



RANCANG BANGUN APLIKASI NUKANG YUK BERBASIS ANDROID

PROYEK AKHIR



**Oleh:
Salshafira Tiurma Indartri
19390100033**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

RANCANG BANGUN APLIKASI NUKANG YUK BERBASIS ANDROID

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Salshafira Tiurma Indartri
NIM : 19390100033
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

RANCANG BANGUN APLIKASI NUKANG YUK BERBASIS ANDROID

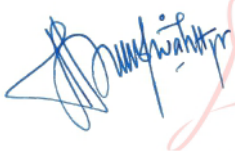
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Salshafira Tiurma Indartri
NIM: 19390100033

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

Pembimbing

I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN 0723037707


Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas,
M.Kom
Date: 2023.02.24
11:44:25 +07'00'

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



Pembahas

Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN 0714077401



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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.27
10:57:40 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Teknologi aplikasi saat ini sangat dibutuhkan untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari. Saat ini diperlukan inovasi baru yang positif untuk menunjang perkembangan teknologi. Kebutuhan informasi, jasa maupun barang harus dilakukan dengan mudah dan cepat. Saat ini masih banyak yang kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan rumah tangga seperti pembangunan atau perbaikan bangunan. Solusi untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan seseorang yang memang ahli dalam bidangnya dan dapat membantu membangun atau memperbaiki masalah pertukangan masyarakat. Dibutuhkan aplikasi yang dapat mempertemukan tukang dan pelanggan yang sedang kesulitan mencari jasa pertukangan. Adanya Aplikasi Nukang Yuk Berbasis Android diharapkan dapat menjadi penyelesaian permasalahan tersebut. Aplikasi ini dirancang untuk dapat menemukan orang yang cocok dalam menyelesaikan permasalahan seperti di atas. Pengguna dapat melihat siapa saja yang ahli dalam bidang yang dibutuhkan. Aplikasi ini juga dapat menjadi lahan pekerjaan untuk para tukang yang membutuhkan pekerjaan.

Kata Kunci: *Tukang, Pemesanan Jasa, Aplikasi Android*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala limpahan karunia sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Nukang Yuk Berbasis Android”.

Laporan Proyek Akhir ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, ide, nasihat, kritik dan saran kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih dengan tulus kepada:

1. Keluarga yang selalu ada dalam hal memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing dan sekaligus Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi yang telah memberikan Penulis saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir.
3. Ibu A. B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Proyek Akhir.
4. Ibu Titik Lusiani, 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 sudah mendukung Penulis sepenuh hati.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses pembuatan Proyek Akhir ini serta menyadari bahwa Proyek Akhir yang telah Penulis buat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Penulis berharap mendapatkan saran dan kritik untuk membangun kesempurnaan karya ini. Semoga untuk kedepannya laporan Proyek Akhir ini dapat diterima dengan baik dan dapat bermanfaat bagi Penulis maupun semua pihak. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan dan senantiasa melimpahkan Rahmat-Nya kepada kita semua. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu.

Surabaya, Februari 2023

Penulis

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Salshafira Tiurma Indartri**
NIM : **19390100033**
Program Studi : **D3 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Proyek Akhir**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI NUKANG YUK
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 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



Salshafira Tiurma Indartri
NIM : 19390100033

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
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.....	5
1.3 Deskripsi Dokumen	6
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	8
2.1 Perangkat Lunak	8
2.2 Perangkat Keras	8
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	8
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	8
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	10
3.1 Struktur Menu	10
3.2 Penggunaan Aplikasi	10
3.2.1 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pengelola.....	10
3.2.2 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pelanggan.....	16
3.2.3 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Tukang	23
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur Tabel Data Pelanggan	1
Tabel 1.2 Struktur Tabel Data Tukang.....	2
Tabel 1.3 Struktur Tabel Data Pengelola	2
Tabel 1.4 Struktur Tabel Data Pemesanan.....	3
Tabel 1.5 Struktur Tabel Data Pembayaran	3
Tabel 1.6 Tabel Kebutuhan Aplikasi	6



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mengecek Hak Akses Pengelola	3
Gambar 1.2 Mengecek Hak Akses Pelanggan	4
Gambar 1.3 Mengecek Hak Akses Tukang.....	4
Gambar 1.4 Mengelola Data Pemesanan	5
Gambar 1.5 Mengelola Data Pembayaran	5
Gambar 3.1 Tampilan <i>Login</i> Pengelola	11
Gambar 3.2 Tampilan <i>Dashboard</i> Pengelola.....	11
Gambar 3.3 Tampilan Data Pelanggan	12
Gambar 3.4 Tombol di Data Pelanggan.....	12
Gambar 3.5 Data Tukang	12
Gambar 3.6 Tombol di Data Tukang	13
Gambar 3.7 Tampilan Ubah Status Tukang.....	13
Gambar 3.8 Tombol Simpan di Data Tukang	13
Gambar 3.9 Data Pemesanan	14
Gambar 3.10 Tombol di Data Pemesanan	14
Gambar 3.11 Detil Data Pemesanan	14
Gambar 3.12 Tombol Simpan di Data Pemesanan	15
Gambar 3.13 Data Pembayaran.....	15
Gambar 3.14 Tombol di Data Pembayaran.....	15
Gambar 3.15 Detil Data Pembayaran.....	16
Gambar 3.16 Tombol Simpan di Data Pembayaran.....	16
Gambar 3.17 Tampilan <i>Splash Screen</i> Pelanggan	16
Gambar 3.18 Tampilan <i>Login</i> sebagai Pelanggan.....	17
Gambar 3.19 Tampilan <i>Login</i> Pelanggan.....	17
Gambar 3.20 Tampilan Registrasi Pelanggan.....	18
Gambar 3.21 Tampilan Kode OTP melalui SMS	18
Gambar 3.22 Tampilan <i>Input</i> Verifikasi Kode OTP Akun Pelanggan	18
Gambar 3.23 Tampilan Utama Pelanggan	19
Gambar 3.24 Tampilan Kategori Tukang Cat.....	19
Gambar 3.25 Tampilan Kategori Tukang Pagar	19
Gambar 3.26 Tampilan Kategori Tukang Atap.....	20
Gambar 3.27 Tampilan Kategori Tukang Dinding	20
Gambar 3.28 Detil Tukang.....	20
Gambar 3.29 Tombol Buat Pesanan.....	20
Gambar 3.30 Tampilan Buat Pesanan	21
Gambar 3.31 Tampilan <i>Input</i> Tanggal	21
Gambar 3.32 Tampilan Setelah <i>Input</i> Tanggal	21
Gambar 3.33 Tampilan Pembayaran.....	21
Gambar 3.34 Tampilan <i>Upload</i> Bukti Bayar	21
Gambar 3.35 Tampilan Pesanan Yang Telah Dipesan.....	22
Gambar 3.36 Tampilan Detil Pesanan Yang Telah Terkonfirmasi.....	22
Gambar 3.37 Tampilan Akun Pelanggan	22
Gambar 3.38 Tampilan <i>Edit</i> Akun Pelanggan	22
Gambar 3.39 Tampilan Informasi Rekening Pelanggan	23
Gambar 3.40 Tampilan Pusat Bantuan Pelanggan.....	23
Gambar 3.41 Tampilan <i>SplashScreen</i> Tukang.....	23

Gambar 3.42 Tampilan Pilihan <i>Login</i> Sebagai Tukang.....	24
Gambar 3.43 Tampilan <i>Login</i> Tukang.....	24
Gambar 3.44 Tampilan Registrasi Tukang	25
Gambar 3.45 Tampilan Kode Verifikasi yang dikirim melalui SMS	25
Gambar 3.46 Tampilan <i>Input</i> Verifikasi Kode OTP Akun Tukang.....	25
Gambar 3.47 Tampilan Halaman Utama Tukang	26
Gambar 3.48 Tampilan Akun Tukang	26
Gambar 3.49 Tampilan <i>Edit</i> Akun Tukang.....	26
Gambar 3.50 Tampilan Informasi Rekening Tukang	27
Gambar 3.51 Tampilan Pusat Bantuan Tukang	27



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Log Mingguan	29
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	31
Lampiran 3. <i>Listing</i> Program	32
Lampiran 4. Hasil Pengujian Sistem (<i>Black Box</i>).....	35
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiasi.....	36
Lampiran 6. Biodata Penulis.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* Aplikasi Nukang Yuk ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan Aplikasi Nukang Yuk untuk pengelola, pelanggan dan tukang.
2. Sebagai aplikasi yang membantu pengguna dalam mencari kebutuhan seperti memerlukan tukang untuk menyelesaikan permasalahan bangunan rumah.
3. Membantu menjelaskan cara kerja aplikasi.

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

1. Pengelola

Dokumen ini digunakan oleh pengelola sebagai panduan penggunaan aplikasi tersebut untuk mengetahui data master pemesanan jasa yang dilakukan.

2. Tukang

Dokumen ini digunakan oleh tukang sebagai panduan penggunaan aplikasi tersebut dan menyediakan jasa yang dapat dipesan oleh pelanggan.

3. Pelanggan

Dokumen ini digunakan oleh pelanggan sebagai panduan penggunaan aplikasi tersebut sebagaimana hak akses yang diberikan.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi Nukang Yuk adalah aplikasi berbasis android yang dapat memudahkan pengguna untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi ini bergerak sebagai penyedia layanan jasa untuk pembangunan atau perbaikan rumah yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun, serta menyediakan tenaga pekerja tukang yang berbakat di bidangnya. Target pengguna aplikasi ini adalah usia 20 ke atas yang membutuhkan untuk membangun atau memperbaiki rumah. Pengguna dapat memilih layanan yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan. Pengguna dapat memilih untuk menggunakan jasa tukang saja untuk membangun atau memperbaiki rumah.

A. Struktur Tabel

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

1. Tabel Pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Foreign Key : id_pengelola

Fungsi : Menyimpan data pelanggan

Tabel 1.1 Struktur Tabel Data Pelanggan

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id pelanggan	Integer	20	<i>Primary Key</i>
2.	id pengelola	Integer	20	<i>Foreign Key</i>

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
3.	nama_pelanggan	Varchar	255	
4.	telepon_pelanggan	Varchar	255	
5.	alamat_pelanggan	Varchar	255	
6.	username_pelanggan	Varchar	255	
7.	password_pelanggan	Varchar	255	

2. Tabel Tukang

Primary Key : id_tukang

Foreign Key : id_pengelola

Fungsi : Menyimpan data pengguna tukang

Tabel 1.2 Struktur Tabel Data Tukang

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_tukang	Integer	20	<i>Primary Key</i>
2.	id_pengelola	Integer	20	<i>Foreign Key</i>
3.	nama_tukang	Varchar	255	
4.	telepon_tukang	Varchar	255	
5.	alamat_tukang	Varchar	255	
6.	username_tukang	Varchar	255	
7.	password_tukang	Varchar	255	
8.	keahlian_tukang	Varchar	255	
9.	tarif_tukang	Varchar	255	
10.	norek_tukang	Varchar	15	
11.	status_tukang	Varchar	255	

3. Tabel Pengelola

Primary Key : id_pengelola

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pengguna pengelola

Tabel 1.3 Struktur Tabel Data Pengelola

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_pengelola	Integer	20	<i>Primary Key</i>
2.	nama_pengelola	Varchar	255	
3.	email_pengelola	Varchar	255	
4.	telepon_pelanggan	Varchar	255	
5.	username_pengelola	Varchar	255	
6.	password_pengelola	Varchar	255	
7.	norek_pengelola	Varchar	15	

4. Tabel Pemesanan

Primary Key : id_pemesanan

Foreign Key : id_pengelola, id_tukang, id_pelanggan

Fungsi : Menyimpan data pemesanan

Tabel 1.4 Struktur Tabel Data Pemesanan

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id pesan	Bigint	20	Primary Key
2.	id pengelola	Integer	20	Foreign Key
3.	id tukang	Integer	20	Foreign Key
4.	id pelanggan	Integer	20	Foreign Key
5.	tgl mulai	Varchar	255	
6.	tgl selesai	Varchar	255	
7.	status pesan	Varchar	255	

5. Tabel Pembayaran

Primary Key : id_pembayaran

Foreign Key : id_pengelola, id_pesan

Fungsi : Menyimpan data pembayaran

Tabel 1.5 Struktur Tabel Data Pembayaran

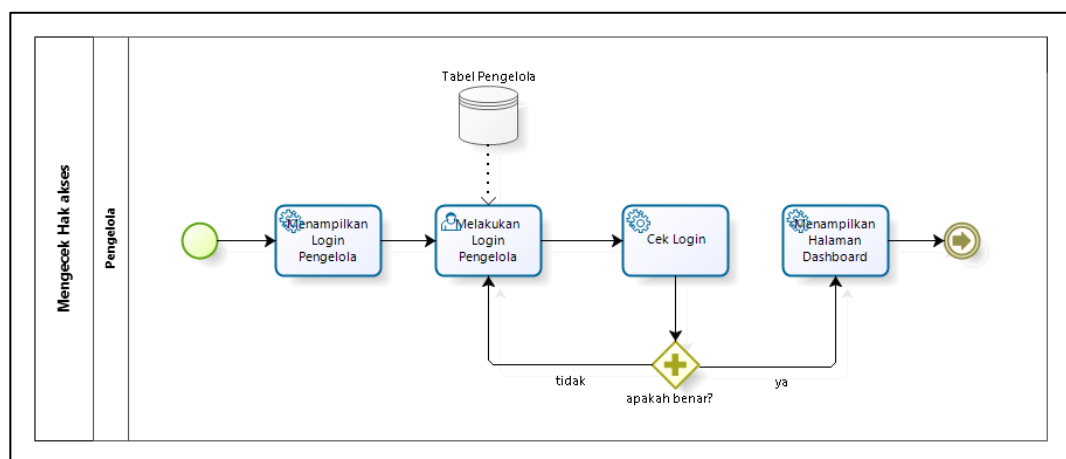
No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id pembayaran	Integer	20	Primary Key
2.	id pengelola	Integer	20	Foreign Key
3.	id pesan	Integer	20	Foreign Key
4.	total	Varchar	255	
5.	bukti_byr	Varchar	255	
6.	status	Varchar	255	

B. Alur Proses Bisnis

Alur proses bisnis menjelaskan bagaimana alur program yang pada Aplikasi Nukang Yuk. Adapun alur proses bisnis pada Aplikasi Nukang Yuk adalah sebagai berikut:

1. Mengecek Hak Akses Pengelola

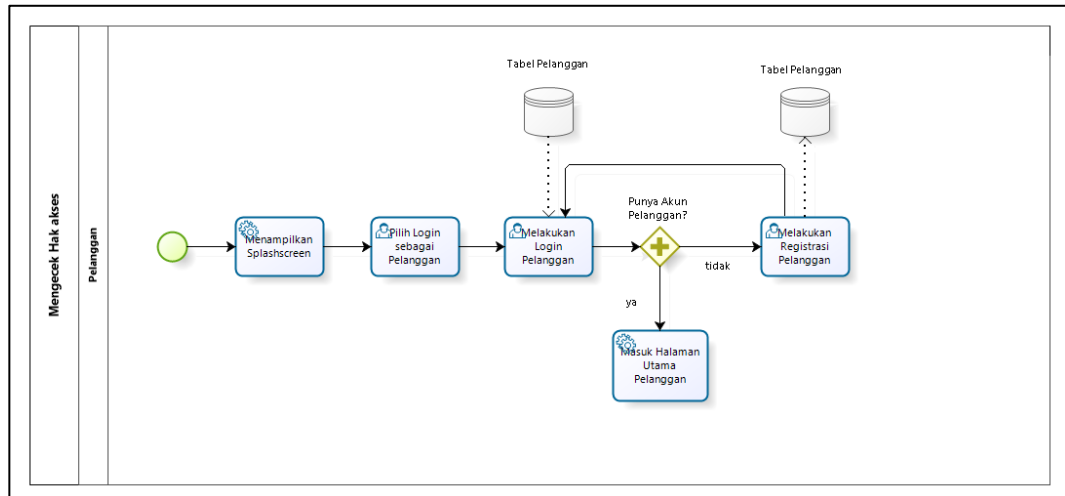
Pada Gambar 1.1 dijelaskan alur proses bisnis untuk mengecek hak akses pengelola. Sistem akan menampilkan halaman *login* pengelola dan pengelola akan memasukkan beberapa data yang nantinya akan dicek oleh sistem.



Gambar 1.1 Mengecek Hak Akses Pengelola

2. Mengecek Hak Akses Pelanggan

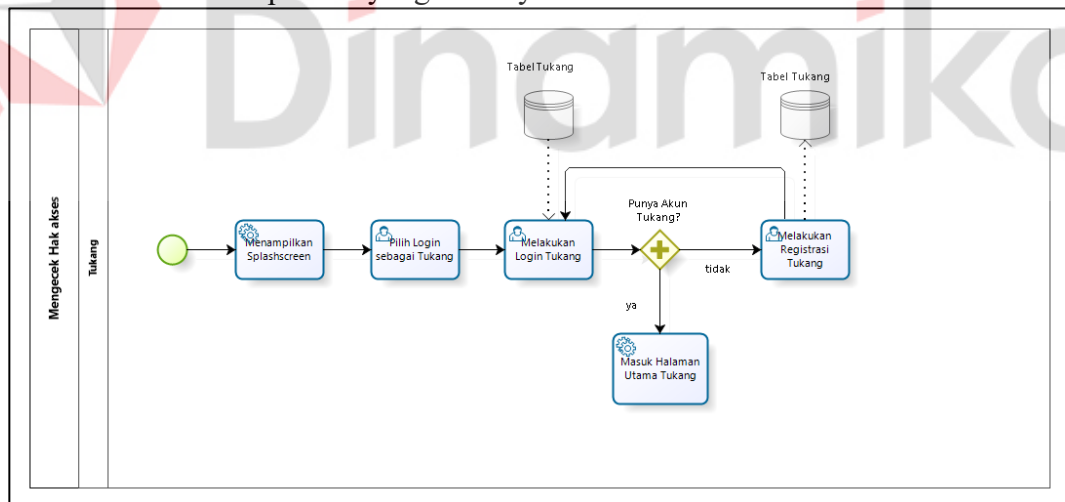
Pada Gambar 1.2 dijelaskan alur proses bisnis untuk mengecek hak akses pelanggan. Sistem akan menampilkan halaman *login* pelanggan dan pelanggan akan memasukkan beberapa data yang nantinya akan dicek oleh sistem.



Gambar 1.2 Mengecek Hak Akses Pelanggan

3. Mengecek Hak Akses Tukang

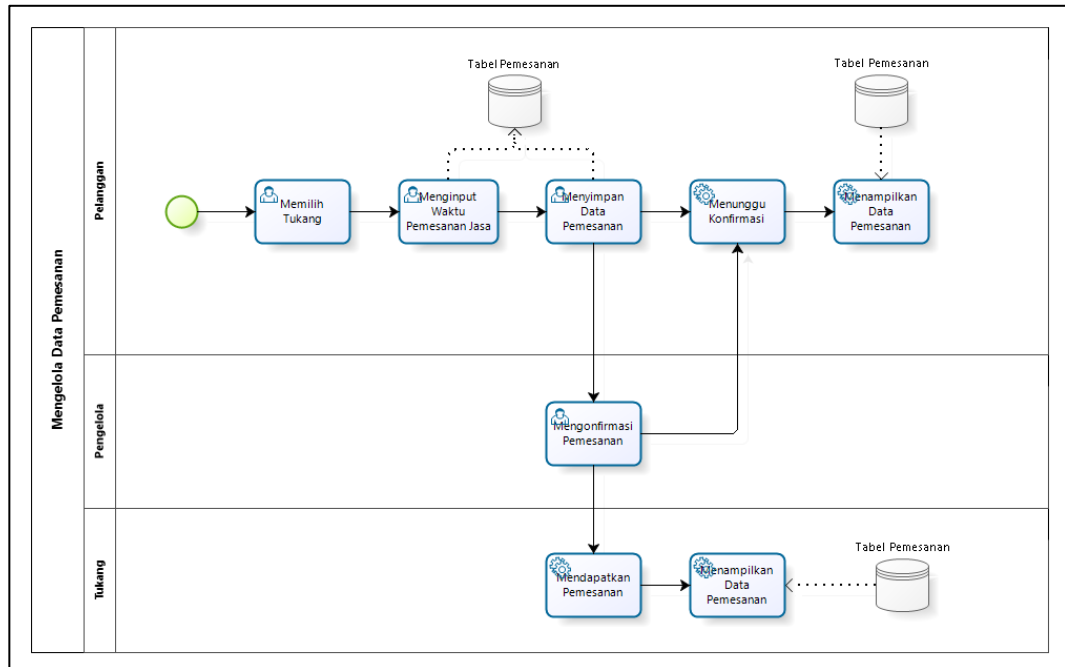
Pada Gambar 1.3 dijelaskan alur proses bisnis untuk mengecek hak akses tukang. Sistem akan menampilkan halaman *login* tukang dan tukang akan memasukkan beberapa data yang nantinya akan dicek oleh sistem.



Gambar 1.3 Mengecek Hak Akses Tukang

4. Mengelola Data Pemesanan

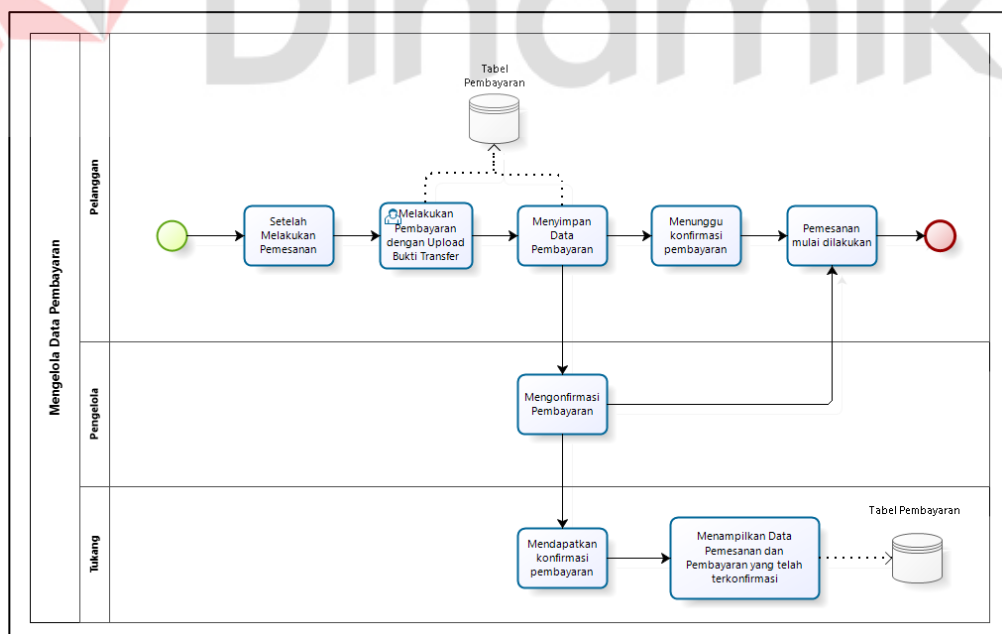
Pada Gambar 1.4 dijelaskan alur proses bisnis untuk mengelola data pemesanan. Proses ini dapat mengelola data pemesanan yang akan ditujukan kepada pengelola, pelanggan dan tukang.



Gambar 1.4 Mengelola Data Pemesanan

5. Mengelola Data Pembayaran

Pada Gambar 1.5 dijelaskan alur proses bisnis untuk mengelola data pembayaran. Proses ini dapat mengelola data pembayaran yang akan ditujukan kepada pengelola, pelanggan dan tukang.



Gambar 1.5 Mengelola Data 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 adalah contoh kebutuhan aplikasi:

Tabel 1.6 Tabel Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Pengelola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola data <i>master</i> 2. Mengelola data pelanggan 3. Mengelola data tukang 4. Mengelola data pemesanan 5. Mengelola data pembayaran
Tukang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan <i>login</i> 2. Melakukan registrasi dan pengisian layanan jasa
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan <i>login</i> 2. Melakukan registrasi 3. Melakukan pemesanan jasa 4. Melakukan pembayaran pemesanan jasa dan mengunggah bukti bayar

Kebutuhan Aplikasi pada Tabel 1.6 akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengelola

Pengelola memiliki beberapa fungsi yang berjalan yaitu fungsi untuk mengelola data *master* yang terbagi menjadi beberapa data yaitu data *master* pengelola, data *master* tukang, data *master* pelanggan, data *master* pemesanan dan data *master* pembayaran. Lalu pengelola dapat mengelola pembayaran dan mengelola pemesanan.

b. Tukang

Tukang memiliki beberapa fungsi yang berjalan yaitu melakukan *login* untuk *login* ke aplikasi, melakukan registrasi untuk yang belum memiliki akun serta mengisi layanan jasa sesuai dengan kemampuan.

c. Pelanggan

Pelanggan memiliki beberapa fungsi yang berjalan yaitu melakukan *login* untuk *login* ke aplikasi, melakukan registrasi untuk yang belum memiliki akun, melakukan pemesanan jasa, melakukan pembayaran pemesanan jasa serta mengunggah bukti pembayaran

1.3 Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi Nukang Yuk Berbasis Android. 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 Nukang Yuk meliputi perangkat lunak, perangkat keras, kriteria pengguna aplikasi, serta pengenalan dan pelatihan dalam menggunakan Aplikasi Nukang Yuk.

BAB III

Pada bab ini berisi tentang struktur menu dan penggunaan Aplikasi Nukang Yuk untuk pengelola, pelanggan dan tukang. Penggunaan Aplikasi Nukang Yuk menjelaskan cara mengoperasikan aplikasi untuk pengelola, pelanggan dan tukang.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan Aplikasi Nukang Yuk adalah sebagai berikut:

1. *Windows* sebagai *Operating System*
2. *Browser Google Chrome*
3. *MySQL*
4. *XAMPP*
5. *Sublime Text*
6. *Visual Studio Code*
7. *Nox Player*
8. *Android Studio*

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan Aplikasi Nukang Yuk adalah sebagai berikut:

1. Laptop dengan spesifikasi *processor* AMD *Ryzen 5 2500U* – 2.0Ghz up to 3.6GHz, *memory* 8 GB.
2. *Android mobile* dengan spesifikasi *memory* internal SSD 32 GB, *memory* 4 GB.
3. Kecepatan internet minimum 10 mbps.
4. Mouse sebagai peralatan antarmuka

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Nukang Yuk 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 Pengelola
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan *browser*.
 - b. Memiliki pemahaman tentang menggunakan Laptop atau PC.
 - c. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan.
2. Tukang
 - a. Memiliki pemahaman tentang penggunaan *smartphone*.
 - b. Memiliki pemahaman tentang pembangunan dan perbaikan bangunan.
 - c. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan.
3. Pelanggan
 - a. Memiliki pemahaman tentang penggunaan *smartphone*.
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan.

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengelola, tukang dan pelanggan akan diberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi untuk mengetahui setiap fungsi yang ada pada setiap pengguna. Pada bagian ini disesuaikan dengan implementasi yang dilakukan di tempat studi kasus.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu dibagi menjadi 3 pengguna yaitu Pengelola, Tukang, dan Pelanggan. Struktur menu pada Aplikasi Nukang Yuk adalah sebagai berikut:

1. Pengelola
 - a. Menu *Login* Pengelola
 - b. Menu *Dashboard* Pengelola
 - c. Menu Lihat Daftar Pelanggan
 - d. Menu Ubah Status Tukang
 - e. Menu Transaksi Pemesanan
 - f. Menu Transaksi Pembayaran
2. Tukang
 - a. Menu *Login* Tukang
 - b. Menu Registrasi Tukang
 - c. Menu Utama Tukang
 - d. Menu Akun Tukang
3. Pelanggan
 - a. Menu *Login* Pelanggan
 - b. Menu Registrasi Pelanggan
 - c. Menu Utama Pelanggan
 - d. Menu Pemesanan dan Pembayaran
 - e. Menu Akun Pelanggan

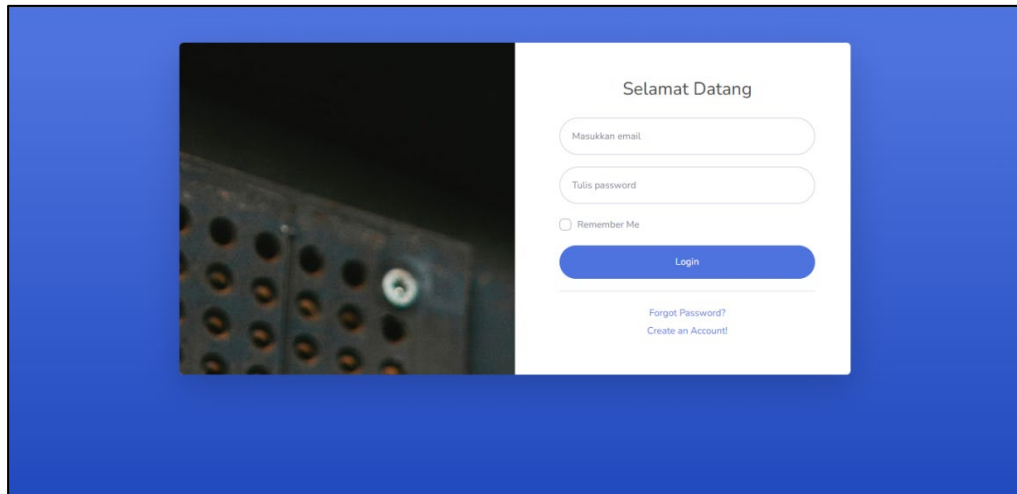
3.2 Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai cara mengoperasikan aplikasi dari sisi pengelola, pelanggan, dan tukang. Dengan adanya cara mengoperasikan aplikasi ini diharapkan pengguna mengerti isi Aplikasi Nukang Yuk.

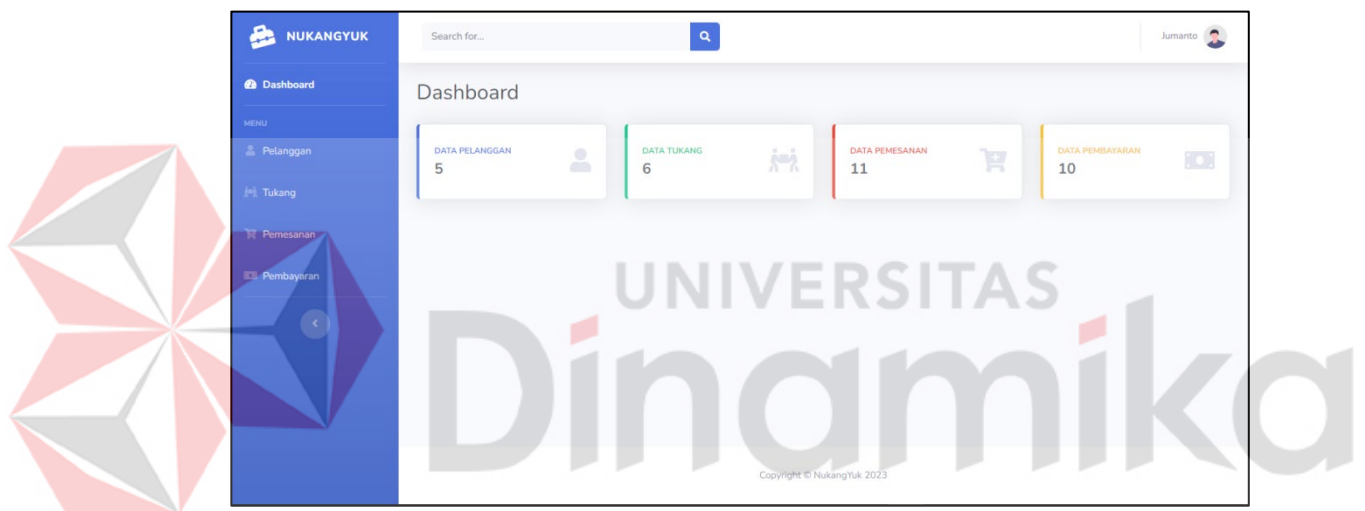
3.2.1 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pengelola

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

1. Buka browser dan ketik *link* untuk pengelola setelah itu pengelola akan diarahkan ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.1. Lalu pengelola akan menginputkan *email* dan *password* yang telah tersedia. Tekanlah tombol *login* untuk melanjutkan.
2. Setelah pengelola berhasil *login*, pengelola akan ditampilkan halaman *dashboard* seperti pada Gambar 3.2. Halaman ini hanya akan menampilkan jumlah data dari masing-masing menu yang tersedia.



Gambar 3.1 Tampilan *Login* Pengelola

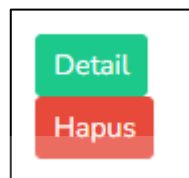


Gambar 3.2 Tampilan *Dashboard* Pengelola

- Untuk melihat data pelanggan, tekanlah tulisan pelanggan yang ada di sebelah kiri untuk menampilkan data pelanggan seperti pada Gambar 3.3. Pengelola memiliki hak akses untuk melihat detail data pelanggan dengan menekan tombol detail berwarna hijau dan menghapus data pelanggan dengan menekan tombol hapus berwarna merah seperti pada Gambar 3.4.

No	Nama Pelanggan	Telepon Pelanggan	Alamat Pelanggan	Username Pelanggan	Terdaftar Pada	Aksi
1	Kusnaldi	08831466023	Sidoarjo	kusnaldi11	2023-01-10 03:55:27	Detail Hapus
2	Slamet Rizki	08381466023	Perak	slametriz	2023-01-12 09:59:27	Detail Hapus
3	Michael	08387756023	Rungkut	mchzzz	2023-01-12 09:59:59	Detail Hapus
4	salshafira	081363109058	Gresik	salshafira123		Detail Hapus
5	putri	081363109058	Surabaya	putrisalju		Detail Hapus

Gambar 3.3 Tampilan Data Pelanggan

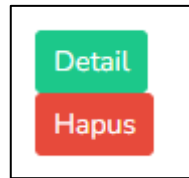


Gambar 3.4 Tombol di Data Pelanggan

4. Untuk melihat data tukang, tekanlah tulisan tukang yang ada di sebelah kiri untuk menampilkan data tukang seperti pada Gambar 3.5. Pengelola dapat menghapus data tukang dengan menekan tombol hapus berwarna merah dan dapat mengubah status dengan menekan tombol detil berwarna hijau dengan menekan tombol berwarna hijau seperti pada Gambar 3.6.

No	Nama Tukang	Telepon Tukang	Alamat Tukang	Username Tukang	Keahlian	Tarif	Norek	Status	Terdaftar Pada	Aksi
1	Junaidi	08831428806	Surabaya	junaidisehatselalu	Tukang Cat	100.000	12345678	aktif	2023-01-10 02:28:01	Detail Hapus
2	Dodi	081372897865	Makassar	DodidiDo	Tukang Dinding	120.000	123456789098721	aktif		Detail Hapus
3	Joko	081564278765	Jakarta	Jokojoki	Tukang Pagar	150.000	12345678901234	aktif		Detail Hapus
4	Adi	08176752678	Surabaya	Adiadi	Tukang Atap	250.000	12345678535	Aktif	2023-01-13 13:02:51	Detail Hapus

Gambar 3.5 Data Tukang



Gambar 3.6 Tombol di Data Tukang

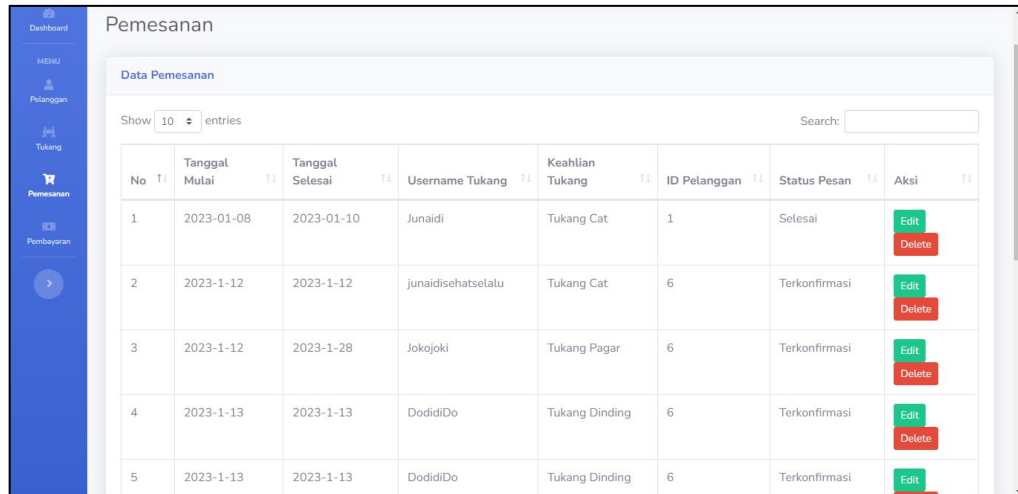
5. Pada Gambar 3.7. dijelaskan tampilan jika pengelola mengubah status tukang menjadi aktif atau tidak aktif. Lalu tekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan seperti pada Gambar 3.8.

Gambar 3.7 Tampilan Ubah Status Tukang



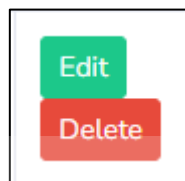
Gambar 3.8 Tombol Simpan di Data Tukang

6. Untuk melihat data pemesanan, tekanlah tulisan pemesanan yang ada di sebelah kiri untuk menampilkan data pemesanan seperti pada Gambar 3.9. Pengelola dapat menghapus data pemesanan dengan menekan tombol *delete* berwarna merah dan dapat mengubah status pesan dengan menekan tombol *edit* berwarna hijau seperti pada Gambar 3.10.



No	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Username Tukang	Keahlian Tukang	ID Pelanggan	Status Pesan	Aksi
1	2023-01-08	2023-01-10	Junaidi	Tukang Cat	1	Selesai	Edit Delete
2	2023-1-12	2023-1-12	junaidisehatselalu	Tukang Cat	6	Terkonfirmasi	Edit Delete
3	2023-1-12	2023-1-28	Jokojoki	Tukang Pagar	6	Terkonfirmasi	Edit Delete
4	2023-1-13	2023-1-13	DodidiDo	Tukang Dinding	6	Terkonfirmasi	Edit Delete
5	2023-1-13	2023-1-13	DodidiDo	Tukang Dinding	6	Terkonfirmasi	Edit Delete

Gambar 3.9 Data Pemesanan



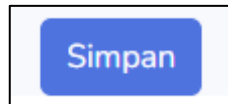
Gambar 3.10 Tombol di Data Pemesanan

7. Pada Gambar 3.11 dijelaskan tampilan jika pengelola menekan tombol detail untuk mengubah status pesan. Terdapat pilihan selesai yang berarti pemesanan telah berakhir, terkonfirmasi yang berarti pelanggan sudah melakukan pembayaran diikuti tukang memulai untuk mengerjakan dan belum terkonfirmasi yang berarti pelanggan belum melakukan pembayaran. Selanjutnya tekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan seperti pada Gambar 3.12.



Tanggal Mulai	2023-01-08
Tanggal Selesai	2023-01-10
Username Tukang	Junaidi
Keahlian Tukang	Tukang Cat
ID Pelanggan	1
Status Pesan	Selesai

Gambar 3.11 Detil Data Pemesanan

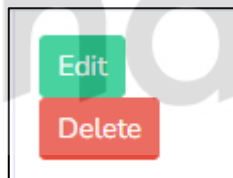


Gambar 3.12 Tombol Simpan di Data Pemesanan

8. Untuk melihat data pembayaran, tekanlah tulisan pembayaran yang ada di sebelah kiri untuk menampilkan data pembayaran seperti pada Gambar 3.13. Pengelola dapat menghapus data pembayaran dengan menekan tombol *edit* berwarna hijau serta dapat mengubah status dengan menekan tombol *delete* berwarna merah seperti pada Gambar 3.14.

No	Username Tukang	Keahlian Tukang	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Total	Bukti Bayar	Status	Nama Pelanggan	Aksi
1	junaidisehatselalu	Tukang Cat	12 January 2023	12 January 2023	Rp. 100.000	[Redacted]	Terkonfirmasi	salshafira	Edit Delete
2	Jokojoki	Tukang Pagar	12 January 2023	28 January 2023	Rp. 150.000	[Redacted]	Terkonfirmasi	salshafira	Edit Delete
3	DodidiOo	Tukang Dinding	13 January 2023	13 January 2023	Rp. 120.000	[Redacted]	Terkonfirmasi	salshafira	Edit Delete
4	DodidiOo	Tukang Dinding	13 January 2023	13 January 2023	Rp. 120.000	[Redacted]	Terkonfirmasi	salshafira	Edit Delete

Gambar 3.13 Data Pembayaran



Gambar 3.14 Tombol di Data Pembayaran

9. Pada Gambar 3.15 dijelaskan tampilan jika pengelola menekan tombol hijau untuk mengubah status. Terdapat pilihan terkonfirmasi yang berarti pelanggan sudah melakukan pembayaran diikuti tukang memulai untuk mengerjakan dan belum terkonfirmasi yang berarti pelanggan belum melakukan pembayaran. Kemudian tekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan seperti pada Gambar 3.16.

Gambar 3.15 Detil Data Pembayaran



Gambar 3.16 Tombol Simpan di Data Pembayaran

3.2.2 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Pelanggan

Halaman ini digunakan untuk pelanggan Aplikasi Nukang Yuk. Berikut ini penjelasan penggunaan aplikasi untuk pelanggan.

1. Unduh Aplikasi Nukang Yuk lalu instal aplikasi Nukang Yuk di *smartphone* anda.
2. Buka aplikasi Nukang Yuk, lalu akan tampil *Splash Screen* seperti pada Gambar 3.17.

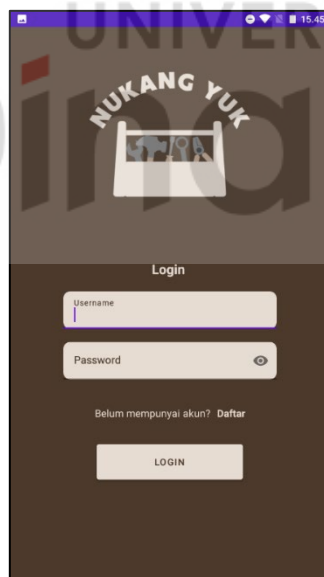
Gambar 3.17 Tampilan *Splash Screen* Pelanggan

3. Setelah tampilan *splash screen* akan ditampilkan dua opsi yaitu *login* sebagai pelanggan atau *login* sebagai tukang seperti pada gambar 3.18. Pelanggan akan memilih opsi *login* sebagai pelanggan.



Gambar 3.18 Tampilan *Login* sebagai Pelanggan

4. Setelah memilih opsi *login* sebagai pelanggan akan ditampilkan halaman *login* untuk pelanggan seperti pada Gambar 3.19. Apabila pelanggan belum mempunyai akun, pelanggan dapat menekan tombol daftar untuk melakukan pendaftaran akun.

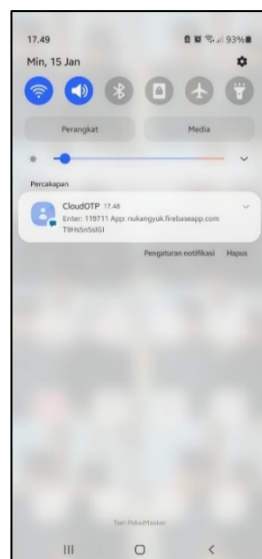


Gambar 3.19 Tampilan *Login* Pelanggan

5. Pada tampilan ini pelanggan yang belum memiliki akun melakukan registrasi terlebih dahulu seperti pada Gambar 3.20. Pelanggan akan memasukkan beberapa data yang diperlukan untuk mendaftar akun baru. Setelahnya pelanggan akan tekan tombol daftar untuk menyimpan data pendaftaran akun.

Gambar 3.20 Tampilan Registrasi Pelanggan

6. Setelah pelanggan menekan tombol daftar akan dikirimkan verifikasi kode OTP melalui SMS ke nomor telepon yang telah diinputkan seperti pada Gambar 3.21.
7. *Input* kode OTP ke halaman verifikasi akun pelanggan dengan benar seperti pada Gambar 3.22.
8. Lalu tekanlah tombol verifikasi yang nantinya akan kembali ke halaman *login* untuk mengisi *username* dan *password* seperti pada Gambar 3.19. Jika pelanggan belum mendapatkan verifikasi kode OTP silahkan tekan tombol kirim ulang untuk mendapatkan kode OTP baru.



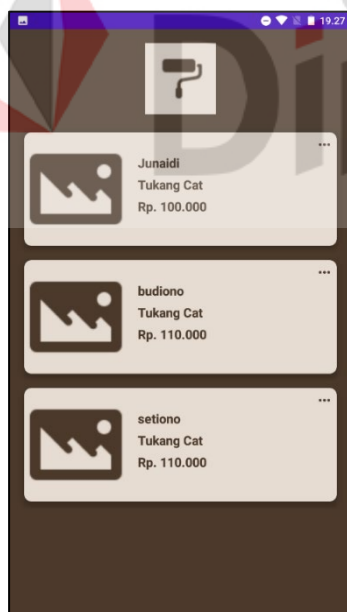
Gambar 3.21 Tampilan Kode OTP melalui SMS

Gambar 3.22 Tampilan *Input* Verifikasi Kode OTP Akun Pelanggan

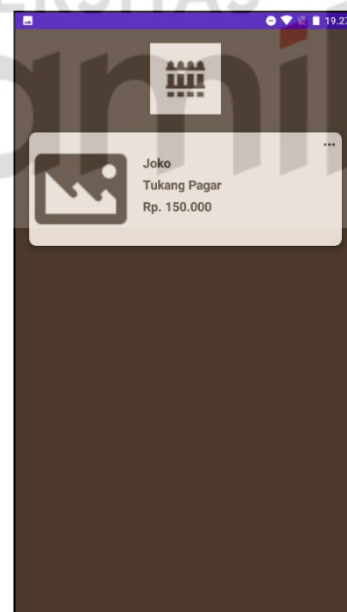
9. Setelah pelanggan berhasil melakukan *login* selanjutnya akan menampilkan semua data tukang dan data tukang berdasarkan kategori seperti pada Gambar 3.23.
10. Pada Gambar 3.24 menampilkan kategori untuk tukang cat dan pada Gambar 3.25 menampilkan kategori untuk tukang pagar.



Gambar 3.23 Tampilan Utama Pelanggan

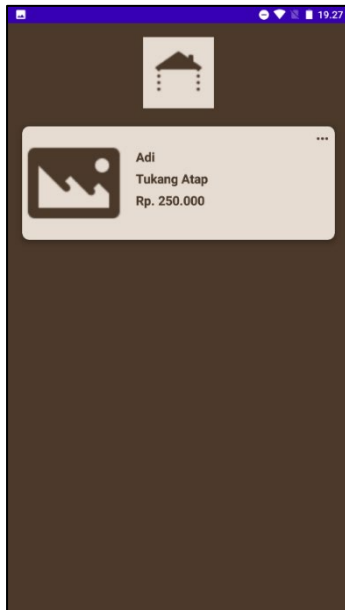


Gambar 3.24 Tampilan Kategori Tukang Cat

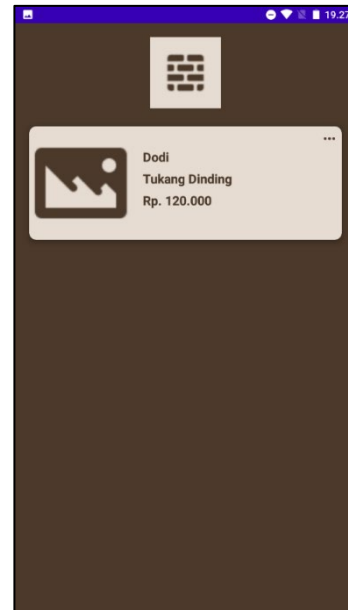


Gambar 3.25 Tampilan Kategori Tukang Pagar

11. Pada Gambar 2.26 tampilan kategori untuk tukang dan pada Gambar 2.27 menampilkan kategori untuk tukang dinding.

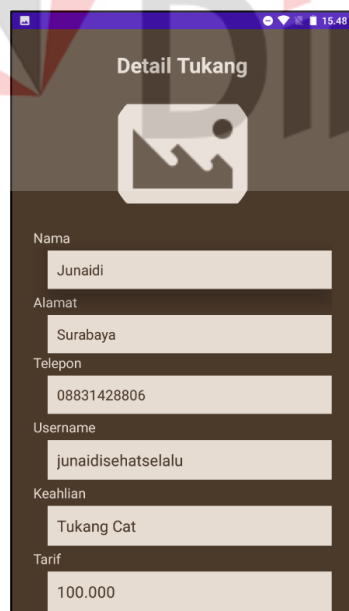


Gambar 3.26 Tampilan Kategori Tukang Atap

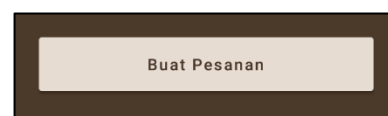


Gambar 3.27 Tampilan Kategori Tukang Dinding

12. Tampilan detail tukang akan tampil ketika pelanggan menekan salah satu opsi tukang yang tersedia seperti pada Gambar 3.28. Lalu tekan tombol *Buat Pesanan* yang ada di bawah untuk memesan jasa tukang tersebut seperti pada Gambar 3.29.



Gambar 3.28 Detil Tukang



Gambar 3.29 Tombol Buat Pesanan

13. Setelah tekan tombol buat pesanan akan tampil seperti pada Gambar 3.30. Pada tampilan ini pelanggan hanya *input* tanggal mulai dan tanggal selesai pemesanan jasa seperti pada Gambar 3.31. Setelah selesai tekan tombol pesan sekarang untuk memulai pesanan seperti pada Gambar 3.32.

Gambar 3.30 Tampilan Buat Pesanan

Gambar 3.31 Tampilan Input Tanggal

Gambar 3.32 Tampilan Setelah Input Tanggal

14. Setelah tekan tombol pesan sekarang akan menampilkan tampilan pembayaran yang berisi rincian pembayaran seperti pada Gambar 3.33 serta *upload* bukti bayar seperti pada Gambar 3.34.

Rincian Pembayaran	
Nama Tukang	Junaidi
Alamat Tukang	Surabaya
Telepon Tukang	08831428806
Username Tukang	junaidisehatselalu
Keahlian Tukang	Tukang Cat
Tanggal Mulai	2023-1-15
Tanggal Selesai	2023-1-16
Periode	x
Tarif	100.000
Total Biaya	100.000

Bukti Pembayaran

Gambar 3.33 Tampilan Pembayaran

Tarif 100.000
Total Biaya 100.000

Bukti Pembayaran

*Screenshot aktivitas ini apabila diperlukan

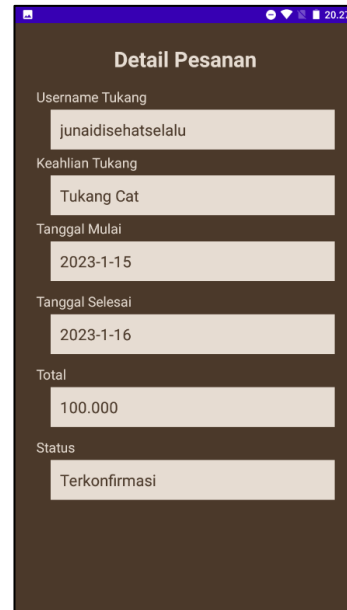
Simpan

Gambar 3.34 Tampilan Upload Bukti Bayar

15. Setelah melakukan pemesanan pelanggan dapat melihat pemesanan yang telah dipesan pada menu pesanan seperti pada Gambar 3.35. Tekan salah satu daftar jika ingin melihat lebih detail pesanan yang telah dipesan seperti pada Gambar 3.36.

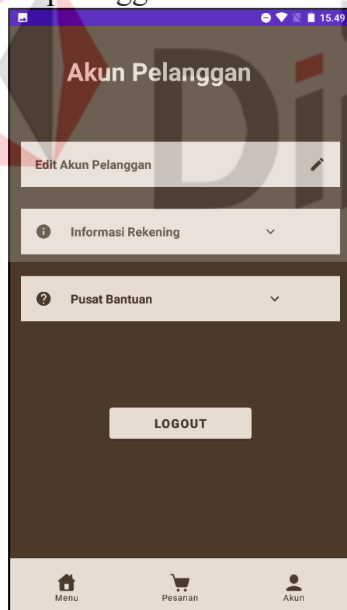


Gambar 3.35 Tampilan Pesanan Yang Telah Dipesan

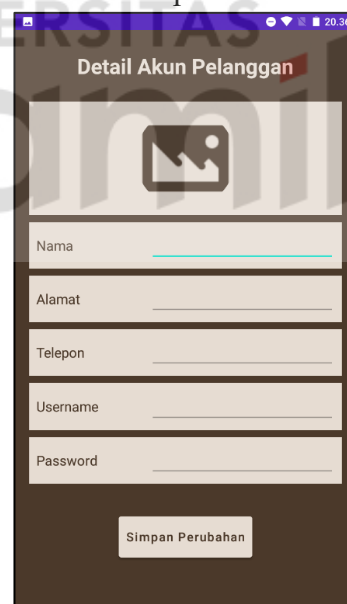


Gambar 3.36 Tampilan Detil Pesanan Yang Telah Terkonfirmasi

Tampilan ini menampilkan akun pelanggan yang di dalamnya terdapat *edit* akun, informasi rekening, pusat bantuan dan tombol *logout* seperti pada Gambar 3.37. Jika pelanggan menekan tombol *edit* akun akan menampilkan Gambar 3.38.

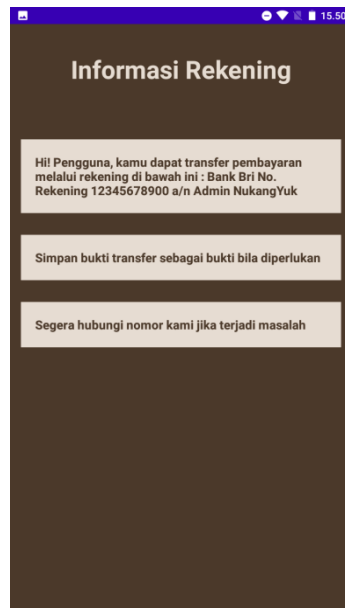


Gambar 3.37 Tampilan Akun Pelanggan

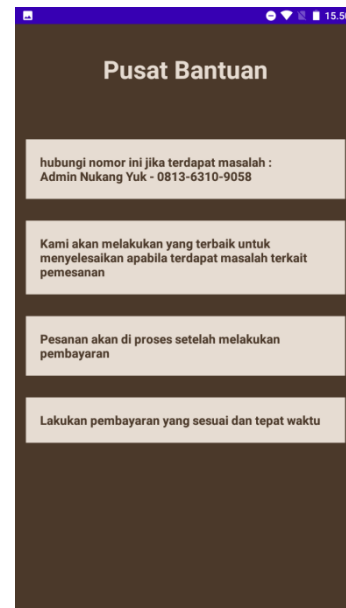


Gambar 3.38 Tampilan *Edit* Akun Pelanggan

Pada Gambar 3.39 menampilkan tampilan Informasi rekening. Pada Gambar 3.40 menampilkan tampilan pusat bantuan. Jika pelanggan menekan tombol *logout* pelanggan akan keluar dari akun dan akan menampilkan tampilan *login* pelanggan.



Gambar 3.39 Tampilan Informasi Rekening Pelanggan



Gambar 3.40 Tampilan Pusat Bantuan Pelanggan

3.2.3 Cara Mengoperasikan Aplikasi Untuk Tukang

Halaman ini digunakan untuk tukang. Berikut ini penjelasan penggunaan aplikasi untuk tukang:

1. Unduh Aplikasi Nukang Yuk lalu instal aplikasi Nukang Yuk di *smartphone* anda.
2. Buka aplikasi Nukang Yuk, lalu akan tampil *Splash Screen* seperti pada Gambar 3.41.



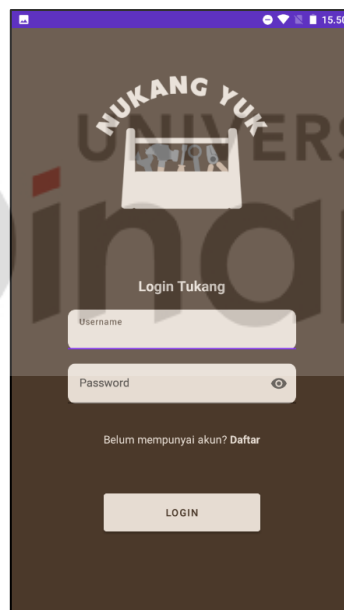
Gambar 3.41 Tampilan SplashScreen Tukang

3. Setelah tampilan *splash screen* akan ditampilkan dua opsi yaitu *login* sebagai pelanggan atau *login* sebagai tukang seperti pada gambar 3.42. tukang akan memilih opsi *login* sebagai tukang.



Gambar 3.42 Tampilan Pilihan *Login* Sebagai Tukang

- Setelah memilih opsi *login* sebagai tukang akan ditampilkan halaman *login* untuk tukang seperti pada Gambar 3.43. Apabila tukang belum mempunyai akun, tukang dapat menekan tombol daftar untuk melakukan registrasi akun.

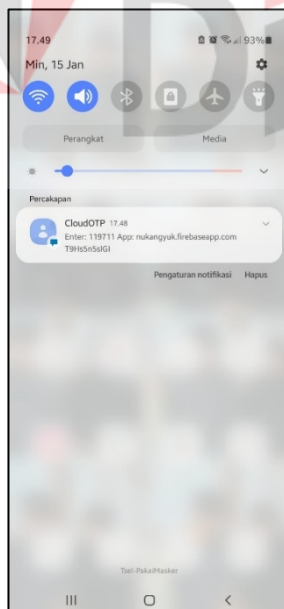


Gambar 3.43 Tampilan *Login* Tukang

- Pada tampilan ini tukang yang belum memiliki akun melakukan registrasi terlebih dahulu seperti pada Gambar 3.44. Tukang akan menginput beberapa data yang diperlukan untuk mendaftarkan akun baru. Kemudian tekan tombol daftar untuk melanjutkan.

Gambar 3.44 Tampilan Registrasi Tukang

6. Setelah tukang menekan tombol daftar akan dikirimkan verifikasi kode OTP melalui SMS ke nomor telepon yang telah diinputkan seperti pada Gambar 3.45. *Input* kode OTP ke halaman verifikasi akun tukang dengan benar seperti pada Gambar 3.46. Lalu tekanlah tombol verifikasi yang nantinya akan kembali ke halaman *login* untuk mengisi *username* dan *password* seperti pada Gambar 3.43.



Gambar 3.45 Tampilan Kode Verifikasi yang dikirim melalui SMS

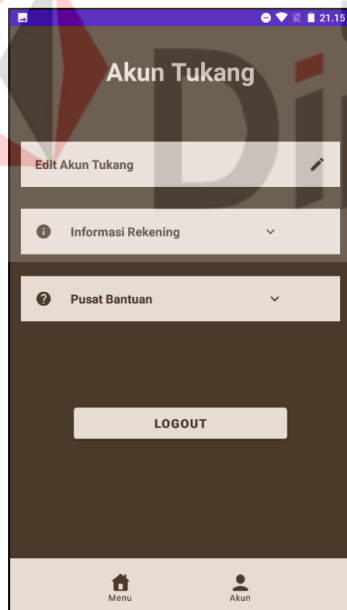
Gambar 3.46 Tampilan Input Verifikasi Kode OTP Akun Tukang

7. Setelah berhasil *login*, akan ditampilkan data pemesanan yang memesan jasa tukang seperti pada Gambar 3.47.

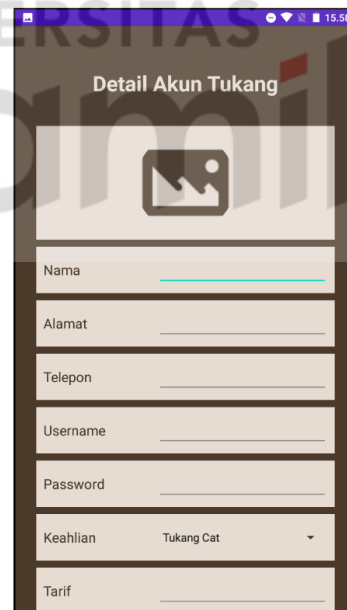


Gambar 3.47 Tampilan Halaman Utama Tukang

8. Tampilan ini menampilkan akun tukang yang di dalamnya terdapat *edit* akun tukang, informasi rekening, pusat bantuan dan tombol *logout* seperti pada Gambar 3.48. Jika tukang menekan tombol *edit* akun akan menampilkan Gambar 3.49.

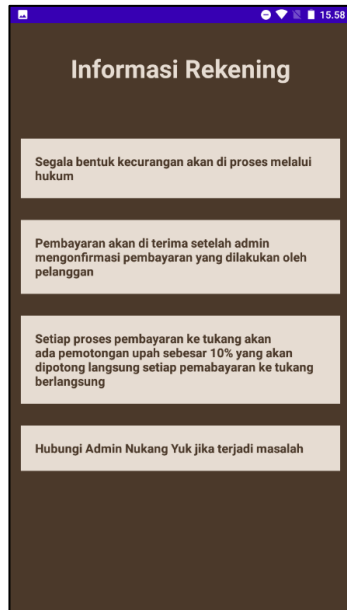


Gambar 3.48 Tampilan Akun Tukang

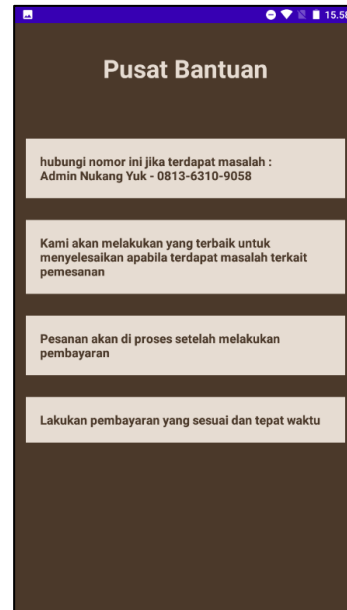


Gambar 3.49 Tampilan Edit Akun Tukang

Pada Gambar 3.50 menampilkan tampilan Informasi rekening. Pada Gambar 3.51 menampilkan tampilan pusat bantuan. Jika tukang menekan tombol *logout* tukang akan keluar dari akun dan akan menampilkan tampilan *login* tukang.



Gambar 3.50 Tampilan Informasi Rekening Tukang



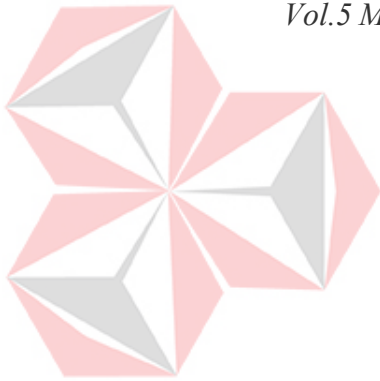
Gambar 3.51 Tampilan Pusat Bantuan Tukang



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. R., Kridalukmana, R., dan Windasari, I. P. 2016. *Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Layanan Jasa Cleaning Service Berbasis Web Dan Mobile Di Liochita Cleaning Semarang. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.4, No.1, Januari 2016 (e-ISSN: 2338-0403), 34-43.*
- Asyshary, M. F. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Jasa Bangunan Berbasis Web (Studi Kasus : CV Tirto Arsdi). 494.*
- Murbiantoro, T. S. 2021. *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Tukang Berbasis Website. Publikasi Ilmiah.*
- Rahardjo, P., Hidayat, R., dan Yudiantoro, T. R. 2017. *FASTKUL: Aplikasi Penyedia Layanan Jasa. JTET(Jurnal Teknik Elektro Terapan) Vol. 6 No. 2 Agustus 2017 , 69-77.*
- Supriyatna, A. 2017. *Sistem informasi pemesanan jasa percetakan. SWABUMI, Vol.5 Maret 2017, pp. 65-73 ISSN : 2355-990X E-ISSN : 2549-5178, 65-73.*



UNIVERSITAS
Dinamika

LAMPIRAN

Lampiran 1. Log Mingguan

No.	Waktu (Hari & Jam)	Uraian Rencana Kerja
1	Minggu I Tanggal: 5 September s.d 9 September 2022 Hari Kerja: Senin s.d Jumat	Konsultasi mengenai judul dan alur <i>program</i> .
2	Minggu II Tanggal : 12 September s.d 16 September 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Membuat proposal projek Tugas Akhir dan acc judul oleh dosen pembimbing.
3	Minggu III Tanggal : 19 September s.d 23 September 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Memulai mengerjakan <i>program</i> .
4	Minggu IV Tanggal : 26 September s.d 30 September 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Mencari Referensi <i>design</i> dan membuat desain data.
5	Minggu V Tanggal : 3 Oktober s.d 7 Oktober 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Merancang desain data, merancang desain UI dan menyusun laporan.
6	Minggu VI Tanggal : 10 Oktober s.d 14 Oktober 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Merancang desain data, merancang desain UI.
7	Minggu VII Tanggal : 17 Oktober s.d 21 Oktober 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Merancang desain data, merancang desain UI.
8	Minggu VIII Tanggal : 24 Oktober s.d 28 Oktober 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Minggu UTS melakukan demo progres.

No.	Waktu (Hari & Jam)	Uraian Rencana Kerja
9	Minggu IX Tanggal : 31 Oktober s.d 4 November 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Mengerjakan Android Studio, mengerjakan pengelola.
10	Minggu X Tanggal : 7 November s.d 11 November 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Merancang desain data dan melanjutkan Android Studio.
11	Minggu XI Tanggal : 14 November s.d 18 November 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Melanjutkan Android Studio, mengerjakan bagian pengelola.
12	Minggu XII Tanggal : 21 November s.d 25 November 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Melanjutkan Android Studio, mengerjakan pengelola.
13	Minggu XIII Tanggal : 28 November s.d 2 Desember 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Melanjutkan Android Studio, mengerjakan pengelola.
14	Minggu XIV Tanggal : 5 Desember s.d 9 Desember 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Melanjutkan Android Studio, mengerjakan pengelola.
15	Minggu XV Tanggal : 12 Desember s.d 16 Desember 2022 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Melanjutkan Android Studio, mengerjakan pengelola, dan menyusun laporan
16	Minggu XVI Tanggal : 5 Januari s.d 18 Januari 2023 Hari Kerja : Senin s.d Jumat	Melanjutkan Android Studio, mengerjakan pengelola, dan menyusun laporan

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Proyek Akhir



KARTU BIMBINGAN PROYEK AKHIR

PROGRAM STUDI DIII SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

NIM	:	19390100033
NAMA	:	Salshafira Tiurma Indartri
SEMESTER	:	Ganjil 2022/2023 (22.1)
JUDUL	:	Rancang Bangun Aplikasi Nukang Yuk Berbasis Android

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF DOSEN
1.	07 – 09 – 2022	Konsultasi judul, konsultasi batasan masalah	
2.	14 – 09 – 2022	Konsultasi Proposal PA	
3.	21 – 09 – 2022	Konsultasi revisi Proposal PA	
4.	05 – 10 – 2022	Desain Proses Bisnis	
5.	12 – 10 – 2022	Desain Database	
6.	19 – 10 – 2022	Konsultasi Desain Antar Muka	
7.	02 – 11 – 2022	Konsultasi Program Master	
8.	09 – 11 – 2022	Konsultasi Program Master	
9.	16 – 11 – 2022	Konsultasi Program Transaksi	
10.	23 – 11 – 2022	Konsultasi Laporan Bab 1, 2, dan 3.	
11.	30 – 11 – 2022	Konsultasi Program Transaksi	
12.	07 – 12 – 2022	Konsultasi Program Laporan	
13.	14 – 12 – 2022	Konsultasi Buku Laporan	
14.	21 – 12 – 2022	Konsultasi Revisi Buku Laporan	

Surabaya, 3 Februari 2023

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom

Lampiran 3. Listing Program

LoginActivity

```

package com.pmobile1.nukangyuk1.Pelanggan;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import androidx.fragment.app.FragmentManager;
import androidx.fragment.app.FragmentTransaction;

import android.content.Intent;
import android.content.SharedPreferences;
import android.os.Bundle;
import android.text.TextUtils;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

import com.android.volley.AuthFailureError;
import com.android.volley.Request;
import com.android.volley.RequestQueue;
import com.android.volley.Response;
import com.android.volley.VolleyError;
import com.android.volley.toolbox.StringRequest;
import com.android.volley.toolbox.Volley;
import com.pmobile1.nukangyuk1.R;
import com.pmobile1.nukangyuk1.ServerURL.ServerUrl;

import java.util.HashMap;
import java.util.Map;

public class LoginActivity extends AppCompatActivity {
    private TextView blmpunyaakun;
    private EditText username, password;
    private Button login;

    private String usernamee = "";
    private String passwordd = "";
    SharedPreferences sharedPreferences;
    String shared_name = "gas";
    String key_name = "name";

    private static String URL_LOGIN = ServerUrl.url +
"loginpelanggan.php";

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_login);

        //inisialisasi
        username = findViewById(R.id.username);
        password = findViewById(R.id.password);
        login = findViewById(R.id.login);

```

```

        blmpunyaakun = findViewById(R.id.blmpunyaakun);

        sharedPreferences = getSharedPreferences(shared_name,
        MODE_PRIVATE);

        String name = sharedPreferences.getString(key_name, null);
        if (name != null){
            Intent intent = new Intent(LoginActivity.this,
        MainMenuActivity.class);
            startActivity(intent);
            finish();
        }

        //button login
        login.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View view) {
                usernamee = username.getText().toString().trim();
                passwordd = password.getText().toString().trim();

                String pw = password.getText().toString();
                if (TextUtils.isEmpty(pw) || pw.length() <= 8){
                    password.setError("You must have 8
        character");
                }

                return;

                StringRequest stringRequest = new
        StringRequest(Request.Method.POST, URL_LOGIN, new
        Response.Listener<String>() {
                    @Override
                    public void onResponse(String response) {
                        if (response.equals("success")){
                            SharedPreferences.Editor
        editor=sharedPreferences.edit();
                            editor.putString(key_name, usernamee);
                            editor.apply();
                            Intent intent = new
        Intent(LoginActivity.this, MainMenuActivity.class);
                            startActivity(intent);
                            finish();
                        }else{
                            Toast.makeText(LoginActivity.this,
        response, Toast.LENGTH_LONG).show();
                        }
                    }
                }, new Response.ErrorListener() {
                    @Override
                    public void onErrorResponse(VolleyError error)
        {

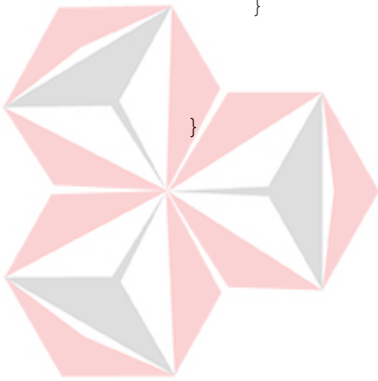
        Toast.makeText(LoginActivity.this, error.toString().trim(),
        Toast.LENGTH_LONG).show();
                }
            }) {
                @Override
                protected Map<String, String> getParams()
        throws AuthFailureError {
                    Map<String, String> data = new

```



Diponegoro AS
Diponegoro mika

```
HashMap<> ();  
        data.put("username_pelanggan", usernamee);  
        data.put("password_pelanggan", passwordd);  
        return data;  
    }  
};  
RequestQueue requestQueue =  
Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());  
requestQueue.add(stringRequest);  
  
}  
  
});  
  
//pindah ke regist activity  
blmpunyaakun.setOnClickListener(new View.OnClickListener()  
{  
    @Override  
    public void onClick(View view) {  
        startActivity(new Intent(LoginActivity.this,  
RegisterActivity.class));  
    }  
});  
}
```



UNIVERSITAS
Dinamika

Lampiran 4. Hasil Pengujian Sistem (Black Box)

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Pengelola Login dan menginputkan data yang benar	<i>Email :</i> jumanto77@gmail.com (benar) <i>Password :</i> 123456 (benar)	Sistem akan menerima dan menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
2.	Pelanggan Login dan menginputkan <i>password</i> kurang dari sama dengan 8 karakter	<i>Username :</i> salshafira011 (benar) <i>Password :</i> 1234567 (salah)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan " <i>you must have 9 character</i> "	Sesuai	<i>Valid</i>
3.	Menginput data Registrasi dengan benar	Nama : Salshafira (benar) Telepon : 081363109058 (benar) Alamat : Gresik (benar) <i>Username :</i> salshafira011 (benar) <i>Password :</i> 123456789 (benar)	Sistem akan menerima dan menampilkan pesan " <i>succes</i> "	Sesuai	<i>Valid</i>
4.	Menginput tanggal ketika membuat pesanan	Tanggal mulai : - Tanggal selesai : -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan " <i>tanggal kosong</i> "	Sesuai	<i>Valid</i>
5.	Menginput kode OTP	Kode : 123456 (salah)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan " <i>Kode verifikasi Anda salah</i> "	Sesuai	<i>Valid</i>
6.	Terlalu lama menginputkan kode OTP	Kode : 123456 (benar)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan " <i>Kode invalid</i> "	Sesuai	<i>Valid</i>

Lampiran 5. Hasil Cek Plagiasi

APLIKASI NUKANG YUK

ORIGINALITY REPORT

30%	31%	5%	18%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.dinamika.ac.id Internet Source	26%
2	Submitted to University of Westminster Student Paper	1%
3	Submitted to University of Wolverhampton Student Paper	1%
4	repository.teknokrat.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	1%
7	www.androidhive.info Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off



Lampiran 6. Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : Salshafira Tiuma Indartri
 Tempat / Tgl Lahir : Surabaya / 01 November 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Perumahan Griya Kencana blok 2I No.96, Driyorejo, Gresik
 Hobi : Menyanyi dan Menonton film
 No. Telp / HP : 081363109058
 E-mail : salshafira011@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri Tanjungan : 2007 – 2013
2. SMP Negeri 1 Driyorejo : 2013 – 2016
3. SMA Negeri 1 Driyorejo : 2016 – 2019
4. Universitas Dinamika : 2019 – sekarang

