



**RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL BELI HASIL PERTANIAN
(GOFARMER) BERBASIS ANDROID**



PROYEK AKHIR

**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
Alifian Hafizhuddin Pratama
20390100015**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

**RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL BELI HASIL PERTANIAN
(GOFARMER) BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Alifian Hafizhuddin Pratama
NIM: 20390100015

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas
pada tanggal 18 Agustus 2023

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

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

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: 2023.08.30
14:01:42 +07'00'

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

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Aplikasi jual beli hasil pertanian merupakan solusi digital untuk mendukung proses jual beli hasil pertanian secara efisien dan transparan. Di era digital yang semakin maju, aplikasi ini bertujuan untuk menghubungkan petani atau produsen pertanian dengan konsumen, mempermudah proses transaksi dan meningkatkan pendapatan petani. Aplikasi jual beli hasil pertanian menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempercepat dan mempermudah proses jual beli hasil pertanian. Petani dapat mendaftarkan produk pertanian mereka di aplikasi termasuk deskripsi, jumlah, harga, dan lokasi. Pelanggan yang berminat dapat mencari produk yang mereka butuhkan, serta melihat informasi produk secara lengkap. Keuntungan utama dari aplikasi ini adalah transparansi yang tinggi. Konsumen memiliki akses yang lebih baik untuk memilih produk yang sesuai dengan preferensi mereka, Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan mekanisme pembayaran yang aman dan mudah. Konsumen dapat menggunakan pembayaran transfer bank. Transaksi dilakukan secara *online*, yang mengurangi ketergantungan pada uang tunai dan mengurangi risiko keamanan. Melalui aplikasi ini, petani dapat mengakses pasar yang lebih luas, tidak terbatas pada wilayah geografis tertentu. Mereka dapat meningkatkan pendapatan mereka dengan menjual produk langsung ke konsumen, tanpa perantara mengurangi margin keuntungan. Selain itu, aplikasi ini dapat membantu petani memperkirakan permintaan pasar dan menyesuaikan produksi dengan lebih efisien. Secara umum, aplikasi Jual beli Hasil Pertanian membawa manfaat yang signifikan bagi petani dan konsumen dalam proses jual beli hasil pertanian. Dengan meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akses pasar, aplikasi ini berpotensi mempercepat pengembangan industri pertanian dan meningkatkan kesejahteraan petani.

Kata kunci: *aplikasi, jual beli, hasil tani, petani, digitalisasi, transparan, efisien, konsumen, pendapatan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran 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 Jual Beli Hasil Tani Berbasis Android”. Laporan ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program diploma III Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Ibu A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Kepada semua saudara-saudara yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
6. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir yang telah dilakukan masih banyak terdapat kekurangan. Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahuwa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu penulis.

Surabaya, Agustus 2023

Penulis

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Alifian Hafizhuddin Pratama**
NIM : **20390100015**
Program Studi : **DIII Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Proyek Akhir**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL BELI HASIL
PERTANIAN (GOFARMER) 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, Agustus 2023



Alifian Hafizhuddin Pratama
NIM : 20390100015

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 Perusahaan	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem	1
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	1
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	8
1.4 Deskripsi Dokumen	9
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	10
2.1 Perangkat Lunak	10
2.2 Perangkat Keras	10
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi	10
2.4 Pengenalan dan Pelatihan	10
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	11
3.1 Struktur Menu	11
3.2 Penggunaan Aplikasi	11
3.2.1 Cara Menggunakan Aplikasi Untuk <i>Admin</i>	11
3.2.2 Cara Menggunakan Aplikasi Untuk Petani	16
3.2.3 Cara Menggunakan Aplikasi Untuk Pelanggan	23
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Struktur tabel role	1
Tabel 1. 2 Struktur tabel <i>admin</i>	2
Tabel 1. 3 Struktur tabel kategori.....	2
Tabel 1. 4 Struktur tabel petani.....	2
Tabel 1. 5 Struktur tabel pelanggan	2
Tabel 1. 6 Struktur tabel barang.....	3
Tabel 1. 7 Struktur tabel melakukan	3
Tabel 1. 8 Struktur tabel pemesanan.....	4
Tabel 1. 9 Struktur tabel pengirim	4
Tabel 1. 10 Tabel kebutuhan aplikasi	8



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Cek hak akses <i>admin</i>	4
Gambar 1. 2 Cek hak akses petani	5
Gambar 1. 3 Cek hak akses pengguna	5
Gambar 1. 4 Mengelola data master kategori	6
Gambar 1. 5 Mengelola data master barang.....	6
Gambar 1. 6 Mengelola data master pemesanan.....	7
Gambar 1. 7 Mengelola data master Role	8
Gambar 3. 1 <i>Splash screen</i> aplikasi	12
Gambar 3. 2 Halaman pembuka.....	12
Gambar 3. 3 Halaman <i>login</i>	13
Gambar 3. 4 Halaman <i>home</i>	14
Gambar 3. 5 Halaman <i>admin</i>	14
Gambar 3. 6 Ikon tambah kategori.....	15
Gambar 3. 7 Halaman tambah kategori.....	15
Gambar 3. 8 Detail <i>status</i>	16
Gambar 3. 9 Pilihan konfirmasi	16
Gambar 3. 10 <i>Splash screen</i> aplikasi	17
Gambar 3. 11 Halaman pembuka.....	18
Gambar 3. 12 Halaman <i>login</i>	18
Gambar 3. 13 Halaman daftar	19
Gambar 3. 14 <i>Home</i> petani.....	20
Gambar 3. 15 <i>Profile</i> petani	20
Gambar 3. 16 Tambah data	21
Gambar 3. 17 Halaman tambah data	21
Gambar 3. 18 Halaman riwayat petani.....	22
Gambar 3. 19 Detail <i>status</i> pengiriman.....	22
Gambar 3. 20 Mengirim gambar	23
Gambar 3. 21 Halaman stok.....	23
Gambar 3. 22 <i>Splash screen</i> aplikasi	24
Gambar 3. 23 Halaman pembuka.....	25
Gambar 3. 24 Halaman <i>login</i>	25
Gambar 3. 25 Halaman daftar	26
Gambar 3. 26 Halaman <i>home</i>	27
Gambar 3. 27 Halaman <i>bookmark</i>	27
Gambar 3. 28 Halaman belanja.....	28
Gambar 3. 29 Halaman <i>profile</i>	28
Gambar 3. 30 Halaman detail barang.....	29
Gambar 3. 31 Ikon <i>bookmark</i> barang.....	29
Gambar 3. 32 Halaman <i>bookmark</i>	30
Gambar 3. 33 Tombol <i>add to cart</i>	30
Gambar 3. 34 Tambah jumlah stok	30
Gambar 3. 35 Halaman <i>cart</i>	31
Gambar 3. 36 Halaman <i>cart</i>	32
Gambar 3. 37 Ikon menghapus barang	32
Gambar 3. 38 Merubah stok.....	32
Gambar 3. 39 Kotak ceklis.....	32

Gambar 3. 40 Tombol aktif	33
Gambar 3. 41 Halaman pembayaran	34
Gambar 3. 42 Alamat	34
Gambar 3. 43 Halaman ganti alamat	34
Gambar 3. 44 Jasa pengiriman	35
Gambar 3. 45 Metode pembayaran	35
Gambar 3. 46 upload bukti transfer.....	35
Gambar 3. 47 Bukti telah membayar	35
Gambar 3. 48 Ikon Garis 3.....	36
Gambar 3. 49 Ikon Pemesanan	36
Gambar 3. 50 Halaman riwayat pemesanan.....	36
Gambar 3. 51 Ikon pencarian.....	37
Gambar 3. 52 Halaman pencarian	37
Gambar 3. 53 Hasil pencarian	37



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Linsting Program	39
Lampiran 2. Hasil Uji dan Implementasi	49
Lampiran 3. Log Mingguan	52
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	54
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiasi.....	55
Lampiran 6. Biodata.....	56



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* Pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Berbasis Android dibuat dengan tujuan sebagai berikut :

1. Menggambarkan dan untuk menjelaskan penggunaan aplikasi *GOFARMER* untuk *admin*, Petani dan Pembeli
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi *GOFARMER* ini.

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

1. *Administrator GOFARMER*

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

2. Petani

Petani menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yang diberikan kepada Petani.

3. Pembeli

Pembeli menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yang diberikan kepada Pembeli.

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

GOFARMER adalah toko jual hasil pertanian yang mempunyai pilihan seperti sayuran dan buah. *GOFARMER* memiliki *system* pengiriman yang dipercayai oleh petani.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Kesejahteraan petani adalah salah satu tujuan utama dari aplikasi ini. Aplikasi ini dirancang untuk membantu meningkatkan kesejahteraan dan mendukung petani dalam berbagai aspek kehidupan. Aplikasi jual beli hasil pertanian pada *GO FARMER* adalah aplikasi untuk pengguna agar bisa membeli langsung hasil pertanian dari petani tersebut.

A. Struktur Tabel

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

1. Tabel role

Primary key : ID_ROLE

Foreign key : -

Fungsi : menyimpan data untuk role

Tabel 1. 1 Struktur tabel role

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	ID_ROLE	VARCHAR	7	PRIMARY KEY
2.	NAMA_ROLE	VARCHAR	50	-

2. Tabel *Admin*Primary key : *ID_ADMIN*Foreign key : *ID_ROLE*

Fungsi : mengubah dan menambah data

Tabel 1. 2 Struktur tabel *admin*

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	<i>ID_ADMIN</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>PRIMARY KEY</i>
2.	<i>ID_ROLE</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>FOREIGN KEY</i>
3.	<i>NAMA_ADMIN</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-
4.	<i>NO_TELP_ADMIN</i>	<i>INT</i>	11	-
5.	<i>PASSWORD_ADMIN</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-
6.	<i>ALAMAT_ADMIN</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-

3. Tabel Kategori

Primary key : *ID_KATEGORI*Foreign key : *ID_ADMIN*

Fungsi : menyimpan data Kategori

Tabel 1. 3 Struktur tabel kategori

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	<i>ID_KATEGORI</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>PRIMARY KEY</i>
2.	<i>ID_ADMIN</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>FOREIGN KEY</i>
3.	<i>NAMA_KATEGORI</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-

4. Tabel Petani

Primary key : *ID_PTN*Foreign key : *ID_ROLE*

Fungsi : menyimpan data Petani

Tabel 1. 4 Struktur tabel petani

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	<i>ID_PTN</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>PRIMARY KEY</i>
2.	<i>ID_ROLE</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>FOREIGN KEY</i>
3.	<i>GAMBAR_PTN</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-
4.	<i>NAMA_PTN</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-
5.	<i>PASSWORD_PTN</i>	<i>VARCHAR</i>	50	-
6.	<i>NOTELP_PTN</i>	<i>INT</i>	11	-

5. Tabel Pelanggan

Primary key : *ID_PELANGGAN*Foreign key : *ID_ROLE*

Fungsi : menyimpan data pelanggan

Tabel 1. 5 Struktur tabel pelanggan

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	<i>ID_PELANGGAN</i>	<i>VARCHAR</i>	7	<i>PRIMARY KEY</i>

No	Field	Type data	Length	Constraint
2.	ID_ROLE	VARCHAR	7	FOREGN KEY
3.	GAMBAR	VARCHAR	50	-
4.	NAMA	VARCHAR	50	-
5.	EMAIL	VARCHAR	50	-
6.	NOTELP	INT	11	-
7.	PASSWORD	VARCHAR	50	-
8.	ALAMAT	VARCHAR	50	-

6. Tabel Barang

Primary key : ID_BARANG

Foreign key : ID_KATEGORI DAN ID_PELANGGAN

Fungsi : menyimpan data Barang

Tabel 1. 6 Struktur tabel barang

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	ID_BARANG	VARCHAR	7	PRIMARY KEY
2.	ID_KATEGORI	VARCHAR	7	FOREGN KEY
3.	ID_PELANGGAN	VARCHAR	7	FOREGN KEY
4.	GAMBAR_BARANG	VARCHAR	100	-
5.	NAMA_BARANG	VARCHAR	50	-
6.	STOK_BARANG	INT	11	-
7.	HARGA_BARANG	INT	11	-
8.	DESKRIPSI_ BARANG	VARCHAR	255	-
9.	KATEGORI_ BARANG	VARCHAR	50	-
10.	LOKASI_BARANG	VARCHAR	50	-

7. Tabel Melakukan

Primary key : ID_BARANG, ID_PESAN

Foreign key : ID_BARANG, ID_PESAN

Fungsi : menyimpan data id barang dan id pesan

Tabel 1. 7 Struktur tabel melakukan

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	ID_BARANG	VARCHAR	7	PRIMARY KEY, FOREGN KEY
2.	ID_PESAN	VARCHAR	7	PRIMARY KEY, FOREGN KEY

8. Tabel Pemesanan

Primary key : ID_PESAN

Foreign key : ID_PELANGGAN

Fungsi : menyimpan data pemesanan

Tabel 1. 8 Struktur tabel pemesanan

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	ID_PESAN	VARCHAR	7	PRIMARY KEY
2.	ID_PELANGGAN	VARCHAR	7	FOREIGN KEY
3.	ALAMAT_PEMESANAN	VARCHAR	255	-
4.	STATUS_PESAN	VARCHAR	50	-
5.	JUMLAH_ITEM	INT	11	-
6.	TOTAL_BAYAR	INT	11	-
7.	FOTO_BAYAR	VARCHAR	50	-
8.	NAMA_SEMUA_BARANG	VARCHAR	255	-
9.	TANGGAL_PEMESANAN	DATE	-	-

9. Tabel Pengirim

Primary key : ID_PESAN

Foreign key : ID_BARANG

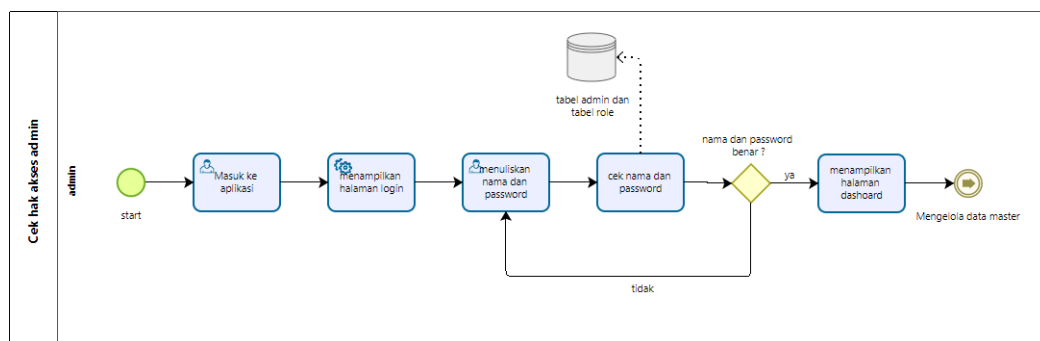
Fungsi : menyimpan data Pengirim

Tabel 1. 9 Struktur tabel pengirim

No	Field	Type data	Length	Constraint
1.	ID_PENGIKIRIM	VARCHAR	7	PRIMARY KEY
2.	ID_PESAN	VARCHAR	7	FOREIGN KEY
3.	STATUS_PEGIRIM	VARCHAR	50	-
4.	FOTO_PENGIKIRIM	VARCHAR	50	-

B. Alur Proses Bisnis

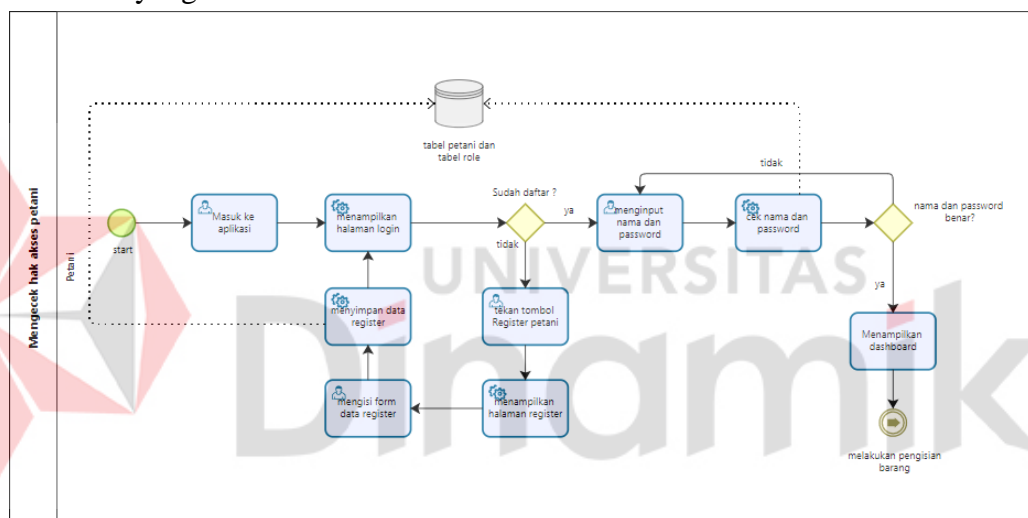
Berikut adalah alur proses bisnis yang ada pada aplikasi jual beli hasil tani pada *GOFARMER* memiliki 7 BPMN seperti pada Gambar 1.1, Gambar 1.2, Gambar 1.3, Gambar 1.4, Gambar 1.5, Gambar 1.6, dan Gambar 1.7:

1. Cek hak akses *admin*Gambar 1. 1 Cek hak akses *admin*

Pada alur bisnis pengecekan hak akses untuk *admin* di Gambar 1.1 ini *administrator* harus menjalankan aplikasi terlebih dahulu. *Administrator* kemudian diarahkan ke halaman *login* di mana dia harus memasukkan nama dan kata sandinya. Setelah masuk, hasil *login* akan dikonfirmasi. Jika data akun ada, maka *admin* dapat masuk dan bisa mengakses. Jika tidak, *administrator* harus memasukkan kembali alamat nama dan kata sandi.

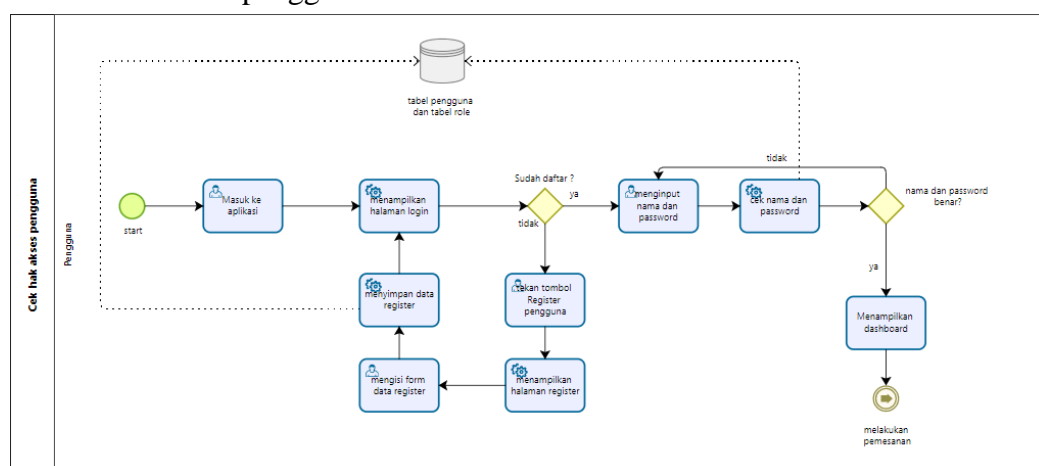
2. Cek hak akses petani

Pada alur bisnis pengecekan hak akses petani di Gambar 1.2, petani harus masuk terlebih dahulu ke dalam aplikasi. Petani kemudian diarahkan ke halaman *login*. Jika petani belum membuat akun, petani harus mendaftarkan akun terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi. Setelah pendaftaran berhasil, petani akan dapat masuk dengan memasukkan nama dan kata sandi yang mereka daftarkan saat pendaftaran. Jika berhasil maka petani akan masuk ke aplikasi, dan jika pendaftaran gagal maka petani harus memasukkan nama dan kata sandi yang sesuai.



Gambar 1. 2 Cek hak akses petani

3. Cek hak akses pengguna

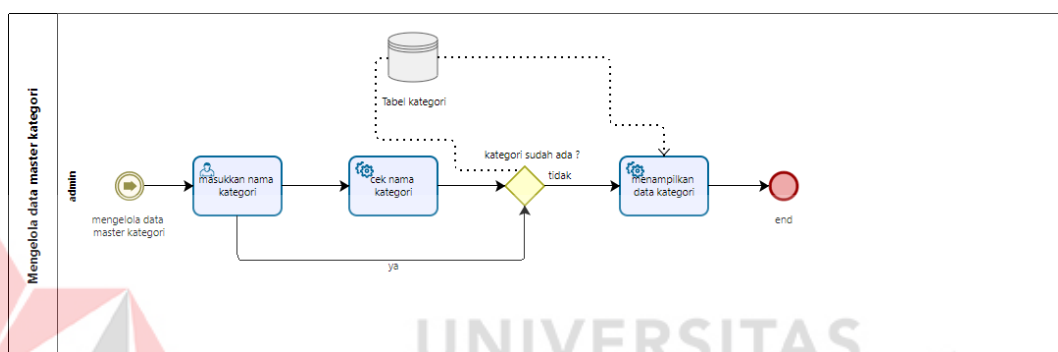


Gambar 1. 3 Cek hak akses pengguna

Pada alur bisnis pengecekan hak akses untuk pengguna pada Gambar 1.3, pengguna harus masuk terlebih dahulu ke dalam aplikasi, kemudian pengguna di arahkan ke halaman *login*, jika pengguna belum membuat akun maka pengguna harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu. Setelah registrasi berhasil, pengguna dapat login dengan mengisi nama dan kata sandi yang didaftarkan pada saat registrasi, jika berhasil maka user masuk ke aplikasi dan jika gagal maka user harus mengisi nama dan kata sandi yang sesuai.

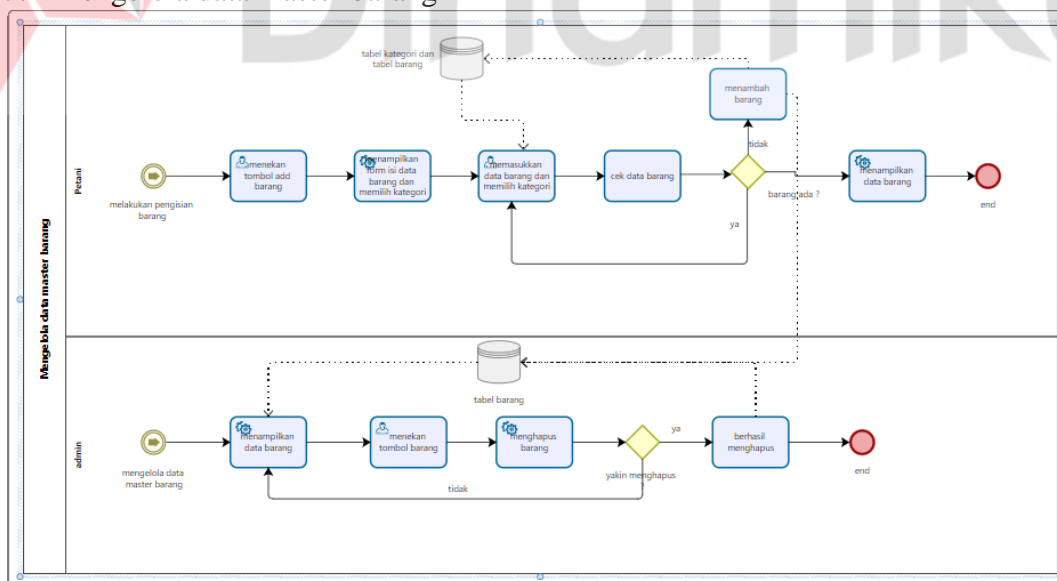
4. Mengelola data master kategori

Pada alur bisnis Mengelola data master kategori pada Gambar 1.4, administrator dapat menambahkan data master kategori. pada alur bisnis ini, perlu masuk ke halaman data dasar kategori.



Gambar 1. 4 Mengelola data master kategori

5. Mengelola data master barang



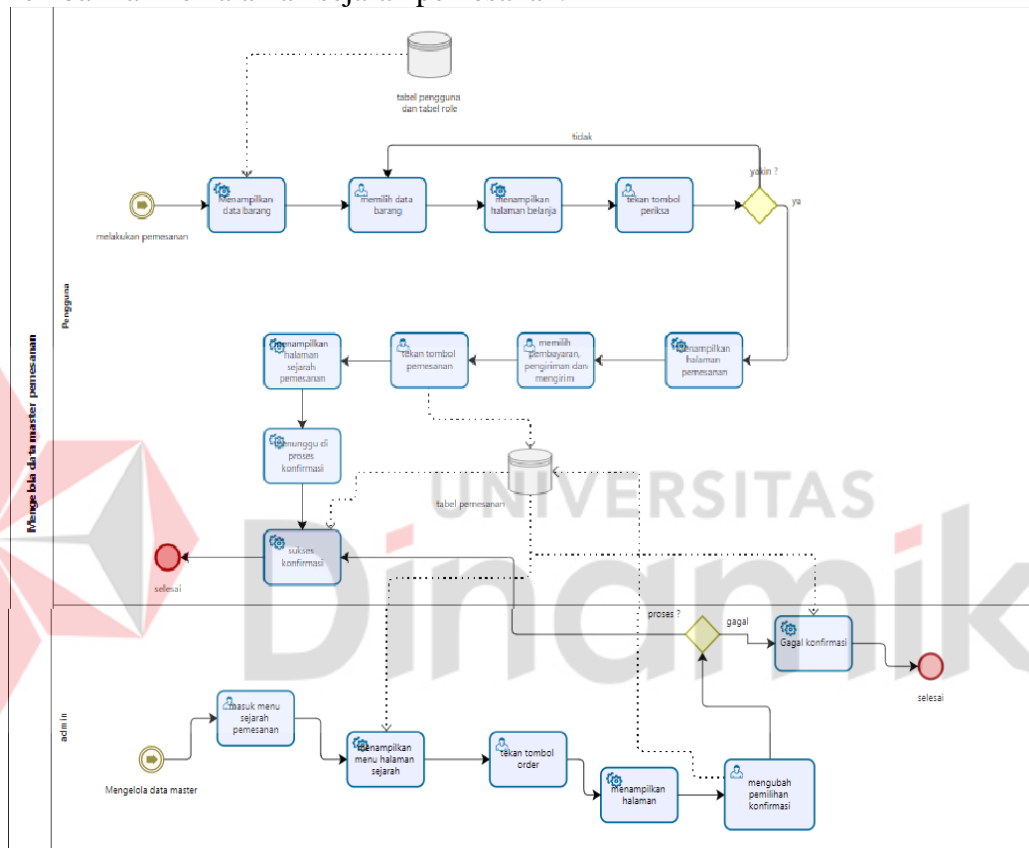
Gambar 1. 5 Mengelola data master barang

Pada alur bisnis Mengelola data master kategori pada Gambar 1.5, petani dapat menambahkan data master kategori. Dalam alur bisnis ini, petani

perlu masuk ke halaman data barang.

6. Mengelola data master pemesanan

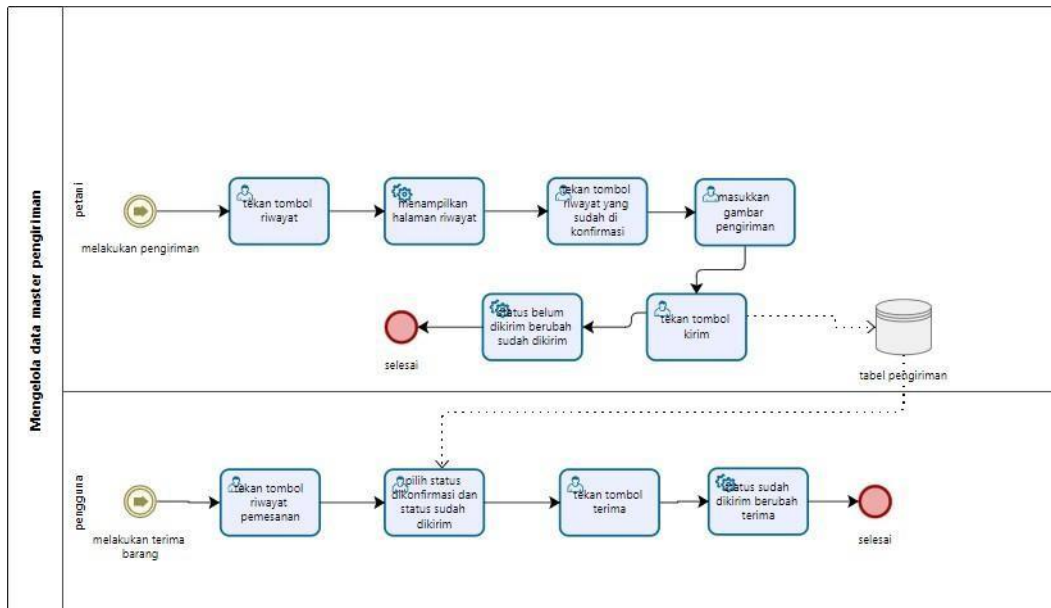
Pada alur bisnis Mengelola data master pemesanan pada Gambar 1.6. Pembeli memilih barang terlebih dahulu, setelah itu masuk ke halaman keranjang dan periksa, jika tidak akan kembali ke halaman memilih barang. Jika iya melanjutkan ke halaman pembayaran yang harus di upload gambar, memilih transfer dan pengiriman dan menunggu *status* konfirmasi dari *admin*. Di alur proses ini *admin* mengecek dan mengganti *status* konfirmasi dan di kembalikan ke halaman sejarah pemesanan.



Gambar 1. 6 Mengelola data master pemesanan

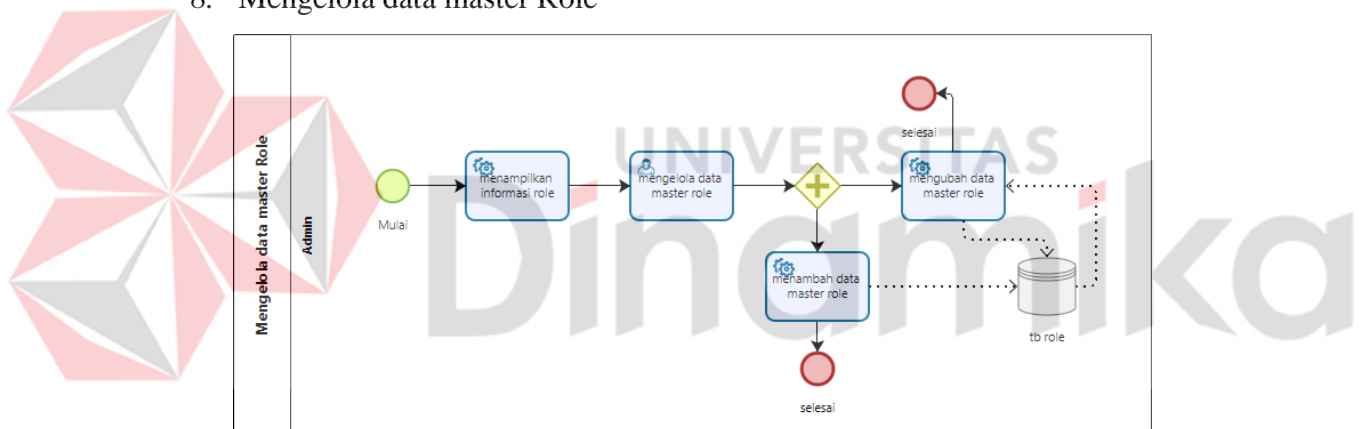
7. Mengelola data master pengiriman

Pada alur bisnis Mengelola data master pengiriman pada Gambar 1.7 . Petani memilih barang yang sudah di konfirmasi terlebih dahulu, setelah itu masuk ke halaman riwayat, petani masukkan gambar pengiriman jika sudah klik tombol kirim. Status barang berubah sudah dikirim. jika sudah kembali ke pengguna untuk mengubah status sudah di kirim menjadi di kirim



Gambar 1. 7 Mengelola data master pengiriman

8. Mengelola data master Role



Gambar 1. 8 Mengelola data master Role

Pada alur bisnis Mengelola data master Role pada Gambar 1.7. *Admin* mengelola data master role dan bisa menambah master data role

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan memuat seluruh informasi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi dan ditunjukkan pada Tabel 1.10.

Tabel 1. 10 Tabel kebutuhan aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
<i>Admin</i>	1.Mengelola Data Master 3.Memproses konfirmasi
Pelanggan	1.Membeli produk barang 2.Mengecek riwayat
Petani	1.Memproses pengiriman

PENGGUNA	FUNGSIONAL
	2. Pengelolaan Data Master

1. Admin

Admin memiliki beberapa fungsi yaitu pengelolaan data master dan Memproses konfirmasi. Untuk pengelolaan data master itu memiliki akses untuk pengelolaan data master barang, kategori dan pemesanan dan untuk memproses konfirmasi itu memiliki akses konfirmasi pembayaran

2. Pelanggan

Pelanggan memiliki beberapa fungsi yaitu membeli produk barang dan mengecek riwayat. Untuk Membeli produk barang memiliki fungsi untuk akses untuk membeli barang dan mengecek riwayat memiliki fungsi untuk akses untuk mengecek pembayaran pelanggan sudah masuk

3. Petani

Petani memiliki beberapa fungsi yaitu memproses pengiriman dan mengelola data master. Untuk memproses pengiriman memiliki fungsi untuk akses untuk memproses pengiriman bila pembayaran sudah di konfirmasi dan pengelolaan data master memiliki fungsi untuk akses untuk pengelolaan data master barang

1.4 Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan dalam menggunakan penggunaan Aplikasi Pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Berbasis Android. Dokumen ini berisi informasi sebagai berikut:

BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pengantar, termasuk tujuan pembuatan dokumen, deskripsi perusahaan, deskripsi sistem, deskripsi aplikasi dan deskripsi dokumen

BAB II

Berisi alat-alat yang Anda butuhkan untuk menggunakan aplikasi *GOFARMER*, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras, kriteria pengguna aplikasi, serta informasi pelatihan dan implementasi yang mudah.

BAB III

Panduan *user* untuk aplikasi *GOFARMER* disertakan untuk *administrator* dan *user* (pengguna dan petani).

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Software atau perangkat lunak yang digunakan atau yang dipergunakan pada Aplikasi *GOFARMER* ini adalah :

1. Mobile berbasis android bagi *admin*, pelanggan dan petani
2. MySQL sebagai Server

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah

1. *Mobile Phone* spesifikasi minimum yaitu Ram 2GB dan *Operating System* lollipop

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

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

1. Pengguna Admin

- a. Memiliki pemahaman tentang penggunaan *mobile*
- b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan data yang bakal di gunakan
- c. Memiliki pemahaman tentang kriteria transaksi yang baik dan benar
- d. Memiliki pemahaman tentang pengecekan pembayaran

2. Pengguna Petani

- a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan *mobile*
- b. Memiliki pemahaman tentang pengecekan biaya masuk
- c. Menjadi pengguna petani yang telah mendaftarkan akun di aplikasi

3. Pengguna Pelanggan

- a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan aplikasi
- b. Memiliki pemahaman tentang pembelian serta paham dengan konsep transaksi secara *online*
- c. Menjadi pengguna pelanggan yang telah mendaftarkan akun di aplikasi

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna yang terlibat dalam penggunaan aplikasi harus diinstruksikan sebelum menggunakan aplikasi. Pengguna dilatih berdasarkan fitur yang digunakan. Aplikasi ini membutuhkan pelatihan sendiri untuk admin dan petani. Untuk admin di sini memiliki akses tepercaya saat admin memegang kendali aplikasi. Untuk petani di sini butuh pelatihan yang membutuhkan sekitar 4 jam agar mengerti kegunaan dan hasil.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu di GOFARMER untuk petani, pengguna dan admin adalah sebagai berikut:

1. *Splash Screen*
2. *Started Page*
3. *Register Page*
4. *Halaman Login*
5. *Menu Admin*
 - 5.1. *Home*
 - 5.2. *admin*
6. *Menu Petani*
 - 6.1. *Home*
 - 6.2. *Profile*
7. *Menu Pelanggan*
 - 7.1. *Home*
 - 7.2. *BookMark*
 - 7.3. *CartPage*
 - 7.4. *Profile*

3.2 Penggunaan Aplikasi

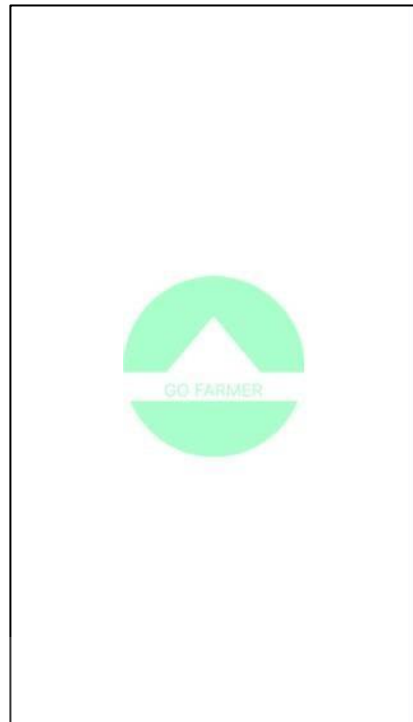
Pengguna yang akan bergabung dengan aplikasi harus diberikan tata cara menggunakan aplikasi terlebih dahulu. Pengguna mendapatkan pelatihan tergantung pada fitur yang digunakan. Aplikasi ini membutuhkan pelatihan sendiri untuk admin dan petani. Untuk admin di sini memiliki akses tepercaya saat admin memegang kendali aplikasi dan butuh pelatihan selama 1 jam. Untuk petani di sini butuh pelatihan yang membutuhkan selama 4 jam agar mengerti kegunaan dan hasil. Pelanggan mendapatkan pengenalan dan pelatihan yaitu cara menggunakan aplikasi GOFARMER.

3.2.1 Cara Menggunakan Aplikasi Untuk Admin

Tampilan ini hanya bisa di akses oleh admin. Berikut ini cara menggunakan aplikasi untuk admin

- a. Cara Mengakses Aplikasi Admin
 1. Admin harus *download* aplikasi GOFARMER
 2. Jika selesai maka *admin* membuka aplikasi GOFARMER dengan HP
 3. Akan muncul tampilan awal halaman yaitu *splash screen* GO FARMER seperti pada Gambar 3.1, jika *splash screen* selesai maka akan muncul tampilan *started page* seperti pada Gambar 3.2
 4. Setelah itu *admin* diarahkan ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.3. *admin* masuk dengan nama dan *password* yang telah di berikan, jika berhasil akan muncul tampilan *home* seperti pada Gambar 3.4 dan *profile* seperti

pada Gambar 3.5



Gambar 3. 1 *Splash screen* aplikasi

Tampilan *splash screen* terdapat logo *GOFARMER*, dan dibawah adalah tampilan Halaman pembuka.



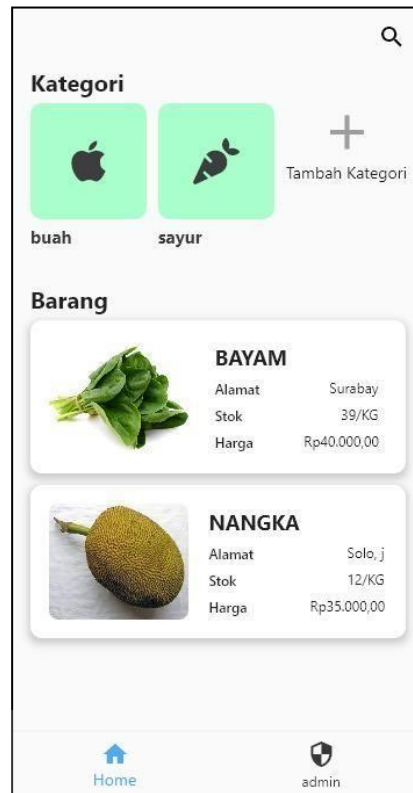
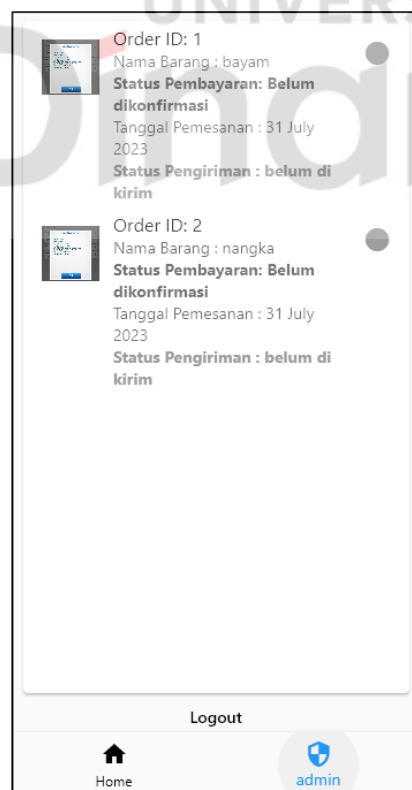
Gambar 3. 2 Halaman pembuka

Pada Gambar 3.2 adalah tampilan awal untuk membuka aplikasi untuk *admin*. Didalamnya ada 3 halaman, klik tombol lanjut sampai tulisan tombol lanjut berganti ke tombol memulai. Jika menekan *skip* akan langsung ke tombol memulai dan langsung diarahkan ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Halaman *login*

Pada Gambar 3.3 adalah tampilan halaman *login*, setelah berhasil *login* dengan pengguna admin maka akan lanjut ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.4.

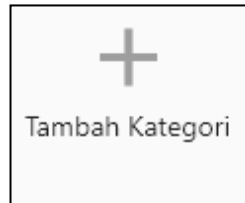
Gambar 3. 4 Halaman *home*Gambar 3. 5 Halaman *admin*

Setelah berhasil *login admin* akan memunculkan 2 halaman yang

berisikan Halaman *home* seperti pada Gambar 3.4 dan Halaman *admin* seperti pada Gambar 3.5.

b. Cara *Admin* Mengisikan Kategori

1. *Admin* klik tambah kategori seperti pada Gambar 3.4 dan seperti pada Gambar 3.6
2. Setelah klik Gambar 3.6 maka muncul halaman seperti pada Gambar 3.7
3. Jika selesai akan kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.4



Gambar 3. 6 Ikon tambah kategori

Gambar 3. 7 Halaman tambah kategori

Setelah di klik seperti pada Gambar 3.6 maka akan lanjut ke halaman seperti pada Gambar 3.7. selesai mengisi nama kategori klik tombol masukkan dan akan kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.4.

c. Cara *Admin* Mengubah *Status* Konfirmasi

1. *Admin* pilih salah satu *order* seperti pada Gambar 3.5
2. Setelah memilih lanjut ke halaman detail seperti pada Gambar 3.8
3. *Admin* mengecek apakah pembayaran dan total harga jika sesuai pilih dan ganti tulisan belum konfirmasi dengan sudah konfirmasi kalau tidak sesuai maka gagal konfirmasi seperti pada Gambar 3.9
4. Jika selesai memilih tekan tombol *update* status

Gambar 3. 8 Detail *status*

Gambar 3. 9 Pilihan konfirmasi

Setelah klik salah satu *order* maka nanti akan muncul detail *status* seperti pada Gambar 3.8 dan pembayaran dan total harga jika sesuai pilih dan ganti tulisan belum konfirmasi dengan sudah konfirmasi kalau tidak sesuai maka gagal konfirmasi seperti pada Gambar 3.9.

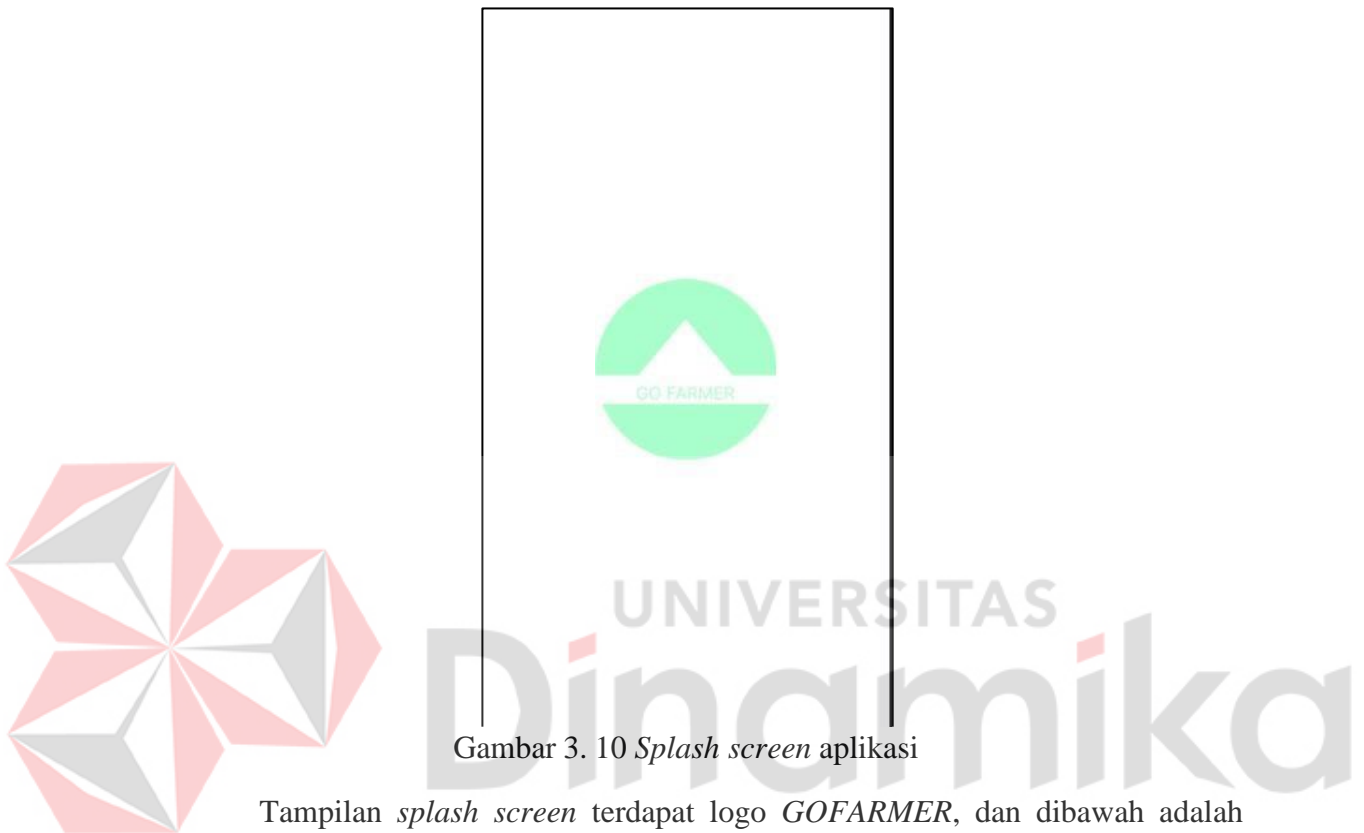
3.2.2 Cara Menggunakan Aplikasi Untuk Petani

Tampilan ini hanya bisa di akses oleh petani. Berikut ini cara menggunakan aplikasi untuk petani

a. Cara Mengakses Aplikasi Petani

1. Petani harus *download* aplikasi *GOFARMER*
2. Jika selesai petani membuka aplikasi *GOFARMER* dengan HP
3. Akan muncul tampilan awal halaman yaitu *splash screen* GO FARMER seperti pada Gambar 3.10, Jika *splash screen* sudah selesai maka akan muncul tampilan *started page* seperti pada Gambar 3.11
4. Setelah selesai petani masuk ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.12. Jika petani sudah mempunyai akun maka petani bisa langsung

- memasukkan nama dan *password*, jika petani belum mempunyai akun maka pelanggan bisa tekan tombol akun petani dibagian bawah *password*
5. Pada halaman daftar seperti pada Gambar 3.13, petani harus memasukkan data yang benar untuk mendaftar
 6. Jika berhasil *login* maka akan muncul tampilan *home* seperti pada Gambar 3.14 dan *profile* seperti pada Gambar 3.15



Gambar 3. 10 *Splash screen* aplikasi

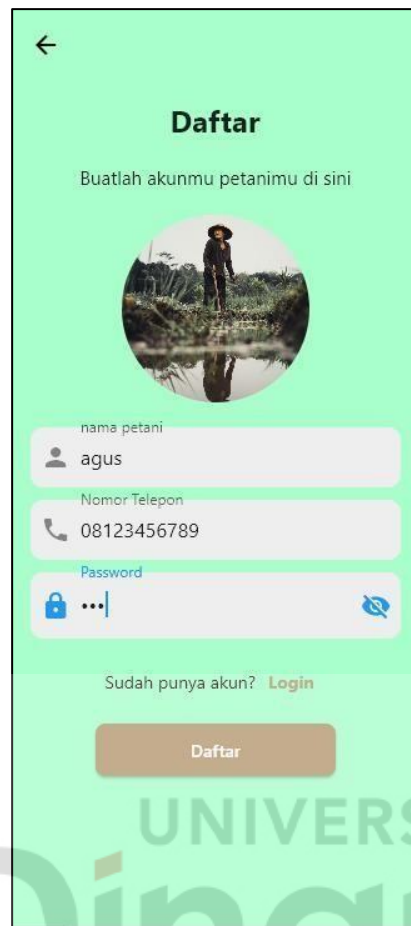
Tampilan *splash screen* terdapat logo *GOFARMER*, dan dibawah adalah tampilan Halaman pembuka.



Gambar 3. 11 Halaman pembuka

Pada Gambar 3.11 adalah tampilan awal untuk membuka aplikasi untuk petani. Didalamnya ada 3 halaman, klik tombol lanjut sampai tulisan tombol lanjut berganti ke tombol memulai. Jika menekan *skip* akan langsung ke tombol memulai dan langsung mengarahkan ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.12.


Gambar 3. 12 Halaman *login*



←

Daftar

Buatlah akunmu petanimu di sini



nama petani
agus

Nomor Telepon
08123456789

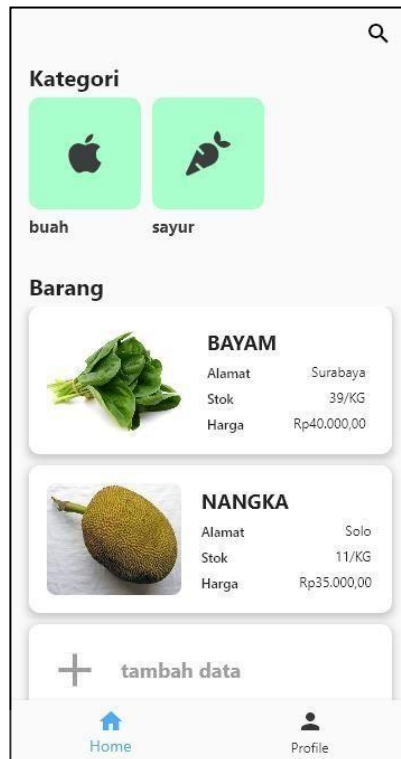
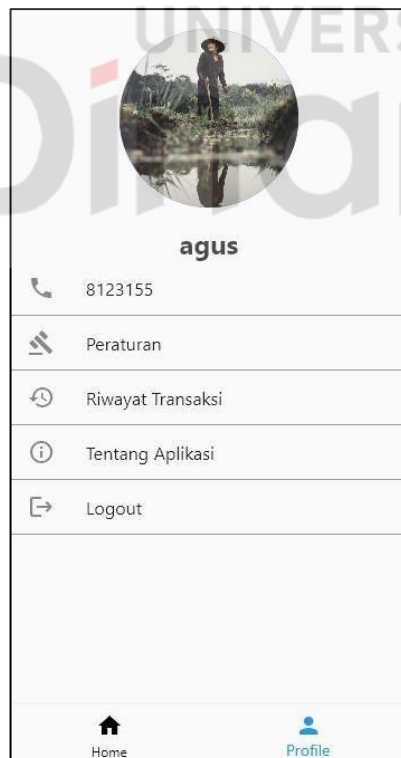
Password
... |

Sudah punya akun? [Login](#)

Daftar

Gambar 3. 13 Halaman daftar

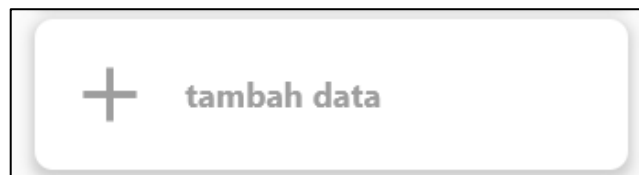
Pada Gambar 3.12 adalah tampilan halaman *login*, setelah berhasil mendaftar seperti pada Gambar 3.13. *login* dengan nama dan *password* yang di daftarkan, jika berhasil maka lanjut ke halaman seperti di bawah.

Gambar 3. 14 *Home* petaniGambar 3. 15 *Profile* petani

2 halaman yang berisikan Halaman *Home* seperti pada Gambar 3.14 dan Halaman petani seperti pada Gambar 3.5.

b. Cara Mengisikan Hasil Tani

1. Petani klik tambah data seperti pada Gambar 3.14 dan seperti pada Gambar 3.16
2. Setelah klik seperti pada Gambar 3.16 maka muncul halaman seperti pada Gambar 3.17
3. Jika selesai mengisi akan kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.14



Gambar 3. 16 Tambah data



Gambar 3. 17 Halaman tambah data

Setelah di klik seperti pada Gambar 3.16 maka akan lanjut ke halaman tambah data seperti pada Gambar 3.17. selesai mengisi semua klik tombol daftar dan akan kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar halaman 3.14.

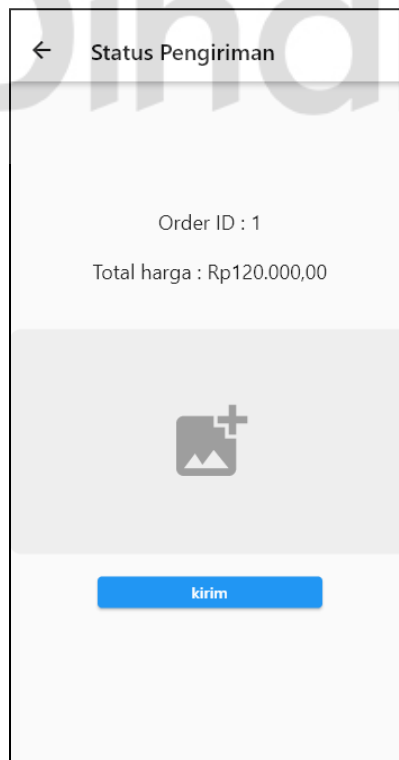
c. Cara Petani Mengubah *Status* Mengirim

1. Petani pilih salah satu order yang *status* sudah di konfirmasi seperti pada Gambar 3.18
2. Setelah memilih akan tampil halaman detail seperti pada Gambar 3.19
3. Petani mengecek pembayaran sudah masuk dan jika sudah petanmengirim gambar pengiriman barang seperti pada Gambar 3.20
4. Jika selesai mengirim foto pengiriman klik tombol kirim sekaligus merubah status pengiriman yang sebelum nya seperti pada Gambar 3.18

belum dikirim dan berwarna abu abu berubah menjadi warna oren dan dikirim



Gambar 3. 18 Halaman riwayat petani



Gambar 3. 19 Detail status pengiriman



Gambar 3. 20 Mengirim gambar

Setelah klik salah satu order maka akan muncul detail status pengiriman seperti pada Gambar 3.18 dan pembayaran jika sudah petani mengirim gambar pengiriman barang seperti pada Gambar 3.20.

d. Cara Menambah Stok Barang

1. Petani klik dan pilih salah satu barang seperti pada Gambar 3.14
2. Setelah itu muncul halaman baru seperti pada Gambar 3.18
3. Jika selesai mengisi stok akan kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.14



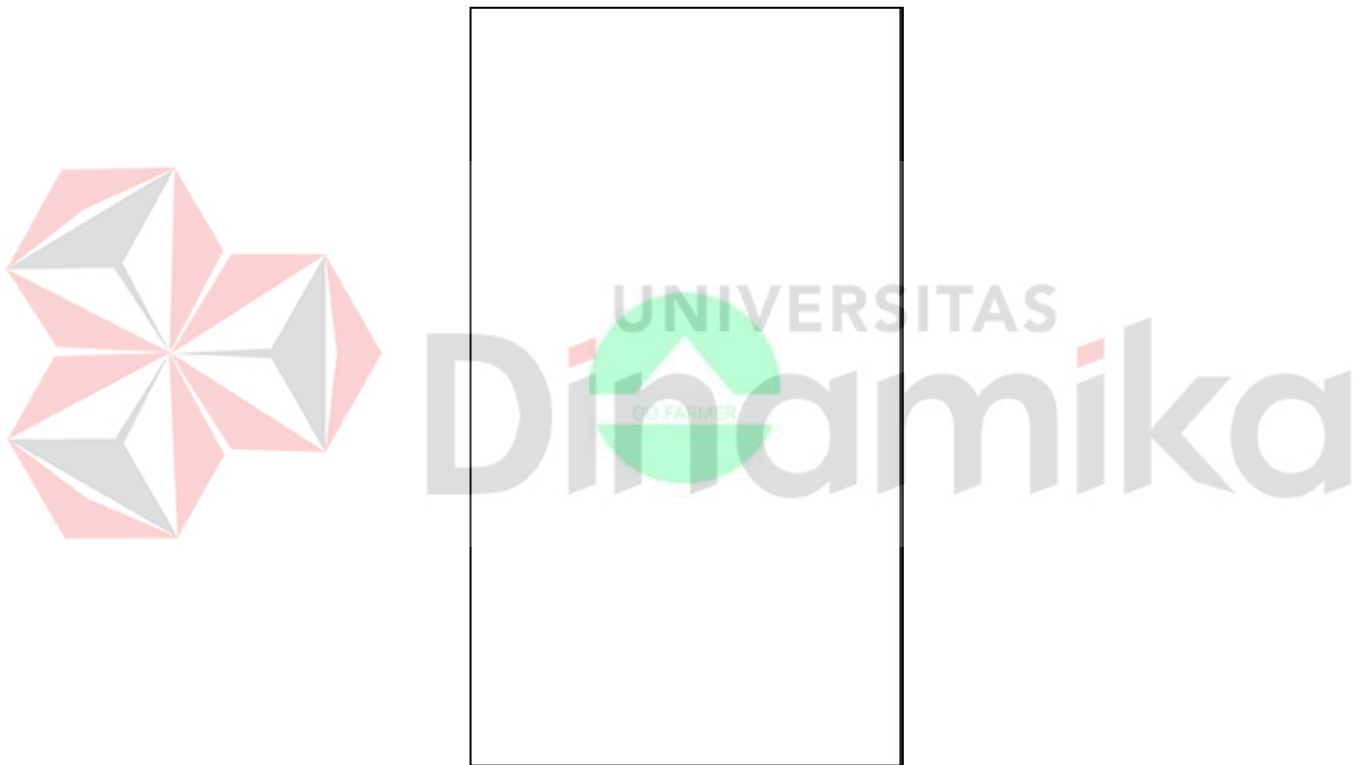
Gambar 3. 21 Halaman stok

Setelah memilih salah satu barang yang mau di update stoknya maka akan lanjut ke halaman stok seperti pada Gambar 3.21. selesai mengisi stok tekan tombol menambah stok dan kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.14.

3.2.3 Cara Menggunakan Aplikasi Untuk Pelanggan

Tampilan ini hanya bisa di akses oleh pelanggan. Berikut ini cara menggunakan aplikasi untuk pelanggan

- a. Cara Mengakses Aplikasi Pelanggan
1. Petani harus *download* aplikasi *GOFARMER*
 2. Jika selesai maka pelanggan membuka aplikasi *GOFARMER* dengan HP
 3. Akan muncul tampilan awal halaman yaitu *splash screen* GO FARMER seperti pada Gambar 3.21, Jika *splash creen* sudah selesai maka akan muncul tampilan *started page* seperti pada Gambar 3.22
 4. Setelah itu pelanggan masuk ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.23
Jika petani sudah mempunyai akun maka petani bisa langsung memasukkan nama dan *password*, jika petani belum mempunyai akun maka pelanggan bisa menekan akun petani pada bagian bawah *password*
 5. Pada halaman daftar seperti pada Gambar 3.24, petani harus memasukkan data yang benar untuk mendaftar
 6. Jika berhasil *login* maka akan muncul tampilan *home* seperti pada Gambar 3.25 dan *profile* seperti pada Gambar 3.26



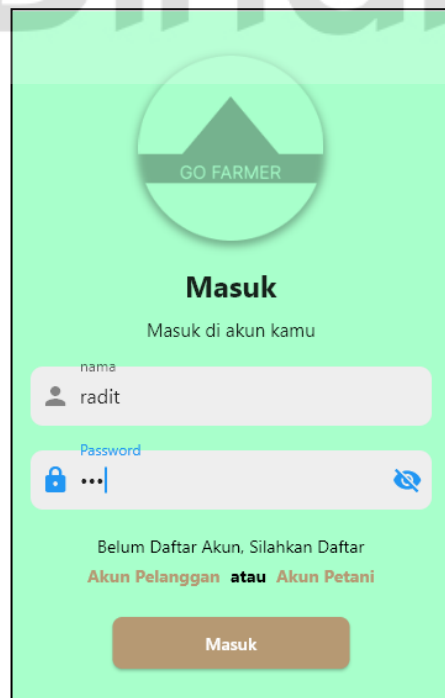
Gambar 3. 22 *Splash screen* aplikasi

Tampilan *splash screen* terdapat logo *GOFARMER*, dan Gambar 2.23 adalah tampilan Halaman pembuka.



Gambar 3. 23 Halaman pembuka

Pada Gambar 3.22 adalah tampilan awal untuk membuka aplikasi untuk pelanggan. Didalamnya ada 3 halaman, klik tombol lanjut sampai tulisan tombol lanjut berganti ke tombol memulai. Jika menekan *skip* akan langsung ke tombol memulai dan langsung mengarahkan ke halaman *login* seperti pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Halaman *login*

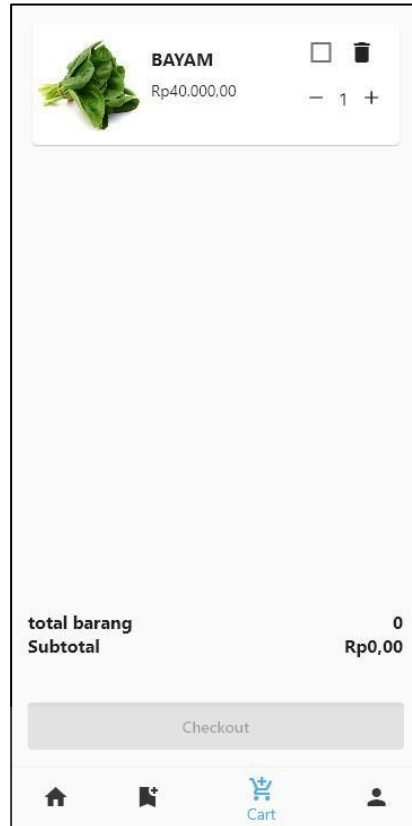


The image shows a mobile application registration screen with a light green background. At the top left is a back arrow. The title 'Daftar' is centered, followed by the instruction 'Buatlah akunmu pelanggan di sini'. Below this is a circular profile picture of a man. The registration form consists of several input fields: 'Nama' with the value 'radit', 'Email' with 'radit@gmail.com', 'Nomor Telepon' with '08123456789', and 'Alamat' with 'Surabaya, Jl Siwalan kerto Gg 20'. There is also a 'Password' field with a lock icon and a visibility toggle. At the bottom, there is a link 'Sudah punya akun? Masuk' and a large brown 'Daftar' button.

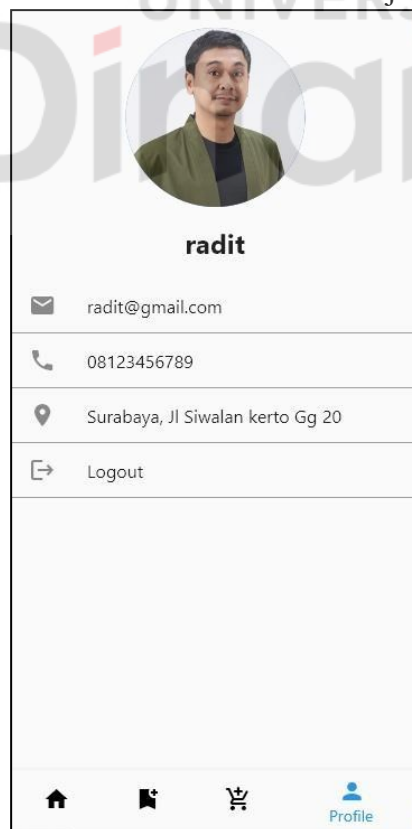
Gambar 3. 25 Halaman daftar

Pada Gambar 3.24 adalah tampilan halaman *login*, setelah berhasil mendaftar seperti pada Gambar 3.25. *login* dengan nama dan *password* yang di daftarkan, jika berhasil maka lanjut ke halaman seperti di bawah.

Gambar 3. 26 Halaman *home*Gambar 3. 27 Halaman *bookmark*



Gambar 3. 28 Halaman belanja

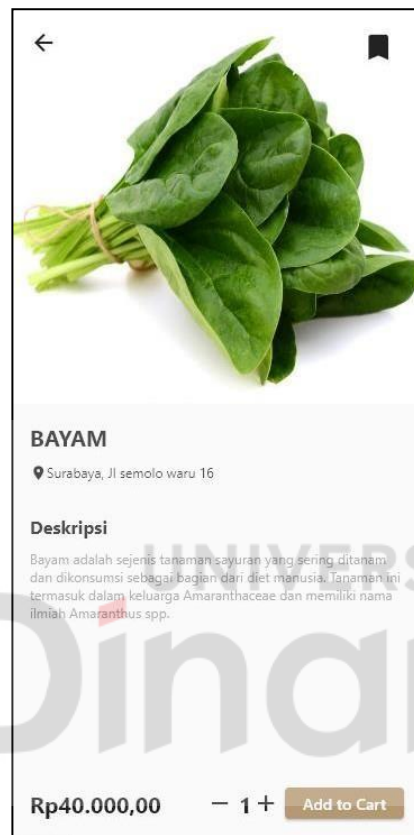


Gambar 3. 29 Halaman profile

Setelah berhasil *login* pelanggan akan memunculkan 4 halaman yang berisikan halaman home seperti pada Gambar 3.26, halaman *bookmark* seperti pada Gambar 3.27, halaman belanja seperti pada Gambar 3.28, dan halaman *profile* seperti pada Gambar 3.29.

b. Cara Melihat Detail Dan *Bookmark* Barang

1. Pelanggan pilih salah satu barang seperti pada Gambar 3.26



Gambar 3. 30 Halaman detail barang



Gambar 3. 31 Ikon *bookmark* barang



Gambar 3. 32 Halaman *bookmark*

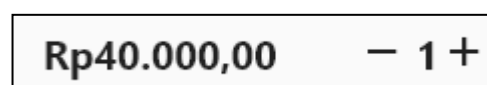
Setelah klik barang seperti pada Gambar 3.26 maka muncul halaman detail seperti pada Gambar 3.30. Di dalam halaman detail pelanggan bisa *bookmark* barang dengan klik seperti pada Gambar 3.31, Jika sudah nanti akan muncul di halaman *bookmark* seperti pada Gambar 3.32

c. Cara Untuk Menambah Barang Di Belanja

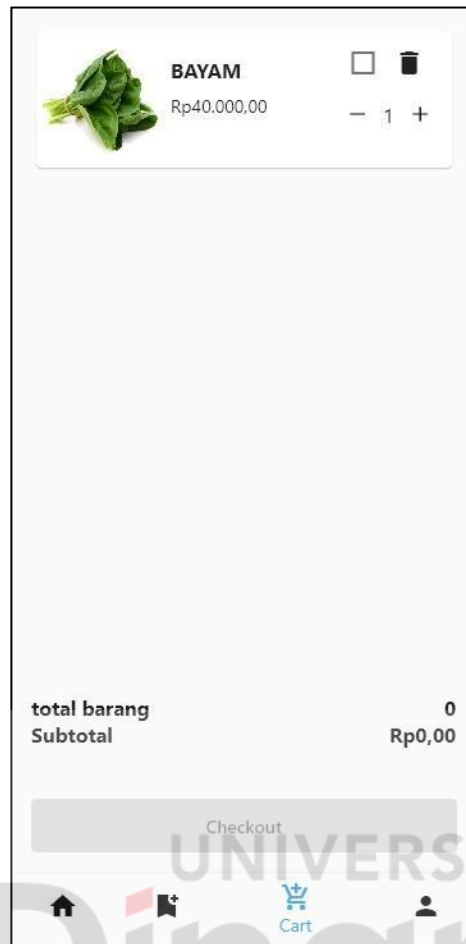
1. Pelanggan pilih salah satu barang seperti pada Gambar 3.26
2. Setelah klik barang seperti pada Gambar 3.26 maka muncul halaman detail seperti pada Gambar 3.30



Gambar 3. 33 Tombol *add to cart*



Gambar 3. 34 Tambah jumlah stok

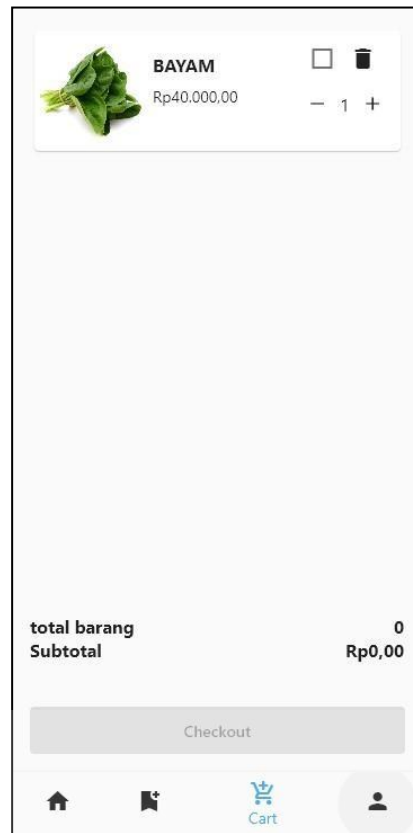


Gambar 3. 35 Halaman *cart*

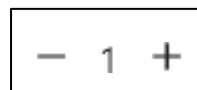
Klik tombol *add to cart* seperti pada Gambar 3.33, anda bisa merubah jumlah stok yang mau di beli, stok mengikuti dengan harga seperti pada Gambar 3.34 .Setelah di klik *add to cart* seperti pada Gambar 3.33 maka akan tampil di halama *cart* seperti pada Gambar 3.35

d. Cara Untuk Checkout Barang

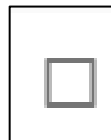
1. Pelanggan buka halaman *checkout* seperti pada Gambar 3.36
2. Sebelum *checkout* disini ada 2 fitur pelanggan bisa menghapus barang seperti pada Gambar 3.37 dan menambah jumlah barang seperti pada Gambar 3.38
3. Setelah yakin pelanggan harus klik kotak centang seperti pada Gambar 3.39 agar dapat melihat total barang dan tombol *checkoutnya* bisa menyala / aktif seperti pada Gambar 3.40 bila tidak di centang maka tombolnya tidak bisa menyala / aktif seperti pada Gambar 3.36

Gambar 3. 36 Halaman *cart*

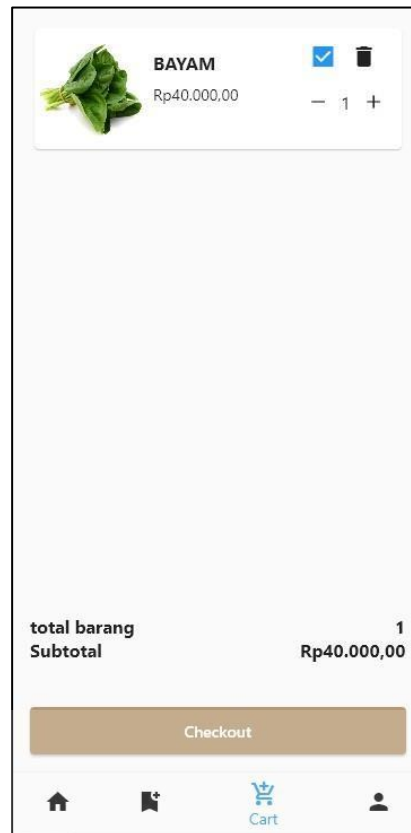
Gambar 3. 37 Ikon menghapus barang



Gambar 3. 38 Merubah stok



Gambar 3. 39 Kotak ceklis



Gambar 3. 40 Tombol aktif

Jika selesai klik tombol *checkout* akan lanjut ke halaman pembayaran

e. Cara Untuk Pembayaran

1. Setelah *checkout* langsung ke halaman pembayaran seperti pada Gambar 3.41
2. Di atas halaman ada alamat yang bisa di *edit* seperti pada Gambar 3.42
3. Pilih jasa pengiriman diambil atau dikirim seperti pada Gambar 3.44, setelah memilih jasa pengiriman pelanggan di suruh memilih metode transfer pembayaran seperti pada Gambar 3.45
4. Pelanggan di suruh mengupload bukti transfer seperti pada Gambar 3.46 yang sudah di pilih, jika sudah maka klik tombol pembayaran



Jasa Pengiriman
Ambil Sendiri atau Dikirim

Metode Pembayaran
Pilih metode pembayaran

Upload Gambar
Klik untuk mengunggah

Harga Pemesanan	
Sub Total	Rp40.000,00
Harga kurir	Rp0,00
Total Harga	Rp40.000,00

Pembayaran

Gambar 3. 41 Halaman pembayaran



Alamat anda

Surabaya, Jl Siwalan kerto Gg 20 Edit

Gambar 3. 42 Alamat

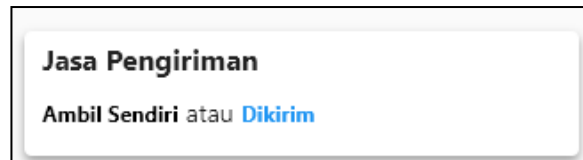
← ganti alamat

Alamat
Surabaya, Jl Siwalan kerto Gg 20

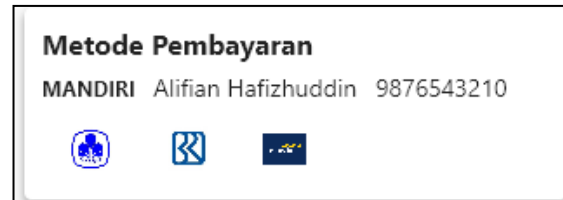
simpan

Gambar 3. 43 Halaman ganti alamat

Pada alamat seperti pada Gambar 3.42, jika klik *edit* akan tampil halaman ganti alamat seperti pada Gambar 3.43, selesai klik simpan akan kembali ke halaman seperti pada Gambar 3.41



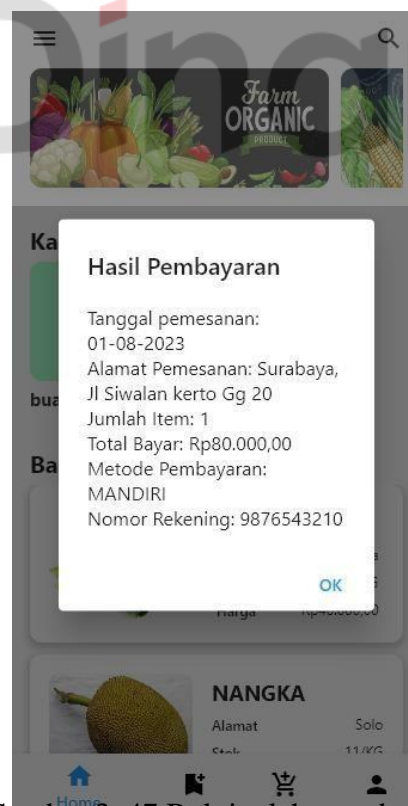
Gambar 3. 44 Jasa pengiriman



Gambar 3. 45 Metode pembayaran



Gambar 3. 46 upload bukti transfer



Gambar 3. 47 Bukti telah membayar

Setelah pelanggan klik tombol pembayaran maka akan muncul notifikasi seperti pada Gambar 3.47, jika sudah selesai klik ok

f. Cara Melihat Dan Menerima Pesanan

1. Setelah melakukan pembayaran pelanggan klik garis 3 seperti pada Gambar 3.48 yang berada di home seperti pada Gambar 3.26
2. Klik pemesanan seperti pada Gambar 3.49, jika sudah akan muncul riwayat pesanan pelanggan seperti seperti pada Gambar 3.50

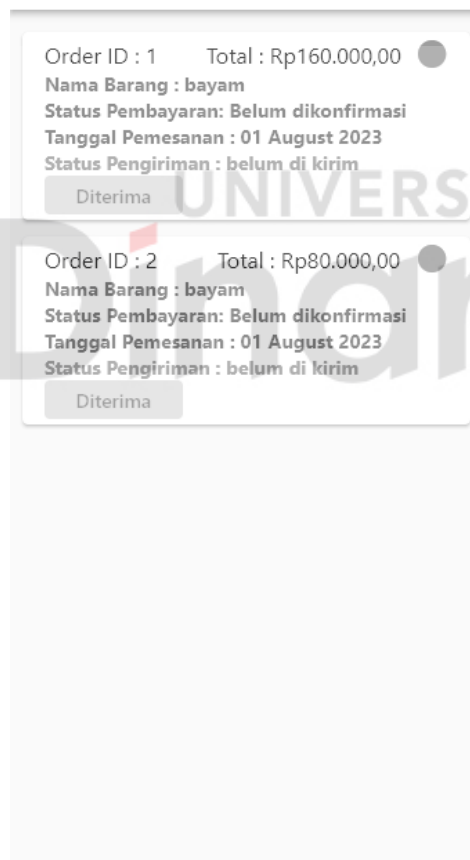


Gambar 3. 48 Ikon Garis 3



Gambar 3. 49 Ikon Pemesanan

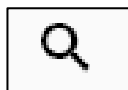
← Riwayat Pemesanan



Gambar 3. 50 Halaman riwayat pemesanan

Pada riwayat pemesanan seperti pada Gambar 3.50 pelanggan bisa menekan tombol di terima saat status pembayaran berubah sudah dikonfirmasi dan status pengiriman sudah dikirim, jika tombol di terima aktif maka status pengiriman berganti sudah di terima.

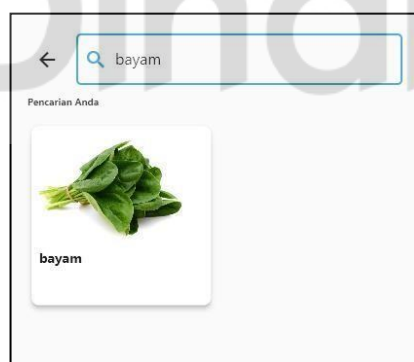
- g. Cara untuk menggunakan pencarian
1. Pelanggan klik ikon pencarian seperti pada Gambar 3.51



Gambar 3. 51 Ikon pencarian



Gambar 3. 52 Halaman pencarian



Gambar 3. 53 Hasil pencarian

Setelah klik maka akan kehalaman pencarian barang seperti pada Gambar 3.52. Di dalam halaman kehalaman pelanggan ketik nama produk seperti pada Gambar 3.53

DAFTAR PUSTAKA

H. Apriyani, S. d. (Desember, p. 83, 2018). Penggunaan Internet Of Things Dalam Pemasaran Produk Pertanian. *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, Vol 3, No. 2.

Irwan, K. T., Apip, S., Weli, K., & Rina, R. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hasil Pertanian. *Petaniunggul.Net*, 7(2), 141–146.

Napoli, & Marco, L. (2019). *Beginning Flutter: A Hands On Guide to App Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

Nasikhudi, Markus, D., & Joko, U. (2021). Peningkatan Omzet Produk Hasil Tani Gapoktan Torong Makmur Melalui Aplikasi Mobile Berbasis Marketplace. *Karinov*, Vol 4, No 3.

RAHMAT. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN PENYEDIA HASIL PERTANIAN (TANIMART) BERBASIS ANDROID*. Tarakan : Universitas Borneo Tarakan .

Trimulya, M. S. (2019). *SISTEM INFORMASI JUAL BELI HASIL PERTANIAN PADA PASAR TANI BERBASIS WEB MOBILE*. Bandar Lampung: IIB DARMAJAYA.



Dinamika