

**SISTEM PEMESANAN ONLINE BUTIK GRIYA PESONA MODE
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR



USM

**DISUSUN OLEH :
APRILIANI TRI ASTUTI
G.231.17.0045**

**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SEMARANG
2021**

PERNYATAAN PENULIS TUGAS AKHIR
DENGAN JUDUL
SISTEM PEMESANAN ONLINE BUTIK GRIYA PESONA MODE
BERBASIS ANDROID

Dengan ini saya :

NAMA : APRILIANI TRI ASTUTI
NIM : G.231.17.0045
PROGRAM STUDI : S1-TEKNIK INFORMATIKA

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir (TA) ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir (TA) ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

USM

Semarang, 23 Februari 2022



Apriliani Tri Astuti
NIM G.231.17.0045

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR
DENGAN JUDUL
SISTEM PEMESANAN ONLINE BUTIK GRIYA PESONA MODE BERBASIS
ANDROID**

OLEH

NAMA : APRILIANI TRI ASTUTI

NIM : G.231.17.0045

DISUSUN DALAM RANGKA MEMENUHI SYARAT GUNA MEMPEROLEH GELAR
SARJANA KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1-TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS SEMARANG

TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

SEMARANG FEBRUARI 2022

KETUA PROGRAM STUDI
S1-TEKNIK INFORMATIKA


Khoirudin, S.Kom., M.Eng.

NIS : 06557003102173

PEMBIMBING TUGAS AKHIR


Basworo Ardi Pramono, ST, MT.

NIS : 06557003102140

USM

DEKAN


Prind Tri Ajeng Pungkasani, S.Kom.,M.Kom.

NIS : 06557003102110

**SISTEM PEMESANAN ONLINE BUTIK GRIYA PESONA MODE
BERBASIS ONLINE**

OLEH

NAMA: APRILIANI TRI ASTUTI

NIM : G.231.17.0045

Telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang Tugas Akhir (TA)

Hari **Rabu** tanggal **23 Februari 2022**

Menurut pandangan kami, Tugas Akhir (TA) ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S. Kom)

Ketua Tim Penguji

April Firman Daru, S.Kom., M.Kom.

NIS. 06557003102133

Penguji Pendamping

1. Basworo Ardi Pramono, ST, MT.

NIS. 06557003102140

2. Alauddin Maulana Hirzan, S.Kom., M.Kom.

NIS. 06557003102238

Tanggal

23 Februari 2022

23 Februari 2022

23 Februari 2022

Tanda Tangan


.....


.....


.....

USM

LEMBAR ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya, Apriliani Tri Astuti , menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul : Sistem Pemesana Online Butik Griya Pesona Mode Berbasis Android, adalah hasil tulisan saya sendiri. Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tugas akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin , tiru atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan penulis aslinya.

Apabila saya melakukan tindakan yang bertentangan dengan hal tersebut diatas, baik disengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik tugas akhir saya yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri ini. Bila kemudian terbukti bahwa saya melakukan Tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

USM

Semarang, 23 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,

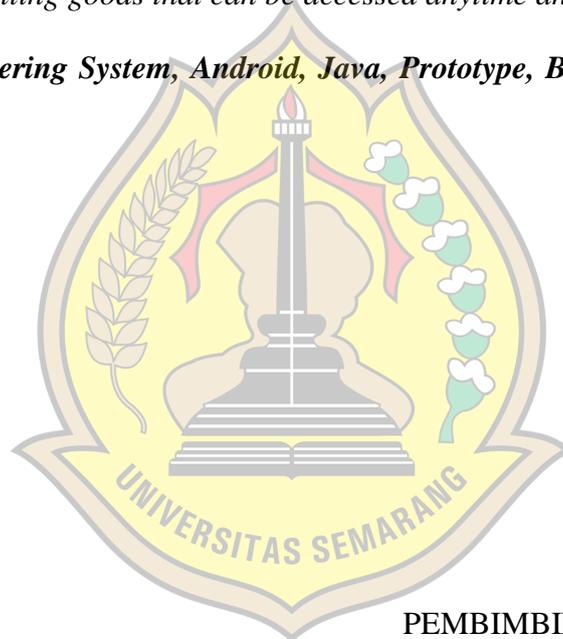


Apriliani Tri Astuti

ABSTRACT

Griya Pesona Mode is a business engaged in clothing sales. In process ordering using social media and direct ordering, so there is inefficiency and this process takes quite a long time considering the large number of consumers. With these problems, the author will create a design to build the Online Ordering System boutique Griya Pesona Mode Based Android. The system is built using the Java programming language on Android Studio. The research methods used consist of data collection methods (observation, interviews, and library studies) and Prototype system development methods. The expected research result is the establishment of a booking system that can facilitate Griya Pesona Mode boutique in managing the transaction process, checking the availability of goods, and ordering and selling goods that can be accessed anytime and anywhere.

Keywords: Ordering System, Android, Java, Prototype, Boutique Griya Pesona Mode



PEMBIMBING TUGAS AKHIR

USM

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a vertical stroke.

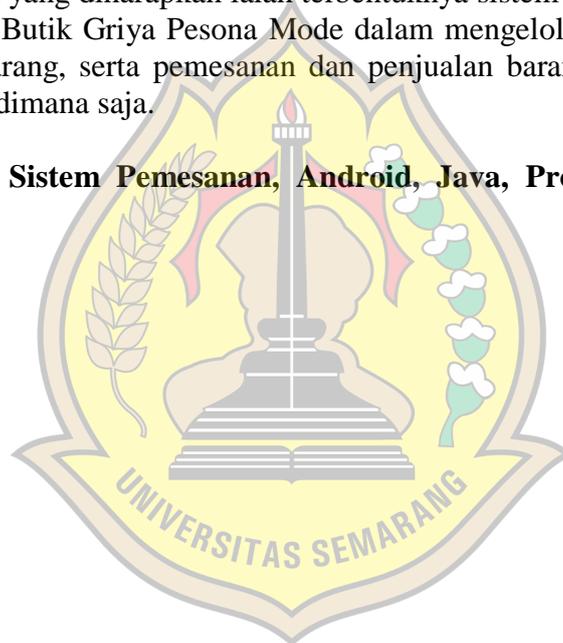
Basworo Ardi Pramono, ST, MT.

NIS : 06557003102140

ABSTRAK

Butik Griya Pesona Mode merupakan bisnis yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Dalam proses pemesanannya menggunakan *social* media dan pemesanan langsung, sehingga terjadi ketidakefisienan dan proses ini memakan waktu yang cukup lama mengingat jumlah konsumen yang banyak. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis akan membuat satu rancang bangun Sistem Pemesanan online Butik Griya Pesona Mode Berbasis *Android*. Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman Java pada *Android Studio*. Metode penelitian yang digunakan terdiri dari metode pengumpulan data (observasi, wawancara, dan studi pustaka) dan metode pengembangan sistem *Prototype*. Hasil penelitian yang diharapkan ialah terbentuknya sistem pemesanan yang dapat mempermudah Butik Griya Pesona Mode dalam mengelola proses transaksi, cek ketersediaan barang, serta pemesanan dan penjualan barang yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Kata Kunci : Sistem Pemesanan, Android, Java, Prototype, Butik Griya Pesona Mode



USM

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Basworo Ardi Pramono', written over a horizontal line.

Basworo Ardi Pramono, ST, MT.

NIS : 06557003102140

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir (TA) yang berjudul “SISTEM PEMESANAN ONLINE BUTIK GRIYA PESONA MODE BERBASIS ANDROID”. Penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat menyelesaikan Program Studi S1 – Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang. Dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan semua pihak, baik itu dorongan, nasihat, kritik dan saran. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan laporan Tugas Akhir (TA). Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Supari, S. T., M. T. selaku Rektor Universitas Semarang.
2. Ibu Prind Triajeng Pungkasanti, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.
3. Bapak Khoirudin, S.Kom., M.Eng. selaku ketua Program Studi S1 – Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang dan selaku Dosen Wali.
4. Bapak Basworo Ardi Pramono, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing atas waktu yang telah diluangkan untuk arahan dan bimbingan dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir hingga selesai.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang yang secara langsung maupun tidak langsung memberi petunjuk dan ilmu.
6. Ibu Novi Wulansari selaku pembimbing lapangan yang telah membantu penulis dalam memberikan data dan informasi.
7. Kedua orang tua, keluarga, sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberi doa, kasih sayang, motivasi, bimbingan, nasihat, dan segalanya.
8. Teman-teman Teknik Informatika Angkatan 2017 yang telah berjuang selama ini. Terima kasih atas pertemanan yang sehat dan dukungannya.

Dengan segala kerendahan hati, semoga laporan Tugas Akhir yang telah disusun ini dapat bermanfaat untuk penulis secara pribadi, para pembaca, dan masyarakat umumnya, serta berguna pula bagi perkembangan dunia pendidikan dan teknologi.

Semarang, 23 Februari 2022

Penulis



Apriliani Tri Astuti

G.231.17.0045



USM

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULIS TUGAS AKHIR	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR ORIGINALITAS	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Jenis Data	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.3 Metode Pengembangan Sistem	5
1.7 Sistematika Penelitian	7
BAB II TINJAUAN UMUM BUTIK GRIYA PESONA MODE	9
2.1 Sejarah Singkat Griya Pesona Mode	9
2.2 Profil Griya Pesona Mode	9
2.3 Visi dan Misi	9
2.3.1 Visi	9
2.3.2 Misi	10
2.4 Lokasi Griya Pesona Mode	10

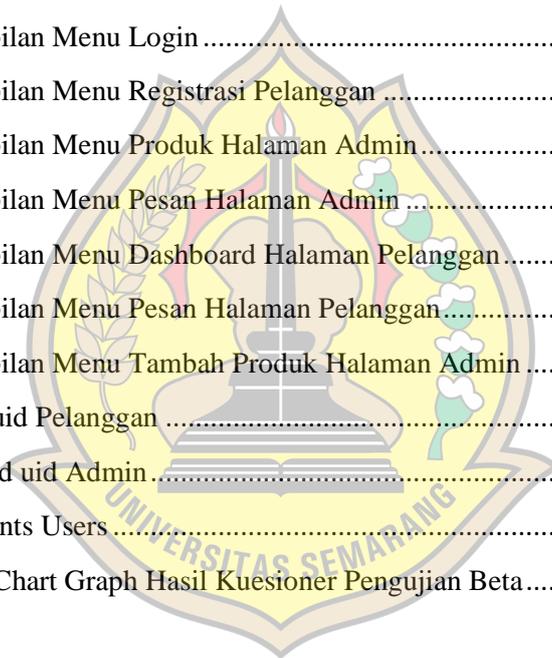
2.5	Struktur Organisasi	11
2.6	Fungsi dan Tugas Struktur Organisasi	11
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....		12
3.1	Penelitian Terdahulu.....	12
3.2	Sistem	13
3.3	Penjualan	13
3.4	Aplikasi Mobile	14
3.5	Android.....	14
3.6	Java.....	14
3.7	UML (Unified Modeling Language)	15
3.7.1	Use Case Diagram	15
3.7.2	Diagram Aktivitas (Activity Diagram)	16
3.7.3	Diagram Urutan (Sequence Diagram)	17
3.7.4	Diagram Kelas (Class Diagram)	19
3.7.5	Deployment Diagram.....	20
3.8	Pengujian Sistem	20
3.8.1	Black Box Testing	20
3.8.2	White Box Testing	22
3.9	Balsamiq Mockups 3	23
BAB IV PERENCANAAN DAN ANALISA PERANCANGAN SISTEM		24
4.1	Perencanaan.....	24
4.2	Analisa Sistem.....	24
4.3	Analisa Kebutuhan Sistem	24
4.3.1	Kebutuhan Fungsional Sistem.....	24
4.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional Sistem	25
4.4	Analisa Perangkat Keras (Hardware)	25
4.5	Analisa Perangkat Lunak (Software).....	25
4.6	Analisa Pengguna (User).....	25
4.7	Perancangan Sistem.....	26
4.7.1	Use Case Diagram.....	26
4.7.2	Skenario Diagram.....	27

4.7.3	Class Diagram	34
4.7.4	Activity Diagram.....	34
4.7.5	Sequence Diagram	43
4.8	Perancangan Database	48
4.9	Perancangan Antarmuka (Interface).....	51
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....		54
5.1	Implementasi Sistem	54
5.1.1	Halaman Splash Screen.....	54
5.1.2	Halaman Login Sistem	54
5.1.3	Halaman Registrasi Pelanggan.....	55
5.1.4	Halaman Admin Menu Produk	55
5.1.5	Halaman Admin Menu Pesan.....	56
5.1.6	Halaman Pelanggan Menu Dashboard	56
5.1.7	Halaman Pelanggan Menu Pesan	56
5.1.8	Halaman Tambah Produk.....	57
5.2	Implemetasi Database.....	57
5.2.1	Child Pelanggan	57
5.2.2	Child Admin.....	58
5.2.3	Parents Users.....	58
5.3	Pengujian Sistem	58
5.3.1	Pengujian Beta	62
BAB VI PENUTUP		69
6.1	Kesimpulan.....	69
6.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN.....		74
LEMBAR KONSULTASI.....		75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Prototyping	6
Gambar 2.1 Butik Griya Pesona Mode.....	10
Gambar 2.2 Lokasi Butik Griya Pesona Mode	10
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Butik	11
Gambar 4.1 Use case Diagram	27
Gambar 4.2 Class Diagram	34
Gambar 4.3 Actitivity Diagram Update Profil Admin.....	35
Gambar 4.4 Actitivity Diagram Melihat Review Pesanan.....	35
Gambar 4.5 Actitivity Diagram Mengelola Data Produk	36
Gambar 4.6 Actitivity Diagram Mengelola Data Pemesanan.....	37
Gambar 4.7 Actitivity Diagram Registrasi Pelanggan.....	38
Gambar 4.8 Actitivity Diagram Login Halaman Pelanggan.....	38
Gambar 4.9 Actitivity Diagram Update Profil Pelanggan	39
Gambar 4.10 Actitivity Diagram Melihat Informasi Admin Toko	39
Gambar 4.11 Actitivity Diagram Melihat Informasi Produk.....	40
Gambar 4.12 Actitivity Diagram Masukkan Tambah Keranjang	40
Gambar 4.13 Actitivity Diagram Input Data Pemesanan.....	41
Gambar 4.14 Actitivity Diagram Melihat Detail Pesanan	42
Gambar 4.15 Actitivity Diagram Input Review Pemesanan	42
Gambar 4.16 Sequence Diagram Update Profil Admin.....	43
Gambar 4.17 Sequence Diagram Melihat Review Pesanan.....	43
Gambar 4.18 Sequence Diagram Mengelola Data Produk	44
Gambar 4.19 Sequence Diagram Mengelola Data Pemesanan	44
Gambar 4.20 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan.....	45
Gambar 4.21 Sequence Diagram Login Halaman Pelanggan.....	45
Gambar 4.22 Sequence Diagram Update Profil Pelanggan	46
Gambar 4.23 Sequence Diagram Melihat Informasi Admin Toko	46
Gambar 4.24 Sequence Diagram Melihat Informasi Produk	46
Gambar 4.25 Sequence Diagram Masukkan Tambah Keranjang	47
Gambar 4.26 Sequence Diagram Input Data Pemesanan	47

Gambar 4.27 Sequence Diagram Melihat Detail Pesanan	47
Gambar 4.28 Sequence Diagram Input Review Pemesanan	48
Gambar 4.29 Tampilan Splash Screen	51
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Login	52
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan	52
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Admin	53
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Pelanggan	53
Gambar 5.1 Tampilan Splash Screen	54
Gambar 5.2 Tampilan Menu Login	54
Gambar 5.3 Tampilan Menu Registrasi Pelanggan	55
Gambar 5.4 Tampilan Menu Produk Halaman Admin	55
Gambar 5.5 Tampilan Menu Pesan Halaman Admin	56
Gambar 5.6 Tampilan Menu Dashboard Halaman Pelanggan	56
Gambar 5.7 Tampilan Menu Pesan Halaman Pelanggan.....	56
Gambar 5.8 Tampilan Menu Tambah Produk Halaman Admin	57
Gambar 5.9 Child uid Pelanggan	57
Gambar 5.10 Child uid Admin	58
Gambar 5.11 Parents Users	58
Gambar 5.12 Pie Chart Graph Hasil Kuesioner Pengujian Beta	68



USM

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram	15
Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram	17
Tabel 3.3 Simbol Sequence Diagram	18
Tabel 3.4 Multiplicity Class Diagram	19
Tabel 3.5 Bobot Nilai.....	21
Tabel 3.6 Presentasi Nilai	21
Tabel 3.7 Kategori Kelayakan.....	22
Tabel 4.1 Tabel Analisa Pengguna.....	26
Tabel 4.2 Skenario Diagram Mengelola Update Profil Admin.....	27
Tabel 4.3 Skenario Diagram Melihat Review Pesanan.....	28
Tabel 4.4 Skenario Diagram Mengelola Data Produk	28
Tabel 4.5 Skenario Diagram Mengelola Data Pemesanan.....	29
Tabel 4.6 Skenario Diagram Input Registrasi Pelanggan	30
Tabel 4.7 Skenario Diagram Update Data Profil Pelanggan.....	30
Tabel 4.8 Skenario Diagram Melihat Informasi Akun Admin	30
Tabel 4.9 Skenario Diagram Melihat Informasi Produk.....	31
Tabel 4.10 Skenario Diagram Menambahkan Keranjang Belanja	31
Tabel 4.11 Skenario Diagram Input Data dan Konfirmasi Pemesanan.....	32
Tabel 4.12 Skenario Diagram Melihat Detail Pesanan	33
Tabel 4.13 Skenario Diagram Input Review Pemesanan.....	33
Tabel 4.16 Perancangan Database Tabel User	48
Tabel 4.17 Perancangan Database Tabel ratings	49
Tabel 4.18 Perancangan Database Tabel Produk.....	49
Tabel 4.19 Perancangan Database Tabel Pesan.....	50
Tabel 4.20 Perancangan Database Tabel Item.....	50
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Sistem	58
Tabel 5.2 Nama Responden Kuesioner	62
Tabel 5.3 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Satu.....	63

Tabel 5.4 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Dua	63
Tabel 5.5 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Tiga.....	64
Tabel 5.6 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Empat.....	64
Tabel 5.7 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Lima.....	65
Tabel 5.8 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Enam.....	65
Tabel 5.9 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Tujuh	66
Tabel 5.10 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Delapan.....	67
Tabel 5.11 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Sembilan	67
Tabel 5.12 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Sepuluh	68



USM

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan dan perkembangan yang cukup pesat dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi informasi yang pesat salah satunya adalah android. Android menyediakan platform yang lengkap, terbuka, dan bebas sehingga memberikan programmer untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan, di tambah dengan adanya internet yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan luas. Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia, dengan internet kita bisa mendapat jutaan informasi, mulai dari teknologi, budaya, pemerintahan, musik, berita koran dari seluruh dunia, bahkan kita dapat berbisnis melalui internet.

Butik Griya Pesona Mode merupakan salah satu bentuk bisnis yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Butik ini berada di Jl. Dongbiru III RT. 11 RW. 03 Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Berkembangnya usaha ini dengan banyaknya jumlah konsumen yang meliputi daerah Semarang khususnya, maka menuntut kecepatan dan keakuratan dalam pendataan stok barang. Sistem yang dijalankan Butik Griya Pesona Mode saat ini, adalah pemesanan via instagram, whats app dan penjualan langsung. Setiap pesanan akan dilakukan pencatatan di dalam buku transaksi dan akan dilakukan pengecekan sisa produk secara langsung. Apabila ternyata produk yang dipesan telah habis stok maka pemilik akan menghubungi konsumen secara langsung sebelum melakukan proses pembatalan pesanan. Proses ini memakan waktu yang cukup lama mengingat jumlah konsumen yang banyak. Oleh sebab itu, perlu adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi yang dapat melaporkan dan mencatat secara detail transaksi penjualan dan pembelian yang terjadi.

Pada penelitian pertama yang dilakukan (Paryanta, Herawati, & Renaldi, 2020), dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Distro Monkey School Store Berbasis android” dalam penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Java*, *Apache Cordova* dan *MySQL*. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan *waterfall* dengan tahapan-tahapan diantaranya Analisis, Desain, Implementasi, Pengujian, Pemeliharaan. Sistem ini memudahkan Monkey School Distro dalam melakukan transaksi pembelian barang tanpa harus datang ke toko. Serta membantu memudahkan pemilik distro dalam pengolahan data barang, penjualan barang, dan pembuatan laporan penjualan barang.

Pada penelitian kedua yang dilakukan (A. Irawan, Risa, M, & S, 2017), dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada CV NONNITH INC Berbasis Online” dalam penelitian ini pengembangan sistem informasi menggunakan metode SDLC (System Devolepment Life Language) dan berelasi dengan Adobe Dreamweaver dan MySQL yang mana hasil dan pembahasan tersebut menghasilkan 7 buah form atau tabel database yang saling berhubungan dalam membangun sistem keuangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Butik Griya Pesona Mode serta beberapa referensi penelitian diatas maka penulis membuat “Sistem Pemesana Online Butik Griya Pesona Mode Berbasis Android”. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah proses transaksi, cek ketersediaan barang serta proses pemesanan dan pembelian barang kepada pelanggan.

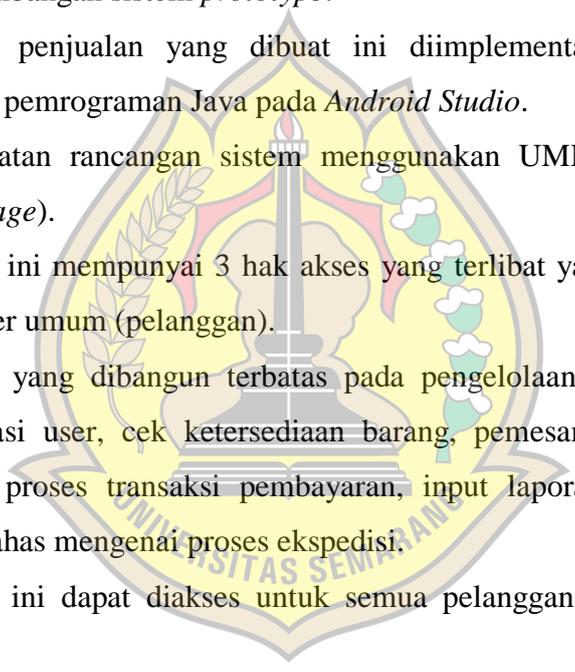
1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu Butik Griya Pesona Mode dalam memasarkan produknya dan dapat membantu pelanggan dalam melakukan aktifitas pemesanan barang secara *online*?

1.3 Batasan masalah

Agar tidak keluar dari permasalahan penulis, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem pemesanan ini akan menampilkan informasi mengenai penjualan produk menggunakan aplikasi *mobile* berbasis android.
2. Sistem penjualan pada butik Griya Pesona Mode menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*.
3. Sistem penjualan yang dibuat ini diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Java pada *Android Studio*.
4. Pembuatan rancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
5. Sistem ini mempunyai 3 hak akses yang terlibat yaitu admin, karyawan dan user umum (pelanggan).
6. Sistem yang dibangun terbatas pada pengelolaan informasi mengenai registrasi user, cek ketersediaan barang, pemesanan barang, interaksi dalam proses transaksi pembayaran, input laporan pendapatan tanpa membahas mengenai proses ekspedisi.
7. Sistem ini dapat diakses untuk semua pelanggan Butik Griya Pesona Mode.



USM

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membangun sebuah sistem pemesanan yang dapat membantu butik Griya Pesona Mode dalam proses transaksi pemesanan barang, cek ketersediaan barang, transaksi penjualan dan pembelian barang sehingga mempermudah pemilik dalam melakukan manajemen didalam butik.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi FTIK USM

Menghasilkan studi literatur dan menambah wawasan bagi Universitas Semarang mengenai sistem pemesanan online berbasis android.

2. Bagi Butik Griya Pesona Mode

Menghasilkan kepuasan pelanggan bertambah karena menyediakan platform yang memudahkan pelanggan dalam melihat info produk atau pemesanan produk secara online dan dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

3. Bagi Peneliti

Menghasilkan informasi yang mudah dimengerti pelanggan tentang pemesanan barang yang lebih jelas dan detail.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pembuatan laporan ini, antara lain :

a. Data Primer

Merupakan data yang diperoleh secara langsung tanpa melalui perantara yaitu dengan melalui wawancara dan observasi secara langsung yang berhubungan dengan data pemesanan yang diperlukan dalam pembuatan sistem pemesanan di Butik Griya Pesona Mode.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian dan berbagai literatur dengan cara mempelajari berbagai referensi dari buku, jurnal nasional/internasional, dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Metode ini adalah mencari informasi secara langsung dengan cara bertanya jawab kepada Ibu Novi selaku pemilik butik Griya Pesona Mode . Dalam hal ini, penulis ingin mengetahui secara langsung

mengenai penjualan barang dan bagaimana cara memasarkan produk.

b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan atau pencatatan langsung mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Dalam hal ini dilakukan dengan mengikuti pengelolaan dari sistem penjualan manual dan pengelolaan sosial media butik Griya Pesona Mode selama satu bulan.

c. Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data melalui pemahaman *literature* maupun buku dan juga melalui internet sebagai acuan dalam pembuatan landasan teori. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dari *website* atau *internet* tentang sistem penjualan menggunakan android.

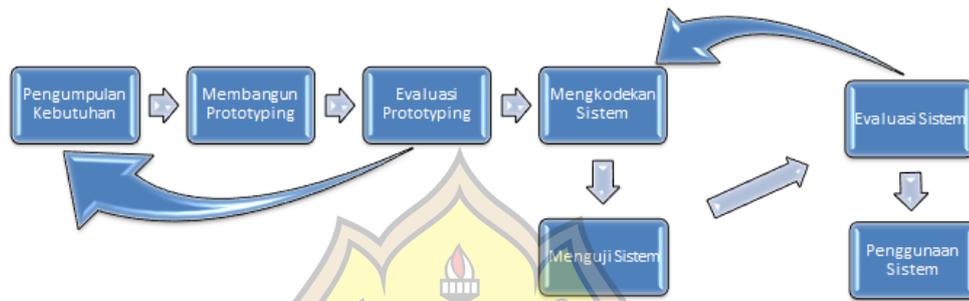
1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode Prototype merupakan satu metode dalam pengembangan perangkat lunak, metode ini merupakan suatu paradigma baru dalam pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah evolusi dalam dunia pengembangan atau pembuatan perangkat lunak, metode ini juga merevolusi metode pengembangan atau pembuatan perangkat lunak yang lama.

Prototype merupakan awal dari sebuah versi sistem perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan demonstrasi konsep-konsep, percobaan rancangan, dan dapat menemukan lebih banyak masalah serta solusi yang memungkinkan (Putra, Pradana, & Alfarizqi, 2021).

Prototype adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Adapun tujuan metode prototype adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Sehingga sistem ini akan dikembangkan dengan cepat dan biayanya menjadi lebih rendah. Yang menjadi ciri khas metode prototype ini

adalah pengembang sistem, klien, dan pengguna akhir dapat melihat dan melakukan eksperimen sejak awal proses pengembangan. Metode prototype dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Metode Prototyping (Jaya, 2019).

Berikut adalah penjelasan tahapan metode prototype yang digunakan dalam penelitian ini :

a. Pengumpulan Kebutuhan

Tahap awal metode prototype adalah mengidentifikasi seluruh perangkat dan permasalahan. Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara wawancara kepada pemilik butik. Penulis mencari tahu garis besar dari sistem maka setelah itu akan diketahui langkah apa yang akan dilakukan dan permasalahan yang akan di pecahkan.

b. Membangun Prototype

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara dimulai dari perancangan UML yang berguna untuk membuat alur jalannya sebuah sistem. Perancangan *interface* yang digunakan untuk gambaran pembuatan sistem.

c. Evaluasi Prototype

Pada tahap ini evaluasi dilakukan oleh pelanggan, apakah prototyping yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan

pelanggan atau belum. Jika tidak sesuai, prototyping akan direvisi dengan mengulangi langkah-langkah sebelumnya. Tapi jika sudah sesuai, maka penulis akan melakukan langkah selanjutnya yaitu pengkodean sistem.

d. Pengkodean Sistem

Pada tahapan ini dilakukan pembangunan sistem dengan menggunakan Bahasa pemrograman Java dan *platform* yang digunakan sebagai *project* perangkat lunak ini adalah android.

e. Menguji Sistem

Pada tahapan ini sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang kemudian dilakukan pengujian sistem *black box* untuk memastikan sistem sudah berjalan dengan baik sebelum diujikan kepada pelanggan.

f. Menggunakan Sistem

Pada tahapan ini sistem yang sudah dibuat kemudian dikomunikasikan kepada pelanggan untuk mendapatkan umpan balik. Lalu dilakukan evaluasi kekurangan dari kebutuhan dan untuk memperbaiki keluhan yang ada.

1.7 Sistematika Penelitian

Laporan tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa Bab dan Sub Bab sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, tujuan Tugas Akhir, batasan masalah, metodologi pelaksanaan dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II : Tinjauan Umum Perusahaan

Bab ini berisi gambaran umum tempat studi kasus Tugas Akhir meliputi, sejarah, profil, struktur organisasi dan tugas serta dilengkapi fungsi masing-masing struktur dari organisasi tersebut.

BAB III : Tinjauan Pustaka

Berisi penjelasan penelitian terdahulu dan semua materi yang digunakan dalam menyusun laporan Tugas Akhir.

BAB IV : Perencanaan dan Analisa Perancangan Sistem

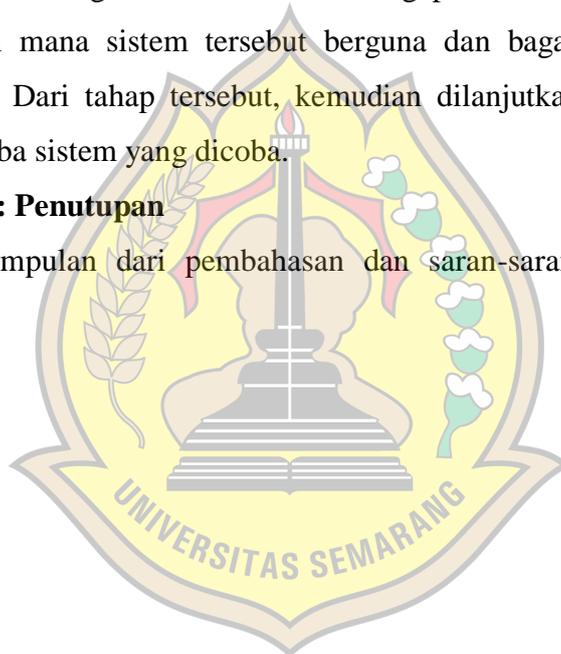
Merencanakan dan merancang kebutuhan perangkat lunak berdasarkan teori yang menunjang, seperti perancangan antarmuka dari sistem yang dibuat.

BAB V : Implementasi Sistem

Implementasi digunakan untuk mengaplikasikan perancangan baik mengetahui mana sistem tersebut berguna dan bagaimana pengembangan berikutnya. Dari tahap tersebut, kemudian dilanjutkan implementasi untuk menguji coba sistem yang dicoba.

BAB VI : Penutupan

Berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran kepada pihak-pihak terkait.

**USM**

BAB II

TINJAUAN UMUM BUTIK GRIYA PESONA MODE

2.1 Sejarah Singkat Griya Pesona Mode

Griya Pesona Mode merupakan salah satu bentuk bisnis yang bergerak di bidang penjualan pakaian yang berdiri pada tahun 2011. Butik ini berada di Jl. Dongbiru III RT. 11 RW. 03 Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Gagasan awal berdirinya Butik Griya Pesona Mode ini merupakan angan-angan dari pemilik Butik Griya Pesona Mode untuk menciptakan peluang usaha sendiri. Pada saat awal berdirinya bisnis ini pemilik Butik Griya Pesona Mode melakukan pemasaran melalui berbagai media sosial dan situs-situs online lainnya.

Dengan adanya sistem pemasaran online dengan menggunakan perangkat mobile yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan proses pemesanan barang. Dengan adanya mobile online tersebut, diharapkan Butik Griya Pesona Mode dapat memberikan kemudahan pada pelanggan dalam melakukan pembelian produk di Butik Griya Pesona Mode secara online atau mendatangi toko secara langsung.

2.2 Profil Griya Pesona Mode

- a. Nama : Griya Pesona Mode
- b. Alamat : Jalan Dongbiru III, Genuksari, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah 50117
- c. Telepon : 085866900490
- d. Status : Butik

2.3 Visi dan Misi

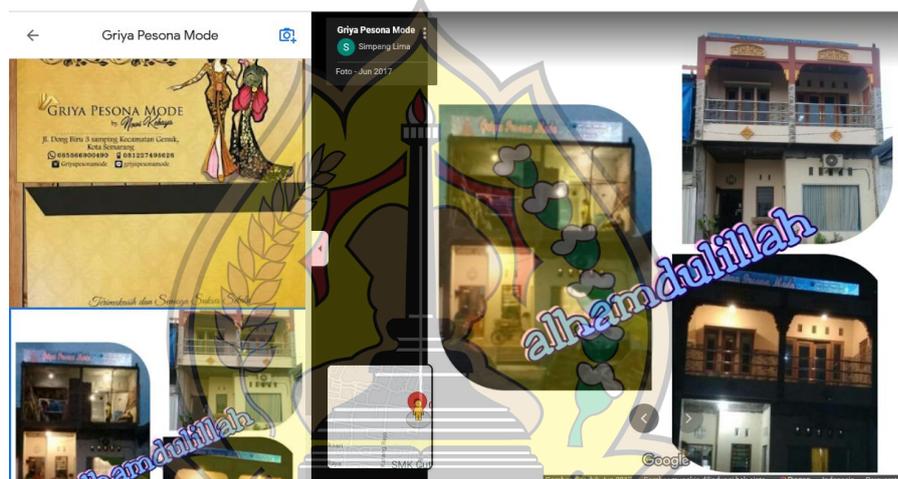
2.3.1 Visi

Mampu memberikan kepuasan produk kepada pelanggan seiring dengan perkembangan fashion yang terjadi.

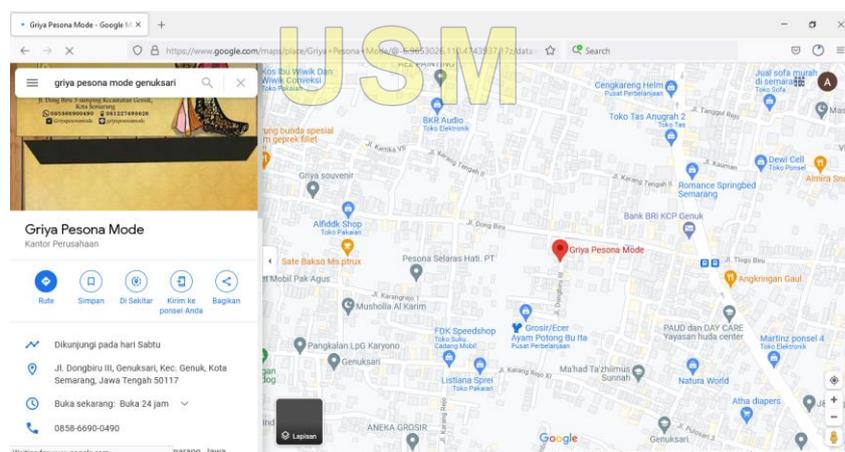
2.3.2 Misi

1. Memberikan dan menerapkan pelayanan yang baik dan berkualitas demi kepuasan pelanggan.
2. Mendorong Berkembangnya ekonomi kreatif dan sektor usaha kecil menengah.

2.4 Lokasi Griya Pesona Mode



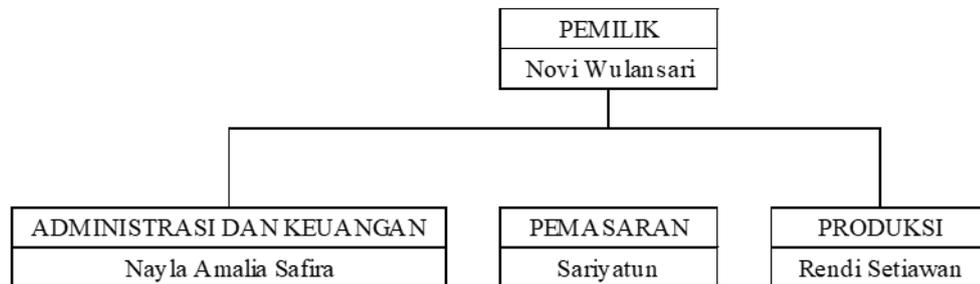
Gambar 2.1 Butik Griya Pesona Mode



Gambar 2.2 Lokasi Butik Griya Pesona Mode

2.5 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Butik Griya Pesona Mode



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Butik

2.6 Fungsi dan Tugas Struktur Organisasi

1. Pemilik
 - a. Menyediakan dana untuk membiayai proses produksi
 - b. Memimpin dan mengawasi pelaksanaan pekerjaan
2. Administrasi dan Keuangan
 - a. Membuat catatan pengeluaran sehari-hari
 - b. Melakukan dan membuat catatan pembayaran
 - c. Mencatat semua hasil kegiatan produksi
 - d. Membuat laporan hasil barang jadi dan pengiriman
3. Pemasaran
 - a. Mengatur tentang pemasaran produk yang akan di pasarkan
 - b. Mengelola dan menyelesaikan keluhan Pelanggan
 - c. Mencatat dan mendokumentasikan order yang masuk
4. Produksi
 - a. Membuat rencana produksi sesuai order yang diterima
 - b. Menyusun jadwal produksi sesuai waktu sehingga barang bisa dikirim tepat waktu dan sesuai dengan permintaan pelanggan
 - c. Menginformasikan ke bagian marketing jika ada masalah di proses produksi yang menyebabkan keterlambatan kirim

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Penelitian Terdahulu

Pada jurnal pertama dengan judul “Rancangan dan Implementasi Aplikasi Web Point of Sales pada Butik Anak Galery Freya”. Pengembangan sistem informasi yang digunakan menggunakan siklus DSLC (Systems Deveopment Life Cycle) dengan tahapan Perancangan, Analisis, Desain, Implementasi, Uji Coba dan Pengelolaan. Hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi web point of sales dapat dijalankan secara localhost, maupun client-server dengan salah satu komputer sebagai servernya. Tahapan pengembangan aplikasi web point of sales ini sebatas pada sisi owner dan kasir dan tidak dapat diakses oleh konsumen secara langsung (Maulana, 2017).

Pada jurnal kedua dengan judul “Perancangan dan Implementasi E-Commerce untuk Penjualan baju Online Berbasis Andorid”. Sistem e-commerce ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java dengan aplikasi pendukung android studio versi 1.51. Hasil pengujian menggunakan metode white box untuk menguji software mengetahui cara kerja suatu perangkat lunak secara internal. Pembahasan pada pengujian white box diperoleh hasil kepuasan pelanggan sistem e-commerce penjualan baju sebesar 70% dan berdasarkan pengujian tampilan pada pembahasan diperoleh hasil kepuasan dari pelanggan sistem e-commerce penjualan sebesar 63% (Kusuma & Prasetya, 2017).

Pada jurnal ketiga dengan judul “Penerapan Sistem Informasi pada penjualan Sarung Tenun Buton Berbasis Andorid”. Pengembangan sistem informasi menggunakan metode SDLC (System Develepment Life Language) Perancangan dilakukan dengan proses UML dengan use case diagram, flowchart kemudian diterapkan dalam aplikasi menggunakan Eclipse serta ADT (Android Devolopment Tool) untuk pembuatan aplikasi berbasis android. Sistem informasi masyarakat desa Kapoa ini dapat memasarkan dan memberikan informasi produk sarung tenun Buton, selain itu sebagai media untuk mempromosikan dan

memperkenalkan motif- motif apa saja yang dibuat penenun. Aplikasi ini dapat mempermudah pembeli melakukan transaksi secara online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hendrawan, Hady, Azlin, & Rosnayati, 2021).

Pada jurnal keempat dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Distro Monkey School Store Berbasis android”. Aplikasi *e-commerce* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP, Java, Apache Cordova* dan *MySQL*. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan *waterfall* dengan tahapan-tahapan diantaranya Analisis, Desain, Implementasi, Pengujian, Pemeliharaan. Produk dari Mokey School Distro ini dapat membantu mempromosikan dan melihat katalog dari Distro Monkey School Store, melakukan transaksi pembelian barang tanpa harus datang ke toko. Serta membantu memudahkan pemilik distro dalam pengolahan data barang, penjualan barang, dan pembuatan laporan penjualan barang (Paryanta et al., 2020).

Pada jurnal kelima dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada CV NONNITH INC Berbasis Online”. Pengembangan sistem informasi menggunakan metode SDLC (System Devolepment Life Language) dan berelasi dengan Adobe Dreamweaver dan MySQL. Hasil dan pembahasan tersebut menghasilkan 7 buah form atau tabel database yang saling berhubungan dalam membangun sistem. Menu program yang ditampilkan menangani masalah profil perusahaan beserta produk produknya, transaksi penjualan, stok barang, serta laporan keuangan (A. Irawan et al., 2017).

3.2 Sistem

Sistem merupakan gabungan dari elemenelemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. informasi adalah data yang telah menjadi diolah yang bermanfaat dan lebih berguna bagi yang menerimanya. Sistem kemudian menghasilkan sebuah informasi (Randa, 2018).

3.3 Penjualan

Penjualan dalah suatu penyerahan barang atau jasa dengan memperoleh balas jasa dengan sejumlah uang yang jumlahnya sesuai dengan harga yang

ditetapkan atau telah disepakati untuk barang dan jasa yang telah diserahkan (Marjito & Tesaria, 2016).

3.4 Aplikasi Mobile

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Lestari, 2019).

3.5 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Hutauruk, Naibaho, & Rumahorbo, 2017). Pengembang memiliki beberapa pilihan dalam membuat aplikasi yang berbasis Android. Namun kebanyakan pengembang menggunakan Eclipse sebagai IDE untuk merancang aplikasi mereka. Hal ini dikarenakan eclipse mendapat 12 dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan aplikasi android.

3.6 Java

Java merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dapat diterapkan pada banyak platform. Bahasa pemrograman java mempunyai ciri sebagai bahasa yang sederhana, arsitektur netral berorientasi obyek, mempunyai kinerja yang tinggi, multithreaded, kuat, dinamis dan aman (Gata & Gata, 2013).

Java mempunyai kemampuan dapat berjalan di banyak platform. Sebuah platform adalah perangkat keras atau perangkat lunak lingkungan dimana program berjalan, seperti : Microsoft Windows, Linux, Solaris OS dan Mac OS. Platform java mempunyai dua komponen, yaitu : Java Virtual Machine dan Java Application Programming Interface (API).

3.7 UML (Unified Modeling Language)

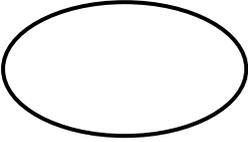
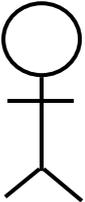
UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Artifact dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya (Kurniawan & Merlina, 2015).

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut :

3.7.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Hendini, 2016). Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu :

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram (Hendini, 2016)

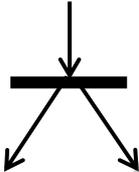
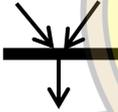
Simbol	Deskripsi
<p>Use Case</p> 	<p>Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.</p>
<p>Actor / Aktor</p> 	<p>Actor atau aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks</p>

Simbol	Deskripsi
	target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>use case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i> .
<p style="text-align: center;">Asosiasi</p> 	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
<p style="text-align: center;">Generalisasi</p> 	Generalisasi untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
<p style="text-align: center;">Include <<include>></p> 	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
<p style="text-align: center;">Extend <<extend>></p> 	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

3.7.2 Diagram Aktivitas (Activity Diagram)

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis (Hendini, 2016). Simbol-simbol yang digunakan dalam activity Diagram yaitu :

Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram (Hendini, 2016)

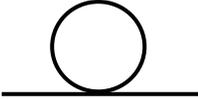
Simbol	Deskripsi
<p><i>Start Point</i></p> 	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End Point</i> , status akhir aktivitas yang dilakukan oleh sistem.
<p><i>Activity</i></p> 	<i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
<p><i>Fork</i></p> 	<i>Fork</i> (Percabangan), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
<p><i>Join</i></p> 	<i>Join</i> (Penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
<p><i>Decision</i></p> 	<i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
<p><i>Swimlane</i></p> 	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

3.7.3 Diagram Urutan (Sequence Diagram)

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar

objek (Hendini, 2016). Simbol-simbol yang digunakan dalam Sequence Diagram yaitu:

Tabel 3.3 Simbol Sequence Diagram (Hendini, 2016)

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="539 577 699 611"><i>Entity Class</i></p> 	<p data-bbox="837 577 1251 943"><i>Entity Class</i>, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.</p>
<p data-bbox="512 965 724 999"><i>Boundary Class</i></p> 	<p data-bbox="837 965 1251 1272"><i>Boundary Class</i>, berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.</p>
<p data-bbox="528 1299 708 1332"><i>Control Class</i></p> 	<p data-bbox="837 1299 1251 1659"><i>Control Class</i>, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.</p>
<p data-bbox="560 1738 676 1771"><i>Message</i></p> 	<p data-bbox="837 1738 1251 1827"><i>Message</i>, simbol mengirim pesan antar <i>class</i>.</p>

Simbol	Deskripsi
<p><i>Activation</i></p> 	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>
<p><i>Lifeline</i></p> 	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i>.</p>

3.7.4 Diagram Kelas (Class Diagram)

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Class Diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan.

Class Diagram secara khas meliputi : Kelas (Class), Relasi Associations, Generalization dan Aggregation, atribut (Attributes), operasi (operation/method) dan visibility, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan Multiplicity atau Cardinality.

Tabel 3.4 Multiplicity Class Diagram (Hendini, 2016)

Multiplicity	Keterangan
1	Satu dan hanya satu.
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih.
1..*	1 atau lebih.
0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1.
n..n	Batasan antara.

	Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4.
--	--

3.7.5 Deployment Diagram

Deployment Diagram adalah salah satu model diagram dalam UML untuk mengerahkan artifact dalam node. Deployment Diagram digunakan untuk menggambarkan detail bagaimana komponen disusun di infrastruktur sistem perangkat lunak berbasis Object Oriented yang akan dibangun (Hendini, 2016).

Tujuan atau fungsi dari deployment diagram yaitu untuk menggambarkan atau memvisualisasikan secara umum proses yang terjadi pada suatu sistem atau software. Fungsi dari deployment diagram adalah :

- a. Menunjukkan dimana setiap komponen-komponen perangkat keras perangkat lunak diinstal.
- b. Menunjukkan hubungan komunikasi antara komponen perangkat keras.
- c. Menunjukkan struktur dari sistem run-time.

3.8 Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak bertujuan untuk memastikan , bahwa perangkat lunak yang telah dikembangkan sudah berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan pengguna akhir. Pengembang perangkat lunak melakukan sesi khusus untuk menguji perangkat lunak agar error dapat di deteksi sejak awal (Setiyani, 2019).

3.8.1 Black Box Testing

Black Box Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program (Hidayat & Muttaqin, 2018). Penguji mendefinisikan sekumpulan kondisi input kemudian melakukan sejumlah pengujian terhadap program sehingga menghasilkan suatu output yang nilainya dapat dievaluasi.

Adapun beberapa kategori kesalahan yang diuji oleh black box testing, diantaranya:

- a. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
- b. Kesalahan interface.
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- d. Kesalahan performa.
- e. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti, Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Kurang setuju, Setuju, Sangat setuju. Selain pilihan dengan lima skala seperti contoh diatas, kadang digunakan juga skala dengan tujuh atau sembilan tingkat (Riyadi, 2019).

Perhitungan Skala Likert :

Skala Likert memiliki bobot nilai seperti dibawah ini :

Tabel 3.5 Bobot Nilai

A	5
B	4
C	3
D	2
E	1

Sedangkan tabel untuk mengetahui presentasi nilai yang didapat sesuai dengan jawaban dari kuesioner adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 Presentasi Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39.99%	Tidak Setuju atau Kurang Baik
40% - 59.99%	Cukup atau Netral
60% - 79.99%	Setuju, Baik atau Suka

80% - 100%	Sangat Setuju
------------	---------------

Dari data tersebut maka kemudian diolah dengan cara mengalikan setiap point jawaban dari kuesioner dengan bobot nilai yang tersedia. Setelah itu, untuk mendapatkan hasil interpretasi, perlu diketahui dahulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) dengan rumus :

- Skor tertinggi likert x jumlah responden (angka tertinggi 5 dan perhatikan bobot nilainya).
- Skor terendah likert x jumlah responden (angka terendah 1 dan perhatikan bobot nilainya). Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan rumus index % : Rumus Index % = Total Skor / Y x 100 (Riyadi, 2019).

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan

Angka %	Klasifikasi
<21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

3.8.2 White Box Testing

White Box Testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian (Hidayat & Muttaqin, 2018). Secara sekilas dapat diambil kesimpulan white box testing merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.

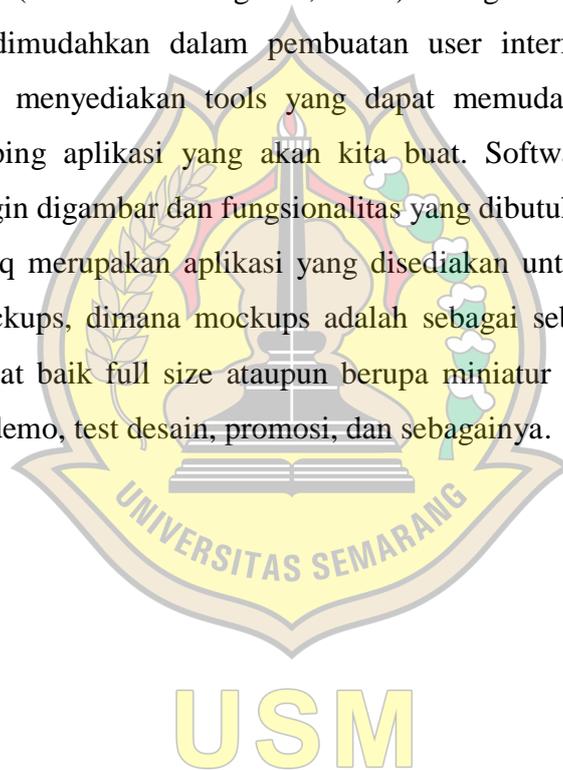
Pengujian whitebox juga dikenal sebagai pengujian struktural, pengujian transparent box, pengujian berbasis logika atau pengujian berbasis kode (Y. Irawan, 2017). Tujuannya adalah untuk memeriksa logical path perangkat lunak dengan memeriksa struktur logis perangkat lunak. Poin - poin pengujian utama

akan ditentukan pada kasus yang berbeda-beda untuk menguji program, sehingga mampu menyimpulkan apakah perangkat lunak sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan atau sebaliknya.

3.9 Balsamiq Mockups 3

Balsamiq Mockups adalah salah satu software yang digunakan dalam pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi (Ardianto & Nugroho, 2021). Dengan menggunakan Balsamiq Mockup kita dimudahkan dalam pembuatan user interface karena Balsamiq Mockup sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Balsamiq merupakan aplikasi yang disediakan untuk para designer guna mendesain mockups, dimana mockups adalah sebagai sebuah model dari suatu struktur atau alat baik full size ataupun berupa miniatur yang digunakan untuk pembelajaran, demo, test desain, promosi, dan sebagainya.



BAB IV

PERENCANAAN DAN ANALISA PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perencanaan

Dalam melakukan perencanaan apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sebuah Sistem Pemesanan Online Griya Pesona Mode berbasis android sehingga menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu proses kegiatan usaha dan site ini dirancang untuk mempermudah pengguna baik pelanggan atau owner.

4.2 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan kegiatan yang menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan kebutuhan Butik Griya Pesona Mode yaitu sistem yang dapat menampilkan informasi produk kepada pelanggan yang ingin berbelanja secara online. Sistem ini di harapkan mempermudah proses transaksi yang dilakukan oleh penjual dan pelanggan.

4.3 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem digunakan untuk mempermudah menganalisa sebuah sistem yang dibutuhkan. Terdapat dua jenis kebutuhan sistem yang dibutuhkan :

4.3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan fungsional sistem adalah kebutuhan yang berisi proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Berikut adalah kebutuhan fungsional sistem pemesanan Butik Griya Pesona Mode berbasis android :

1. Login. Merupakan fitur yang berfungsi membagi hak akses pengguna sesuai dengan username dan password yang dimiliki.
2. Umum. Berisi informasi tentang lokasi, cara pembelian dan tampilan produk.
3. Transaksi. Berisi fungsi keranjang belanja yang dapat mempermudah mengelola pesanan produk, jumlah harga dan rincian pembayaran.

4. Admin. Merupakan fungsi untuk mengolah data pesanan, data produk dan data pelanggan.

4.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional Sistem

Kebutuhan Non-Fungsional sistem merupakan sebuah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti pembedaan pengguna sesuai hak akses masing-masing. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna.

4.4 Analisa Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang memadai untuk membangun sistem baru adalah :

1. Laptop HP Corei3
2. RAM 4GB
3. SSD 250GB
4. Jaringan internet atau WIFI

4.5 Analisa Perangkat Lunak (Software)

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 10
2. Android Studio
3. Firebase
4. Java
5. Mozilla Firefox
6. Balsamiq Mockup 3

4.6 Analisa Pengguna (User)

Perangkat lunak yang sudah dibangun akan digunakan oleh admin dan pelanggan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 4.1 Tabel Analisa Pengguna

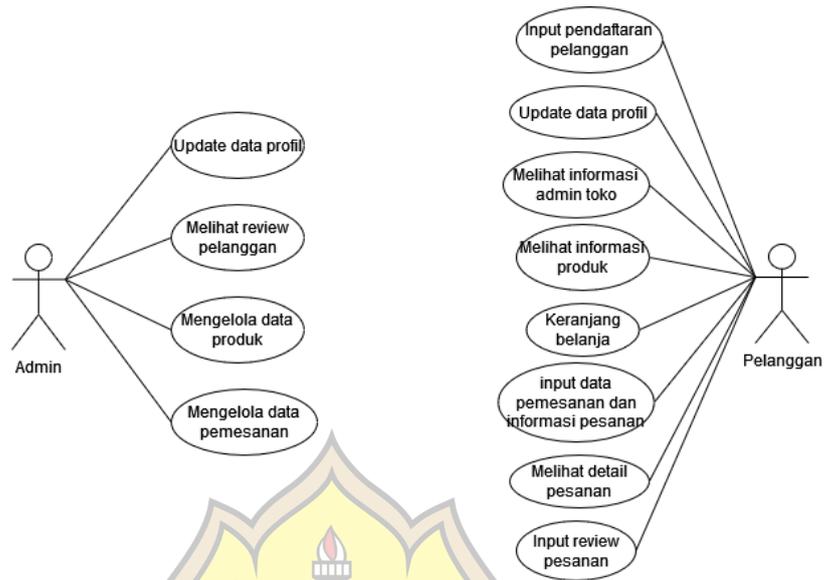
User	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat Keterampilan
Admin	Mengelola data produk, data pelanggan serta daftar pembelian dan pembayaran	Mengelola data menambah, menghapus, mengupdate data produk dan data pelanggan, mengontrol data pembelian	Dapat mengoperasikan mobile android dan mengikuti petunjuk yang ada pada sistem
Pelanggan	Melihat detail dan memesan produk	Melihat detail produk (harga dan spesifikasi), menambah keranjang, menghubungi admin untuk konfirmasi pembayaran	Dapat mengikuti petunjuk yang ada pada sistem

4.7 Perancangan Sistem

Dalam pembuatan sistem pemesanan online Butik Griya Pesona Mode berbasis android menggunakan interaksi dengan bahasa permodelan UML (*Unified Modelling Language*)

4.7.1 Use Case Diagram

Berikut Usecase diagram dan scenario diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Use case Diagram

4.7.2 Skenario Diagram

- Nama Usecase : Update data profil admin
- Aktor : Admin
- Deskripsi : Admin mengedit data profil di halaman admin
- Pre-Condition : Admin sudah login
- Post-Condition : Menu edit profil untuk mengedit data profil admin

Tabel 4.2 Skenario Diagram Mengelola Update Profil Admin

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman admin
3. Pilih tombol edit profil	4. Menampilkan menu edit profil
5. Memperbarui bagian yang akan di edit	
6. Pilih tombol update	7. Data berhasil di update

- Nama Usecase : Melihat review pesanan
- Aktor : Admin

Deskripsi : Admin melihat review pesanan di halaman admin
 Pre-Condition : Admin sudah login
 Post-Condition : Admin berhasil melihat dan membaca data review pesanan

Tabel 4.3 Skenario Diagram Melihat Review Pesanan

User	Sistem
5.1 User login pada sistem	5.2 Menampilkan halaman admin
5.3 Pilih tombol review admin	5.4 Menampilkan data review pesanan admin toko

Nama Usecase : Mengelola data produk
 Aktor : Admin
 Deskripsi : Admin mengelola data produk pada halaman admin
 Pre-Condition : Admin sudah login
 Post-Condition : Admin berhasil melakukan edit produk, hapus produk dan detail produk

Tabel 4.4 Skenario Diagram Mengelola Data Produk

User	Sistem
Tambah Produk	
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman admin
3. Pilih tombol tambah produk	4. Menampilkan menu tambah produk
Detail Produk	
5. Pilih salah satu produk	6. Menampilkan halaman detail produk
Edit Produk	
7. Pilih produk yang akan di edit	8. Menampilkan halaman detail produk
9. Pilih tombol edit produk	10. Menampilkan form edit produk
11. Memperbarui bagian yang di edit	
12. Pilih tombol update	13. Data berhasil di update
Hapus Produk	
14. Pilih tombol hapus	15. Data berhasil di hapus

Cari Produk	
16. Pilih pencarian	17. Data berhasil di cari

Nama Usecase : Mengelola data pemesanan
Aktor : Admin
Deskripsi : Admin mengelola data pemesanan pada halaman admin
Pre-Condition : Admin sudah login
Post-Condition : Admin berhasil mengelola data pemesanan

Tabel 4.5 Skenario Diagram Mengelola Data Pemesanan

User	Sistem
Detail Produk	
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman admin
3. Pilih menu pesan	4. Menampilkan halaman pesan
5. Pilih pesanan yang telah dimasukkan	6. Menampilkan halaman detail pesanan
7. Pilih tombol map untuk menampilkan alamat pemesanan	8. Menampilkan halaman pemesanan
Edit Produk	
9. Pilih tombol edit status pesan	10. Menampilkan form edit pesan
11. Ubah status pemesanan	12. Data berhasil di update

Nama Usecase : Input registrasi pelanggan
Aktor : Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan melakukan registrasi akun
Pre-Condition : Pelanggan belum memiliki akun
Post-Condition : Pelanggan berhasil melakukan registrasi

Tabel 4.6 Skenario Diagram Input Registrasi Pelanggan

User	Sistem
1. Pelanggan membuka sistem	2. Menampilkan halaman login
3. Pilih daftar akun	4. Menampilkan halaman form registrasi pelanggan
5. Pelanggan menginputkan form registrasi pelanggan	
6. Pilih tombol Daftar	7. Data berhasil disimpan

Nama Usecase : Update data profil pelanggan

Aktor : Pelanggan

Deskripsi : Pelanggan mengedit data profil di halaman pelanggan

Pre-Condition : Pelanggan sudah login

Post-Condition : Menu edit profil untuk mengedit data pelanggan

Tabel 4.7 Skenario Diagram Update Data Profil Pelanggan

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman pelanggan
3. Pilih tombol edit profil	4. Menampilkan menu edit profil
5. Memperbarui bagian yang di edit	
6. Pilih tombol update	7. Data berhasil diupdate

Nama Usecase : Melihat informasi admin

Aktor : Pelanggan

Deskripsi : Pelanggan melihat informasi kontak admin pada halaman pelanggan

Pre-Condition : Pelanggan sudah login

Post-Condition : Pelanggan dapat melihat informasi kontak admin

Tabel 4.8 Skenario Diagram Melihat Informasi Akun Admin

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman dashboard yang

	menampilkan informasi kontak admin
--	------------------------------------

Nama Usecase : Melihat informasi produk
Aktor : Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan melihat informasi produk
Pre-Condition : Pelanggan sudah login
Post-Condition : Pelanggan berhasil mengetahui informasi produk

Tabel 4.9 Skenario Diagram Melihat Informasi Produk

User	Sistem
5.1 User login pada sistem	5.2 Menampilkan halaman pelanggan
5.3 Pilih admin toko	5.4 Menampilkan halaman detail yang menampilkan berbagai macam produk yang dijual

Nama Usecase : Keranjang belanja
Aktor : Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan menambahkan produk kedalam keranjang belanja
Pre-Condition : Pelanggan sudah login
Post-Condition : Pelanggan berhasil menambahkan produk kedalam keranjang belanja

Tabel 4.10 Skenario Diagram Menambahkan Keranjang Belanja

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman pelanggan
3. Pilih admin toko	4. Menampilkan halaman detail yang menampilkan berbagai macam produk yang dijual
5. Pilih produk yang akan dibeli, pilih tombol tambah keranjang	6. Menampilkan detail produk yaitu deskripsi, harga dan diskon produk (jika ada)
7. Masukkan jumlah produk yang akan dipesan lalu pilih tombol tambahkan ke keranjang	8. Menambahkan produk yang dipilih ke dalam keranjang belanja

Nama Usecase : Input data dan konfirmasi pemesanan
 Aktor : Pelanggan
 Deskripsi : Menginput data dan konfirmasi pemesanan
 Pre-Condition : Pelanggan sudah login
 Post-Condition : Pelanggan berhasil melakukan input dan konfirmasi pemesanan

Tabel 4.11 Skenario Diagram Input Data dan Konfirmasi Pemesanan

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman pelanggan
3. Pilih admin toko	4. Menampilkan halaman detail yang menampilkan berbagai macam produk yang dijual
5. Pilih produk yang akan dibeli, pilih tombol tambah keranjang	6. Menampilkan detail produk yaitu deskripsi, harga dan diskon produk (jika ada)
7. Masukkan jumlah produk yang akan dipesan lalu pilih tombol tambahkan ke keranjang	8. Menambahkan produk yang dipilih ke dalam keranjang belanja
9. Pilih tombol keranjang	10. Menampilkan form total pembayaran
Hapus Produk	
11. Pilih tombol hapus	12. Data berhasil dihapus
Tambah Produk	
13. Pilih tombol konfirmasi pesanan untuk proses pemesanan	14. Data berhasil disimpan

Nama Usecase : Melihat detail pesanan
 Aktor : Pelanggan
 Deskripsi : Melihat detail pesanan di halaman pelanggan
 Pre-Condition : Pelanggan sudah login
 Post-Condition : Pelanggan mengetahui data pesanan yang telah diinput

Tabel 4.12 Skenario Diagram Melihat Detail Pesanan

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman pelanggan
3. Pilih menu pesan	4. Menampilkan halaman pesan
5. Pilih salah satu pesanan	6. Menampilkan halaman detail pesanan

Nama Usecase : Input review pemesana

Aktor : Pelanggan

Deskripsi : Menginput review pemesanan produk

Pre-Condition : Pelanggan sudah login

Post-Condition : Pelanggan berhasil menambahkan review pemesana

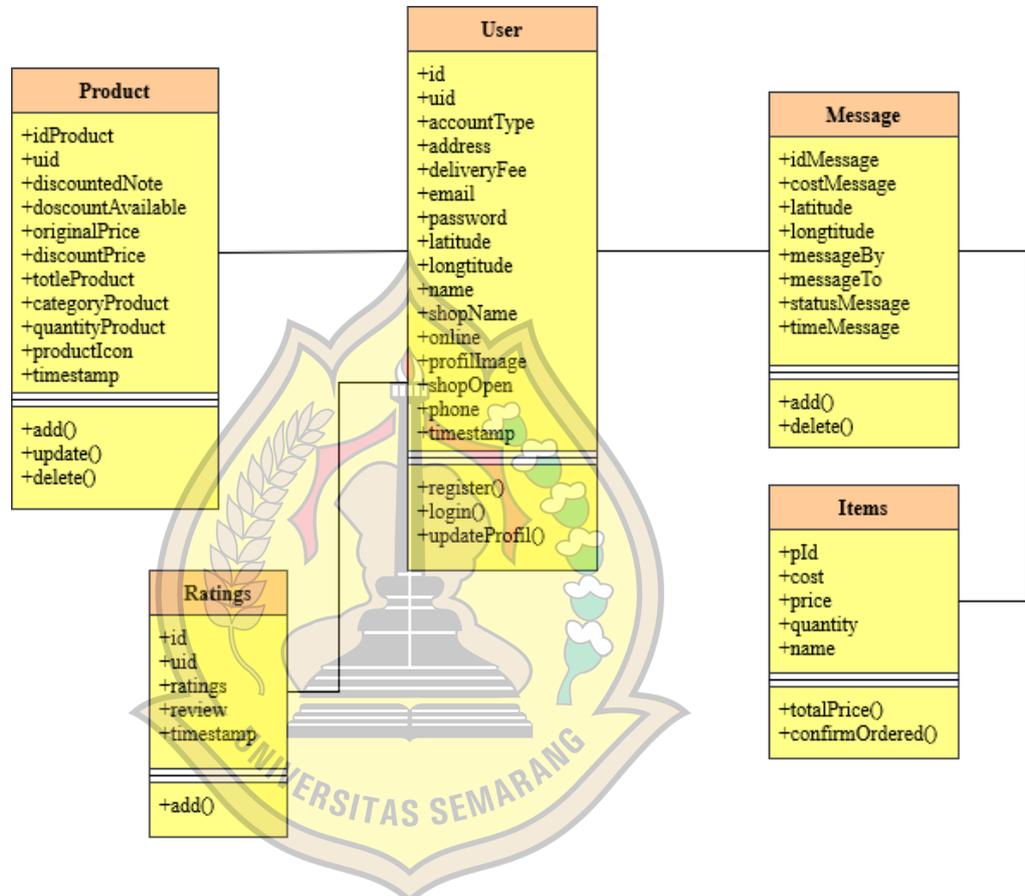
Tabel 4.13 Skenario Diagram Input Review Pemesanan

User	Sistem
1. User login pada sistem	2. Menampilkan halaman pelanggan
3. Pilih menu pesan	4. Menampilkan halaman pesan
5. Pilih salah satu pesanan	6. Menampilkan halaman detail pesanan
7. Pilih tombol tulis review	8. Menampilkan halaman tulis review
9. Mengisi form review	10. Data berhasil disimpan

USM

4.7.3 Class Diagram

Class diagram yang digunakan adalah sebagai berikut.

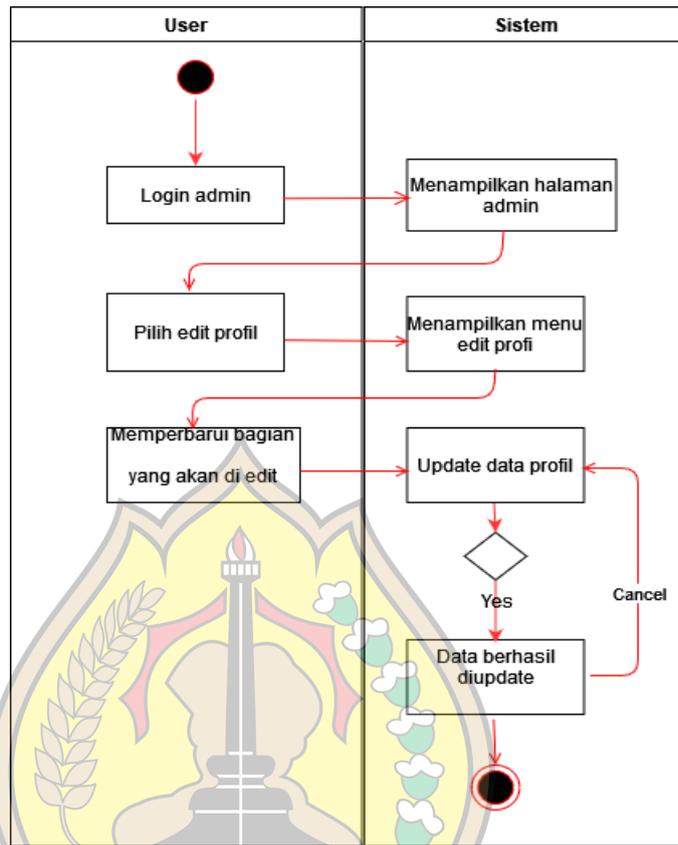


Gambar 4.2 Class Diagram

4.7.4 Activity Diagram

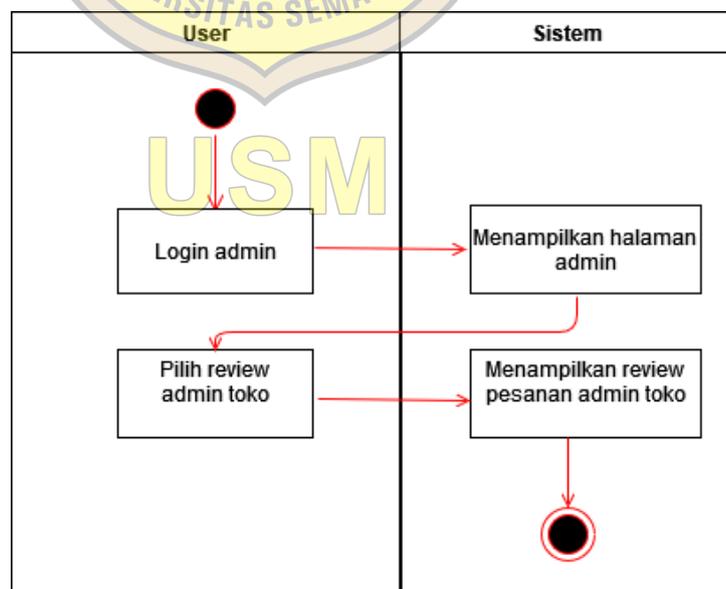
Activity Diagram menggambarkan aktivitas untuk memenuhi kondisi tertentu yang dilakukan oleh actor.

- Activity Diagram Update Profil Admin



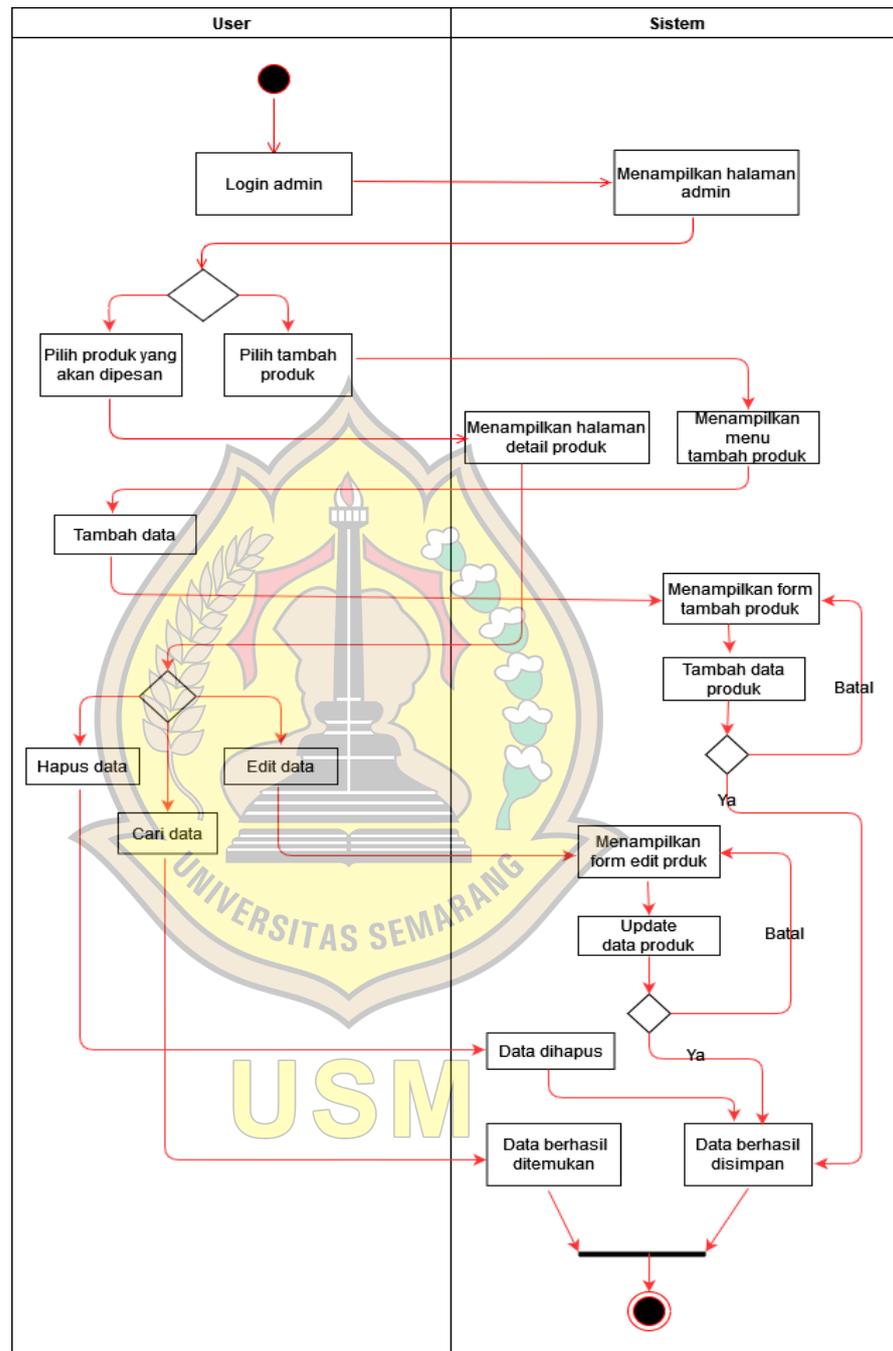
Gambar 4.3 Activity Diagram Update Profil Admin

b. Activity Diagram Melihat Review Pesanan



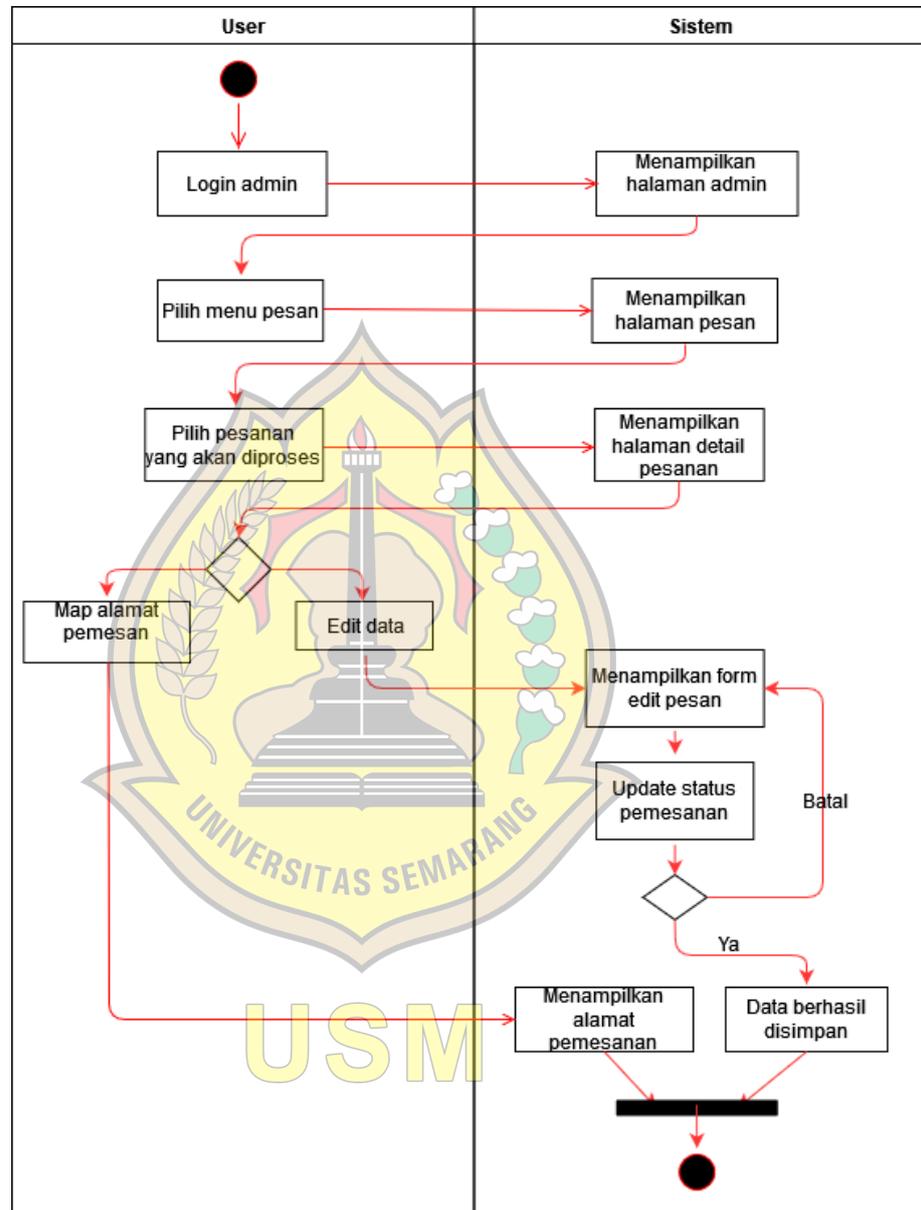
Gambar 4.4 Activity Diagram Melihat Review Pesanan

c. Activity Diagram Mengelola Data Produk



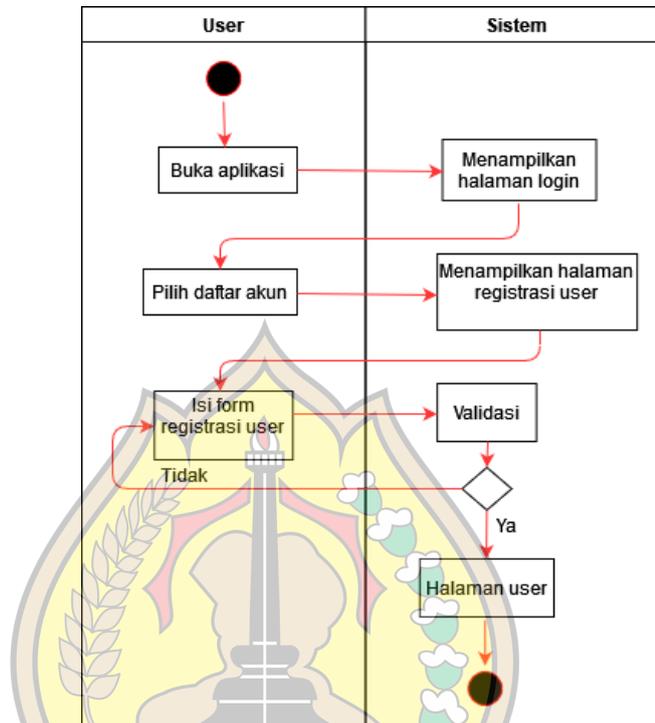
Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola Data Produk

d. Activity Diagram Mengelola Data Pemesanan



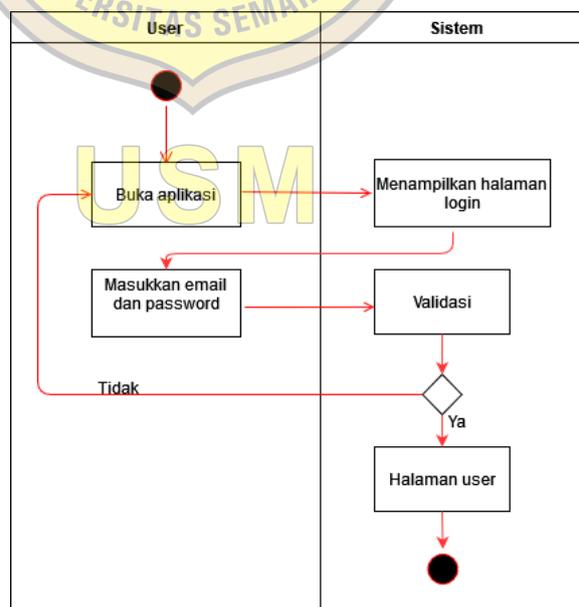
Gambar 4.6 Activity Diagram Mengelola Data Pemesanan

e. Activity Diagram Registrasi Pelanggan



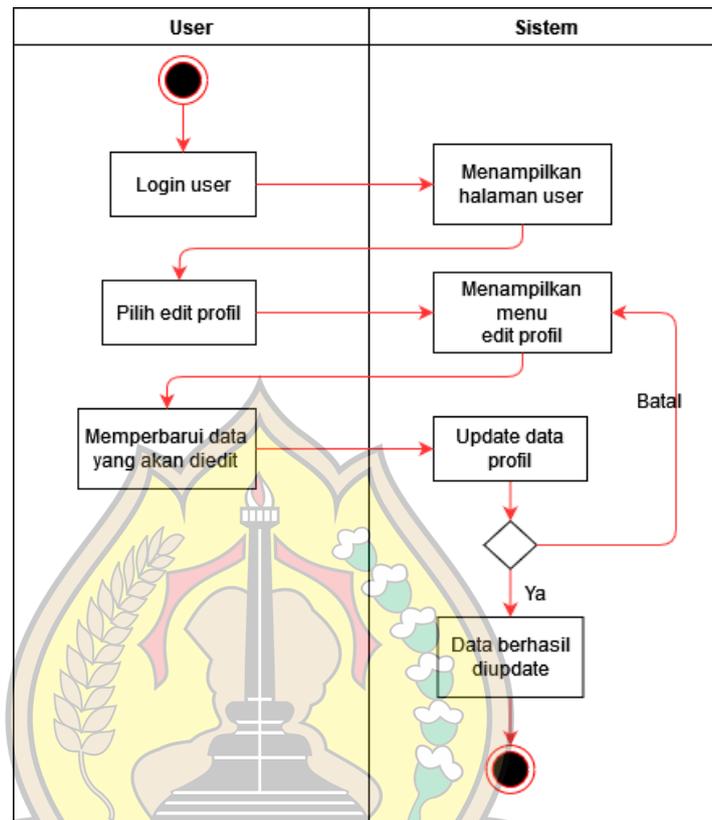
Gambar 4.7 Activity Diagram Registrasi Pelanggan

f. Activity Diagram Login Halaman Pelanggan



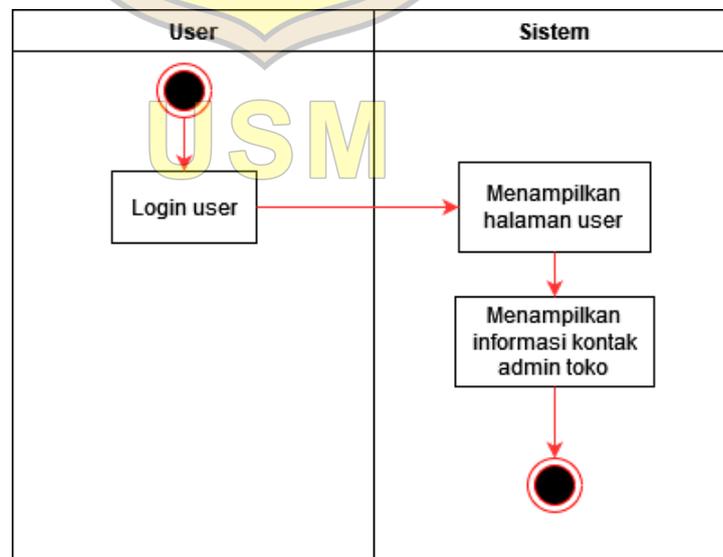
Gambar 4.8 Activity Diagram Login Halaman Pelanggan

g. Activity Diagram Update Profil Pelanggan



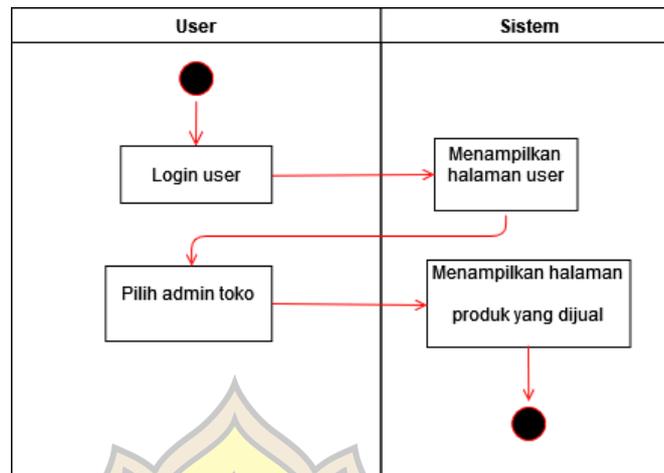
Gambar 4.9 Activity Diagram Update Profil Pelanggan

h. Activity Diagram Melihat Informasi Admin Toko



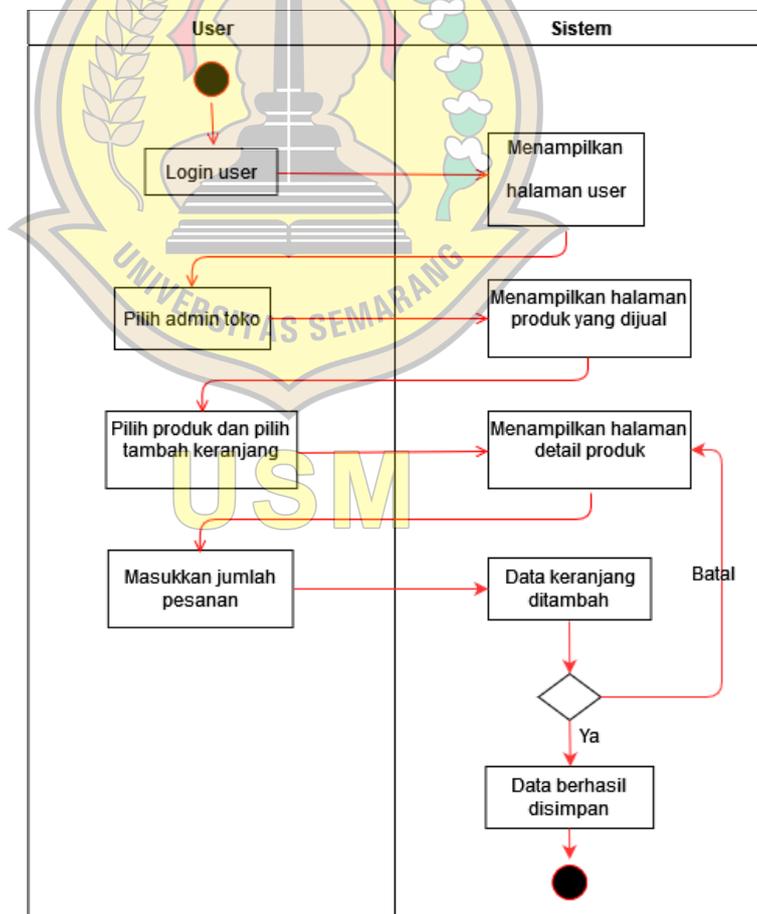
Gambar 4.10 Activity Diagram Melihat Informasi Admin Toko

i. Activity Diagram Melihat Informasi Produk



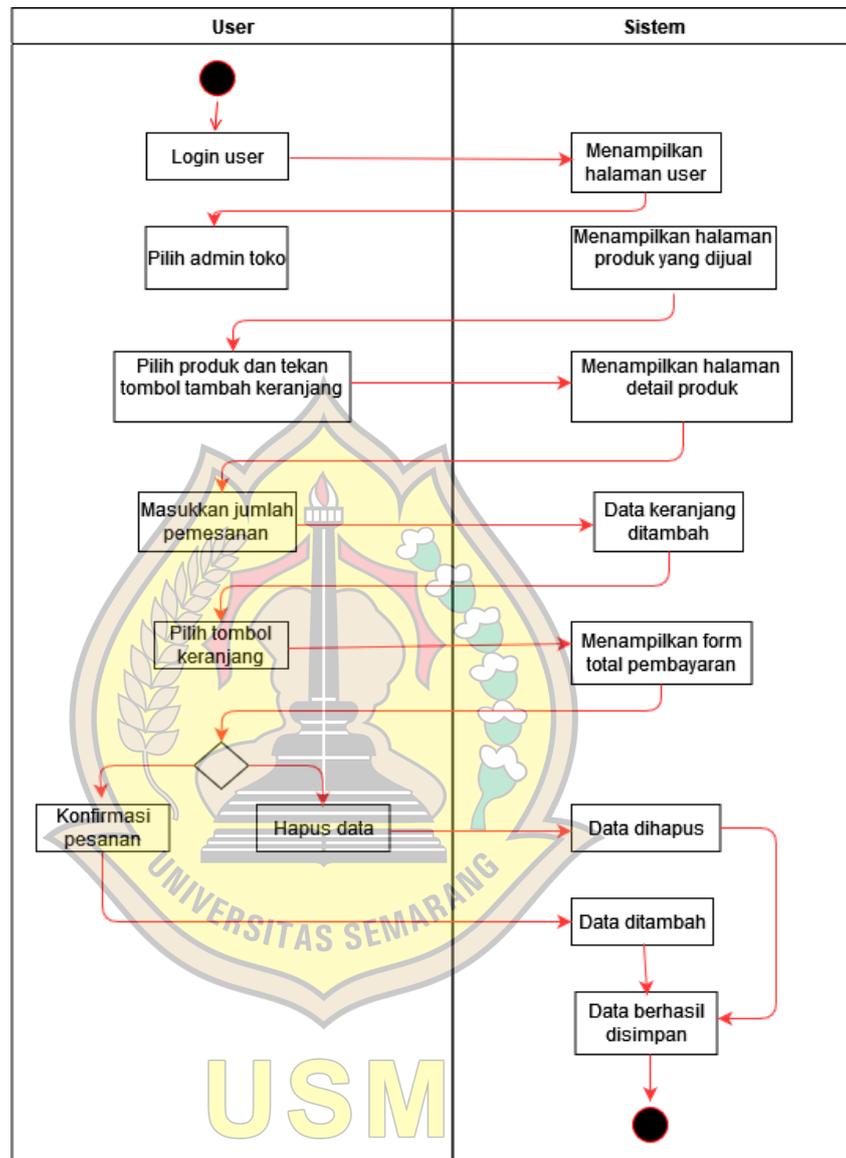
Gambar 4.11 Activity Diagram Melihat Informasi Produk

j. Activity Diagram Masukkan Tambah Keranjang



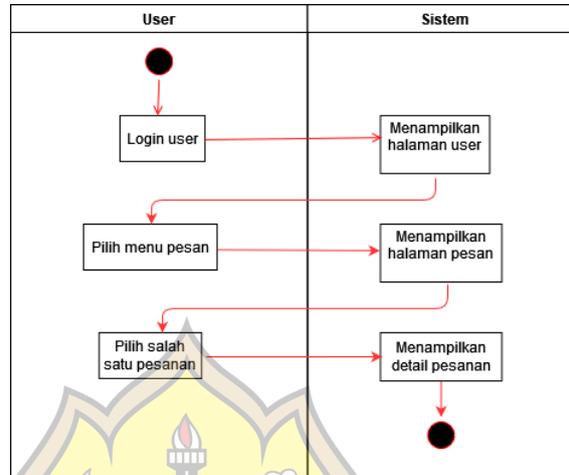
Gambar 4.12 Activity Diagram Masukkan Tambah Keranjang

k. Activity Diagram Input Data Pemesanan



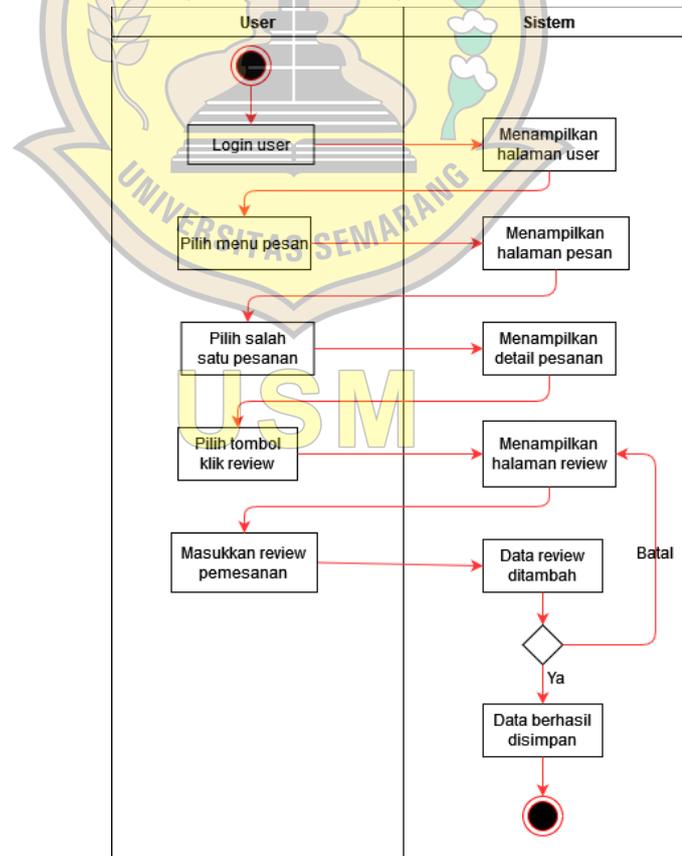
Gambar 4.13 Activity Diagram Input Data Pemesanan

1. Activity Diagram Melihat Detail Pesanan



Gambar 4.14 Activity Diagram Melihat Detail Pesanan

m. Activity Diagram Input Review Pemesanan

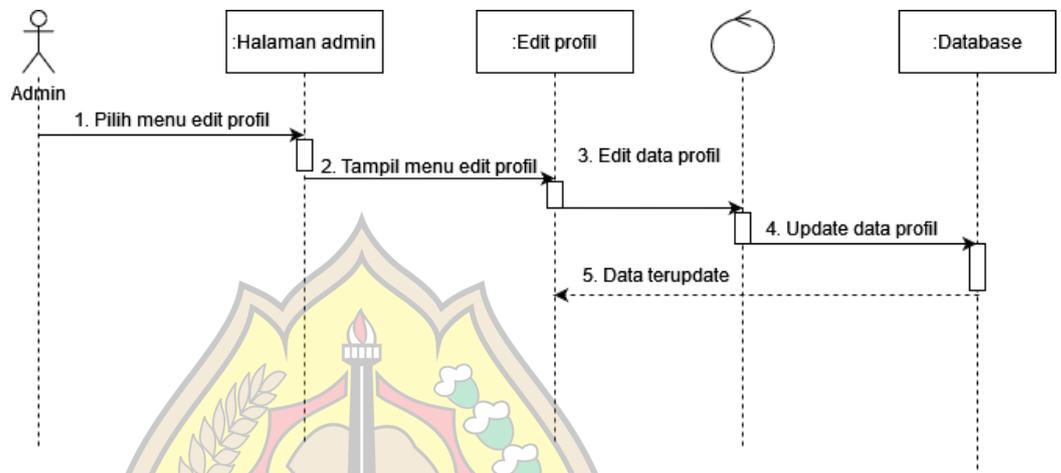


Gambar 4.15 Activity Diagram Input Review Pemesanan

4.7.5 Sequence Diagram

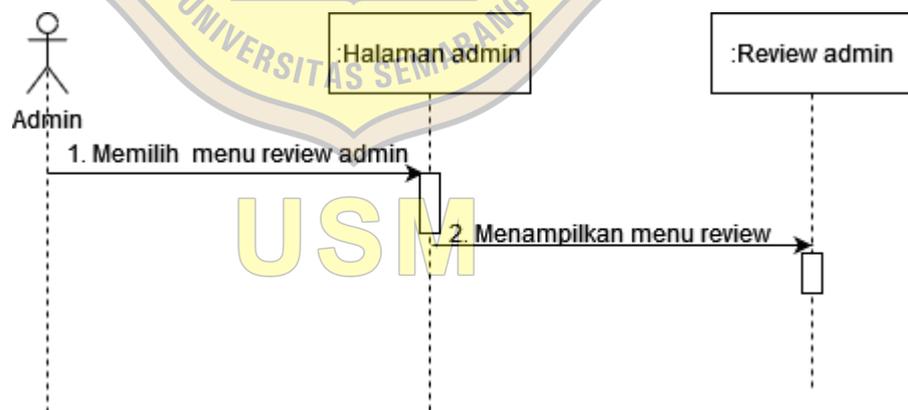
Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan sekitar sistem.

a. Sequence Diagram Update Profil Admin



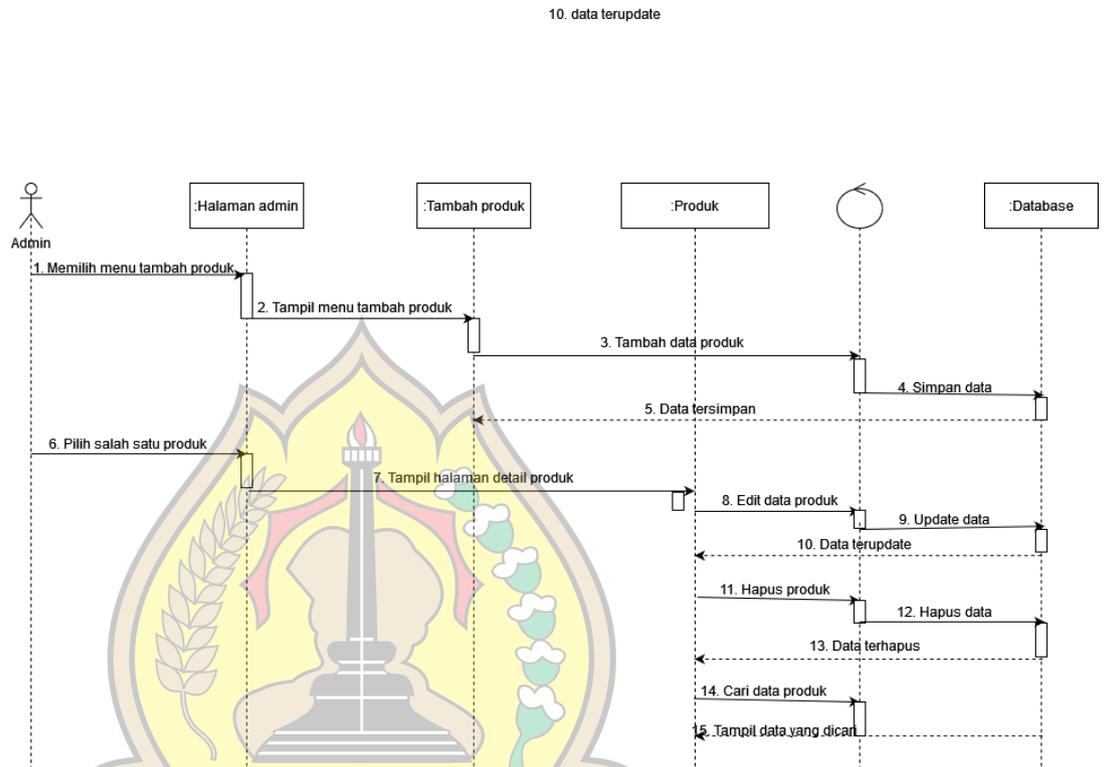
Gambar 4.16 Sequence Diagram Update Profil Admin

b. Sequence Diagram Melihat Review Pesanan



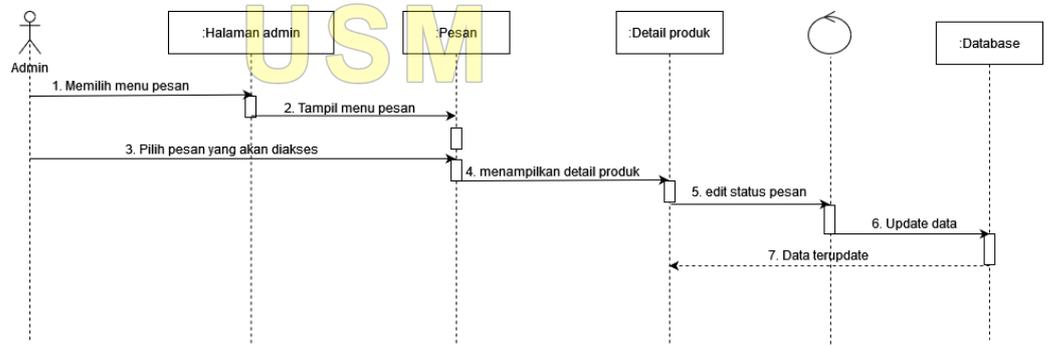
Gambar 4.17 Sequence Diagram Melihat Review Pesanan

c. Sequence Diagram Mengelola Data Produk



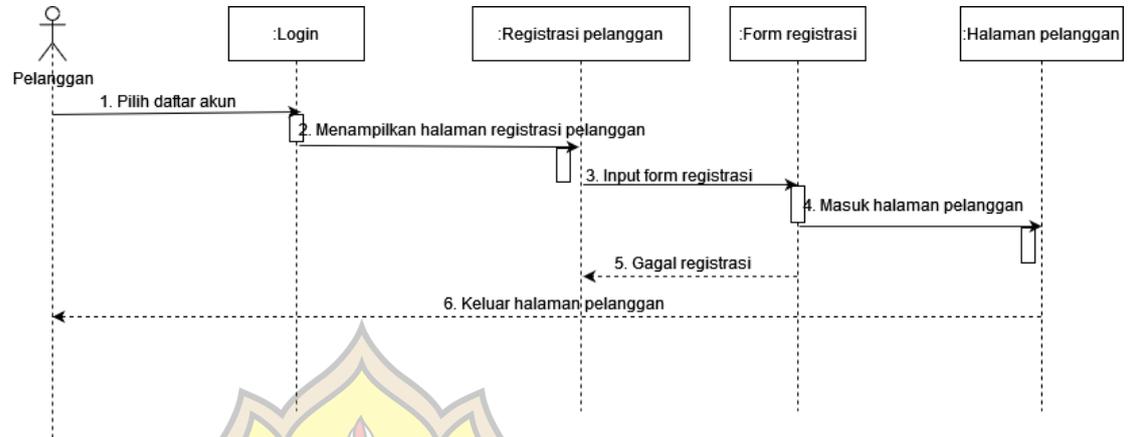
Gambar 4.18 Sequence Diagram Mengelola Data Produk

d. Sequence Diagram Mengelola Data Pemesanan



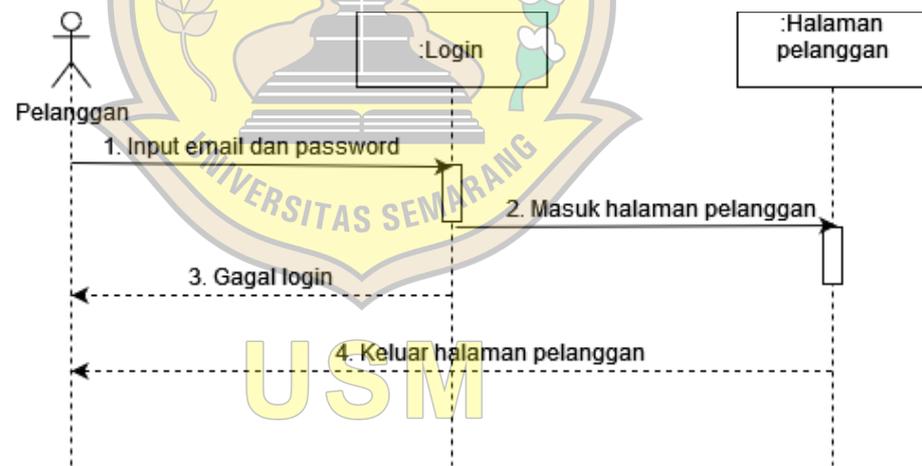
Gambar 4.19 Sequence Diagram Mengelola Data Pemesanan

e. Sequence Diagram Registrasi Pelanggan



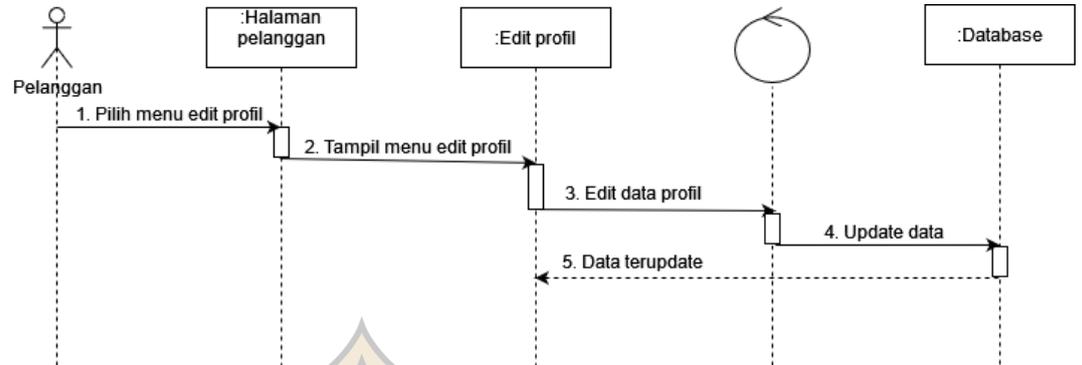
Gambar 4.20 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan

f. Sequence Diagram Login Halaman Pelanggan



Gambar 4.21 Sequence Diagram Login Halaman Pelanggan

g. Sequence Diagram Update Profil Pelanggan



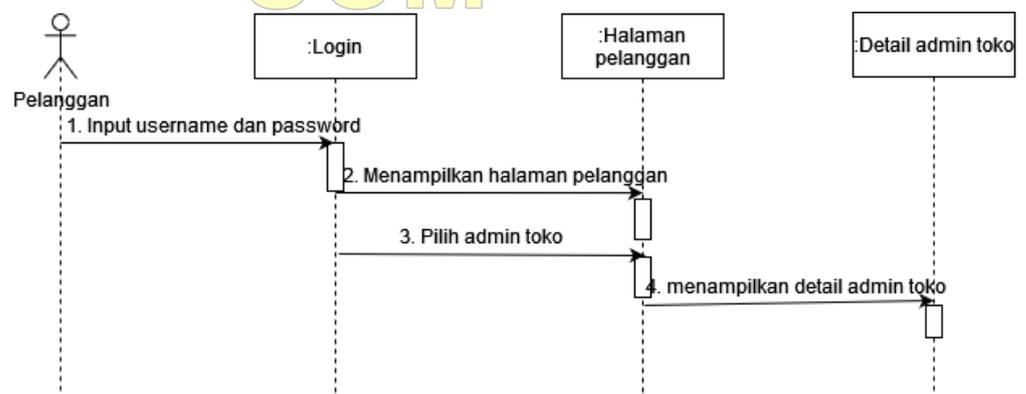
Gambar 4.22 Sequence Diagram Update Profil Pelanggan

h. Sequence Diagram Melihat Informasi Admin Toko



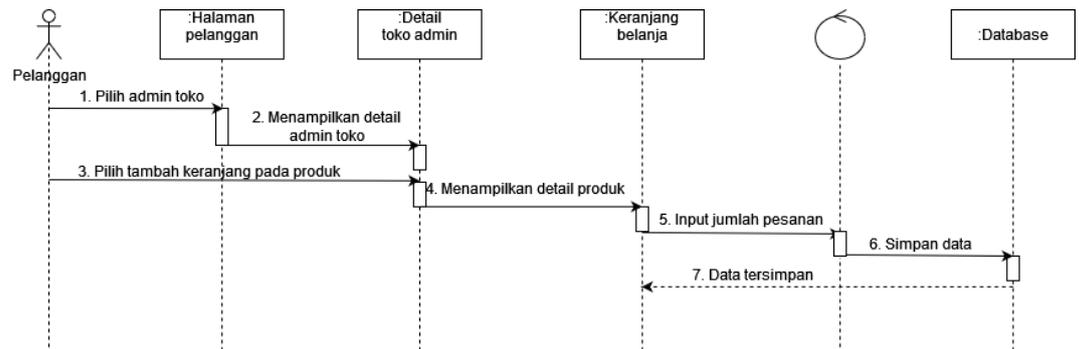
Gambar 4.23 Sequence Diagram Melihat Informasi Admin Toko

i. Sequence Diagram Melihat Informasi Produk



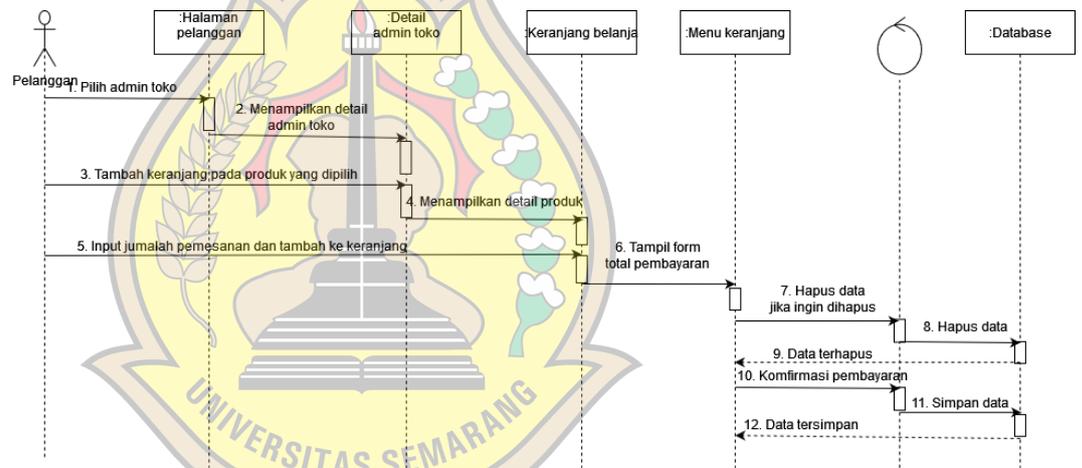
Gambar 4.24 Sequence Diagram Melihat Informasi Produk

j. Sequence Diagram Masukkan Tambah Keranjang



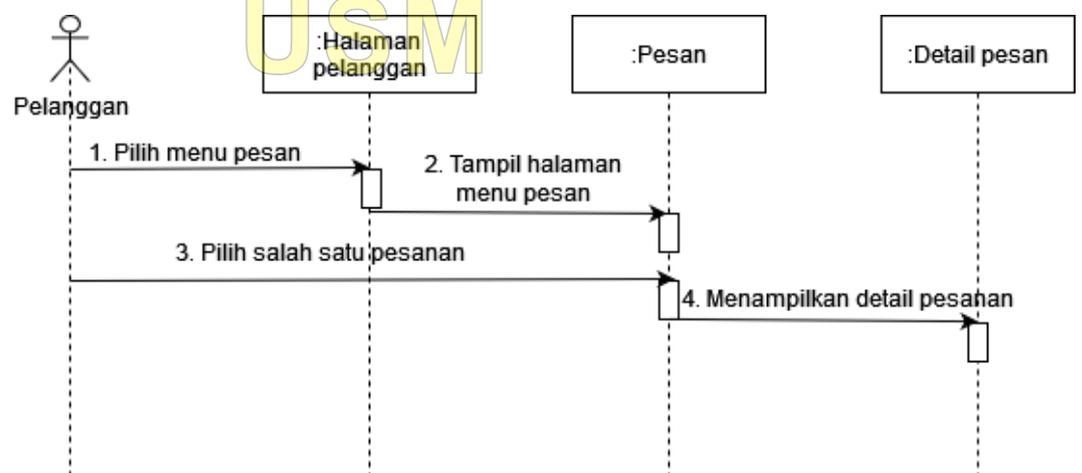
Gambar 4.25 Sequence Diagram Masukkan Tambah Keranjang

k. Sequence Diagram Input Data Pemesanan



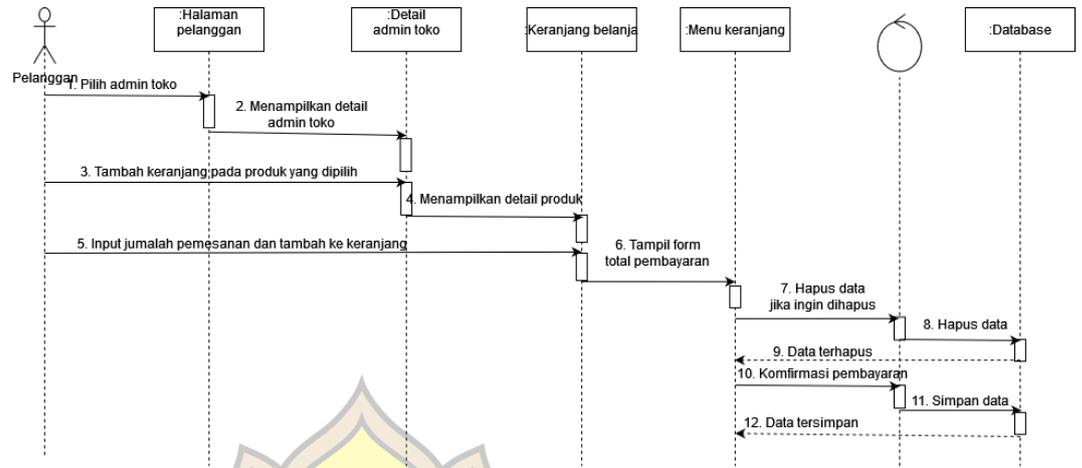
Gambar 4.26 Sequence Diagram Input Data Pemesanan

l. Sequence Diagram Melihat Detail Pesanan



Gambar 4.27 Sequence Diagram Melihat Detail Pesanan

m. Sequence Diagram Input Review Pemesanan



Gambar 4.28 Sequence Diagram Input Review Pemesanan

4.8 Perancangan Database

Perancangan Database merupakan gambaran mengenai pembuatan table dalam database beserta atributnya.

a. Tabel User

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan data user.

Tampilan table user dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 4.16 Perancangan Database Tabel User

Nama	Type	Size	Status
Id	Increment	11	Primary key
Nama	String	50	
namaToko	String	50	
Telp	String	20	
Email	String	50	
Alamat	String	50	
biayaFee	String	20	
accountType	Enum	Enum	Admin, Pelanggan
Online	String	Enum	True, false
shopOpen	String	Enum	Buka, Tutup

Latitude	String	50	
Longitude	String	50	
proofImage	String	50	
Timestamp	String	50	Timestamp
Uid	UnsignedInteger	11	Foreign Key

b. Tabel Ratings

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan data rating dari pesanan.

Tabel 4.17 Perancangan Database Tabel ratings

Nama	Type	Size	Status
Id	Increment	11	Primary Key
Ratings	String	5	
Review	String	255	
Timestamp	String	50	Timestamp
Uid	UnsignedInteger	11	Foreign Key

c. Tabel Produk

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan data produk.

Tabel 4.18 Perancangan Database Tabel Produk

Nama	Type	Size	Status
Id	Increment	11	Primary Key
catatanDiskon	String	50	
deskripsiProduk	String	50	
diskonTersedia	String	50	
hargaAwal	String	20	
hargaDiskon	String	20	
judulProduk	String	50	
kategoriProduk	String	50	
kuantitasProduk	String	20	
produkIcon	String	50	

Timestamp	String	50	
Uid	UnsignedInteger	11	Foreign Key

d. Tabel Pesan

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan data pemesanan.

Tabel 4.19 Perancangan Database Tabel Pesan

Nama	Type	Size	Status
Id	Increment	11	Primary Key
costPesan	String	20	
Latitude	String	50	
Longitude	String	50	
pesanBy	String	50	
pesanKe	String	50	
statusPesan	String	Enum	Sedang diproses, Selesai, Dibatalkan
waktuPesan	Datetime		

e. Tabel Item

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan data item.

Tabel 4.20 Perancangan Database Tabel Item

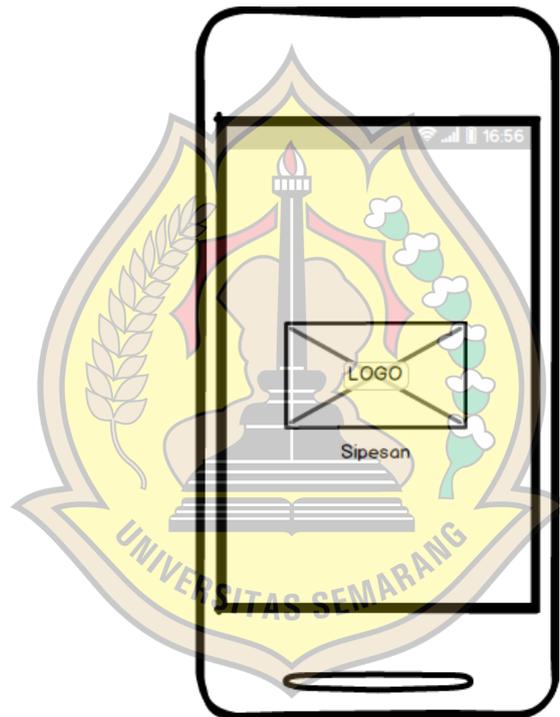
Nama	Type	Size	Status
pId	Increment	11	Primary Key
Cost	String	20	
hargaAwal	String	20	
Kuantitas	String	20	
Nama	String	50	

4.9 Perancangan Antarmuka (Interface)

Perancangan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Diharapkan dengan tampilan yang mudah ini pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut.

a. Halaman Splash Screen

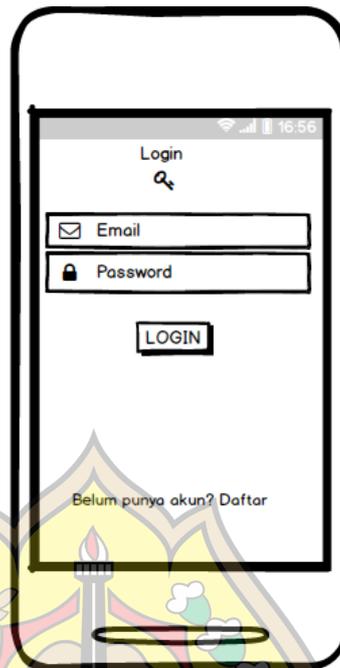
Gambar 4.29 menampilkan rancangan Splash Screen sebelum memasuki halaman login.



Gambar 4.29 Tampilan Splash Screen

b. Halaman Login

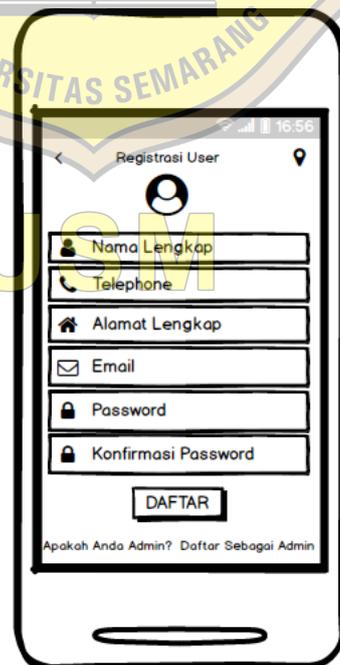
Gambar 4.30 berisi tampilan form login sebelum memasuki halaman utama dengan memasukkan email dan password.



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Login

c. Halaman Registrasi Pelanggan

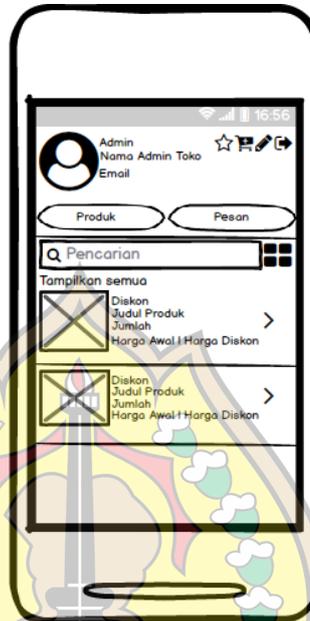
Gambar 4.31 menampilkan rancangan halaman registrasi pelanggan. Pelanggan diwajibkan menginputkan data.



Gambar 4.31 Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan

d. Halaman Admin

Gambar 4.32 menampilkan rancangan halaman admin setelah sukses masuk ke sistem.



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Admin

e. Halaman Pelanggan

Gambar 4.33 menampilkan halaman dashboard pelanggan.



Gambar 4.33 Tampilan Halaman Pelanggan

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

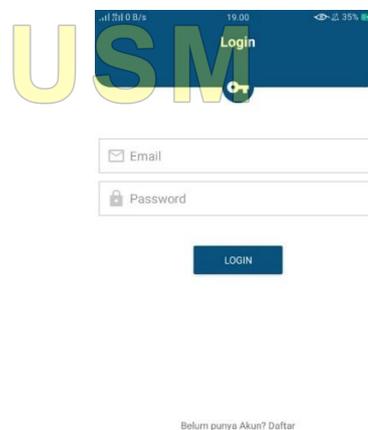
Implementasi merupakan tahap penerapan sekaligus pengujian bagi sistem berdasarkan hasil analisa dan rancangan agar sistem siap untuk dioperasikan.

5.1.1 Halaman Splash Screen



Gambar 5.1 Tampilan Splash Screen

5.1.2 Halaman Login Sistem



Gambar 5.2 Tampilan Menu Login

5.1.3 Halaman Registrasi Pelanggan

Registrasi User

Nama Lengkap

Nomor Telepon

Alamat Lengkap

Email

Password

Konfirmasi Password

DAFTAR

Apakah Anda Admin? Registrasi sebagai Admin

Gambar 5.3 Tampilan Menu Registrasi Pelanggan

5.1.4 Halaman Admin Menu Produk



Gambar 5.4 Tampilan Menu Produk Halaman Admin

5.1.5 Halaman Admin Menu Pesan



Gambar 5.5 Tampilan Menu Pesan Halaman Admin

5.1.6 Halaman Pelanggan Menu Dashboard



Gambar 5.6 Tampilan Menu Dashboard Halaman Pelanggan

5.1.7 Halaman Pelanggan Menu Pesan



Gambar 5.7 Tampilan Menu Pesan Halaman Pelanggan

5.1.8 Halaman Tambah Produk

The screenshot shows a mobile application interface for adding a product. At the top, there is a blue header with a back arrow and the text 'Tambah Produk'. Below the header is a shopping cart icon. The form consists of several input fields: 'Judul' (Title), 'Deskripsi Produk' (Product Description), 'Kategori' (Category) with a dropdown arrow, 'Kuantitas (ex: kg, gr, dll.)' (Quantity), and 'Harga Produk' (Price). There is also a 'Diskon Produk' (Product Discount) toggle switch. A green button labeled 'TAMBAH PRODUK' is positioned at the bottom right of the form. A large watermark of Universitas Semarang is overlaid on the entire image.

Gambar 5.8 Tampilan Menu Tambah Produk Halaman Admin

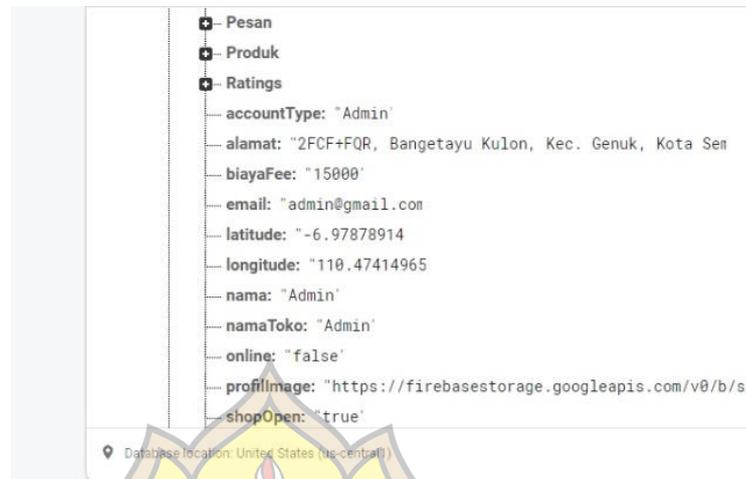
5.2 Implementasi Database

5.2.1 Child Pelanggan



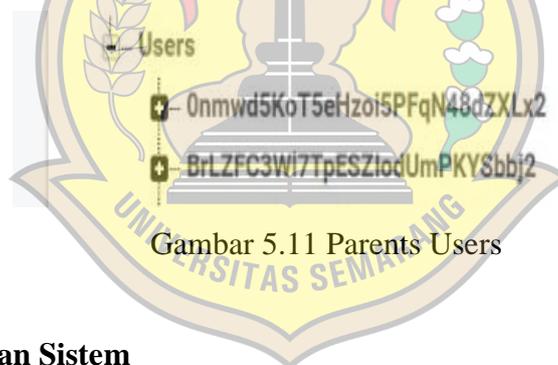
Gambar 5.9 Child uid Pelanggan

5.2.2 Child Admin



Gambar 5.10 Child uid Admin

5.2.3 Parents Users



Gambar 5.11 Parents Users

5.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak. Black Box Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

Tabel 5.1 Tabel Pengujian Sistem

No	Kasus Uji	Input	Fungsi	Output	Hasil Uji
1.	Registrasi Pelanggan	Pelanggan belum mempunyai akun dan memilih daftar	Sistem akan mengarahkan pada bagian daftar	Sistem berhasil menampilkan form registrasi	Berhasil

2.	Tombol Registrasi	Pilih tombol registrasi setelah mengisi form registrasi	Sistem akan mengarahkan pada menu dashboard	Sistem berhasil login dan menampilkan menu dashboard	Berhasil
3.	Login Admin	Mengisiskan email dan password lalu admin memilih tombol login	Sistem akan mengarahkan pada menu produk	Tampilan halaman menu produk	berhasil
4.	Login Pelanggan	Mengisikan email dan password lalu pelanggan memilih tombol login	Sistem akan mengarahkan pada menu dashboard	Tampilan halaman menu dashboard	Berhasil
5.	Tombol tambah produk	Admin menekan tombol tambah produk	Sistem akan mengarahkan pada form tambah produk	Sistem akan menampilkan form tambah produk	Berhasil
6.	Tombol tambah produk	Admin menginputkan data tambah produk	Pada halaman menu jumlah produk akan bertambah	Sistem berhasil menampilkan data baru produk yang diinputkan	Berhasil
7.	Tombol edit produk pada detail produk	Admin menekan tombol edit produk pada detail produk	Sistem akan menampilkan menu form edit produk	Sistem berhasil menampilkan form edit produk	Berhasil
8.	Tombol update produk pada detail produk	Admin merubah dan menyimpan informasi produk	Sistem menyimpan informasi produk	Sistem berhasil mengupdate informasi produk	Berhasil
9.	Tombol hapus pada detail produk	Pilih Tombol hapus	Pilih hapus maka sistem akan menghapus produk	Sitem berhasil menghapus produk	Berhasil

			yang di pilih		
10.	Tombol edit profil pada menu produk	Admin menekan tombol edit profil pada menu produk	Sistem akan mengarahkan pada form edit profil	Sistem berhasil menampilkan form edit profil	Berhasil
11.	Tombol update pada edit profil	Admin merubah dan menyimpan informasi profil	Sistem menyimpan informasi profil	Sistem berhasil mengupdate informasi profil	Berhasil
12.	Tombol review	Admin menekan tombol review pada menu produk	Sistem akan mengarahkan pada menu review admin	Sistem berhasil menampilkan halaman review admin	Berhasil
13.	Melihat detail produk	Admin memilih menu produk yang ingin dilihat	Sistem mengarahkan pada halaman detail produk	Sistem berhasil menampilkan halaman detail produk	Berhasil
14.	Melihat detail pesanan	Admin memilih menu pesanan yang ingin dilihat	Sistem mengarahkan ke halaman detail pesanan	Sistem berhasil menampilkan detail pesanan	Berhasil
15.	Tombol edit status pesan	Admin memilih tombol edit status pesan	Sistem akan mengarahkan ke form edit status pesan dan memilih salah satu pesanan	Sistem berhasil mengupdate informasi status pesanan	Berhasil
16.	Tombol map	Admin menekan tombol map	Sistem akan mengarahkan pada alamat pemesanan pelanggan	Sistem berhasil melacak alamat pemesan	Berhasil

17.	Tombol edit profil pada menu dashboard	Pelanggan memilih tombol edit profil pada menu dashboard	Sistem akan mengarahkan pada form edit profil	Sistem berhasil menampilkan form edit profil	Berhasil
18.	Tombol update pada edit profil	Pelanggan merubah dan menyimpan informasi profil	Sistem menyimpan informasi profil	Sistem berhasil mengupdate informasi profil	Berhasil
19.	Melihat detail toko	Pelanggan menuju halaman dashboard dan pilih admin	Sistem akan mengarahkan pada halaman detail admin	Sistem berhasil menampilkan detail admin toko	Berhasil
20.	Tombol telepon pada halaman detail admin	Pelanggan memilih tombol telepon pada halaman detail toko	Sistem akan mengarahkan informasi kontak admin	Sistem berhasil mengarahkan informasi kontak admin toko	Berhasil
21.	Tombol map halaman detail admin toko	Pelanggan memilih tombol map halaman detail toko	Sistem akan mengarahkan pada informasi alamat penjualan	Sistem berhasil mengarahkan pada informasi alamat penjualan	Berhasil
22.	Tombol review pada halaman detail	Pelanggan menekan tombol review pada halaman detail	Sistem akan mengarahkan pada menu review	Sistem berhasil menampilkan menu review	Berhasil
23.	Tambah keranjang pada halaman admin	Pelanggan memilih tambah keranjang pada produk yang diinginkan	Sistem akan mengarahkan pada form tambah keranjang	Sistem berhasil menampilkan form tambah keranjang	Berhasil
24.	Tambah keranjang pada halaman admin	Pelanggan menambahkan jumlah produk yang dipilih	Sistem akan menyimpan informasi produk	Sistem berhasil menambahkan produk	Berhasil

25.	Tambah keranjang pada halaman admin	Pilih tambah keranjang	Sistem akan mengarahkan pada form keranjang belanja	Sistem berhasil menampilkan tambah keranjang	Berhasil
26.	Tombol konfirmasi pesanan	Pilih tombol konfirmasi pesanan	Sistem akan mengarahkan pada halaman detail pesanan	Sistem berhasil mengarahkan pada halaman detail pesanan	Berhasil
27.	Melihat detail pesanan	Pelanggan memilih produk yang telah diinputkan	Sistem akan mengarahkan pada halaman detail pesanan	Sistem berhasil menampilkan halaman detail	Berhasil
28.	Tombol tulis review	Pilih tulis review	Sistem akan mengarahkan pada halaman tulis review	Sistem berhasil menampilkan halaman tulis review	Berhasil
29.	Tombol tulis review	Input review pemesanan dan berikan rating	Sistem akan menyimpan informasi review	Sistem berhasil menambahkan review pesanan	Berhasil
30.	Tombol logout	Pilih tombol logout	Sistem akan mengarahkan menu login	Sistem berhasil keluar dari akun	Berhasil

5.3.1 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya dengan penyebaran kuesioner yang akan dihitung untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian aplikasi yang dibangun.

Responden yang mengisi kuesioner berjumlah 10 orang dan jumlah pertanyaan adalah 10 buah. Berikut 10 nama responden yang telah mengikuti kuesioner.

Link Google Formulir : <https://forms.gle/TykQ88DqzHoEhKcT7>

Tabel 5.2 Nama Responden Kuesioner

No	Nama Responden	Alamat Email
1.	Indah	Indahsiwi5@gmail.com
2.	Ricky	Rickymaulanaekasaputra@26gmail.com
3.	Feranita	feranita450@gmail.com
4.	Joko	jokohomies@gmail.com

5.	Fahri	Fahrikusen80@gmail.com
6.	Vitri	ariantiv13@gmail.com
7.	Dian	dianvikri50@gmail.com
8.	Naura	naurahasna4@gmail.com
9.	Dedi	dedidedihore@gmail.com
10.	Vina	Ulfatusvina130@gmail.com

Berikut informasi data kuesioner yang sudah diambil dari sampel.

1. Tampilan Keseluruhan sistem sudah baik.

Tabel 5.3 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Satu

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	8	10	80%
Setuju	2	10	20%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor satu yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 80% memilih Sangat Setuju, 20% memilih Setuju untuk pertanyaan apakah tampilan keseluruhan sistem sudah baik?.

2. Tampilan menu admin baik

Tabel 5.4 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Dua

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	8	10	80%
Setuju	2	10	20%

Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor dua yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 80% memilih Sangat Setuju, 20% memilih Setuju untuk pertanyaan apakah tampilan menu admin baik?.

3. Tampilan sistem pemesanan online yang menarik

Tabel 5.5 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Tiga

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	8	10	80%
Setuju	1	10	10%
Cukup Setuju	1	10	10%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor tiga yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 80% memilih Sangat Setuju, 10% memilih Setuju dan 10% memilih Cukup Setuju untuk pertanyaan tampilan sistem pemesanan online yang menarik?.

4. Informasi detail produk lengkap

Tabel 5.6 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Empat

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	7	10	70%

Setuju	3	10	30%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor empat yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 70% memilih Sangat Setuju, 30% memilih Setuju untuk pertanyaan informasi detail produk lengkap?.

5. Informasi detail pesanan lengkap

Tabel 5.7 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Lima

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	6	10	60%
Setuju	4	10	40%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor lima yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 60% memilih Sangat Setuju, 40% memilih Setuju untuk pertanyaan informasi detail pesanan lengkap?.

6. Informasi penggunaan mudah dimengerti

Tabel 5.8 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Enam

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
------------------	-------------------	------------------------	-------------------

Sangat Setuju	8	10	80%
Setuju	2	10	20%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor enam yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 80% memilih Sangat Setuju, 20% memilih Setuju untuk pertanyaan informasi penggunaan mudah dimengerti?.

7. Sistem pemesanan online ini terhubung dengan kontak admin

Tabel 5.9 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Tujuh

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	6	10	60%
Setuju	4	10	40%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor tujuh yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 60% memilih Sangat Setuju, 40% memilih Setuju untuk pertanyaan sistem pemesanan online ini terhubung dengan kontak admin?.

8. Sistem pemesanan berbasis android ini user friendly

Tabel 5.10 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Delapan

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	6	10	60%
Setuju	4	10	40%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor delapan yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 60% memilih Sangat Setuju, 40% memilih Setuju untuk pertanyaan sistem pemesanan berbasis android ini user friendly?.

9. Sistem pemesanan berbasis android ini mudah digunakan

Tabel 5.11 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Sembilan

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	6	10	60%
Setuju	4	10	40%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor sembilan yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 60% memilih Sangat Setuju, 40% memilih Setuju

untuk pertanyaan sistem pemesanan berbasis android ini mudah digunakan?.

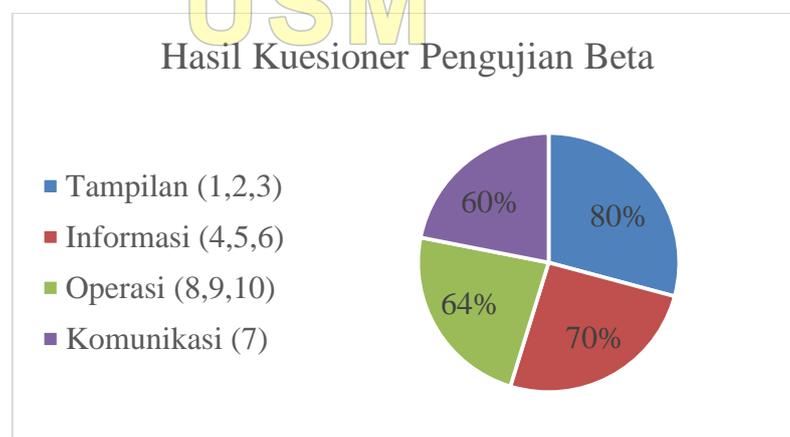
10. Sistem pemesanan berbasis android ini ringan digunakan

Tabel 5.12 Pengujian Beta Pertanyaan Nomor Sepuluh

Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Jumlah Populasi Sample	Jumlah Presentase
Sangat Setuju	7	10	70%
Setuju	3	10	30%
Cukup Setuju	0	10	0%
Kurang Setuju	0	10	0%
Tidak Setuju	0	10	0%

Kesimpulan : Dari hasil pengujian beta pertanyaan nomor sepuluh yang didapat dari hasil kuesioner dari seluruh responden yang menilai sebesar 70% memilih Sangat Setuju, 30% memilih Setuju untuk pertanyaan sistem pemesanan berbasis android ini ringan digunakan?.

Berikut hasil kuesioner pengujian beta dalam bentuk pie chart graph ditunjukkan pada gambar 5.11 dibawah ini .



Gambar 5.12 Pie Chart Graph Hasil Kuesioner Pengujian Beta

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan sistem pemesana online Butik Griya Pesona Mode penulis menyimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil pengujian beta diperoleh kesimpulan sistem pemesanan ini disukai oleh responden dalam hal tampilan pada pertanyaan nomor 1,2 dan 3 rata-rata 80% memilih Sangat Setuju, dalam hal informasi pada pertanyaan nomor 4,5 dan 6 rata-rata 70% memilih Sangat Setuju, dalam hal komunikasi pada pertanyaan nomor 7 rata-rata 60% memilih Sangat Setuju dan dalam hal Sistem pemesanan ini dapat memudahkan transaksi antara pemilik dan pelanggan. Operasi pada pertanyaan nomor 8,9 dan 10 rata-rata 64% memilih Sangat Setuju.
2. Sistem pemesanan ini menggunakan Bahasa pemrograman Java berbasis android.
3. Seluruh sistem berjalan dengan baik dalam setiap menu dan fungsinya karena sudah dilakukan pengujian alpha dengan *blackbox testing* dan pengujian beta dengan skala likert.

6.2 Saran

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan pada sistem yang perlu diperbaiki, beberapa saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut :

1. Dalam perkembangannya diharapkan adanya perbaikan agar lebih lengkap dalam informasi produk berupa model, warna dan ukuran.
2. Pada sistem ini diharapkan dapat menambahkan fitur metode pembayaran pada sistem.
3. Diharapkan kedepannya lebih dimaksimalkan lagi pada bagian produk sehingga banyak variasi yang dapat dipilih.

DAFTAR PUSTAKA

- Riyadi, N. R. (2019). PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE . *Jurnal SISTEMASI*, 226-232.
- rdianto, D., & Nugroho, A. C. (2021). RANCANG BANGUN PENYEWAAN EKSPEDISI DARAT. *Teknologi Terkini*, 1(1), 1–12.
- Gata, W., & Gata, G. (2013). PENERAPAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN VERSI DEKSTOP. *Jurnal Bit*, 10(1), 12260.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI. *JURNAL KHHATULISTIWA INFORMATIKA*, IV(2), 107–116.
- Hendrawan, N., Hady, S., Azlin, & Rosnayati. (2021). PENERAPAN SISTEM INFORMASI PADA PENJUALAN SARUNG TENUN BUTON BERBASIS ANDROID APPLICATION OF INFORMATION SYSTEMS ON ANDROID-BASED SALES OF BUTON WOVEN GLOVES. *Jurnal Informatika*, 10(1), 65–74.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 25–29.
- Hutauruk, B. D., Naibaho, J. F., & Rumahorbo, B. (2017). Analisis dan perancangan aplikasi marketplace cinderamata khas batak berbasis android. *Jurnal Methodika*, 3(1), 242–246.
- Irawan, A., Risa, M., M, M. A., & S, A. E. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA CV NONNINTH INC BERBASIS ONLINE. *JURNAL POSITIF*, 3(2), 74–82.
- Irawan, Y. (2017). Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Pelatihan Kerja UPT BLK Kabupaten Kudus. *Journal Speed*, 9(3), 59–63.
- Kurniawan, S., & Merlina, N. (2015). METODE FORWARD CHAINING UNTUK MENDIAGNOSA. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), 197–202.
- Kusuma, A. P., & Prasetya, K. agus. (2017). Perancangan dan implementasi e-commerce untuk penjualan baju online berbasis android. *Jurnal Antivirus*, 11(1), 1–11.
- Lestari, S. D. (2019). *PEMANFAATAN ELECTRONIC COMMERCE BERBASIS*

ANDROID. 8(1), 22–28.

- Marjito, & Tesaria, G. (2016). APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : DI TOKO HOAX MERCH). *Jurnal Computech Dan Bisnis*, 10(1), 40–49.
- Maulana, M. S. (2017). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Web Point of Sales pada Butik Anak “ Galery Freya .” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, V(1), 30–35.
- Paryanta, Herawati, R., & Renaldhi, R. (2020). Sistem Informasi Penjualan Distro Monkey School Store Berbasis Android. *Jurnal Llmiah STIMIK AUB*, 26(2), 164–173. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i2.133>
- Putra, O. V., Pradana, F. R., & Alfarizqi, M. F. (2021). Pengembangan Aplikasi Iot Manajemen Zakat Transaksi Penjualan Dan Pembelian Buah Salak Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 89–98.
- Randa, D. D. (2018). PERANCANGAN DAN PENERAPAN SISTEM ENVENTORY BARANG PADA TOKO BIG STORE PADANG DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DAN MYSQL. *Journal of International Technology and Computer Science*, 10(1), 279–288. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023><https://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726><http://dx.doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022>
- Setiyani, L. (2019). PENGUJIAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA PERUSAHAAN DISTRIBUTOR FARMASI MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING Lila Setiyani. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 20–27.
- Ardianto, D., & Nugroho, A. C. (2021). RANCANG BANGUN PENYEWAAN EKSPEDISI DARAT. *Teknologi Terkini*, 1(1), 1–12.
- Gata, W., & Gata, G. (2013). PENERAPAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN VERSI DEKSTOP. *Jurnal Bit*, 10(1), 12260.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI. *JURNAL KHHATULISTIWA INFORMATIKA*, IV(2), 107–116.
- Hendrawan, N., Hady, S., Azlin, & Rosnayati. (2021). PENERAPAN SISTEM INFORMASI PADA PENJUALAN SARUNG TENUN BUTON BERBASIS ANDROID APPLICATION OF INFORMATION SYSTEMS ON ANDROID-BASED SALES OF BUTON WOVEN GLOVES. *Jurnal*

Informatika, 10(1), 65–74.

- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 25–29.
- Hutauruk, B. D., Naibaho, J. F., & Rumahorbo, B. (2017). Analisis dan perancangan aplikasi marketplace cinderamata khas batak berbasis android. *Jurnal Methodika*, 3(1), 242–246.
- Irawan, A., Risa, M., M, M. A., & S, A. E. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA CV NONNINTH INC BERBASIS ONLINE. *JURNAL POSITIF*, 3(2), 74–82.
- Irawan, Y. (2017). Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Pelatihan Kerja UPT BLK Kabupaten Kudus. *Journal Speed*, 9(3), 59–63.
- Kurniawan, S., & Merlina, N. (2015). METODE FORWARD CHAINING UNTUK MENDIAGNOSA. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), 197–202.
- Kusuma, A. P., & Prasetya, K. agus. (2017). Perancangan dan implementasi e-commerce untuk penjualan baju online berbasis android. *Jurnal Antivirus*, 11(1), 1–11.
- Lestari, S. D. (2019). *PEMANFAATAN ELECTRONIC COMMERCE BERBASIS ANDROID*. 8(1), 22–28.
- Marjito, & Tesaria, G. (2016). APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: DI TOKO HOAX MERCH). *Jurnal Computech Dan Bisnis*, 10(1), 40–49.
- Maulana, M. S. (2017). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Web Point of Sales pada Butik Anak “ Galery Freya .” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, V(1), 30–35.
- Paryanta, Herawati, R., & Renaldi, R. (2020). Sistem Informasi Penjualan Distro Monkey School Store Berbasis Android. *Jurnal Llmiah STIMIK AUB*, 26(2), 164–173. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i2.133>
- Putra, O. V., Pradana, F. R., & Alfarizqi, M. F. (2021). Pengembangan Aplikasi Iot Manajemen Zakat Transaksi Penjualan Dan Pembelian Buah Salak Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 89–98.
- Randa, D. D. (2018). PERANCANGAN DAN PENERAPAN SISTEM ENVENTORY BARANG PADA TOKO BIG STORE PADANG DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DAN MYSQL. *Journal of International Technology and Computer Science*, 10(1), 279–288.

Retrieved from
<http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023>
<https://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164>
<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726>
<https://doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022>

Setiyani, L. (2019). PENGUJIAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA PERUSAHAAN DISTRIBUTOR FARMASI MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING Lila Setiyani. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 20–27.



USM

LAMPIRAN



**YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG**
Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp.(024)6702757 Fax.(024)6702272

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

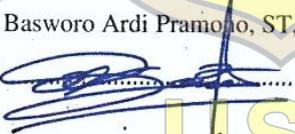
Nama Mahasiswa : Apriliani Tri Astuti
N I M : G.231.17.0045
Judul Skripsi : Sistem Pememsanan Online Butik Griya Pesona Mode Berbasis Android
Tanggal Ujian : Rabu, 23 Februari 2022
Materi Yang Direvisi : Perbaiki revisi yg diberikan
.....
.....
.....

Telah direvisi oleh Mahasiswa yang bersangkutan dan telah disetujui oleh Tim Penguji :

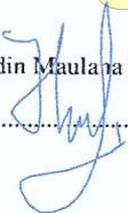
KETUA TIM PENGUJI

Nama : April Filman Daqo, S.Kom, M.Kom
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 1

Nama : Basworo Ardi Pramono, ST, MT.
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 2

Nama : Alauddin Maulana Hirzan, M. Kom
Tanda Tangan : 

LEMBAR KONSULTASI
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SEMARANG

KARTU KONSULTASI TUGAS AKHIR

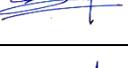
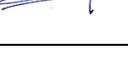
NAMA : APRILIANI TRI ASTUTI
NIM : G.231.17.0045
**JUDUL TUGAS AKHIR : SISTEM PEMESANAN ONLINE
BUTIK GRIYA PESONA MODE
BERBASIS ANDROID**
WAKTU PELAKSANAAN : 09 OKTOBER 2021S/D SELESAI
PEMBIMBING TUGAS AKHIR : BASWORO ARDI PRAMONO, ST,MT.



USM

LEMBAR KONSULTASI

NAMA : APRILIANI TRI ASTUTI
 NIM : G.231.17.0045
 JUDUL TUGAS AKHIR : SISTEM PEMESANAN ONLINE BUTIK
 GRIYA PESONA MODE BERBASIS ANDROID
 DOSEN PEMBIMBING : Basworo Ardi Pramono, ST, MT.

NO	TGL	MATERI YANG DIKONSULTASIKAN	TTD
1	09-10-2021	Konsultasi Proposal TA	
2	27-10-2021	Konsultasi Bab I	
3	13-11-2021	Konsultasi Bab 2	
4	18-11-2021	Revisi Bab 2	
5	23-11-2021	Konsultasi Bab 3	
6	09-02-2022	Konsultasi Bab 4,5 dan 6	

Semarang, 23 Februari 2022

Dosen Pembimbing



Basworo Ardi Pramono, ST, MT.

NIS. 06557003102140