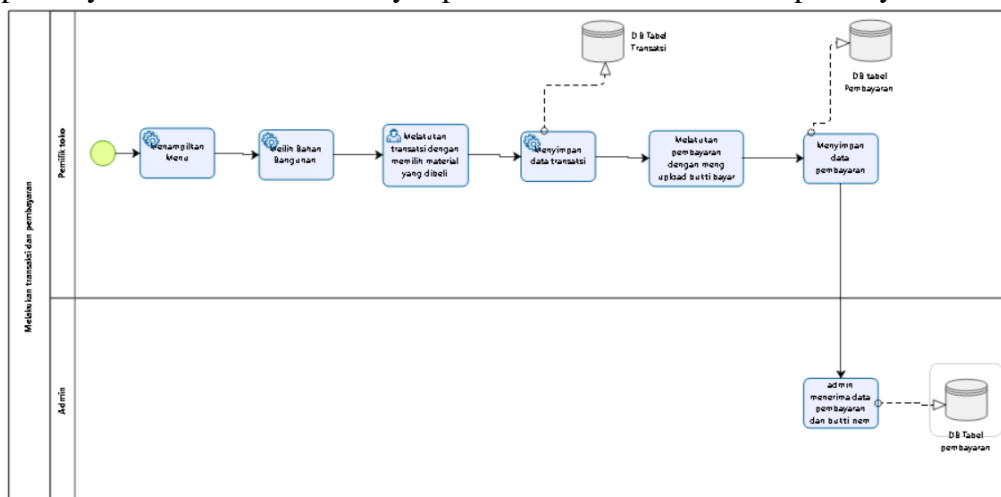
Pada Gambar 1.5 dijelaskan proses untuk mengecek hak akses pemilik tambang, *login* dan daftar akun. Proses ini adalah untuk melihat alur dari pendaftaran akun sampai login dari Pemilik Tambang, Login, dan Daftar Akun.



Gambar 1.4 Mengecek Hak Akses Pemilik Tambang, Login, dan Daftar Akun

6. Melakukan Transaksi dan Pembayaran

Pada Gambar 1.7 dijelaskan proses untuk melakukan transaksi dan pembayaran. Sistem akan menyimpan data transaksi dan data pembayaran.



Gambar 1.5 Melakukan Transaksi dan Pembayaran

1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi. Berikut merupakan kebutuhan Aplikasi Materialku Berbasis *Mobile*:

Tabel 1.6 Tabel Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>login</i> akun admin Mengelola data <i>master</i> Mengelola data master pemilik tambang Melakukan registrasi pemilik tambang Mengelola data transaksi
Pemilik Tambang	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>login</i> akun pemilik tambang Mengelola data transaksi Menyediakan barang Melakukan update barang Menerima pembayaran
Pemilik Toko	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>login</i> akun pemilik toko Melakukan registrasi akun pemilik toko Melakukan transaksi

Kebutuhan Aplikasi pada Tabel 1.6 akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Admin

Admin memiliki beberapa fungsi yang berjalan yaitu fungsi untuk mengelola beberapa data *master* seperti data *master customer*, *merchant*, *product*,

stockdata, *courierdata*. Lalu admin juga dapat mengelola data *cart* dan data *order*.

b. Pemilik Tambang

Pemilik Tambang memiliki beberapa fungsi yang berjalan yaitu melakukan *login* ke aplikasi, mengelola data transaksi, menyediakan barang bahan bangunan, melakukan *update* barang, dan menerima pembayaran

c. Pemilik Toko

Pemilik Toko memiliki beberapa fungsi yang berjalan yaitu melakukan *login* ke aplikasi, melakukan pendaftaran akun apabila belum mempunyai akun, dan melakukan transaksi.

1.3 Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi Materialku. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

Pada bab ini berisi tentang informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem dan deskripsi dokumen. Deskripsi umum menjelaskan tentang deskripsi umum aplikasi dan deskripsi umum kebutuhan seperti tabel maupun alur proses sistemnya.

BAB II

Pada bab ini berisi tentang perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan Aplikasi Materialku meliputi perangkat lunak, perangkat keras, kriteria pengguna aplikasi, serta pengenalan dan pelatihan dalam menggunakan Aplikasi Materialku.

BAB III

Pada bab ini berisi tentang struktur menu dan penggunaan Aplikasi Materialku untuk admin, pemilik tambang dan pemilik toko. Penggunaan Aplikasi Materialku menjelaskan cara mengoperasikan aplikasi untuk admin, pemilik tambang dan pemilik toko.

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan Aplikasi Materialku adalah sebagai berikut:

1. *Windows* untuk Sistem Operasi
2. *Browser Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer* ataupun sejenisnya.
3. *MySQL* sebagai pengelola database.
4. *Smartphone android* untuk mengakses aplikasi.

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Materialku adalah sebagai berikut:

1. Laptop/PC dengan spesifikasi minimal *processor* intel Core i5 generasi 8 dan RAM minimal 8GB.
2. Android *mobile* dengan spesifikasi minimal *Snapdragon 425* dan Ram 3GB.
3. Internet dengan kecepatan *download* minimal 10mbps dan *upload* 6mbps.

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Materialku dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. *Smartphone* sebagai perangkat antarmuka
2. Laptop atau *PC* sebagai perangkat antarmuka

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

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

1. Pengguna Admin
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan *browser*.
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan.
 - c. Dapat mengoperasikan komputer ataupun laptop.
2. Pengguna Pemilik Tambang
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan *browser*
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan.
 - c. Dapat mengoperasikan komputer ataupun laptop.
3. Pengguna Pemilik Toko
 - a. Memiliki pemahaman tentang penggunaan *Smartphone*.
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang ada pada aplikasi.

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna aplikasi yang terlibat dalam pemakaian aplikasi ini terlebih dahulu diberikan pelatihan yang cukup agar dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan benar.

BAB III

MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu dibagi menjadi 3 pengguna yaitu admin, pemilik toko, dan pemilik tambang. Struktur menu pada Aplikasi Materialku adalah sebagai berikut

1. Admin
 - a. *Login* Admin
 - b. Data Pemilik Tambang
 - c. Data Pemilik Toko
 - d. Data Transaksi
 - e. Data Pembayaran dan Transaksi
 - f. Data Ongkos Kirim
 - g. Pendaftaran Akun Pemilik Tambang
2. Pemilik Tambang
 - a. *Login* Pemilik Tambang
 - b. Posting Material Bangunan Yang dijual
 - c. Menu Riwayat Pemasukan
 - d. *Logout*
3. Pemilik Toko
 - a. *Login* Pemilik Toko
 - b. Registrasi Pemilik Toko
 - c. Menu Pembelian dan Pembayaran
 - d. Menu *List* Bahan Bangunan
 - e. *Logout*

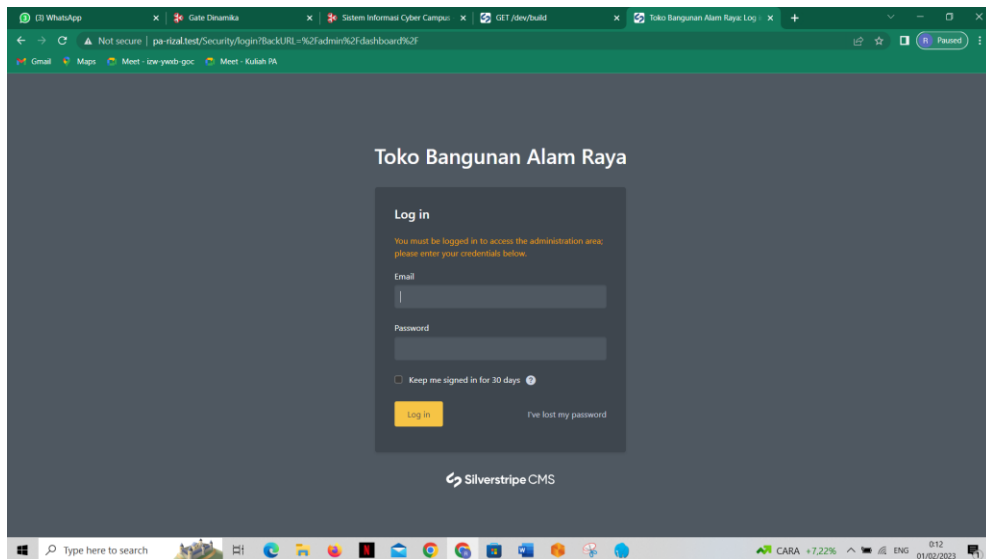
3.2 Penggunaan Aplikasi

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.

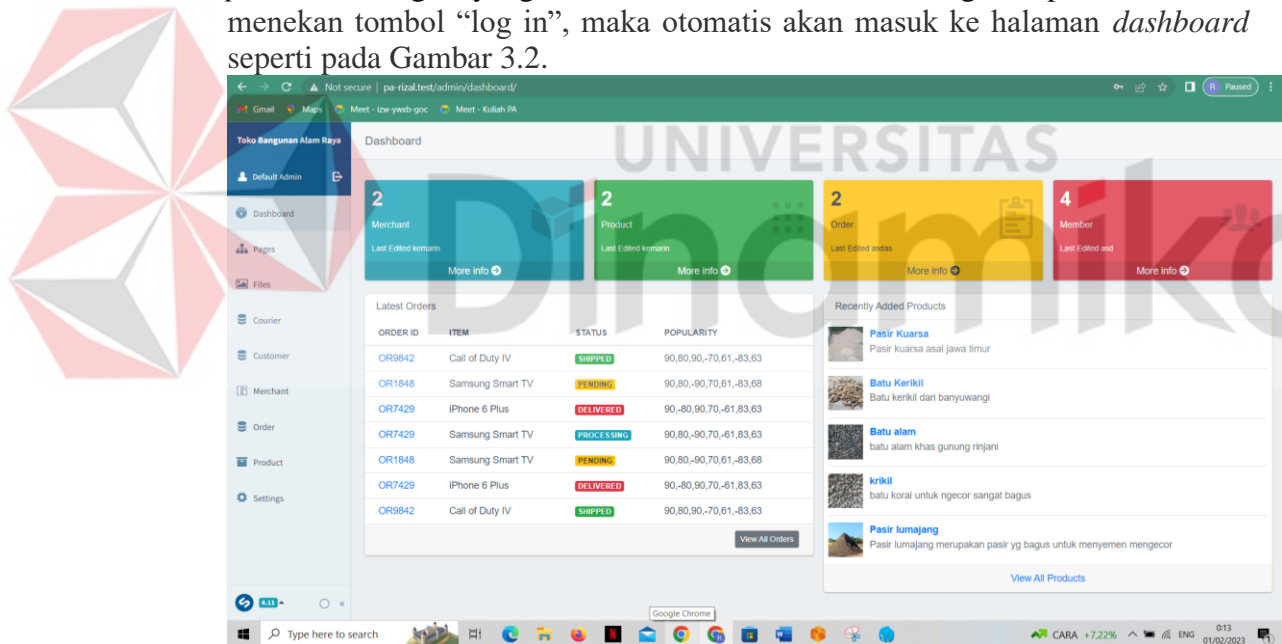
3.2.1 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Admin

Tampilan ini hanya bisa diakses oleh admin. Berikut ini penjelasan penggunaan aplikasi untuk admin :

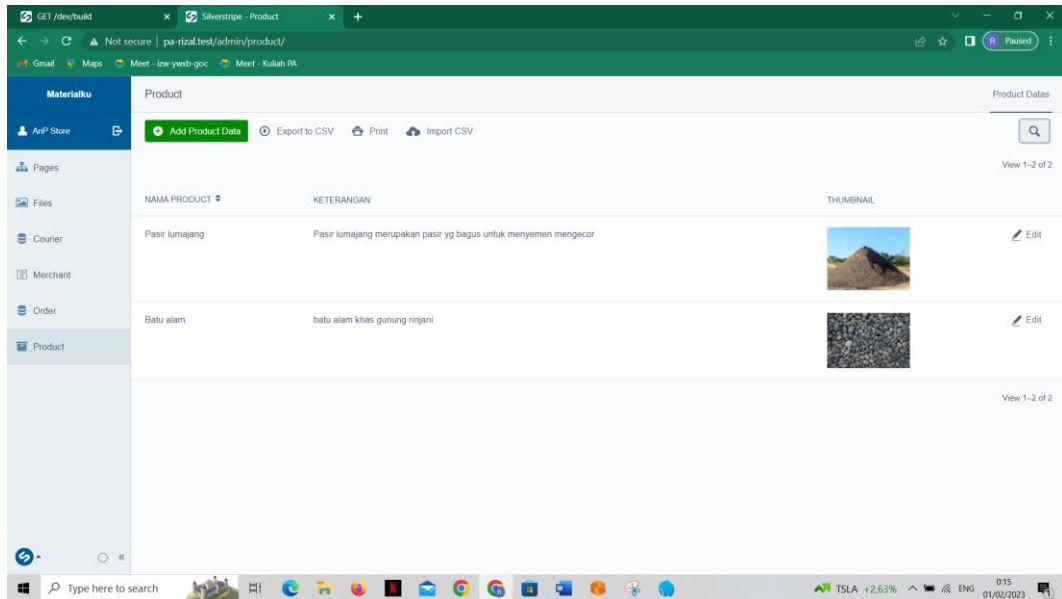
1. Silahkan buka *browser* anda, dan silahkan masukkan pa-rizal.test pada kolom pencarian anda, setelah terbuka maka otomatis akan muncul halaman *form login* yang berisikan inputan *email* dan inputan *password* seperti pada Gambar 3.1.

Gambar 3.1 Halaman *Login*

2. Setelah muncul halaman *form login*, selanjutnya isikan inputan *email* dan *password* dengan yang sudah disediakan, setelah mengisi inputan, silahkan menekan tombol “log in”, maka otomatis akan masuk ke halaman *dashboard* seperti pada Gambar 3.2.

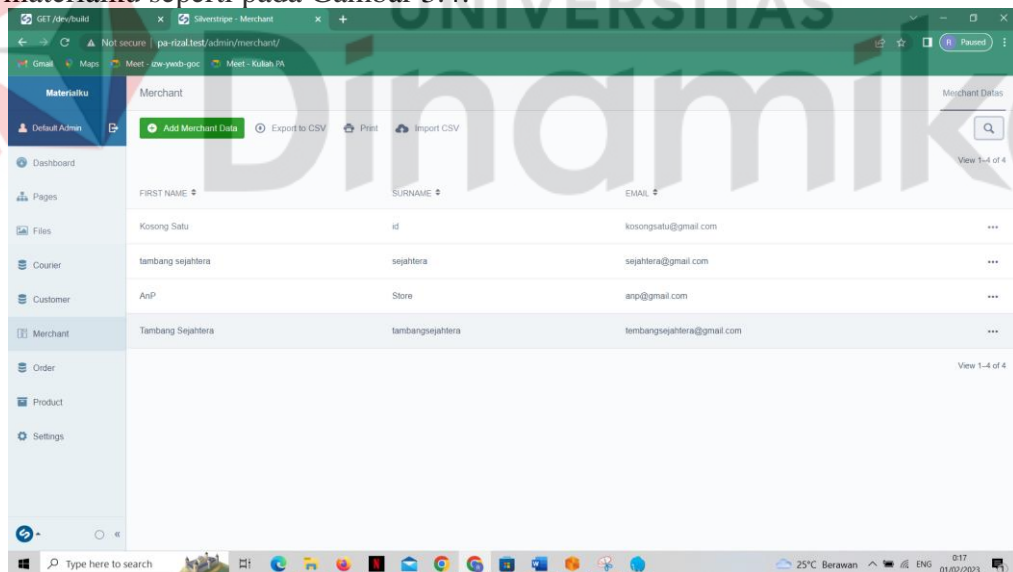
Gambar 3.2 Halaman *Dashboard*

3. Selanjutnya, apabila ingin melihat halaman produk, silahkan menekan tombol “*product*”, tombol *product* berada di sebelah kiri, setelah menekan tombol *product*, maka otomatis akan tampil halaman produk seperti pada Gambar 3.3.



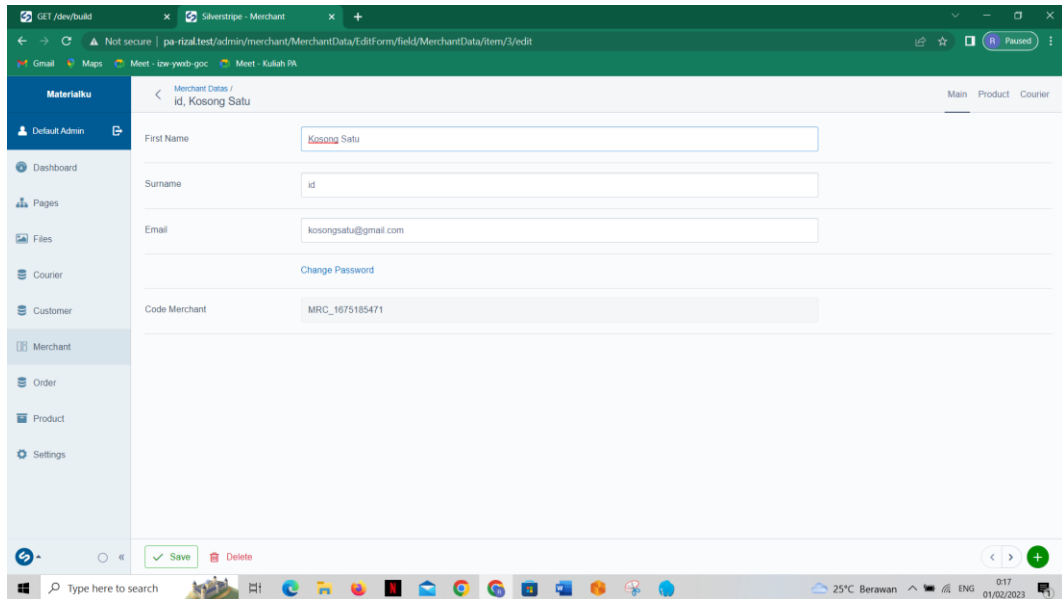
Gambar 3.3 Halaman Menu *Product* Bahan Tambang Yang Dijual

4. Selanjutnya apabila ingin melihat data pemilik toko yang telah terdaftar pada aplikasi materialku, silahkan menekan tombol “*merchant*”, tombol dapat ditemukan pada bagian kiri, setelah menekan tombol *merchant*, otomatis akan muncul data siapa saja pemilik toko yang sudah terdaftar pada aplikasi materialku seperti pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Tombol Update Data Pemilik Toko

5. Selanjutnya apabila ingin melihat detail data dari pemilik toko, silahkan tekan salah satu data atau bisa tekan titik 3 yang berada di halaman *merchant*, maka otomatis detail data pemilik toko akan tampil seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Halaman Ubah Data Pemilik Toko

6. Selanjutnya apabila ingin merubah data produk dari pemilik toko, silahkan menekan tombol “*product*” pada sebelah kanan atas, maka otomatis akan masuk ke halaman data produk dari pemilik toko seperti pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Halaman Edit Produk Pemilik Toko

7. Selanjutnya apabila ingin melihat data transaksi, silahkan tekan tombol “*order*” yang berada di sebelah kiri, maka otomatis akan masuk ke halaman data transaksi seperti pada Gambar 3.7.

INVOICE NUMBER	TOTAL ITEM	SUBTOTAL	ONGKIR	TOTAL	KOTA.KAB TUJUAN	ALAMAT TUJUAN	STATUS
INV20230115010338	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000	Rp. 100.000	Kabupaten Probolinggo	Jl. Setapak no 1927	1
INV20230115103821	2	Rp. 65.000	Rp. 80.000	Rp. 145.000	Kabupaten Jombang	Jl. Wonosalam no 0110	0
INV20230115111900	1	Rp. 500.000	Rp. 50.000	Rp. 550.000	Kabupaten Mojokerto	Jl Wes emboh sembarang hahaha	0
INV20230116074926	1	Rp. 15.000	Rp. 50.000	Rp. 65.000	Kabupaten Mojokerto	jl. buntu	0
INV20230116074456	1	Rp. 15.000	Rp. 50.000	Rp. 65.000	Kota Kediri	jalan jajaran 3	3
INV20230117031222	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kota Probolinggo	jalan batu 3	1
INV20230118072317	2	Rp. 65.000	Rp. 100.000	Rp. 165.000	Kota Pasuruan	jl bangil	3
INV20230118073600	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000	Rp. 100.000	Kabupaten Bondowoso	jl boboran	3
INV20230119021630	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kabupaten Lumajang	www	1

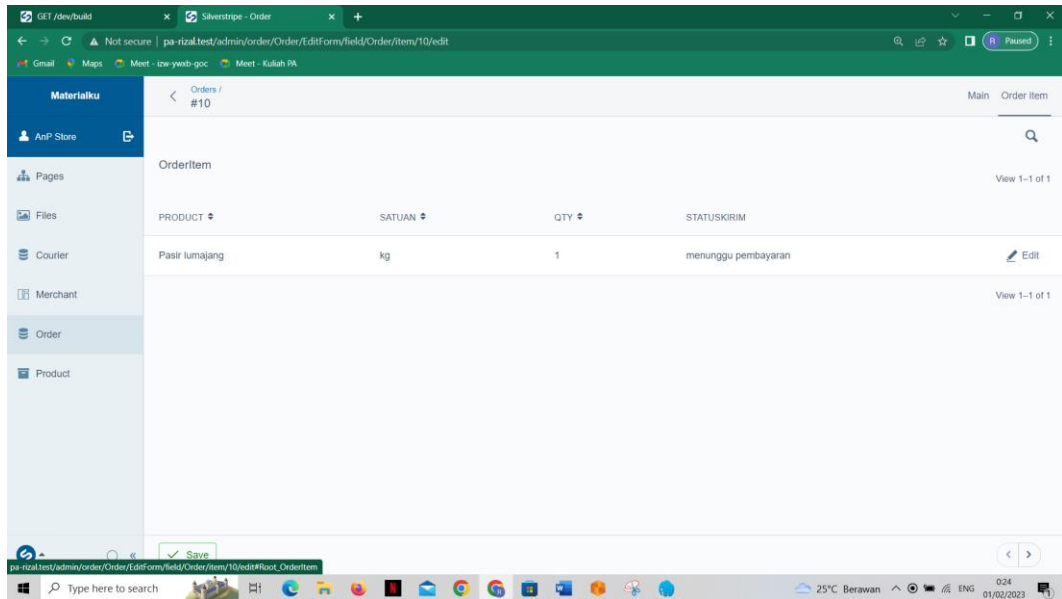
Gambar 3.7 Halaman Data Transaksi

8. Apabila ingin melihat detail data transaksi dan ingin merubah status transaksi, silahkan tekan salah satu data yang ingin dilihat, maka otomatis akan muncul halaman detail transaksi dan dapat merubah status transaksi seperti pada Gambar 3.8.

UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 3.8 Halaman Update Status Pembayaran

9. Apabila ingin memasukkan data pembayaran, silahkan menuju ke halaman order, selanjutnya anda dapat memasukkan data pembayaran dan tempat dimana juga melakukan pengecekan pembayaran seperti pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Halaman Input Data Pembayaran

10. Selanjutnya apabila pembayaran telah divalidasi oleh admin, maka halaman akan seperti pada Gambar 3.10.

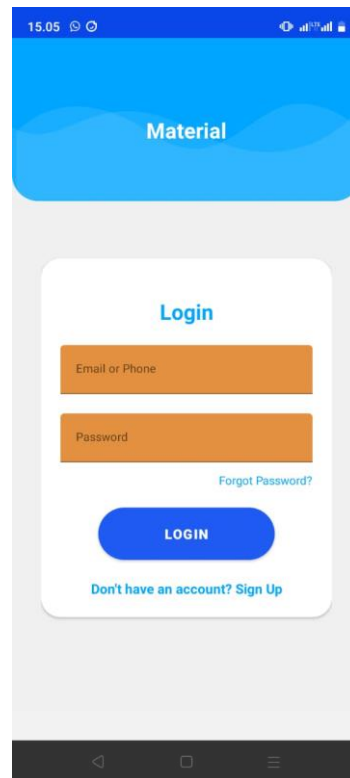


Gambar 3.10 Halaman Setelah Melakukan Pembayaran

3.2.2 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pemilik Toko

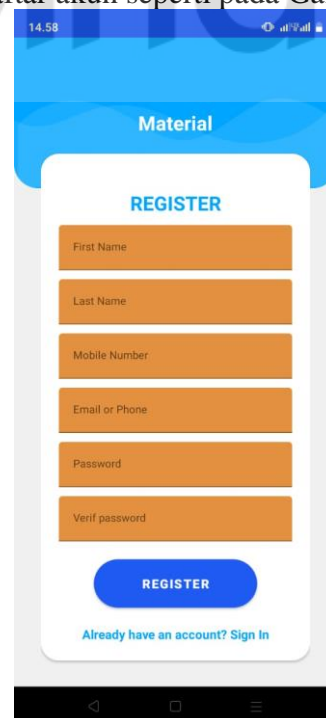
Tampilan ini hanya bisa diakses oleh pemilik toko. Berikut ini penjelasan penggunaan aplikasi untuk pemilik toko :

1. Silahkan buka aplikasi yang telah terinstall di hp anda, setelah terbuka, maka otomatis akan tampil halaman *login* seperti pada Gambar 3.11.



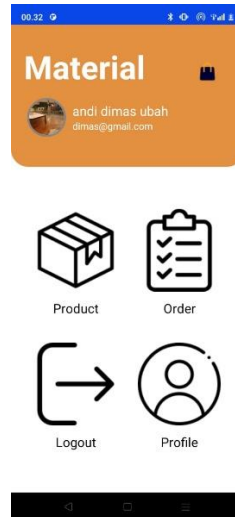
Gambar 3.11 Halaman Login Pemilik Toko

2. Setelah muncul halaman form *login*, silahkan memasukkan email dan *password* dan tekan tombol *login* jika anda sudah mempunyai akun, apabila anda belum mempunyai akun, silahkan tekan tombol *sign up*, maka otomatis akan muncul halaman daftar akun seperti pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Halaman Register Pemilik Toko

- Selanjutnya jika sudah muncul halaman *register*, silahkan mengisi data pada form yang sesuai data diri anda, setelah data terisi silahkan tekan tombol *register* maka otomatis akan masuk ke halaman *dashboard* seperti pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Halaman *Dashboard* Pemilik Toko

- Selanjutnya apabila ingin melihat daftar bahan bangunan yang dijual, silahkan tekan tombol *product* pada *dashboard*, maka otomatis akan muncul daftar bahan bangunan yang dijual seperti pada Gambar 3.14.



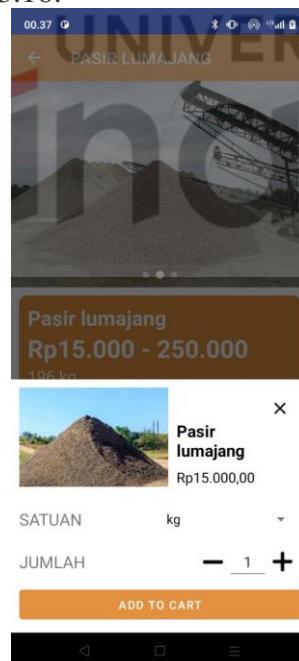
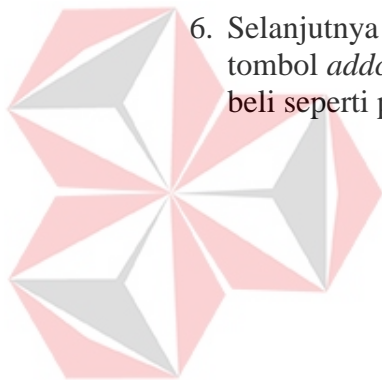
Gambar 3.14 Halaman Daftar Bahan Bangunan

- Selanjutnya apabila ingin membeli salah satu bahan bangunan, silahkan tekan bahan yang ingin dibeli, maka selanjutnya akan muncul detail dari bahan bangunan tersebut seperti pada Gambar 3.15.



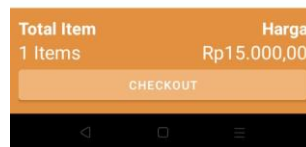
Gambar 3.15 Halaman Detail Bahan Bangunan

6. Selanjutnya apabila sudah cocok dengan bahan yang dipilih, silahkan tekan tombol *addcart* maka otomatis akan muncul *popup* berapa stok yang ingin anda beli seperti pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Pop-up Jumlah

7. Apabila sudah cocok dengan jumlah yang ingin anda beli, silahkan tekan tombol *add to cart*, maka otomatis akan masuk ke halaman keranjang seperti pada Gambar 3.17.

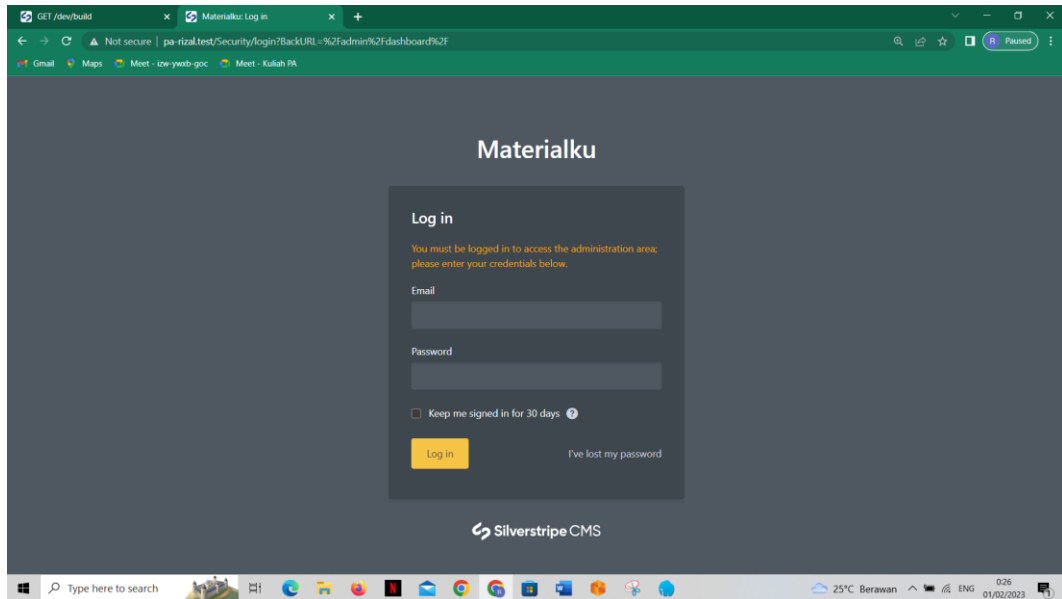


Gambar 3.17 Halaman Keranjang

8. Setelah berada di halaman keranjang, silahkan tekan tombol *checkout* apabila anda sudah yakin dengan belanjaan anda, setelah menekan tombol *checkout* maka otomatis akan muncul halaman *checkout* seperti pada Gambar 3.18



Gambar 3.18 Halaman Checkout



Gambar 3.21 Halaman *Log in* Pemilik Tambang

2. Setelah muncul halaman *form login* silahkan isikan email dan *password* yang telah disediakan oleh admin, dikarenakan hanya admin saja yang boleh membuatkan akun, setelah memasukkan *email* dan *password* silahkan tekan tombol *login*, maka otomatis akan diarahkan ke halaman pendapatan seperti pada Gambar 3.22.

INVOICE NUMBER	TOTAL ITEM	SUBTOTAL	ONGKIR	TOTAL	KOTA KAB TUJUAN	ALAMAT TUJUAN	STATUS
INV20230115103821	2	Rp. 65.000	Rp. 80.000	Rp. 145.000	Kabupaten Jombang	Jl. Wonosalam no 0110	0
INV20230115111900	1	Rp. 500.000	Rp. 50.000	Rp. 550.000	Kabupaten Mojokerto	Jl Wes emboh sembarang hahaha	0
INV20230116074926	1	Rp. 15.000	Rp. 50.000	Rp. 65.000	Kabupaten Mojokerto	jl. buntu	0
INV20230116074458	1	Rp. 15.000	Rp. 50.000	Rp. 65.000	Kota Kediri	jalan jajaran 3	3
INV20230117031222	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kota Probolinggo	jalan batu 3	1
INV20230118072317	2	Rp. 65.000	Rp. 100.000	Rp. 165.000	Kota Pasuruan	jl bangil	3
INV20230119021630	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kabupaten Lumajang	www	1
INV20230119024951	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kota Surabaya	jl gogor	3
INV20230119025253	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kota Surabaya	jl bunga	3
INV20230119030736	1	Rp. 250.000	Rp. 50.000	Rp. 300.000	Kabupaten Jember	jl kota jember	0

Gambar 3.22 Halaman Pendapatan

DAFTAR PUSTAKA

- Imaniawan, F. F. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Material Bangunan*. Indonesian Journal on Software Engineering.
- Jakaria, D. A., & Sentosa, Y. B. 2019. *SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA TOKO BANGUNAN SRIBAYU BERBASIS WEB*. 1-10.
- Masitoh, S. 2014. *SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEB PADA TB. MAJU JAYA*. 1-20.
- Ramadhan, R., Aulia, R., & Liza, R. 2022. *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Material Bangunan Menggunakan Metode Least Squares Berbasis Android*. 1-3.
- Robaintoro, H., Nyoto, R. D., & Sujaini, H. 2016. *RANCANG BANGUN WEB APLIKASI PENJUALAN MATERIAL BANGUNAN STUDI KASUS TOKO YD. MANDIRI*. 1-5.



UNIVERSITAS
Dinamika