

**APLIKASI MOBILE COMMERCE PADA MINIMARKET
MARSHANDITA MART**

SKRIPSI

Oleh :

MARPI LUSNI
NPM : 170210041



S-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2021

APLIKASI MOBILE COMMERCE PADA MINIMARKET MARSHANDITA MART

SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT
UNTUK MENYUSUN SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Oleh :

**MARPI LUSNI
NPM : 170210041**



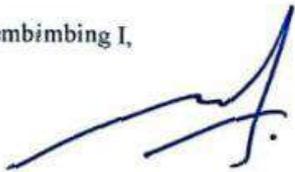
**S-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2021**

PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

NPM : 170210041
Nama : MARPI LUSNI
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Mobile Commerce Pada
Minimarket Marshandita Mart

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



M.HASIM SIREGAR,S.Kom,M.Kom
NIDN.1020019201

Tanggal 02 September 2021

Pembimbing II,



ERLINDA.S.Kom,M.Kom
NIDN.1006039301

Tanggal 02 September 2021

Mengetahui

Ketua Prodi Teknik Informatika



Rabby Nazli S.Kom, M.Kom
NIDN. 1021099201

Tanggal Lulus : 02 September 2021

ii

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NPM : 170210041
Nama : Marpi Lusni
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Tempat/Tgl Lahir : Saik, 19 Maret 1998
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Mobile Commerce Pada Minimarket
Marshandita mart

Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan Singingi

Pada Tanggal : 02 September 2021

Dewan Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Gusmulyani, S.T., M.T	Ketua	
2	M.Hasim Siregar, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3	Erlinda, S.Kom., M.Kom	Pembimbing II	
4	Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom	Penguji I	
5	Rabby Nazly, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Teknik

Gusmulyani, S.T., M.T
NIDN: 06 0710 7301

Ketua,
Prodi Teknik Informatika

Rabby Nazly, S.Kom., M.Kom
NIDN: 1021099201

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NPM : **170210041**
Nama : **Marpi Lusni**
Tempat/Tgl Lahir : **Saik, 19 Maret 1998**
Alamat : **Taluk Kuantan**

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “APLIKASI MOBILE COMMERCE PADA MINIMARKET MARSHANDITA MART” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat saya siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Teluk Kuantan, 02 September 2021

Materai

MARPI LUSNI

APLIKASI MOBILE COMMERCE PADA MINIMARKET MARSHANDITA MART

ABSTRAK

Marshandita mart adalah sebuah minimarket di mana kita dapat membeli suatu barang yang kita butuhkan sehari-hari, contohnya kebutuhan rumah tangga, makanan, minuman, makanan dan susu bayi, kosmetik, mainan anak atau yang lainnya, yang berada di Sitorajo Kari, Kec. Kuantan Tengah, Kab. Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang di pakai saat ini oleh Marshandita mart masih menggunakan sistem manual, dimana pembeli harus datang langsung ke minimarket tersebut. Oleh karena itu akan dibuat aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart agar konsumen dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja tanpa langsung datang ke minimarket tetapi menggunakan jasa layanan antar. Tujuan dari penelitian ini yaitu membantu masyarakat dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan dimana saja dan kapan saja dengan menghemat waktu dan biaya dengan cara memanfaatkan aplikasi mobile commerce sebagai media aksesnya dan membantu pihak minimarket dalam meningkatkan penjualan secara online dan meningkatkan daya saing dengan minimarket lainnya. Dan hasil dari penelitian ini berupa aplikasi penjualan mobile commerce pada Minimarket Marshandita mart yang diharapkan dapat memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi yang efektif dan efisien dan tentunya dengan cakupan yang lebih luas.

Kata Kunci : *Minimarket, Marshanditamart, Aplikasi, Mobile Commerce,*

MOBILE COMMERCE APPLICATION AT MINIMARKET MARSHANDITA MART

ABSTRACT

Marshandita mart is a minimarket where we can buy an item that we need daily, for example household needs, food, drinks, baby food and milk, cosmetics, children's toys or others, located in Sitorajo Kari, Kec. Central Kuantan, Kab. Kuantan Singingi, Riau Province. The sales, marketing and promotion system currently used by Marshandita Mart still uses a manual system, where buyers have to come directly to the minimarket. Therefore, a mobile commerce application will be made at the marshandita mart minimarket so that consumers can make transactions anywhere and anytime without directly coming to the minimarket but using delivery services. The purpose of this research is to help the public in making purchases and sales transactions anywhere and anytime by saving time and costs by utilizing mobile commerce applications as a medium of access and assisting minimarkets in increasing online sales and increasing competitiveness with other minimarkets. And the results of this study are in the form of a mobile commerce sales application at the Marshandita mart Minimarket which is expected to make it easier for consumers to make effective and efficient transactions and of course with a wider scope.

Keywords: Minimarket, Marshanditamart, Application, Mobile Commerce,

Riwayat Hidup

Penulis bernama Marpi Lusni berumur 23 tahun, dilahirkan di Saik, Kecamatan Kuantan Mudik, Pada Tanggal 19 Maret 1998. Penulis beragama Islam, anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Jasril dan Ibu Asti. Pendidikan formal dimulai di SD Negeri O15 Saik di Tahun 2004-2010, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Kuantan Mudik Tahun 2010-2013, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Tahun 2013-2016, Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi. Penulis juga menempuh Pendidikan formal antara lain, mengikuti ujian kompetensi tingkat nasional oleh BNSP, Lulus Ujian Labor yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik UNIKS.

Teluk Kuantan, September 2021

MARPI LUSNI

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum wa rahmatullahi wa barokaatuh.

Alhamdulillah Robbil'aalamiin, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini dilakukan untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.

Skripsi ini berjudul “**Aplikasi Mobile Commerce Pada Minimarket Marshandita Mart**”. Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik pada jurusan Teknik Informatika.

Dalam pelaksanaan pembuatan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, arahan serta saran dari berbagai pihak. Sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Nofriadi, SKM, M.Kes selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
2. Ibu Gusmulyani, ST,MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
3. Rabby Nazli, S.Kom.,M.Kom Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
4. Bapak M.Hasim Siregar,S.Kom,M.Kom selaku Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan skripsi ini.
5. Ibu Erlinda,S.Kom,M.Kom selaku Pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Angkatan 2017 TI B yang terus memberikan bantuan dan *support*.

Sujud dan terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis persembahkan kepada Orang Tua Tercinta Ayah Jasril, Ibu Asti, Pedri Grafika,S.Pt, Hardi Yanti,S.Kom, Hadi Yastra, dan Narisman yang telah memberikan dorongan yang kuat, Support yang tiada henti dan yang selalu mendo'akan. Dan Terimakasih untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun pembaca umumnya. Penulis sadar masih banyak kekurangan pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap bisa mendapatkan masukan dari pembaca atas isi skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan selamat membaca.

Teluk Kuantan, 02 September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRACT	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teoritis	7
2.1.1 Pengertian Sistem	7
2.1.2 Pengertian Informasi	8
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.1.4 Definisi Aplikasi	10
2.1.5 Definisi Mobile Commerce	11
2.1.6 Definisi Android	11
2.1.7 Definisi Android Studio.....	12
2.1.8 Alat Bantu Perancangan Sistem.....	14

2.2 Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Uraian Tempat Penelitian	22
3.2 Metode Penelitian	23
3.3 Rancangan Alur Penelitian.....	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.5 Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI....	27
4.1 Analisa Sistem.....	27
4.2 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	28
4.3 Analisa Sistem Yang di Usulkan.....	29
4.4 Perancangan Sistem.....	30
4.4.1 Use Case Diagram.....	30
4.4.2 Activity Diagram.....	31
4.4.3 Sequence Diagram.....	42
4.4.4 Class Diagram.....	52
4.5 Desain Terinci.....	53
4.5.1 Desain Input.....	53
4.5.2 Desain Output.....	56
4.4.3 Struktur Tabel.....	57
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	61
5.1 Pengujian Sistem.....	61
5.2 Penjelasan Masing-Masing Halaman.....	61
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
6.1 Kesimpulan.....	71
6.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
3.1 Metode Penelitian	23
3.2 Rancangan Penelitian	24
4.1 Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan.....	28
4.2 Use Case Diagram.....	30
4.3 Activity Diagram Login Admin.....	32
4.4 Activity Diagram Login Petugas.....	33
4.5 Activity Diagram Daftar.....	34
4.6 Activity Diagram Login Pembeli.....	34
4.7 Activity Diagram Profil Admin.....	35
4.8 Activity Diagram Profil Pembeli.....	36
4.9 Activity Diagram Admin Kelola Data Barang.....	36
4.10 Activity Diagram Admin Kelola Pembeli.....	37
4.11 Activity Diagram Keranjang Pembeli.....	38
4.12 Activity Diagram Pembayaran.....	39
4.13 Activity Diagram Laporan Admin.....	39
4.14 Activity Diagram Laporan Pelanggan.....	40
4.15 Activity Diagram Laporan Kategori.....	41
4.16 Activity Diagram Laporan Transaksi.....	42
4.17 Sequence Diagram Login Admin.....	42
4.18 Sequence Diagram Login Petugas.....	43
4.19 Sequence Diagram Login Pembeli.....	43
4.20 Sequence Diagram Profil Admin.....	44
4.21 Sequence Diagram Profil Pembeli.....	44
4.22 Sequence Diagram Admin Kelola Barang.....	45
4.23 Sequence Diagram Admin Kelola Pembeli.....	46
4.24 Sequence Diagram Keranjang.....	47
4.25 Sequence Diagram Pembayaran.....	48
4.26 Sequence Diagram Laporan Admin.....	49
4.27 Sequence Diagram Laporan Pelanggan.....	50
4.28 Sequence Diagram Laporan Kategori.....	51

4.29 Sequence Diagram Laporan Transaksi.....	51
4.30 Class Diagram.....	52
4.31 Desain Input Login.....	53
4.32 Desain Input Kelola Data Barang.....	54
4.33 Desain Input Kelola Data Pembeli.....	55
4.34 Desain Output Laporan Admin.....	56
4.35 Desain Output Laporan Pelanggan.....	56
4.36 Desain Output Laporan Kategori.....	57
4.37 Tabel User.....	58
4.38 Tabel Kategori.....	59
4.39 Tabel Barang.....	59
4.40 Tabel Stok.....	60
5.1 Halaman Registrasi.....	62
5.2 Tampilan Login.....	63
5.3 Tampilan Edit Profil.....	64
5.4 Tampilan Halaman Utama.....	65
5.5 Tampilan Kategori.....	66
5.6 Tampilan Kategori Barang.....	67
5.7 Tampilan Keranjang Belanja	68
5.8 Tampilan Tampilan Pembelian Barang	69
5.9 Tampilan Proses Pembayaran	70
5.10 Tampilan Detail Transaksi dan Pembayaran	70
5.11 Tampilan Pemberitahuan Barang Sudah Diterima	71

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
2.1 Simbol Use Case Diagram.....	15
2.2 Simbol Activity Diagram.....	16
2.3 Simbol Sequence Diagram.....	17
2.4 Simbol Class Diagram.....	18
2.5 Penelitian Terdahulu.....	19
3.1 Jadwal Penelitian.....	26
4.1 Tabel User.....	58
4.2 Tabel Kategori.....	59
4.3 Tabel Barang.....	59
4.5 Tabel Stok.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
Lampiran Kartu Bimbingan.....	72
Lampiran Dokumentasi.....	73
Lampiran Data Penelitian.....	74

DAFTAR ISTILAH

GUI (Graphic User Interface)

Sebuah web browser dan aplikasi end-user yang dapat di download dan dapat digunakan oleh berbagai macam perangkat

IDE (Integrated Development Environment)

Program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak

UML (Unified Modeling Language)

Kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet pada masa kini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan berbagai industri. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang di peroleh dari internet untuk pengembangan bisnis. Sudah banyak perusahaan dari berbagai bidang kerja yang mengaplikasikan teknologi dalam melakukan proses bisnisnya untuk menggantikan sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan internet. Peralihan sistem ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja di perusahaan. Pemanfaatan teknologi ini dijadikan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk memenangkan persaingan dengan kompetitor. Dari segi penjualan, kemajuan teknologi ini juga memudahkan perusahaan dalam bertransaksi dengan pelanggannya, pelanggan tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan seperti halnya datang ke minimarket, cukup dengan menggunakan internet, transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kekuatan gagasan yang membuat semua ini menjadi kenyataan. Termasuk dengan gagasan yang cukup cerdas yaitu mengkombinasikan dua teknologi informasi saat ini yaitu Internet dan Ponsel. Perpaduan ini sudah melahirkan suatu teknologi baru yang disebut M-Commerce atau Mobile Commerce. *M-commerce* merupakan salah satu bidang baru yang muncul dari perpaduan antara *e-commerce* dengan teknologi komputasi *smartphone*. Pada saat ini, Aplikasi *Mobile* sudah banyak mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat. *Mobile Commerce* adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan portable atau mobile seperti *smartphone*, *notebook* dan lainnya. Pada awal berkembangnya, E-Commerce satu-satunya media digital adalah web browser, namun saat ini media yang lebih banyak digunakan adalah melalui aplikasi mobile (Laudon dan Traver, 2017).

M-Commerce adalah pengembangan dari *E-Commerce* yakni proses transaksi bisnis meliputi pembelian, penjualan, atau pertukaran barang atau jasa serta informasi yang berjalan dengan menggunakan jaringan telekomunikasi mobile atau *wireless*. Salah satu contoh alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat mobile yang berbasis Linux, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance. Hingga saat ini android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Perkembangan perangkat mobile saat ini memberikan dampak pada berbagai bidang di kehidupan kita, seperti di bidang perdagangan salah satunya, bidang perdagangan dan Minimarket Marshandita mart termasuk salah satu bidang perdagangan yang termasuk didalamnya.

Marshandita mart yang berada di Sitorajo Kari, Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi ini merupakan minimarket yang bergerak dalam bidang penjualan barang yang kita butuhkan sehari-hari, contohnya kebutuhan pokok, alat rumah tangga, alat pribadi, makanan ringan, mainan anak atau yang lainnya. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh Marshandita mart saat ini adalah secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke Marshandita mart untuk melihat berbagai macam barang yang tersedia. Tentunya, dengan sistem penjualan tersebut maka akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat. Salah satu aspek yang paling mendukung sistem penjualan ini adalah adanya fasilitas *M-Commerce*. *M-Commerce* itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat mobile yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang-barang yang dijual. Karna penjualan di Marshandita mart masih menggunakan cara manual yaitu konsumen harus datang langsung ketoko maka penelitian ini akan dirancang suatu aplikasi yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat *mobile*

android yang dimiliki tanpa harus datang langsung ke toko dan menggunakan jasa layanan antar. Dengan adanya *M-Commerce*, diharapkan Marshandita mart dapat memasarkan barangnya secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk yang dijual tanpa harus mendatangi toko secara langsung dan dengan aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya saing Marshandita mart dengan minimarket lainnya..

Atas dasar itulah penulis tertarik mengangkat judul “**Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Minimarket Marshandita mart**“, yang diharapkan dapat memudahkan interaksi antara penjual dan pembeli tanpa batas ruang dan waktu dan juga dapat meningkatkan penjualan di Marshandita mart.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penjualan barang masih belum berbasis konvensional atau aplikasi smartphone android
2. Dapat mempermudah para konsumen dalam memenuhi kebutuhannya secara cepat dan efisien

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan pembuatan aplikasi *M-Commerce* pada Minimarket Marshandita mart agar mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi jual beli barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat aplikasi *M-Commerce* pada Marshandita mart

2. Untuk meningkatkan penjualan barang pada Marshandita mart secara online
3. Untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas jarak dan waktu

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya aplikasi *M-Commerce* ini pelanggan menjadi mudah mendapatkan informasi tentang produk maupun detailnya tanpa harus mendatangi minimarket.
2. Dengan adanya aplikasi *M-Commerce* ini Promosi dan publikasi mengenai Marshandita mart lebih luas jangkauannya.
3. Dengan adanya aplikasi *M-Commerce* ini fleksibilitas akan dapat tercapai karena setiap pelanggan dapat melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berguna untuk membatasi permasalahan yang akan dibahas pada penelitian yang dilaksanakan ini agar penyelesaian penelitian ini tidak melebar ke permasalahan lainnya. Berikut adalah ruang lingkup yang ada pada penelitian ini :

1. Sistem informasi penjualan barang berbasis android ini hanya dibuat pada minimarket Marshandita mart.
2. Data yang akan di ambil yang ada pada minimarket marshandita mart terdiri dari 40 sampel barang yang dijual di minimarket.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini membahas tentang penyusunan penelitian yang terdiri dari empat bab yang terbagi atas sub-sub bab, yang menerangkan pokok permasalahannya serta menerangkan bagian-bagian yang terkait. Adapun sistematika penulisan proposal yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab pertama ini diuraikan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab kedua ini akan dibahas mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung materi pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga menguraikan tentang diagram alur penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV JADWAL PENELITIAN

Bab keempat akan dibahas tentang lokasi penelitian, waktu penelitian dan jadwal penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teoritis

Kajian teoritis ini akan memaparkan tentang landasan teori yang akan menunjang isi dari penelitian yang sedang dilaksanakan ini. Kajian teoritis ini sangat penting dalam penyelesaian masalah yang ada pada tempat penelitian sehingga semua penyelesaian masalah yang ada pada penelitian ini didukung dengan teori yang berkualitas. Berikut kajian teori yang ada pada penelitian ini.

2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah terdiri dari objek-objek atau unsur-unsur yang saling berkaitan atau berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain. Menurut Mulyani (2016) sistem bisa diartikan sebagai sekumpulan sub sistem, komponen yang saling bekerja sama untuk menghasilkan output yang sudah ditentukan sebelumnya.

Definisi mengenai sistem berdasarkan pendekatan sistem terdiri dari sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada elemennya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan dan prosedur yang saling berhubungan dan berkumpul bersama untuk melaksanakan suatu kegiatan untuk mencapai sasaran tertentu. Sedangkan sistem yang menekankan pada elemennya yaitu sistem yang terdiri dari kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan elemen-elemen berupa

manusia, sumber daya, konsep dan prosedur yang saling berinteraksi dengan maksud yang sama untuk mencapai sarannya.

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan saat ini atau mendatang. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan karena informasi dapat menurunkan ketidakpastian informasi atau meningkatkan pengetahuan. Informasi juga diartikan sebagai data yang telah diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017) menjelaskan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Sedangkan menurut Sutabri dalam (Trimahardika dan Sutinah, 2017) informasi merupakan suatu data yang telah diolah, diklasifikasikan dan diinterpretasikan serta digunakan untuk proses pengambilan suatu keputusan. Kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang diterima tidak boleh terlambat.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat dari pemakainya.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dirancang untuk menyediakan suatu informasi yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur. Sistem informasi merupakan data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga memiliki makna tertentu bagi penggunanya. Tujuan sistem informasi adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan

pada perencanaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses.

Menurut Mulyanto dalam (Kuswara dan Kusmana, 2017) sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

Berdasarkan komponen fisik penyusunnya, sistem informasi terdiri atas komponen berikut :

1. Perangkat keras, yaitu perangkat komponen untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan kekomputer.
3. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu meliputi manajer, analis, programmer dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar bagi komponen sistem di dalam suatu manajemen organisasi atas perusahaan. Manfaat yang didapat dari sistem informasi dapat di klasifikasi sebagai berikut:

1. Manfaat mengurangi biaya
2. Manfaat mengurangi kesalahan-kesalahan
3. Meningkatkan kecepatan aktifitas

4. Meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen

2.1.4 Aplikasi

Secara umum, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta jasa pengguna aplikasi lain yang dapat digunakan oleh pengguna yang akan dituju. Menurut Jogiyanto HM dalam (Suhartini, 2017) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Sesuai dengan pengertian aplikasi, fungsi aplikasi tentu tidak jauh dari tujuan diciptakannya yakni memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai bidang kehidupan. Dari hal tersebut dapat diperoleh berbagai fungsi aplikasi untuk berbagai bidang kehidupan diantaranya bidang ilmu pengetahuan, bidang pendidikan, bidang kedokteran, bidang militer dan bidang bisnis.

2.1.5 Mobile Commerce

Platform mobile adalah pengembangan terbaru dalam infrastruktur internet dari berbagai perangkat mobile seperti smartphone dan tablet melalui jaringan nirkabel (*wifi*) atau layanan telepon seluler. Pada awal berkembangnya E-Commerce satu-satunya media digital adalah web browser, namun saat ini media yang lebih banyak digunakan adalah melalui aplikasi mobile (Laudon dan Traver, 2017).

Menurut *Bigcommerce*, Mobile Commerce tidak menggantikan E-Commerce, tetapi sebagian besar transaksi penjualan dari E-Commerce datang dari Mobile Phone. Bisa disimpulkan jika M-Commerce melengkapi E-Commerce. Hal ini dapat menjadi perhatian dalam dunia bisnis di mana situs dan online store yang dibuat seharusnya sudah dapat diakses

di perangkat seluler (mobile friendly). Keuntungan menggunakan *m-commerce* antara lain kepuasan pelanggan, penghematan biaya dan peluang bisnis baru, Dapat dilakukan dimana saja dan dapat membawa penjual dan pembeli bersama-sama dengan mudah sehingga memungkinkan untuk mendapatkan laba yang lebih besar dan hubungan dengan pelanggan menjadi dekat.

2.1.6 Android

Menurut Juhara (2016) Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*mobile devices*) yang terdiri dari sistem operasi, middleware dan aplikasi-aplikasi utama. Android menyiapkan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis linux. Namun seiring perkembangannya, android berubah menjadi *platform* yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangnya yaitu Google. Google-lah yang mengakuisisi android, kemudian membuatkan sebuah *platform*.

Platform android terdiri dari sistem operasi berbasis linux, sebuah GUI (*Graphic User Interface*), sebuah web *browser* dan aplikasi *end-user* yang dapat di *download* dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat. Menurut safaat dalam (Ariyanto, 2018) Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile. Saat ini, sistem operasi android menjadi pilihan yang menguntungkan bagi banyak vendor *smartphone*, karena memiliki biaya lisensi yang lebih murah dan sifatnya yang *semi-open source*. Selain itu, Android tentunya juga akan *support* dengan berbagai layanan dari Google.

2.1.7 Android Studio

Menurut Efmi (2018) Android studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi android, android studio ini menggantikan software pengembangan android sebelumnya yaitu Eclipse. Sedangkan menurut (Android, 2020) android studio adalah lingkungan pengembangan terpadu *Integrated Development Environment* (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi android yang didasarkan pada IntelliJ IDEA. Selain sebagai editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, android studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas anda dan saat membuat aplikasi android, misalnya:

1. Sistem versi berbasis *Gradle* yang fleksibel
2. *Emulator* yang cepat dan kaya fitur
3. Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan bagi semua perangkat android
4. *Instant Run* untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru
5. *Template* kode dan integrasi *GitHub* untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh
6. Alat pengujian dan kerangka kerja yang ekstensif
7. Alat *Lint* untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah-masalah lain
8. Dukungan C++ dan NDK
9. Dukungan bawaan untuk *Google Cloud Platform*, mempermudah peng-integrasian *Google Cloud Messaging* dan *App Engine*. Laman ini berisi pengantar dasar fitur-fitur android studio. Setiap proyek di android studio berisi satu atau beberapa modul dengan file kode sumber dan file sumber daya.

Jenis-jenis modul mencakup:

1. Modul aplikasi Android
2. Modul Pustaka
3. Modul *Google App Engine*

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa android studio adalah sebuah *Integrated Development Environment (IDE)* yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat dijalankan pada platform android.

2.1.8 Alat Bantu Perancangan Sistem

Berikut adalah alat bantu perancangan sistem yang akan digunakan penulis dalam merancang sistem yang ada pada penelitian ini.

1. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek. UML memiliki banyak diagram dan diagram itu digunakan untuk melakukan pemodelan data maupun sistem. Dari penelitian (Rizkita et al, 2018) bahwa UML atau biasa dibilang *Unified modeling language* merupakan teknik yang dapat mengembangkan sistem dengan menggunakan salah satu bahasa yaitu bahasa grafis sebagai alat pendokumentasian dan juga dalam melakukan spesifikasi sistem. *Unified modeling language* memiliki banyak diagram diantaranya sebagai berikut :

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan suatu diagram yang berisi *use case, actor, relationship* diantaranya. Menurut (Setiawan dan Khairuzzaman, 2017) diagram use case menyajikan interaksi antara use case dan actor. *Use case diagram* merupakan titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis kebutuhan sistem pada saat perancangan sistem yang diusulkan.

Use case diagram dapat digunakan untuk kebutuhan apa saja yang diperlukan dari suatu sistem.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Penggunaan sistem yang berintegrasi dengan sistem, bila manusia, aplikasi atau objek lain
2		<i>Use Case</i>	Digunakan dengan lingkungan elips dengan nama use case tertulis ditengah lingkaran
3		<i>Asossiation</i>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan aktor dengan <i>use case</i>

(Sumber : Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018 *Jurnal Intra-Tech*)

b. *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan sebuah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Menurut (Irmayani dan Susyatih, 2017) *Activity Diagram* menggambarkan aktivitas utama dari user pada sistem informasi yang dibuat. *Activity diagram* biasanya digunakan untuk menggambarkan aktivitas bisnis yang lebih kompleks, dimana digambarkan hubungan antara satu *use case* dengan *use case* yang lainnya. *Activity diagram* digunakan untuk mewakili berbagai aktivitas yang dilakukan oleh berbagai komponen sistem. Diagram activity lebih menekankan pada penjelasan alur atau aktifitas menu dari aplikasi bukan apa yang dilakukan oleh user atau aktor.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Activity Diagram* yaitu :

Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3		Percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4		Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

(Sumber : Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018 *Jurnal Intra-Tech*)

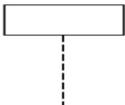
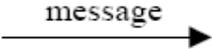
c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah satu dari dua interaksi diagram yang mengilustrasikan objek-objek yang berhubungan dengan use case dan message atau pesan-pesannya. Menurut (Irmayani dan Susyatih, 2017) *Sequence diagram* menggambarkan bagaimana sistem merespon kegiatan user. *Sequence diagram* dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar

objek dan menggambarkan aliran pengiriman pesan yang terjadi diaplikasi sebagai bentuk interaksi dengan pengguna (user).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu :

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Object LifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
2		<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
3		<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara <i>object lifeline</i>
4		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
5		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
6		<i>Activication</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi

(Sumber : Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018 Jurnal Intra-Tech)

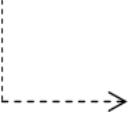
d. Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada disistem dan hubungannya secara logic. *Class diagram* merupakan deskripsi lengkap dari *class-class* yang ditangani oleh sistem, dimana masing-masing class telah dilengkapi dengan atribut dan operasi-operasi yang diperlukan. *Class diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak berorientasi objek yang menggambarkan perilaku dan terdiri dari kumpulan class dan relasinya (Mulyani,2016).Class terdiri dari atribut yang mendeskripsikan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas dan operasi atau metode yang menjelaskan tentang fungsi-fungsi yang dimiliki oleh class (Hendini, 2017).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Class Diagram* yaitu :

Tabel 2.4 Simbol-simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Class	Kelas pada struktur sistem
2		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
3		Generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
4		Asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai

			dengan multiplicity
5		Ketergantungan	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas

(Sumber : Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018 Jurnal Intra-Tech)

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu akan memberikan pembahasan tentang penelitian yang hampir mirip dengan yang sedang diteliti oleh peneliti saat ini, Sehingga dapat dijadikan perbandingan ataupun referensi bagi penulis dalam penelitian yang sedang dilaksanakan ini. Berikut penjelasan tentang penelitian terdahulu yang penulis rangkum dari beberapa jurnal.

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

NO	Nama Penulis	Judul	Hasil
1.	Dianingrum dan Puspitarini (2016)	Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Eska Komputer Banjar negara	Menghasilkan aplikasi m-commerce berbasis android untuk eska komputer banjar negara sebagai pendukung aktifitas penjualan dan memudahkan pembeli untuk pemesanan barang. Dan diharapkan dapat membantu toko dalam menambah omset penjualan.

2.	Nurita Evitarina (2019)	Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Minimarket Faras	Pada Penelitian ini, dikembangkan perangkat lunak pada telepon seluler pintar berbasis Android. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan akan teknologi yang memudahkan dalam berbelanja secara praktis dan mobile. Penelitian ini lebih mengkhususkan pengembangan pada sistem operasi Android, karena memiliki teknologi yang sesuai dan tersedia dalam berbagai jenis dan merk telepon seluler pintar..
3.	Septi Listiani (2018)	Perancangan Aplikasi M-Commerce Berbasis Android di Violet Fashion	Tujuan penelitian ini adalah menyediakan aplikasi penjualan untuk sebuah mini market yang terhubung langsung ke android secara lengkap dengan informasi beserta harga dan tata cara pembeliannya sehingga dapat mempermudah user mencari

			berbagai kebutuhan yang diinginkan seperti kebutuhan pokok ,individu maupun alat rumah tangga dan kebutuhan lainnya yang ada violet fashion dengan menggunakan sistem android.
4.	Jafiansyah (2016)	Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Kinza Collection	M-Commerce dibangun dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan Kinza Collection serta menjadi pemasaran yang bagus untuk dikenal oleh masyarakat Bangka Belitung serta seluruh Indonesia. Sistem ini menghasilkan sebuah aplikasi M-commerce dengan memanfaatkan sistem aplikasi android pada smartphone, M-Commerce menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pada Kinza Collection. yang akan memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan

			barang atau transaksi dan juga dapat menambah omset penjualan toko.
--	--	--	---

BAB III

METODE PENELITIAN

4.2 Lokasi Penelitian

Minimarket Marshandita mart berdiri pada tahun 2018 berlokasi di Sitorajo kari, Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi, menawarkan kebutuhan para konsumennya seperti barang pribadi, alat rumah tangga, kebutuhan pokok, makanan ringan, mainan anak dan lainnya. Sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang di pakai saat ini oleh Marshandita mart masih menggunakan sistem manual, dimana pembeli harus datang langsung ke minimarket tersebut.

3.2 Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Sitorajo Kari, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian dilaksanakan pada semester Delapan Tahun Ajaran 2021/2022. Waktu penelitian dimulai dari ditetapkan judul dan pembimbing sampai dengan ujian skripsi. Berikut kegiatan jadwal penelitian yang dilaksanakan dan dikaitkan dengan metode penelitian.

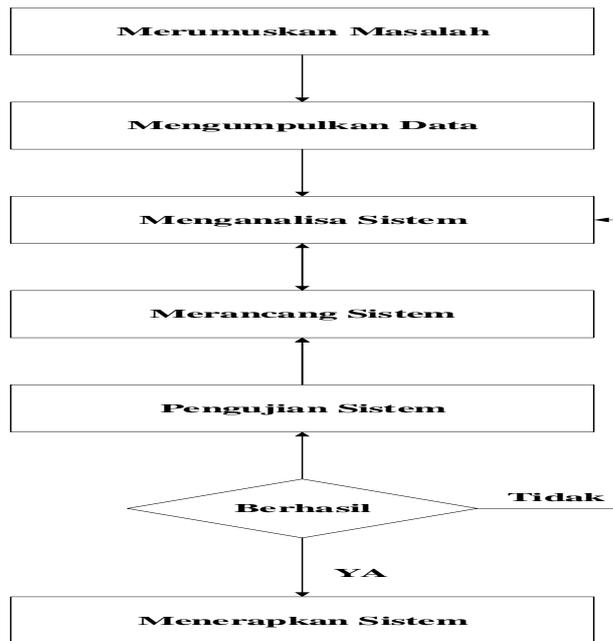
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan					
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
1.	Pengajuan Judul						

2.	Bimbingan Proposal						
3.	Seminar Proposal						
4.	Pengumpulan Data						
5.	Ujian Kompetensi						
6.	Implementasi Program						
7.	Sidang Skripsi						

3.2 Diagram alur penelitian

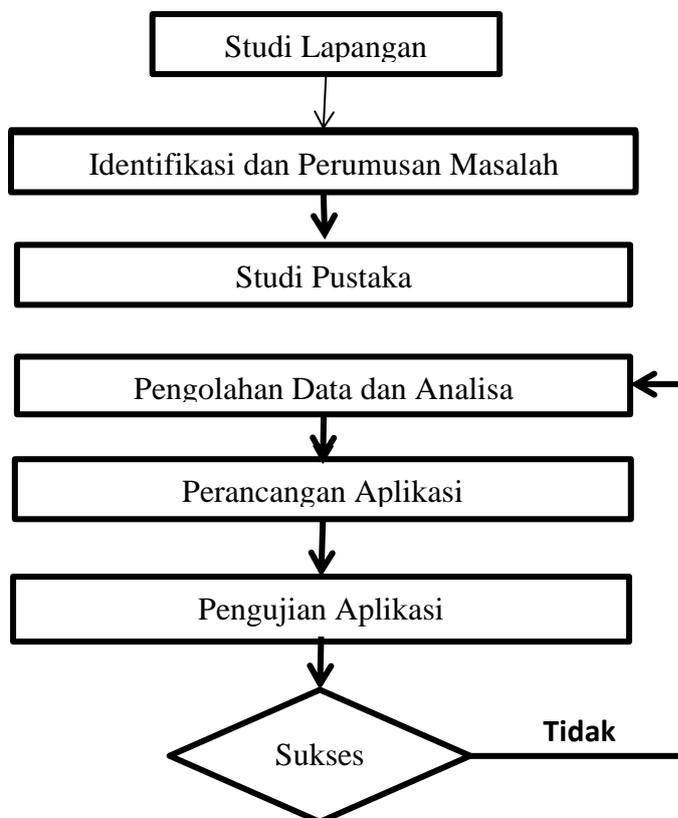
Diagram alur penelitian ini akan membahas tentang langkah-langkah prosedur yang digunakan dalam perancangan aplikasi *m-commerce* berbasis android di minimarket Marshandita mart agar dapat meningkatkan penjualan secara online dan meningkatkan daya saing dengan minimarket lainnya. Sehingga akan menghasilkan sistem penjualan berbasis android. Berikut adalah langkah-langkah prosedur yang digunakan pada penelitian :



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian

3.2 Rancangan Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan terbagi menjadi delapan tahapan yang saling berurutan. Tahapan dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu dimulai dari identifikasi masalah, analisa masalah, stusi litertur dan studi pustaka, pengumpulan data, desain sistem, pengujian sistem, implementasi sistem dan laporan. Tahapan-tahapan rancangan penelitan tersebut dapat penulis gambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 3.2 Rancangan Penelitian

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik mengumpulkan data adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh data atau dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mempelajari dan mengetahui secara langsung ke tempat penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara langsung mengamati permasalahan yang ada pada tempat penelitian.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada yang bertanggung jawab tentang penanganan permasalahan yang ada pada penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Metode ini untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan fakta yang ada dan mendapatkan data terhadap objek yang berhubungan dengan penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, mengkaji informasi atau data pada literatur yang berhubungan dengan proposal skripsi ini, baik dari artikel, penelitian terdahulu maupun dari website, serta mempelajari dan menganalisa literatur.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode dalam memproses data menjadi suatu informasi. Saat melakukan suatu penelitian, kita perlu menganalisis data agar data tersebut mudah dipahami. Analisis data juga diperlukan agar kita mendapatkan solusi atas permasalahan penelitian yang tengah dikerjakan. Teknik analisis data lumrahnya dilakukan setelah proses pengumpulan data selesai. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2018) bahwa teknik analisa data adalah cara yang digunakan berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

4.1 Analisa Sistem

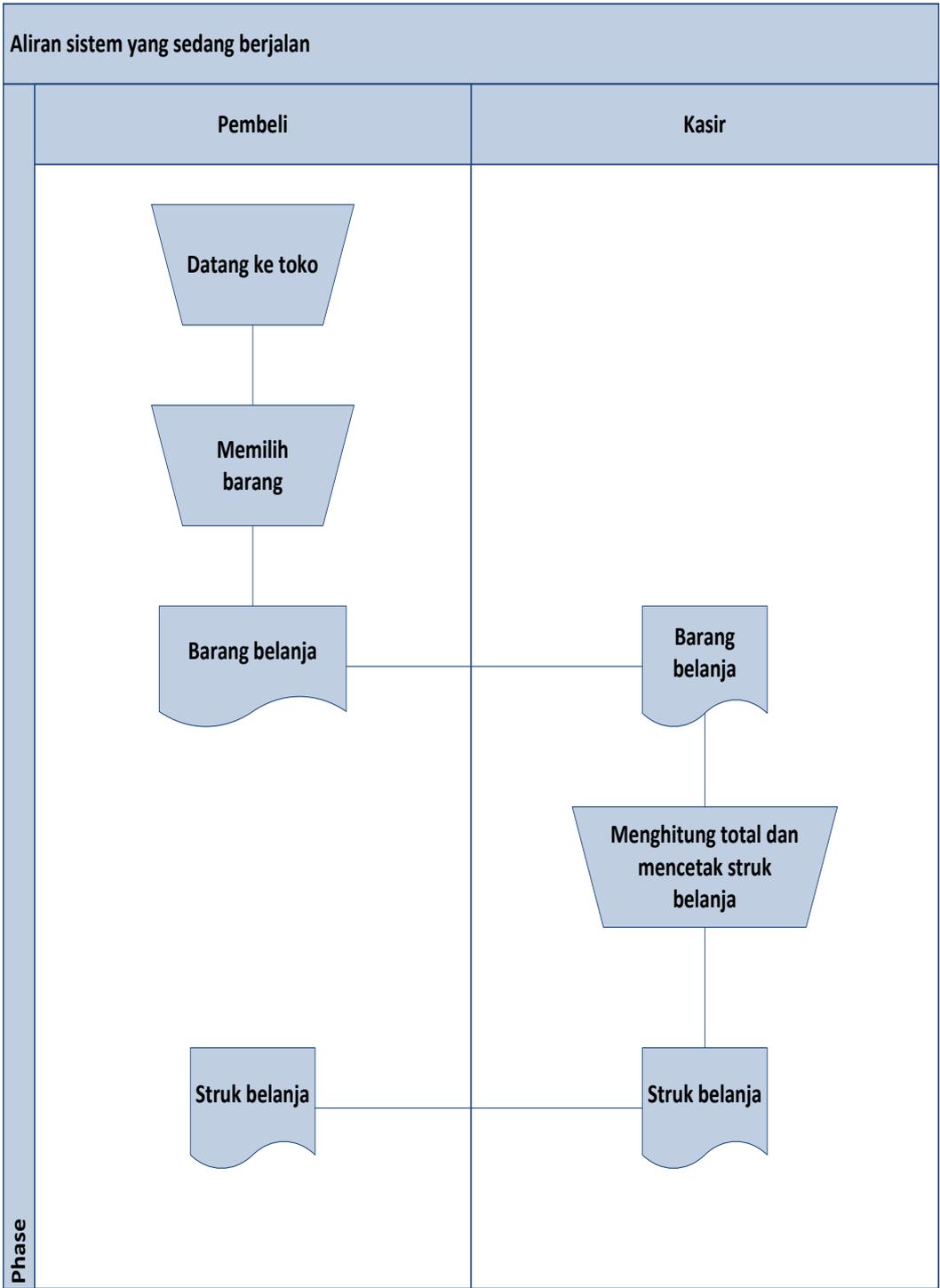
Analisa Sistem adalah suatu teknik atau metode pemecahan masalah dengan cara menguraikan *system* kedalam komponen-komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen-komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan *system*. Analisa sistem perlu dilakukan sebagai dasar pembangunan sistem yang baru, sistem yang sedang berjalan menjadi dasar pembangunan sistem yang diusulkan pada pembangunan aplikasi.

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga diusulkan perbaikan-perbaikan.

4.2 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem order produk yang berjalan pada Marshandita mart saat ini masih dilakukan secara tatap muka antara pembeli dengan kasir. Urutan proses order yang berlangsung pada saat ini yaitu pembeli mengunjungi Marshandita mart untuk memilih produk, lalu menuju kasir untuk melakukan pembayaran. Sistem yang berjalan saat ini kurang *efektif* dan memakan waktu, karena dalam proses pembelian produk pelanggan dirasa tidak perlu untuk mendatangi Marshandita mart secara langsung. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membuat sistem order produk pada Minimarket Marshandita mart menjadi lebih baik.

Berikut merupakan aliran sistem yang sedang berjalan pada Minimarket Marshandita mart saat ini.



Gambaran 4.1 Aliran Sistem yang Sedang Berjalan

4.3 Analisa Sistem yang Diusulkan

Berdasarkan hasil analisa sistem yang lama dapat diusulkan suatu sistem yang baru yang lebih baik. Sistem yang diusulkan ditujukan untuk perangkat *mobile*. Dengan

menggunakan *platform mobile* sebagai lingkungan berjalannya sistem dirasa dapat mencakup lebih banyak pelanggan karena ketersediaan perangkat *mobile* yang sedang menjamur pada saat sekarang ini.

Sistem yang dibangun nantinya akan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh konsumen untuk melakukan pembelian produk, sehingga untuk melakukan pembelian nantinya konsumen atau pelanggan tidak harus mendatangi minimarket. Sistem ini nantinya akan menampilkan berbagai jenis produk dengan informasi harga untuk memudahkan konsumen dalam membeli produk maupun hanya mencari informasi mengenai harga kisaran produk yang ada saat ini.

4.4 Perancangan Sistem

Setelah tahap analisa sistem selesai dilakukan, Sehingga akan memberikan suatu pandangan terhadap pembangunan sistem yang baru. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan perancangan aplikasi yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses dan melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dimiliki tanpa harus datang langsung ke minimarket dan menggunakan jasa layanan antar sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya saing Marshandita mart dengan minimarket lainnya.

Adapun rancangan aplikasi yang peneliti buat berupa desain global menjelaskan tentang *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, desain *Output* dan desain *Input* sebagai berikut :

4.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram ini menggambarkan bagaimana *Actor* yaitu pengguna berinteraksi dengan sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar *use case diagram* Aplikasi *M-Commerce* Pada Minimarket Marshandita mart sebagai berikut :



Gambar 4.2 Use Case Diagram

Keterangan :

Pengguna terdiri dari tiga aktor yaitu aktor Admin, Pembeli, dan Petugas antar barang. Aktor admin memiliki akses kesarana yang ada pada sistem. Sistem yang digunakan admin adalah sistem yang berbasis *web* dengan beberapa menu yaitu *login*, menu home, menu profil, menu kelola barang, menu kelola pembeli, menu pembayaran, menu laporan dan menu *logout*.

Sedangkan aktor petugas didalam sistem berbasis *web* ini bisa mengakses beberapa menu dari sistem ini, yaitu menu *login*, menu laporan dan menu *logout*.

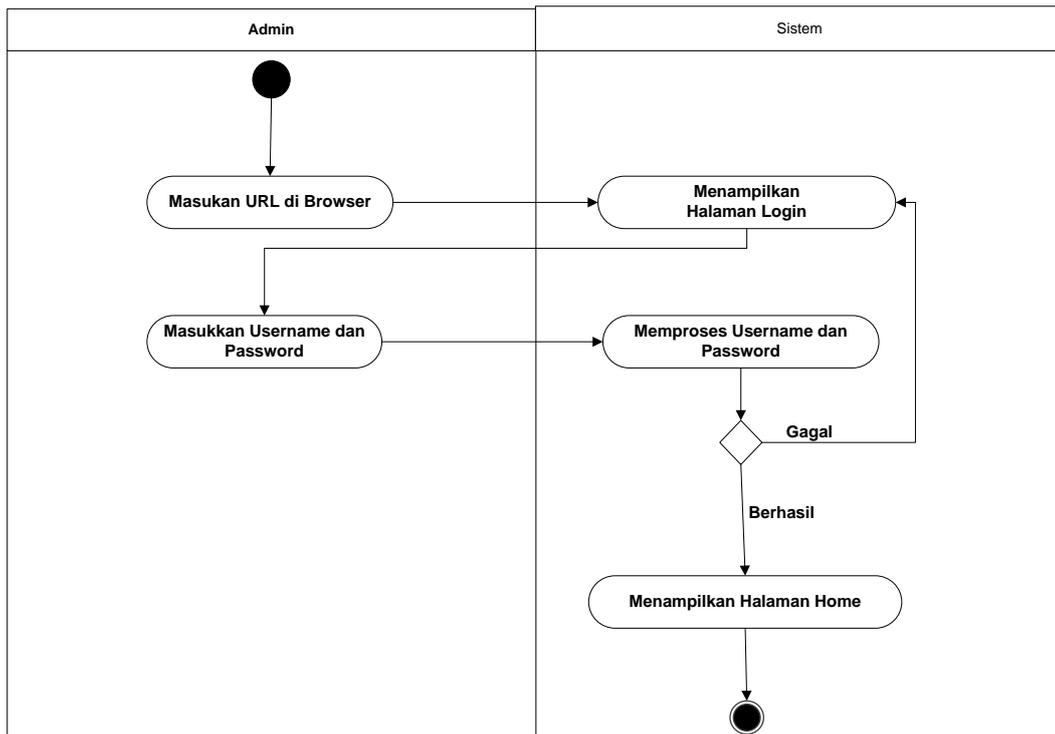
Dan aktor yang terakhir adalah pembeli pada aplikasi *mobile commerce* pada minimarket marshandita mart. Untuk bisa mengakses aplikasi ini, pertama - tama aktor ini harus melakukan daftar terlebih dahulu pada menu daftar kemudian setelah mendaftarkan diri aktor ini baru bisa mengakses menu *login*, menu home, mengedit profil, menu keranjang, menu pembayaran dan menu *logout*.

4.4.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah penggambaran tentang alur kerja atau proses yang akan terjadi pada sebuah sistem. *Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem. Dari pertama sampai akhir, diagram ini menunjukkan langkah - langkah dalam proses kerja dari sebuah sistem. Adapun *Activity Diagram* Aplikasi *M-Commerce* Pada Minimarket Marshandita mart adalah sebagai berikut :

1) Activity Diagram Login Admin

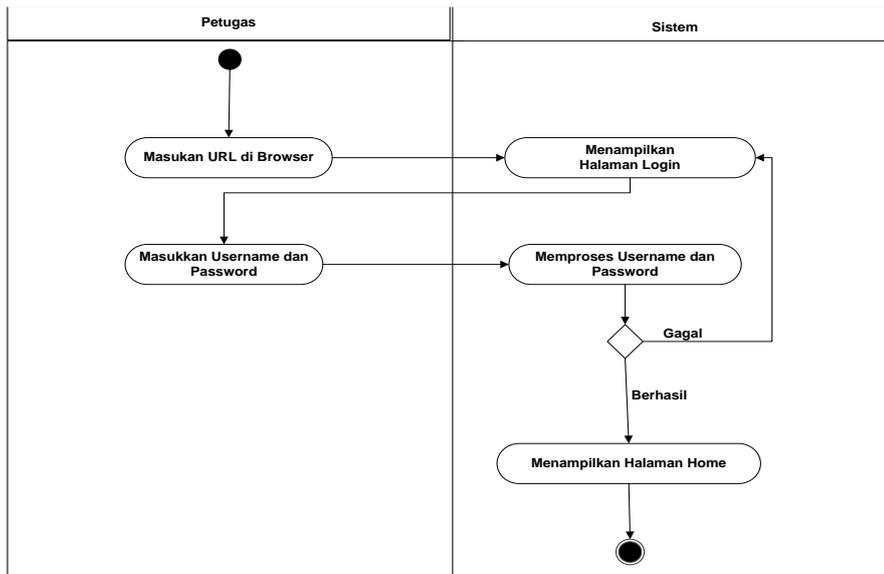
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal dan bagaimana mereka berakhir. Dibawah ini merupakan gambaran *activity diagram login admin* pada *system web*.



Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin

2) Activity Diagram Login Petugas

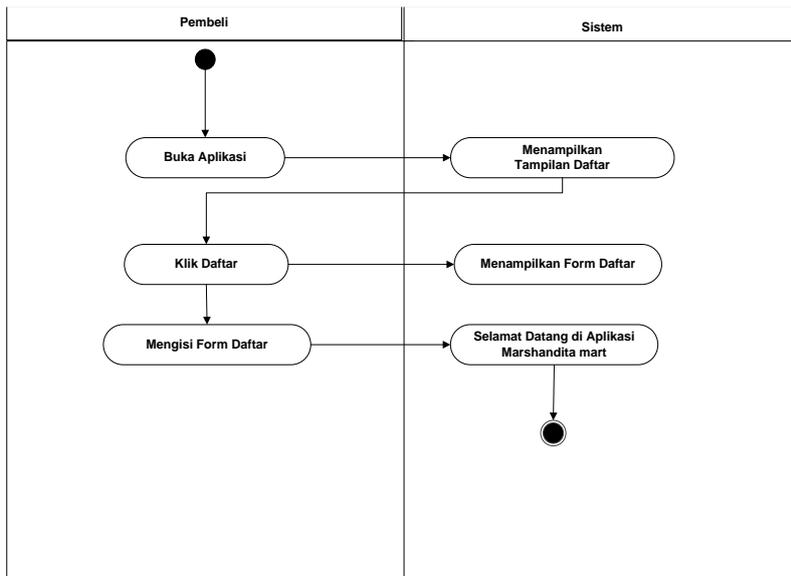
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal dan bagaimana mereka berakhir. Dibawah ini merupakan gambaran *activity diagram login* petugas pada aplikasi system web.



Gambar 4.4 Activity Diagram Login Petugas

3) Activity Diagram Pembeli Daftar

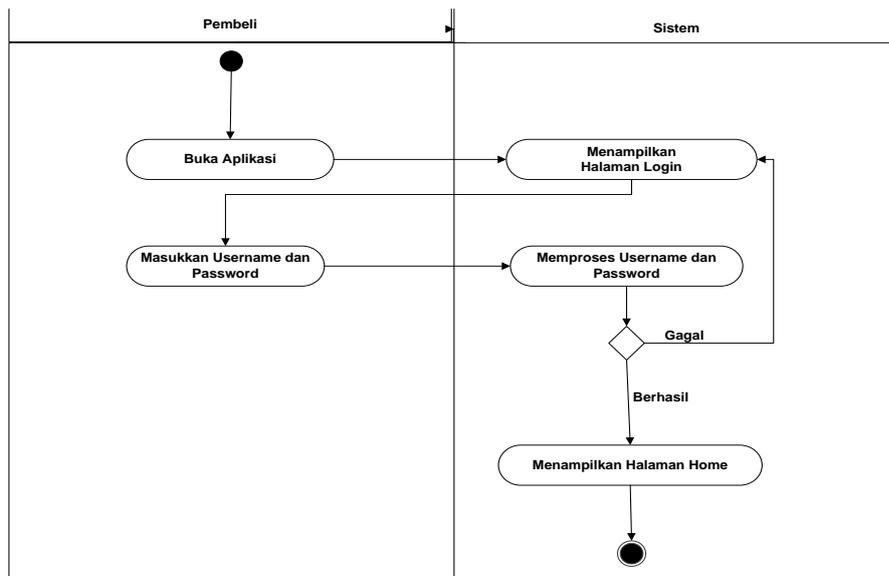
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal dan bagaimana mereka berakhir. Dibawah ini merupakan gambaran *activity diagram login* pembeli pada aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart.



Gambar 4.4 Activity Diagram Daftar Pembeli

4) Activity Diagram Login Pembeli

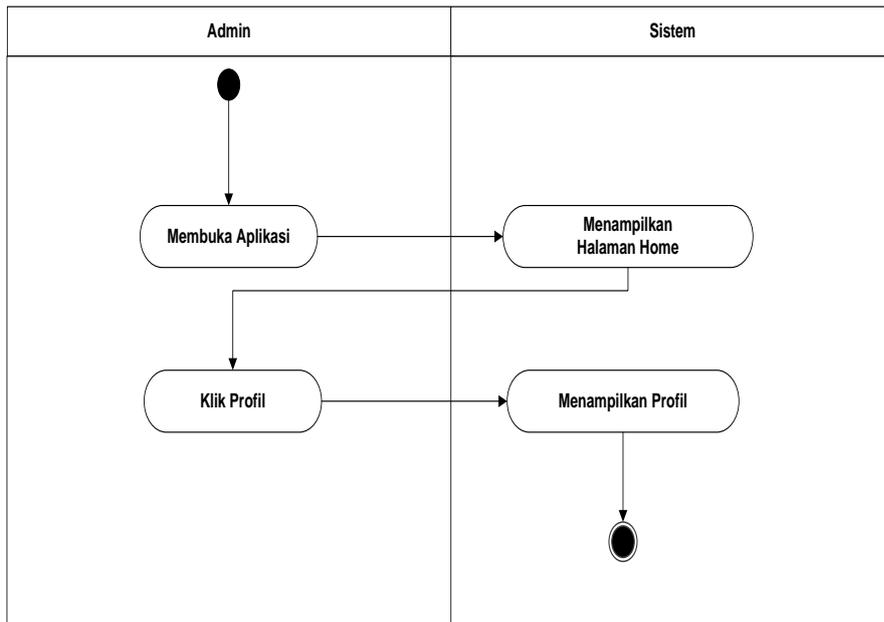
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal dan bagaimana mereka berakhir. Dibawah ini merupakan gambaran *activity diagram login* pembeli pada aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart.



Gambar 4.5 Activity Diagram Login Pembeli

5) Activity Diagram Profil Admin

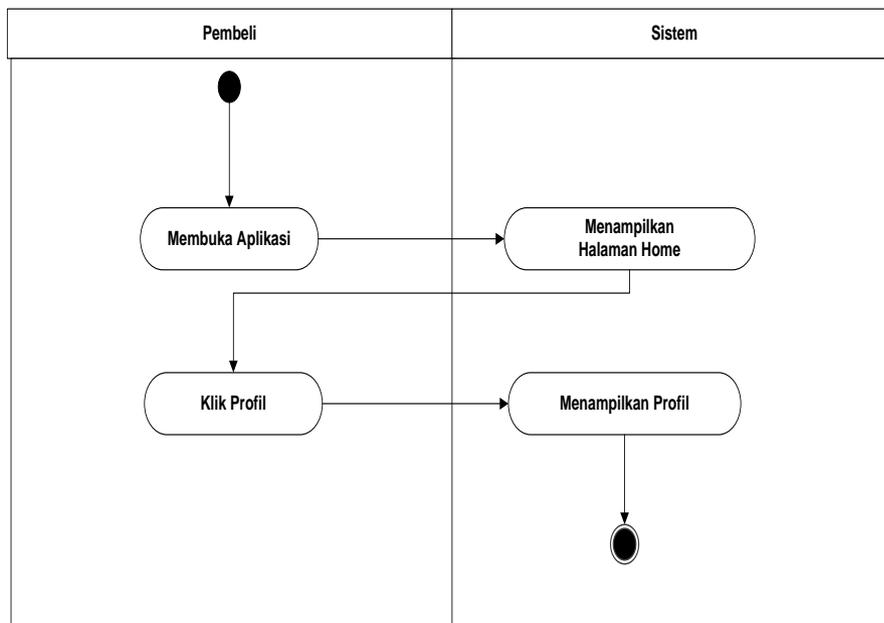
Berikut ini adalah gambar *activity* diagram yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Dibawah ini merupakan gambaran *activity* diagram Kelola Profil Admin.



Gambar 4.6 Activity Kelola Profil Admin

6) Activity Diagram Profil Pembeli

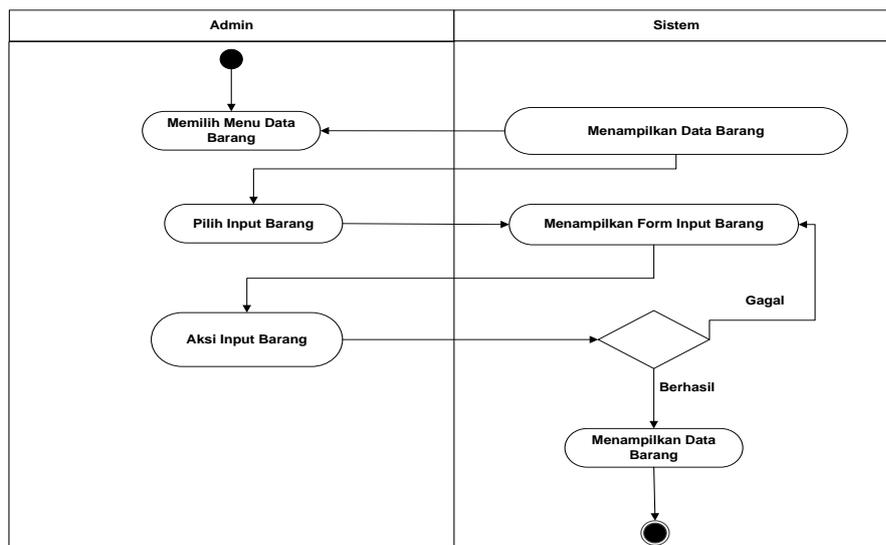
Berikut ini adalah gambar *activity* diagram yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Dibawah ini merupakan gambaran *activity* diagram Kelola Profil Pembeli.



Gambar 4.7 Activity Kelola Profil Pembeli

7) Activity Diagram Admin Kelola Data Barang

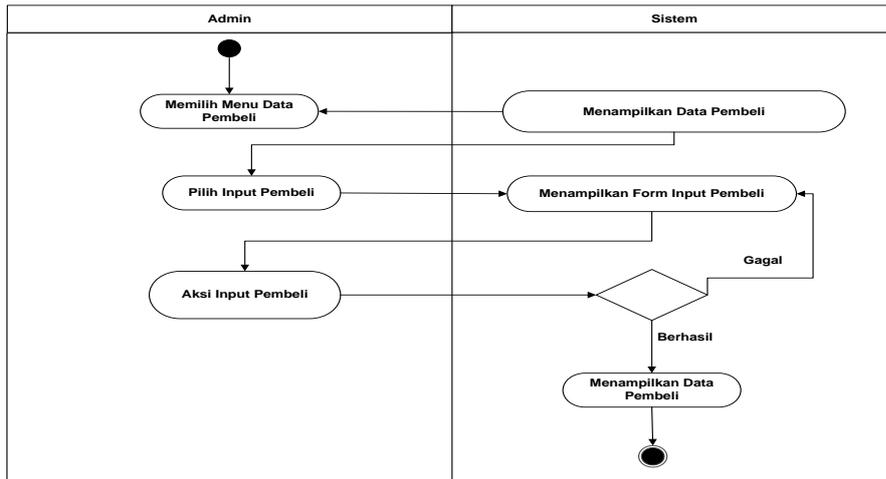
Berikut ini adalah gambar *activity* diagram yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Gambar dibawah ini merupakan proses ketika seorang *Admin* mengelola data barang pada system web.



Gambar 4.7 Activity Admin Kelola Data Barang

8) Activity Diagram Admin Kelola Pembeli

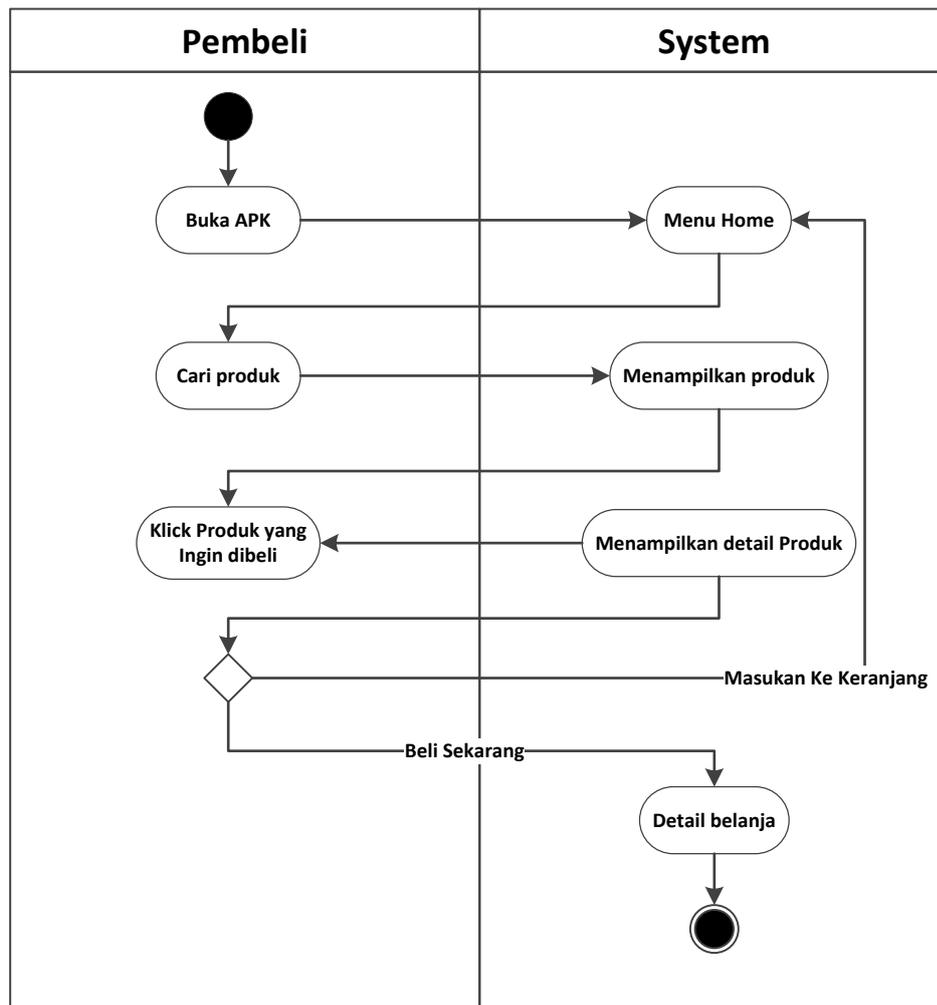
Berikut ini adalah gambar *activity* diagram yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Gambar dibawah ini merupakan proses ketika seorang *Admin* mengelola data pembeli pada system web.



Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Data Pembeli

9) Activity Diagram Keranjang Pembeli

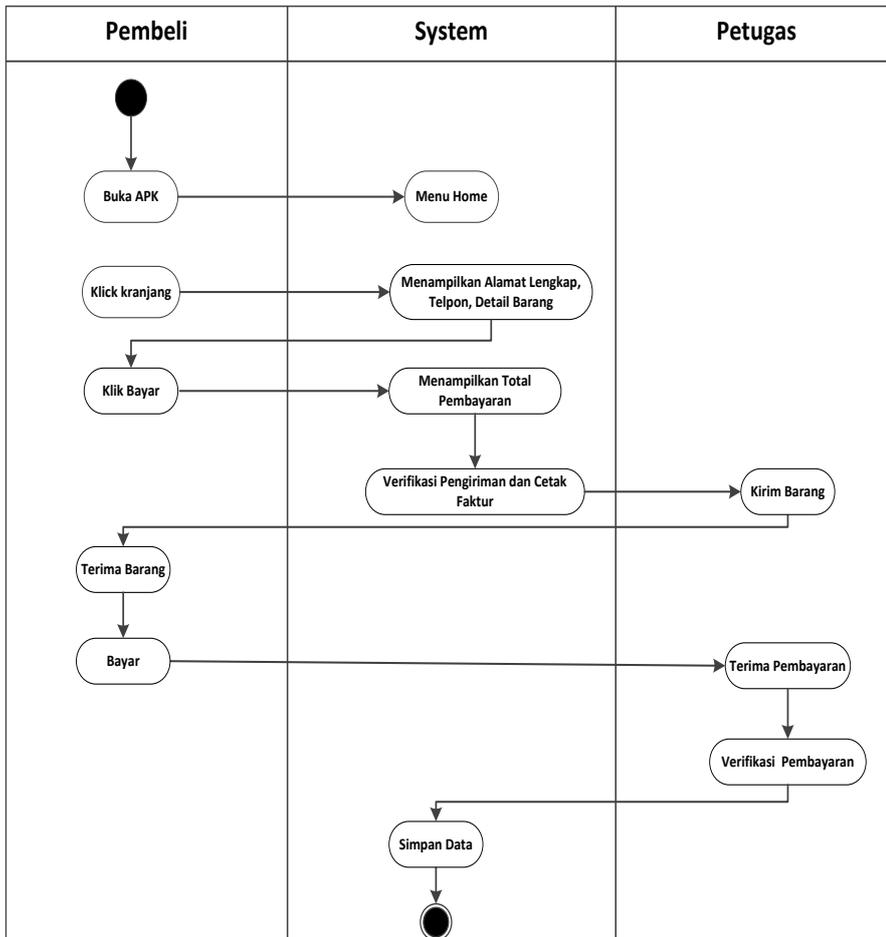
Dibawah ini merupakan gambaran activity diagram Keranjang pembeli pada aplikasi *Mobile Commerce* pada Minimarket Marshandita mart.



Gambar 4.9 Activity Diagram Keranjang Pembeli

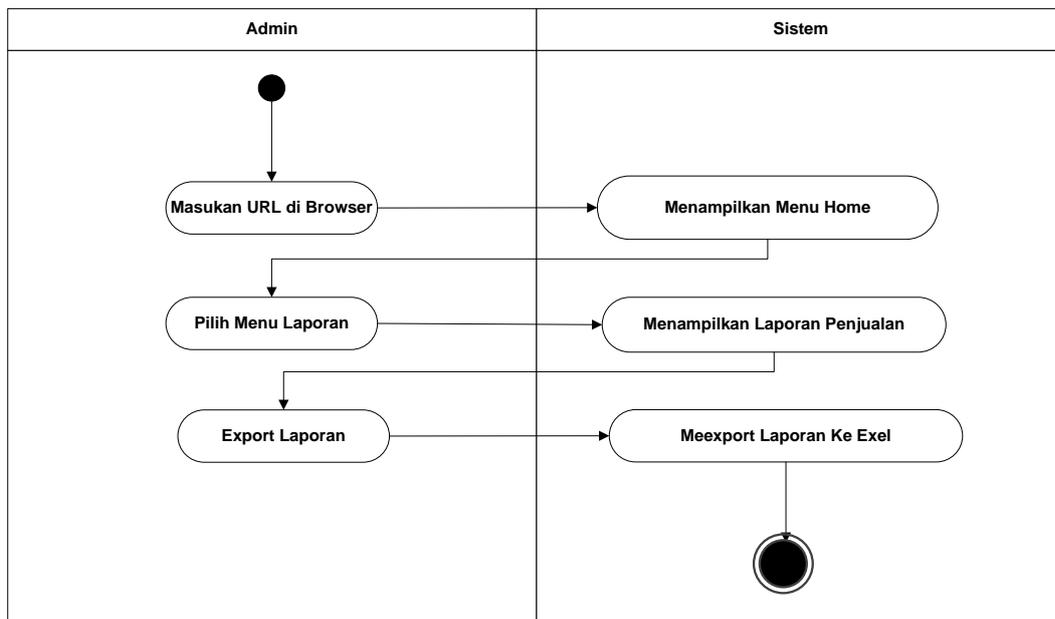
10) Activity Diagram Pembayaran Pembeli

Dibawah ini merupakan gambaran activity diagram proses pembayaran pembeli pada Aplikasi *Mobile Commerce* pada Minimarket Marshandita mart



11) Activity Diagram Laporan Admin

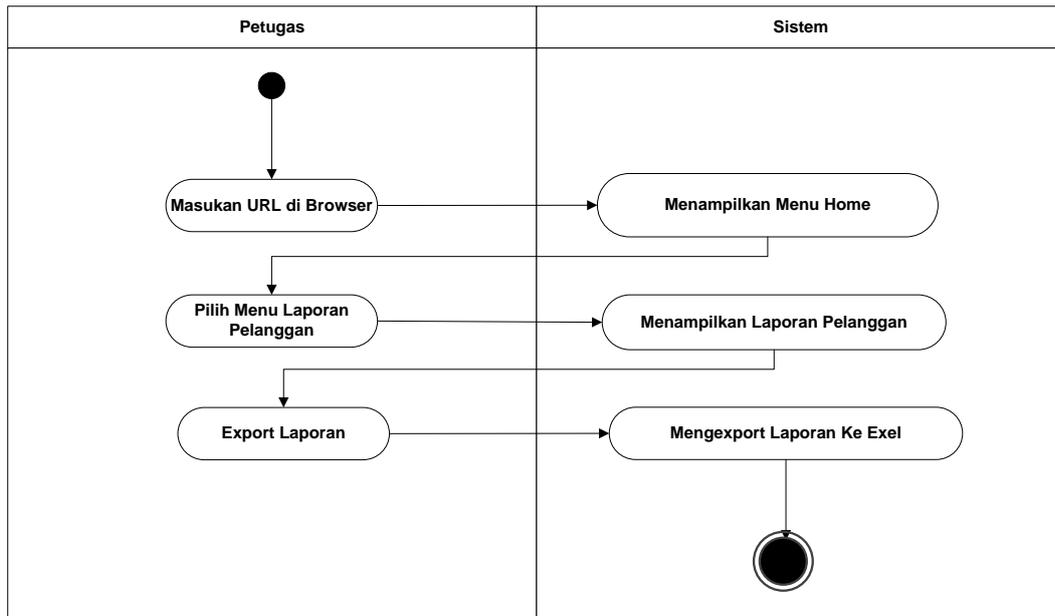
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Gambar dibawah ini merupakan proses ketika seorang *Admin* mengexport laporan.



Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan

12) Activity Diagram Laporan Pelanggan

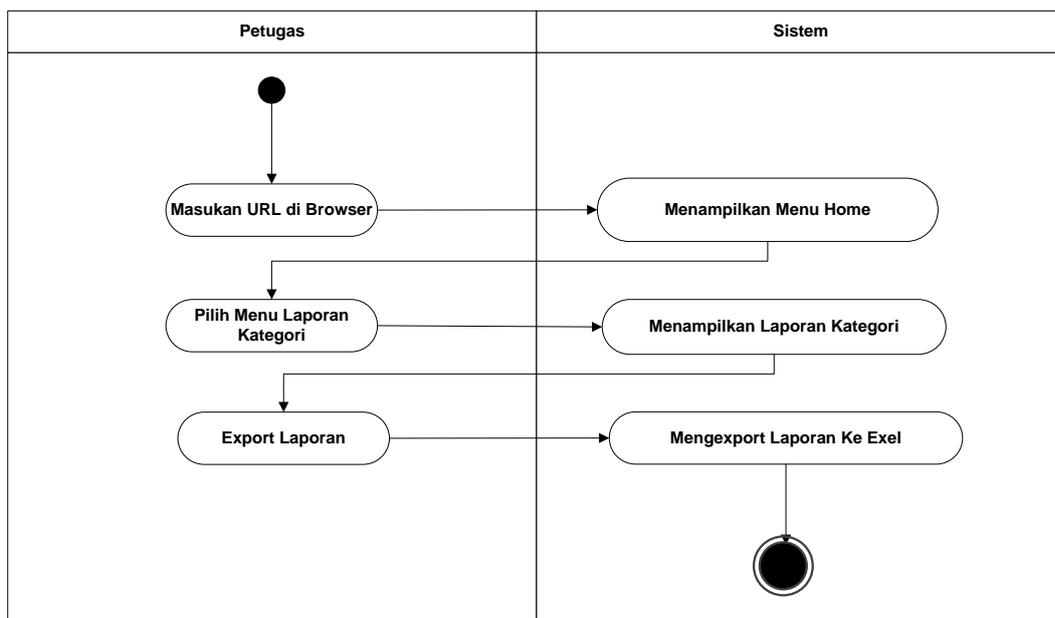
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Gambar dibawah ini merupakan proses ketika seorang petugas mengexport laporan pelanggan.



Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan Pelanggan

13) Activity Diagram Laporan Kategori

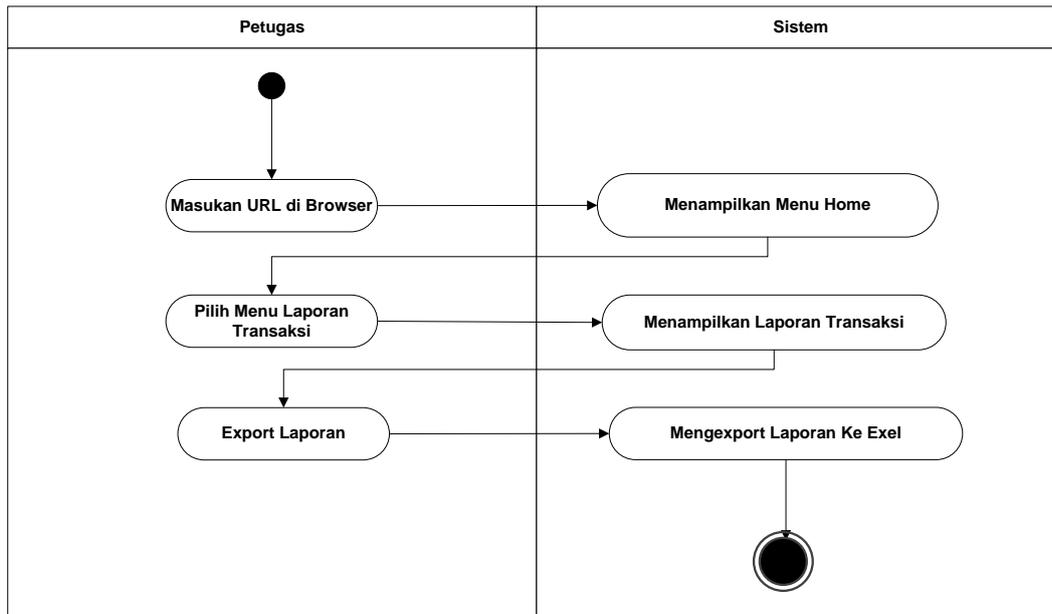
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Gambar dibawah ini merupakan proses ketika seorang petugas mengexport laporan kategori.



Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan Kategori

14) Activity Diagram Laporan Transaksi

Berikut ini adalah gambar *activity diagram* yang merupakan alir aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhir. Gambar dibawah ini merupakan proses ketika seorang petugas mengexport laporan pelanggan.



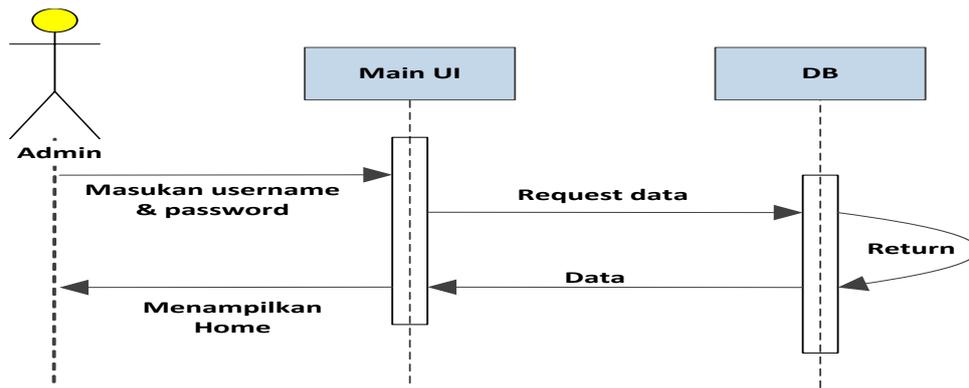
Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan Transaksi

4.4.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar object juga interaksi antar object yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

1. Sequence Diagram Login Admin

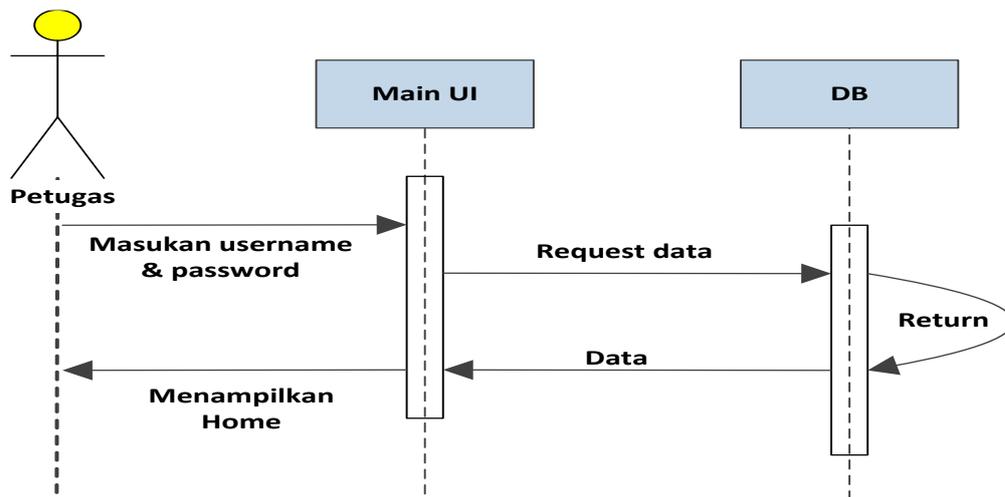
Gambar dibawah ini merupakan sequence diagram ketika admin melakukan login di web..



Gambar 4.9 Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Login Petugas

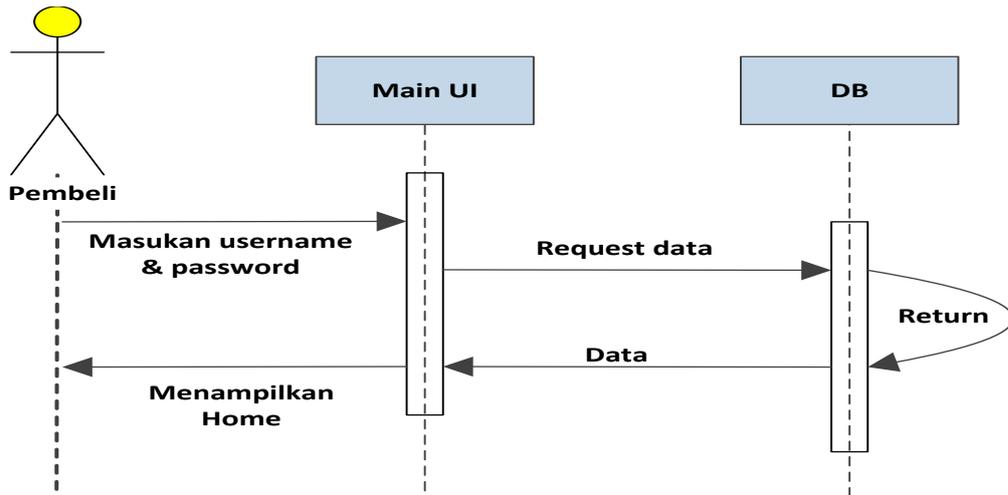
Gambar dibawah ini merupakan sequence diagram ketika petugas melakukan login di web.



Gambar 4.9 Sequence Diagram Login Petugas

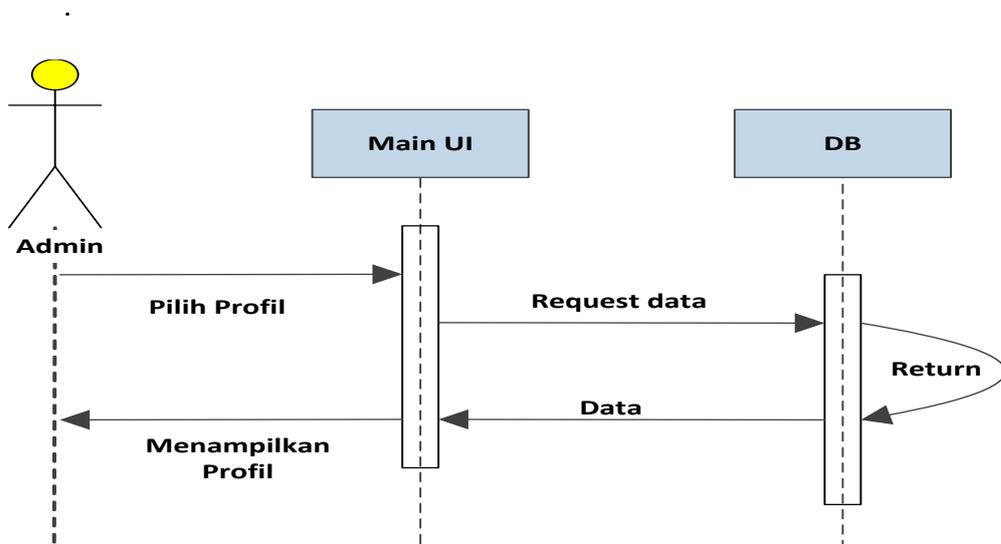
3. Sequence Diagram Login Pembeli

Gambar dibawah ini merupakan sequence diagram ketika pembeli melakukan login di aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart.



4. Sequence Diagram Profil Admin

Gambar dibawah ini merupakan sequence diagram ketika admin mengelola profil di web.

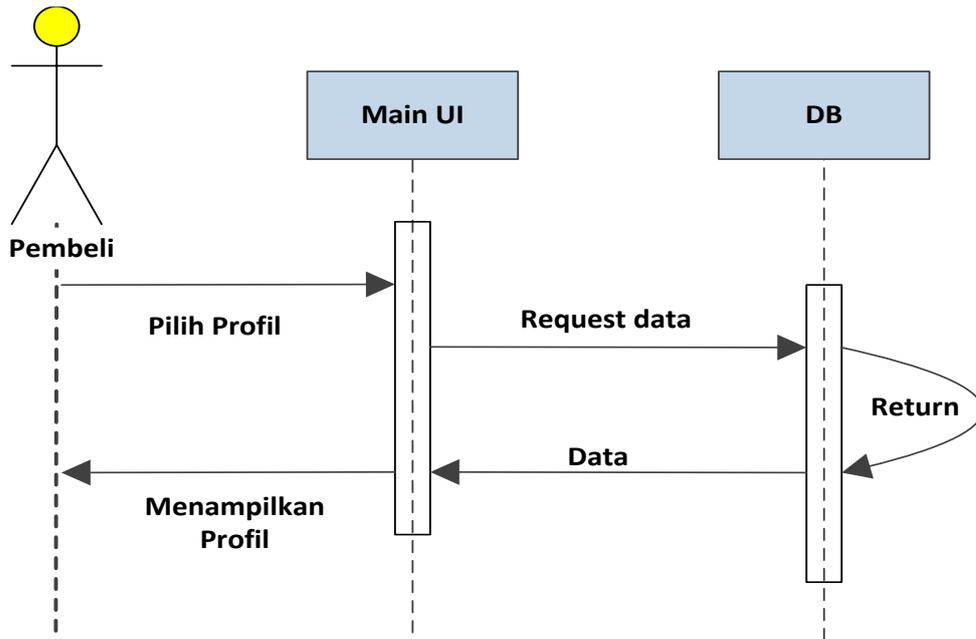


Gambar

4.10 Sequence Diagram Profil

5. Sequence Diagram Profil Pembeli

Gambar dibawah ini merupakan sequence diagram ketika admin mengelola profil aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart.

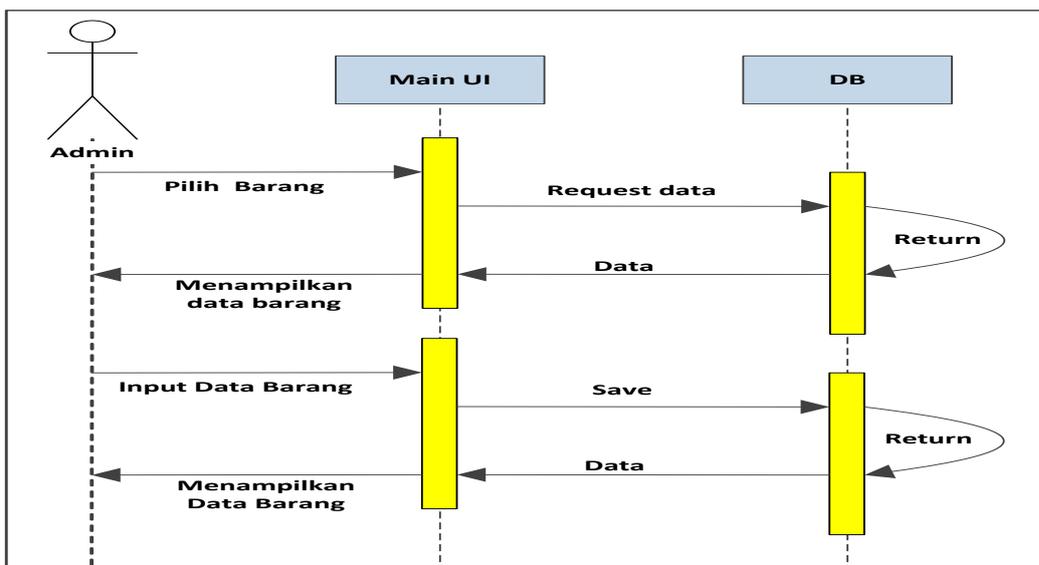


Gambar

4.10 Sequence Diagram Profil Pembeli

6. Sequence Diagram Admin Kelola Barang

Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram* Admin Mengelola data barang.

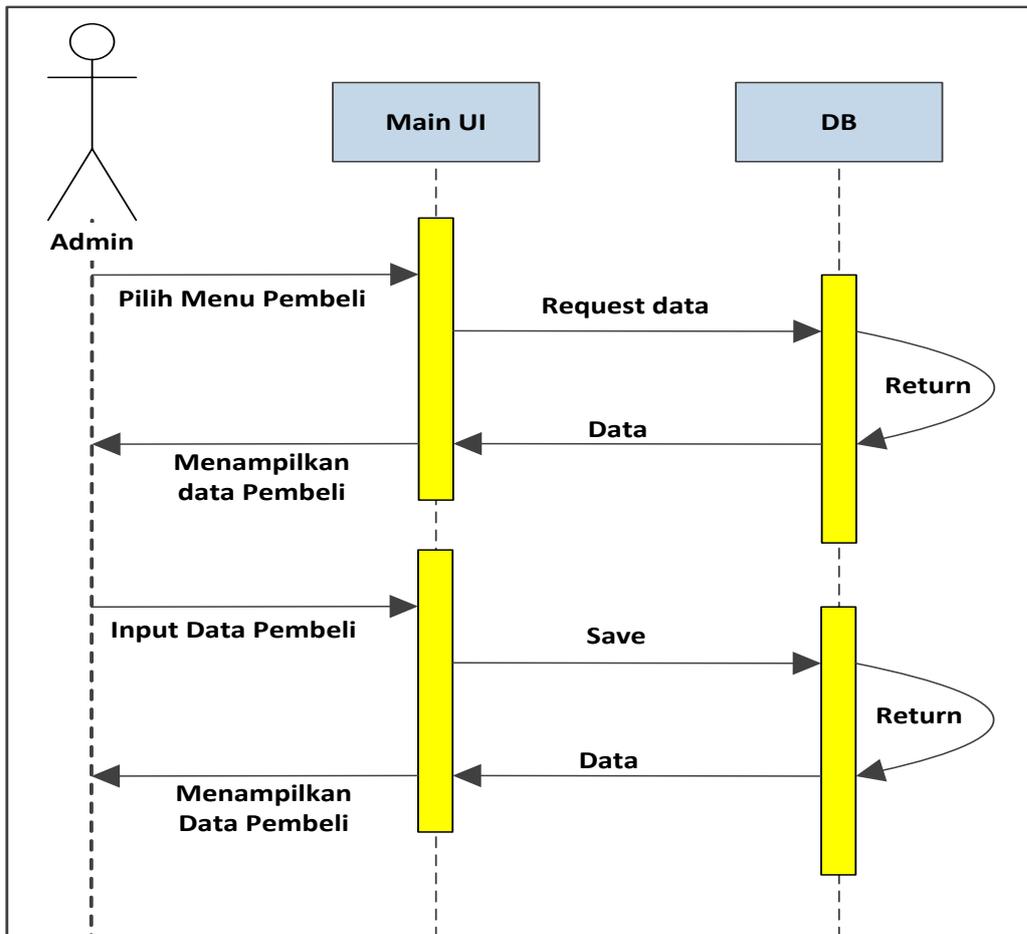


Gambar

4.11 Sequence Diagram Admin Kelola Barang

7. Sequence Diagram Admin Kelola Pembeli

Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram* Admin Mengelola data pembeli.

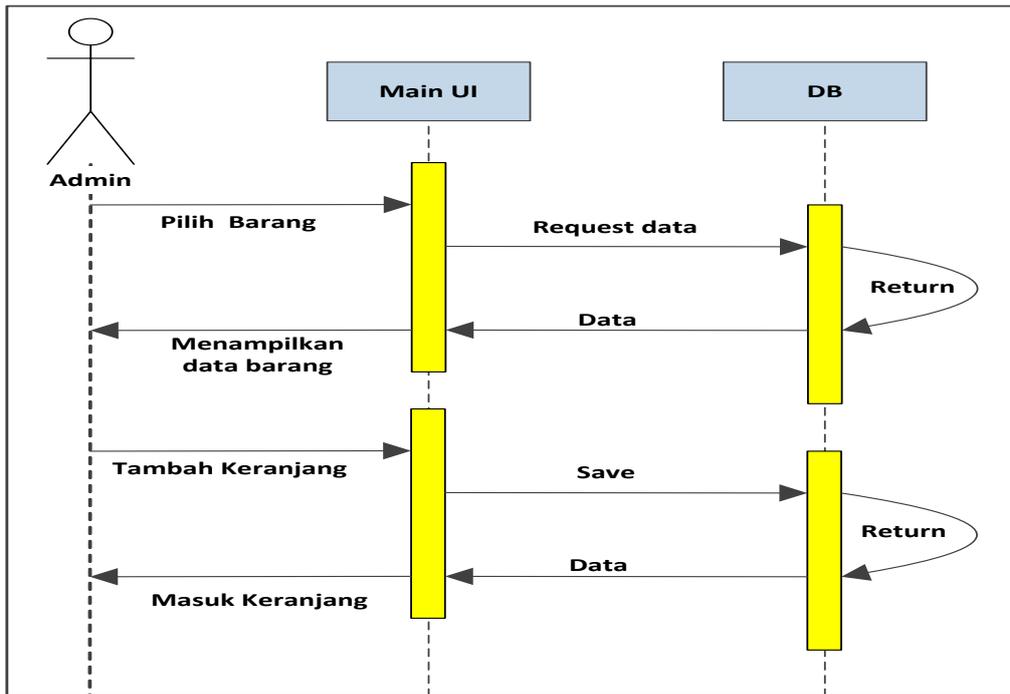


Gambar

4.12 *Sequence Diagram* Pembeli

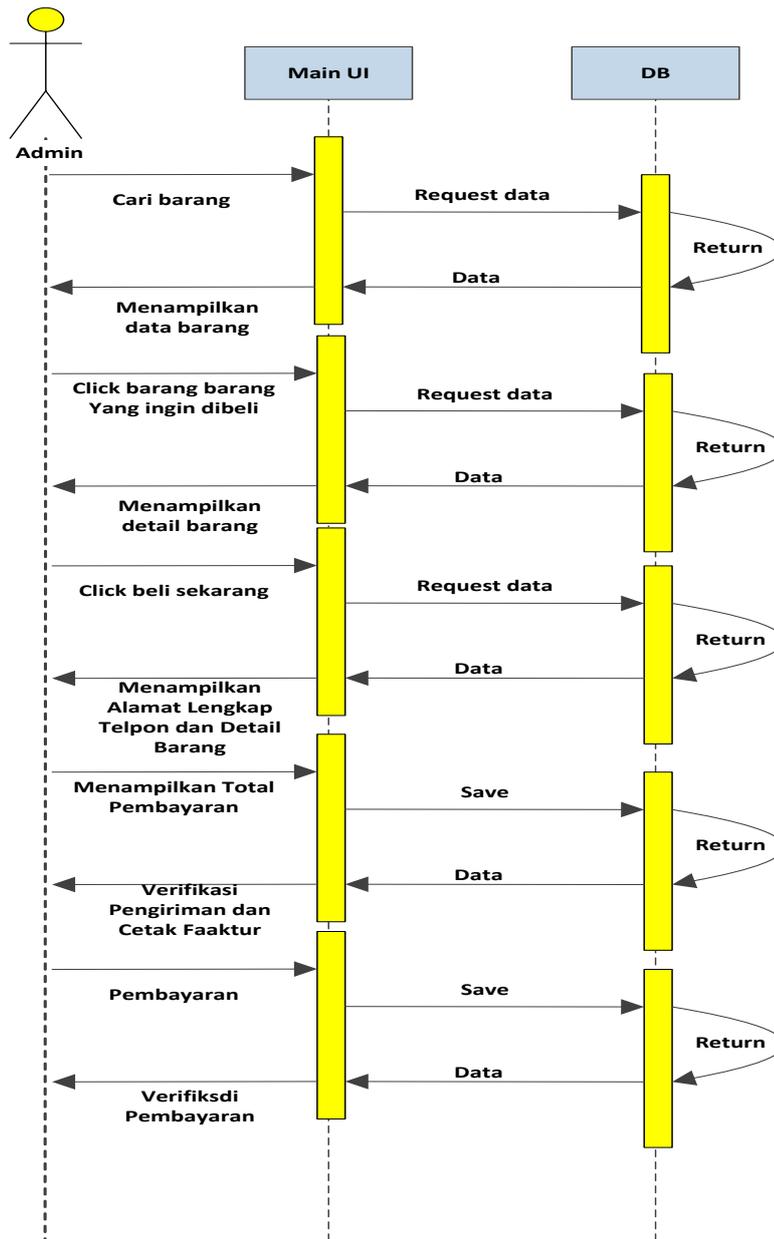
8. *Sequence Diagram* Keranjang Pembeli

Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram* Keranjang Pembeli pada Aplikasi Mobile Commerce pada Minimarket Marshandita mart



9. Sequence Diagram Pembayaran

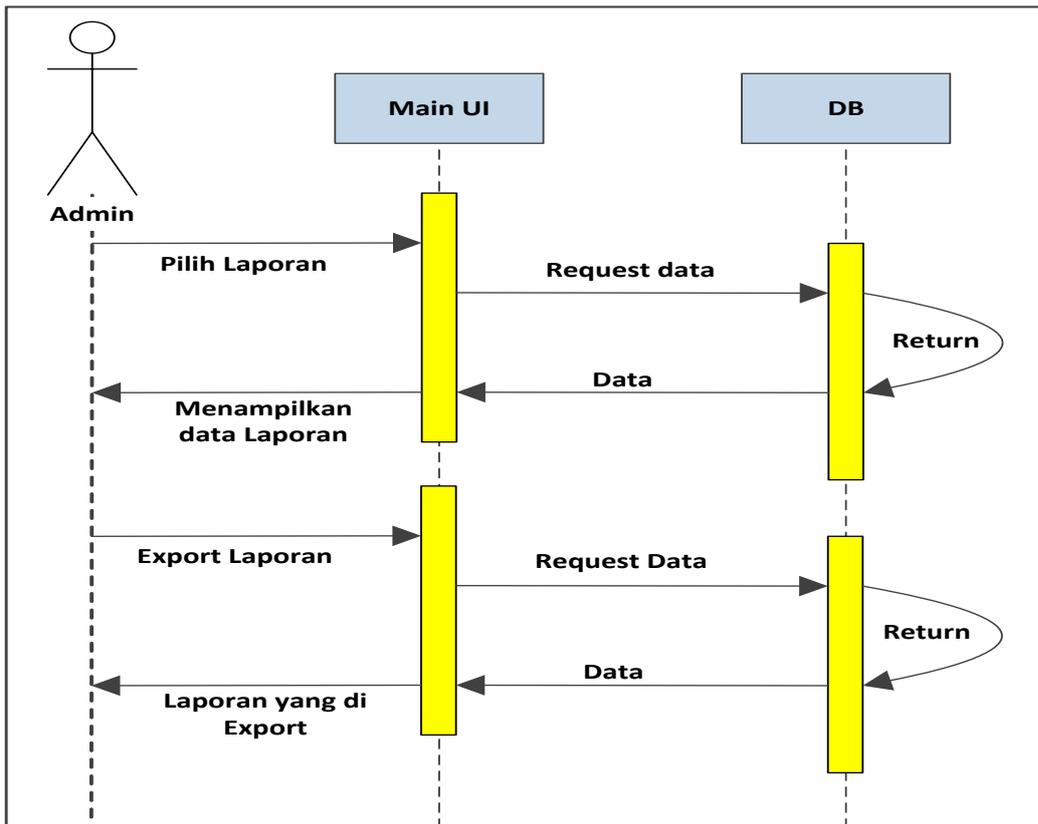
Berikut ini adalah gambaran *Sequence* Diagram Pembayaran yang dilakukan pembeli pada Aplikasi Mobile Commerce pada Minimarket Marshandita mart



Gambar 4.13 *Sequence Diagram Pembeli Barang*

10. Sequence Diagram Laporan Admin

Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram Admin* Untuk Mengexport Laporan web pada aplikasi mobile commerce pada Marshandita mart.

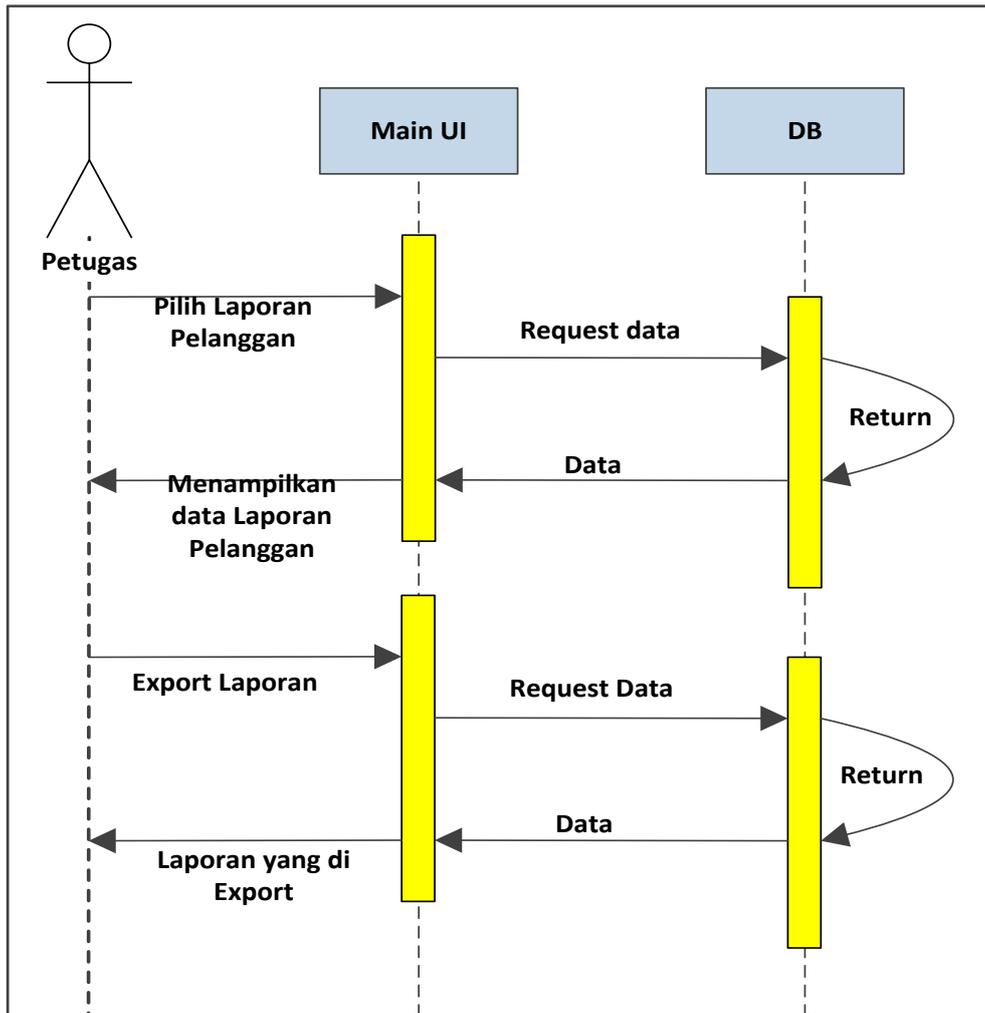


Gambar

4.14 Sequence Diagram Laporan Admin

11. Sequence Diagram Laporan Pelanggan

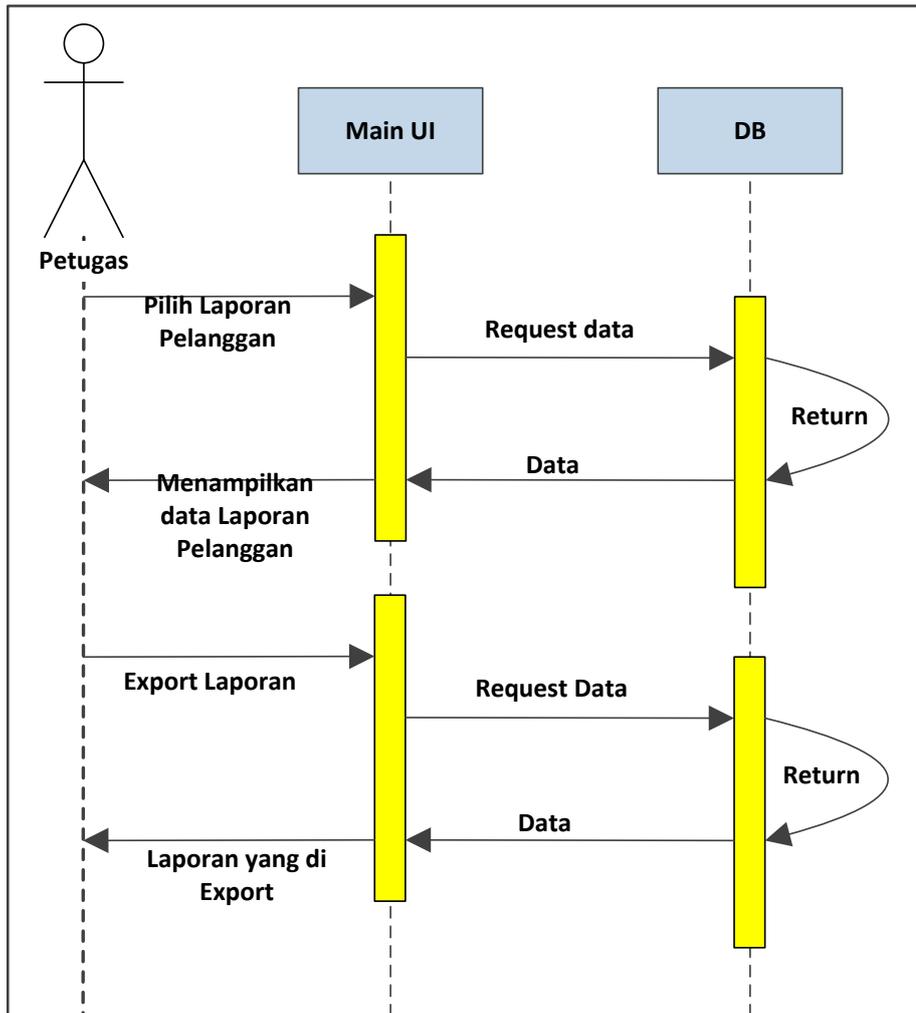
Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram petugas* Untuk Mengexport Laporan pelanggan pada .



Gambar 4.14 Sequence Diagram Laporan Pelanggan

12. Sequence Diagram Laporan Kategori

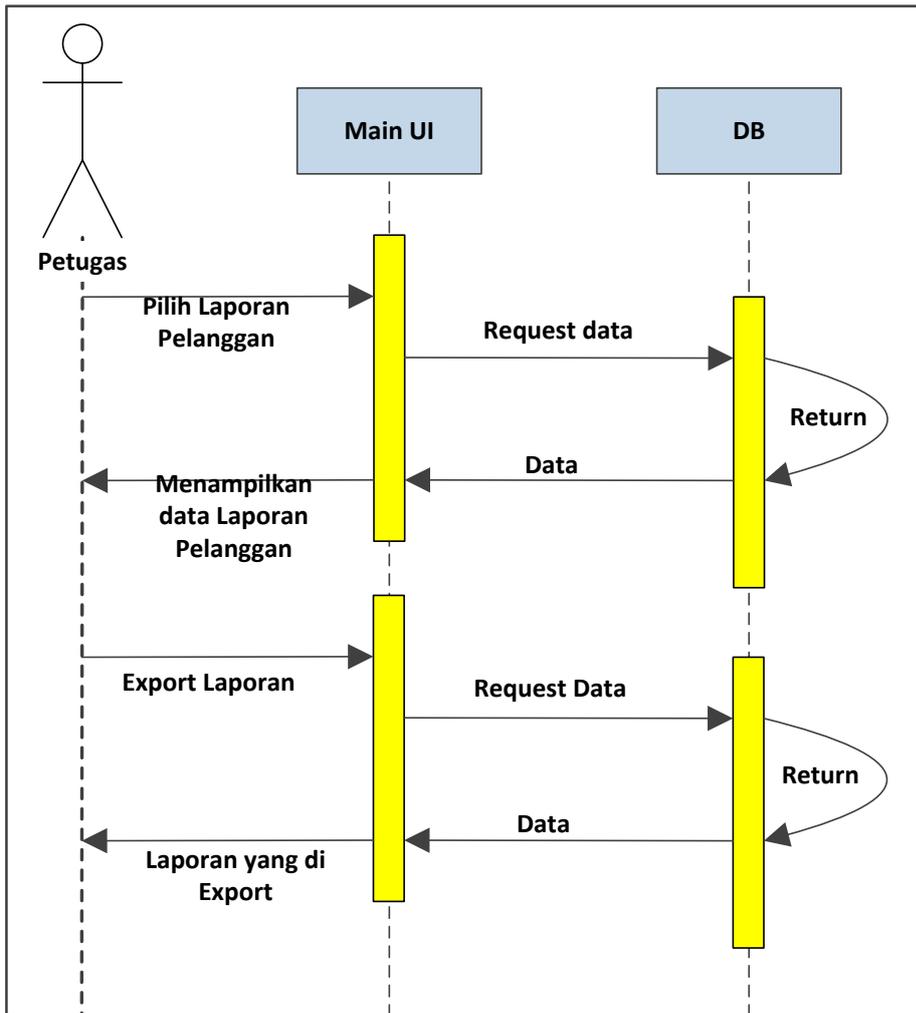
Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram petugas* Untuk Mengexport Laporan Kategori pada web.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Laporan Kategori

13. Sequence Diagram Laporan Transaksi

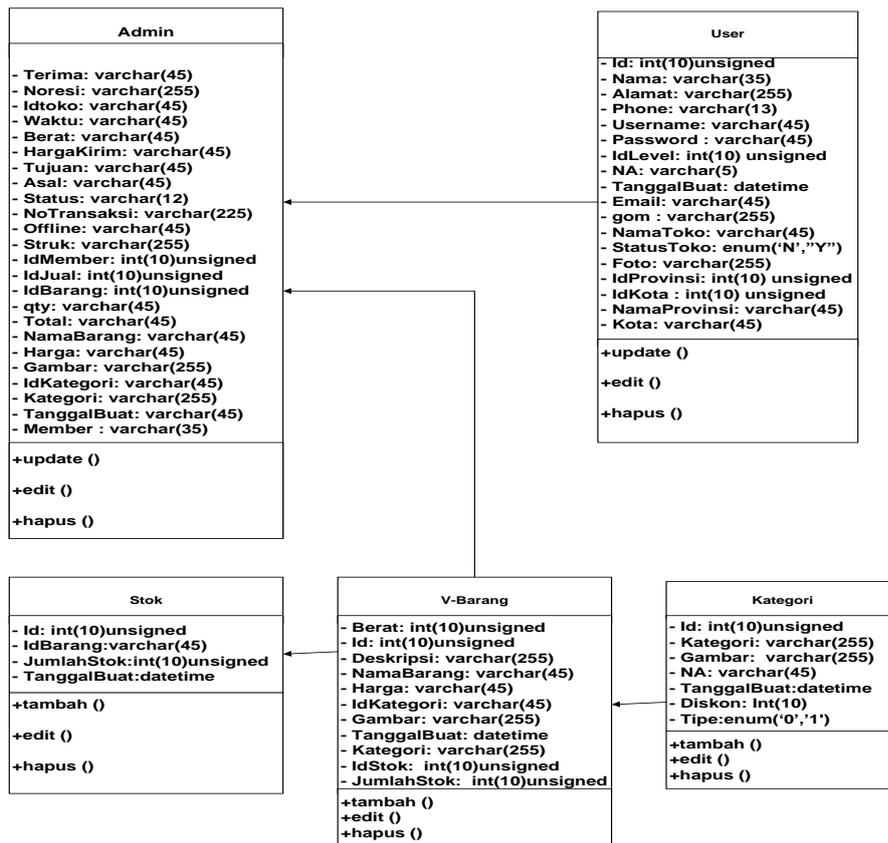
Berikut ini adalah gambaran *Sequence Diagram* *petugas* Untuk Mengexport Laporan Transaksi pada web.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Laporan Transaksi

4.4.3 Class Diagram

Class Diagram merupakan diagram yang menunjukkan class-class yang ada di sistem dan hubungannya secara logic. Class diagram dibuat pada tahap design ini, merupakan deskripsi lengkap dari class-class yang ditangani oleh sistem, dimana masing-masing class telah dilengkapi dengan atribut dan operasi-operasi yang diperlukan.



Gambar 4.15 Class Diagram

4.4.4 Desain Terinci

Desain Terinci adalah gambaran dari keseluruhan yang dihasilkan pada Aplikasi *M-Commerce* pada Minimarket Marshandita mart. Perancangan output atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan, karena laporan atau keluaran yang di hasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkan ataupun yang menggunakannya. Berikut ini adalah desain *output* dari aplikasi ini.

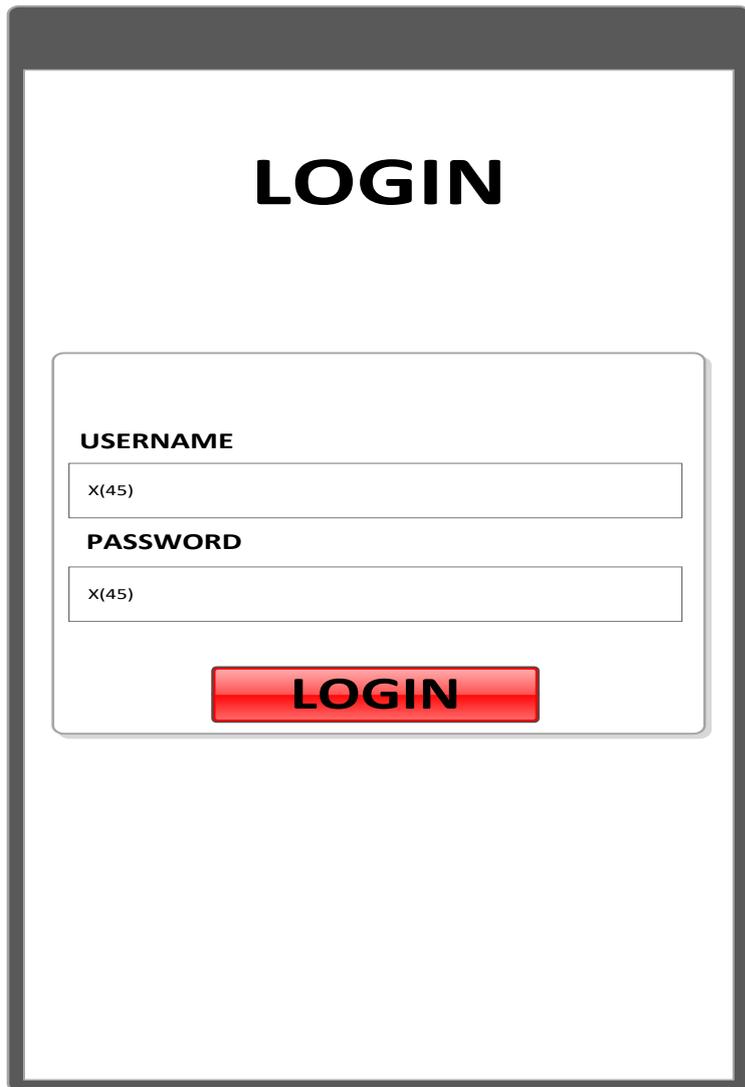
4.4.4.1 Desain Input

Desain input digunakan untuk menggambarkan proses input yang akan digunakan oleh admin maupun pengguna yang telah memiliki hak akses pada aplikasi

android ini. Desain input ini sangat berguna sehingga pada saat proses input yang akan dibuat nantinya tidak melenceng dari sistem yang akan dibuat.

1. Desain Input Login

Berikut merupakan desain input login yang digunakan untuk login pada web dan aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart.



2. Desain Input Kelola Data Barang

Berikut merupakan desain input yang digunakan untuk kelola datang barang pada web.

Kelola Data Barang

ID

999 (10)

NAMA BARANG

Xxx (45)

HARGA

999 (45)

ID KATEGORI

Xxx (45)

GAMBAR

Xxx (45)

TANGGAL BUAT

DD/MM/YY

DESKRIPSI

Xxx (255)

STOK

999 (45)

BERAT

999 (45)

SIMPAN

3. Desain Input Kelola Data Pembeli

Berikut merupakan desain input yang digunakan untuk kelola data pembeli barang pada web.

Kelola Data Pembeli

ID
999 (10)

NAMA
Xxx (45)

USSENAME
Xxx (100)

ALAMAT
Xxx (45)

PHONE
999 (45)

LEVEL
Xxx (45)

STATUS
Xxx (45)

SIMPAN

4.4.4.2 Desain Output

Desain output merupakan suatu bentuk rancangan tampilan keluar yang dihasilkan system aplikasi m-commerce pada Minimarket Marshandita mart.

1. Desain Output Laporan Admin

Berikut merupakan tampilan desain output untuk laporan yang admin nuka melalui web.

No	No Transaksi	Member	Total Harga	Tipe Beli
X(20)	X(35)	X(35)	X(45)	X(35)
↓	↓	↓	↓	↓
X(20)	X(35)	X(35)	X(45)	X(35)

Gambar 4.16 Desain Output Laporan

2. Desain Output Laporan Pelanggan

Berikut merupakan tampilan desain output untuk laporan pelanggan yang petugas buka melalui web.

Nama	Username	Alamat	Phone	Level
X(45)	X(45)	X(45)	X(45)	X(35)
↓	↓	↓	↓	↓
X(45)	X(45)	X(45)	X(45)	X(35)

3. Desain Output Laporan Transaksi

Berikut merupakan tampilan desain output untuk laporan transaksi yang petugas buka melalui web.

No Transaksi	Member	Total Harga	Tipe Beli	Aksi
X(35)	X(35)	X(35)	X(35)	X(35)
↓	↓	↓	↓	↓
X(35)	X(35)	X(35)	X(35)	X(35)

4.4.4.2 Desain Input

Desain input digunakan untuk menggambarkan proses input yang akan digunakan oleh admin maupun pengguna yang telah memiliki hak akses pada aplikasi android ini. Desain input ini sangat berguna sehingga pada saat proses input yang akan dibuat nantinya tidak melenceng dari sistem yang akan dibuat.

4. Desain Input Login

Berikut merupakan desain input login yang digunakan untuk login pada Aplikasi Marshandita mart.

The image shows a login form design within a dark grey rounded rectangle. At the top center, the word "LOGIN" is written in a large, bold, black sans-serif font. Below this, there is a white rounded rectangle containing the form elements. The first element is the label "USERNAME" in bold black text, followed by a white rectangular input field with a thin black border containing the text "XX(100)". Below that is the label "PASSWORD" in bold black text, followed by another white rectangular input field with a thin black border containing the text "XX(100)". At the bottom of the white rounded rectangle is a red rectangular button with rounded corners and a black border, containing the word "LOGIN" in bold black text.

Gambar 4.17 Desain Input Login

5. Desain Input Kelola Barang

Berikut merupakan desain input login yang digunakan admin untuk mengelola data barang.

Kelola Data Barang

ID	999 (10)
NAMA BARANG	Xxx (45)
HARGA	999 (45)
ID KATEGORI	Xxx (45)
GAMBAR	Xxx (45)
TANGGAL BUAT	DD/MM/YY
DESKRIPSI	Xxx (255)
STOK	999 (45)
BERAT	999 (45)

SIMPAN

Gambar 4.18 Desain Input Kelola Barang

6. Desain Input Kelola Pembeli

Berikut merupakan desain input yang digunakan admin untuk mengelola data pembeli

Kelola Data Pembeli

ID	<input type="text" value="999 (10)"/>
NAMA	<input type="text" value="Xxx (45)"/>
USSENAME	<input type="text" value="Xxx (100)"/>
ALAMAT	<input type="text" value="Xxx (45)"/>
PHONE	<input type="text" value="999 (45)"/>
LEVEL	<input type="text" value="Xxx (45)"/>
STATUS	<input type="text" value="Xxx (45)"/>

SIMPAN

Gambar 4.19 Desain Input Kelola Pembeli

4.4.5 Struktur Tabel

Struktur Tabel digunakan dalam perancangan sistem, sehingga dapat menentukan struktur fisik database yang menunjukkan struktur dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis datanya. Struktur file dari table dalam databse akan dirancang yaitu sebagai berikut :

1. Tabel User

Rancangan tabel Admin dapat dilihat pada tabel berikut

Nama Tabel : User

Jumlah Field: 16

Tabel 4.1 Table User

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_User	Int	10	Primery Key
2	Nama	Varchar	45	
3	Alamat	Varchar	45	
4	Phone	Varchar	45	
5	Username	Varchar	45	
6	Password	Varchar	45	
7	Id_Level	Int	10	
8	NA	Varchar	5	
9	Tanggal_Buat	Datotime	-	
10	Email	Varchar	5	
11	Foto	Varchar	255	
12	Nama_Toko	Varchar	45	
13	Id_Provinsi	Int	10	
14	Id_Kota	Int	10	
15	Nama_Provinsi	Varchar	45	
16	Kota	Varchar	45	

2. Tabel Kategori

Rancangan tabel Kategori dapat dilihat pada tabel berikut

Nama Tabel : Kategori

Jumlah Field: 16

Tabel 4.2 Table Kategori

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id	Int	10	Primery Key
2	Kategori	Varchar	255	
3	Gambar	Varchar	255	
4	NA	Varchar	45	
5	Tanggal Buat	Datetime		
6	Tipe	Enum		

3. Tabel Barang

Rancangan tabel Kategori dapat dilihat pada tabel berikut

Nama Tabel : Barang

Jumlah Field: 11

Tabel 4.3 Table Barang

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id	Int	10	Primery Key
2	Berat	Int	10	
3	Deskripsi	Varchar	255	
4	Nama Barang	Varchar	45	
5	Harga	Varchar	45	
6	Id_Kategori	Varchar	45	
7	Gambar	Varchar	255	
8	Tanggal_Buat	Datetime		
9	Kategori	Varchar	255	
10	Id_Stok	Int	10	

11	Jumlah Stok	Int	10	
-----------	--------------------	------------	-----------	--

4. Tabel Stok

Rancangan tabel Kategori dapat dilihat pada tabel berikut

Nama Tabel : Stok

Jumlah Field: 4

Tabel 4.4 Table Stok

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id	Int	10	Primery Key
2	Id_Barang	Varchar	45	
3	Jumlah_Stok	Int	10	
4	Tanggal_Buat	Datetime		

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi sistem adalah langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan untuk merealisasikan perancangan sistem yang sebelumnya telah disetujui. Implementasi sistem bertujuan untuk menciptakan sistem baru maupun mengganti sistem yang telah ada.

5.1. Pengujian Sistem

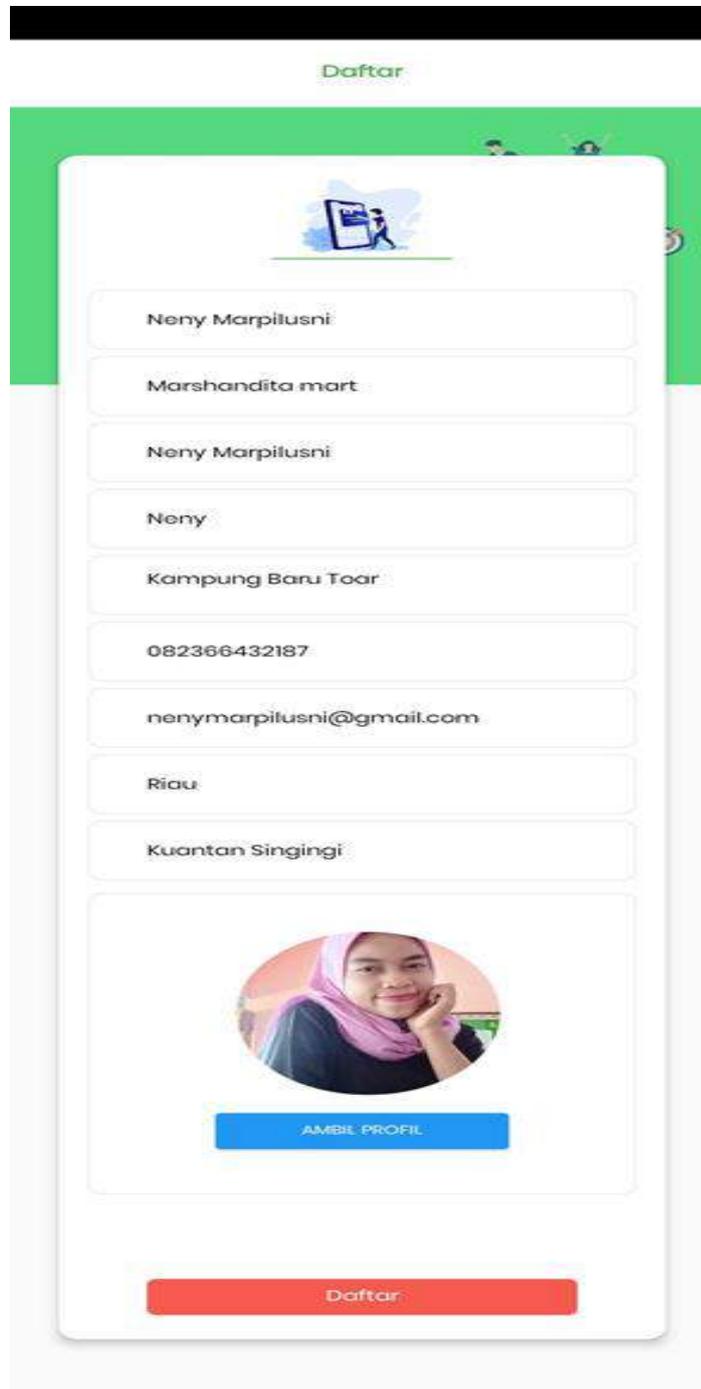
Pengujian sistem adalah untuk menguji hubungan antara sistem yang dibuat dengan elemen yang lain dalam sistem informasi. Adapun tujuan dari pengujian aplikasi ini adalah untuk memastikan semua elemen sistem sudah terhubung dengan baik dan tidak terdapat kendala ataupun error sistem yang nantinya akan mempengaruhi program sistem yang sudah selesai dibangun pada penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan masing - masing form sebagai berikut.

5.2. Penjelasan Masing -Masing Halaman

Penjelasan tentang halaman - halaman dugaan yang ada pada Aplikasi Mobile Commerce Pada Minimarket Marshandita mart. yang dibuat berbentuk gambar beserta penjelasan yang akan diolah oleh aplikasi yang akan dibangun ini. Berikut ini adalah penjelasan masing - masing halaman pada . Aplikasi Mobile Commerce Pada Minimarket Marshandita mart

5.2.1 Tampilan Registrasi

Ini merupakan tampilan pertama kali ketika membuka aplikasi sebelum sistem mengarah ke halaman utamanya. Namun aplikasi tidak dapat login apabila pengguna belum melakukan registrasi terlebih dahulu.



Daftar

Neny Marpilusni

Marshandita mart

Neny Marpilusni

Neny

Kampung Baru Toar

082366432187

nenymarpilusni@gmail.com

Riau

Kuantan Singingi

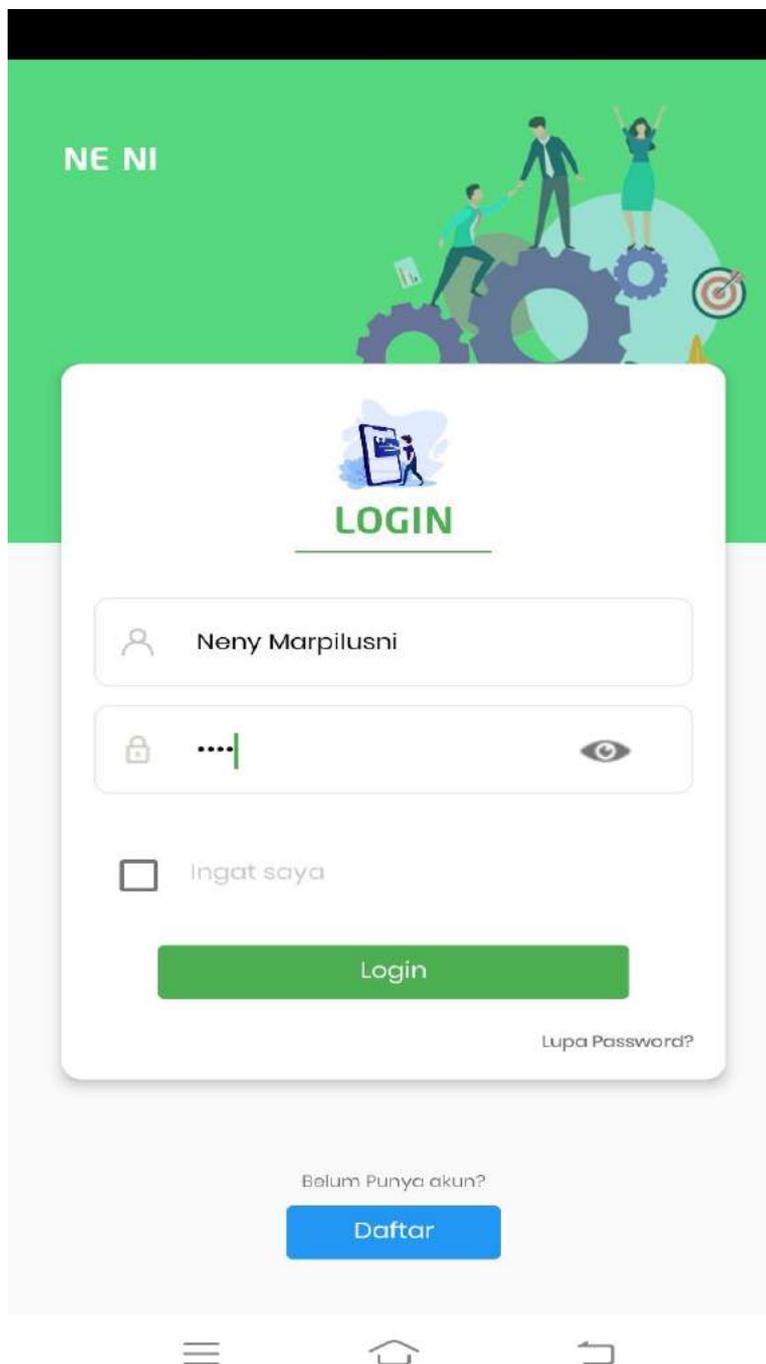
AMBIL PROFIL

Daftar

Gambar 5.1 Halaman Registrasi

5.2.2 Tampilan Login

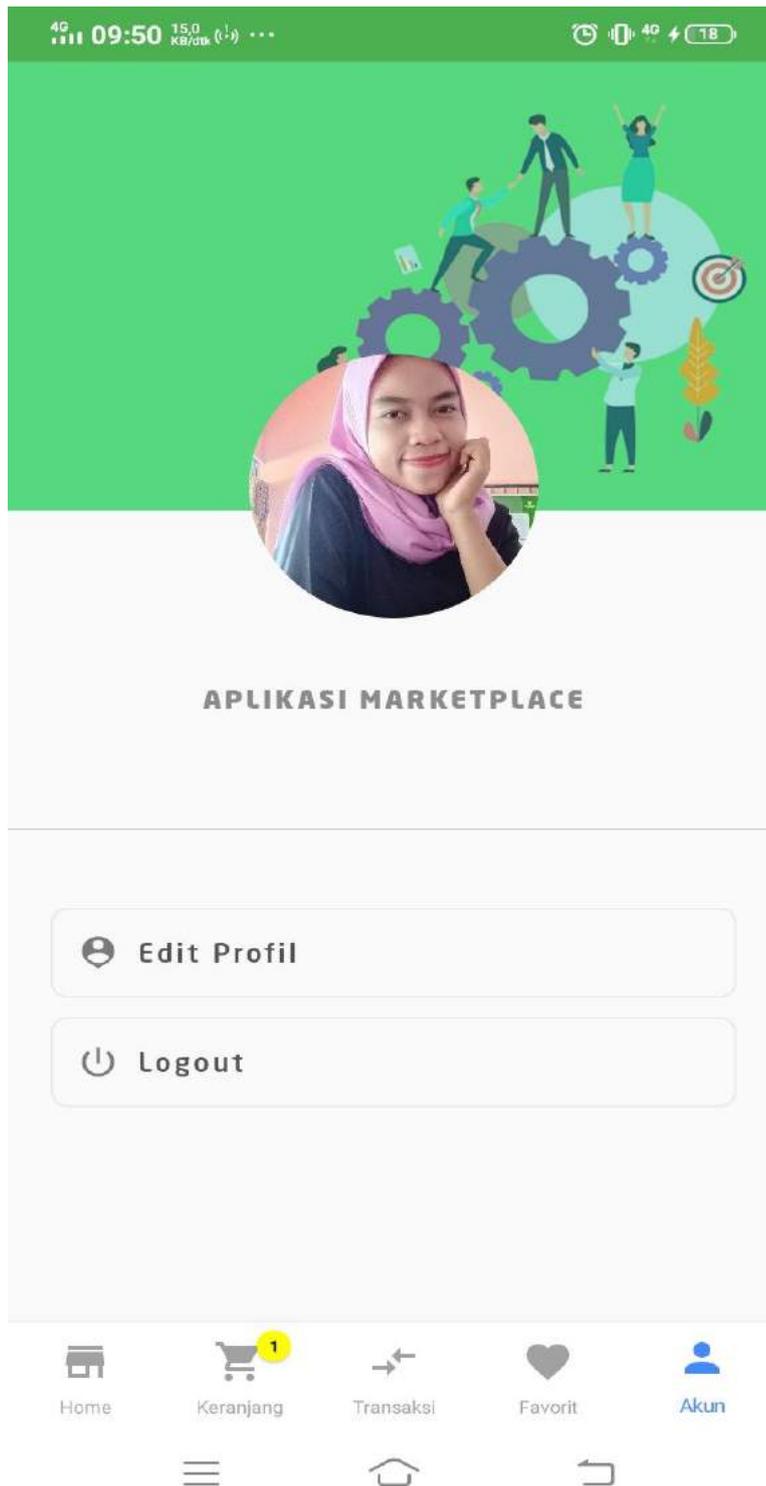
Ini merupakan tampilan login setelah melakukan Registrasi.



Gambar 5.2 Tampilan Login

5.2.3 Tampilan Edit Profil

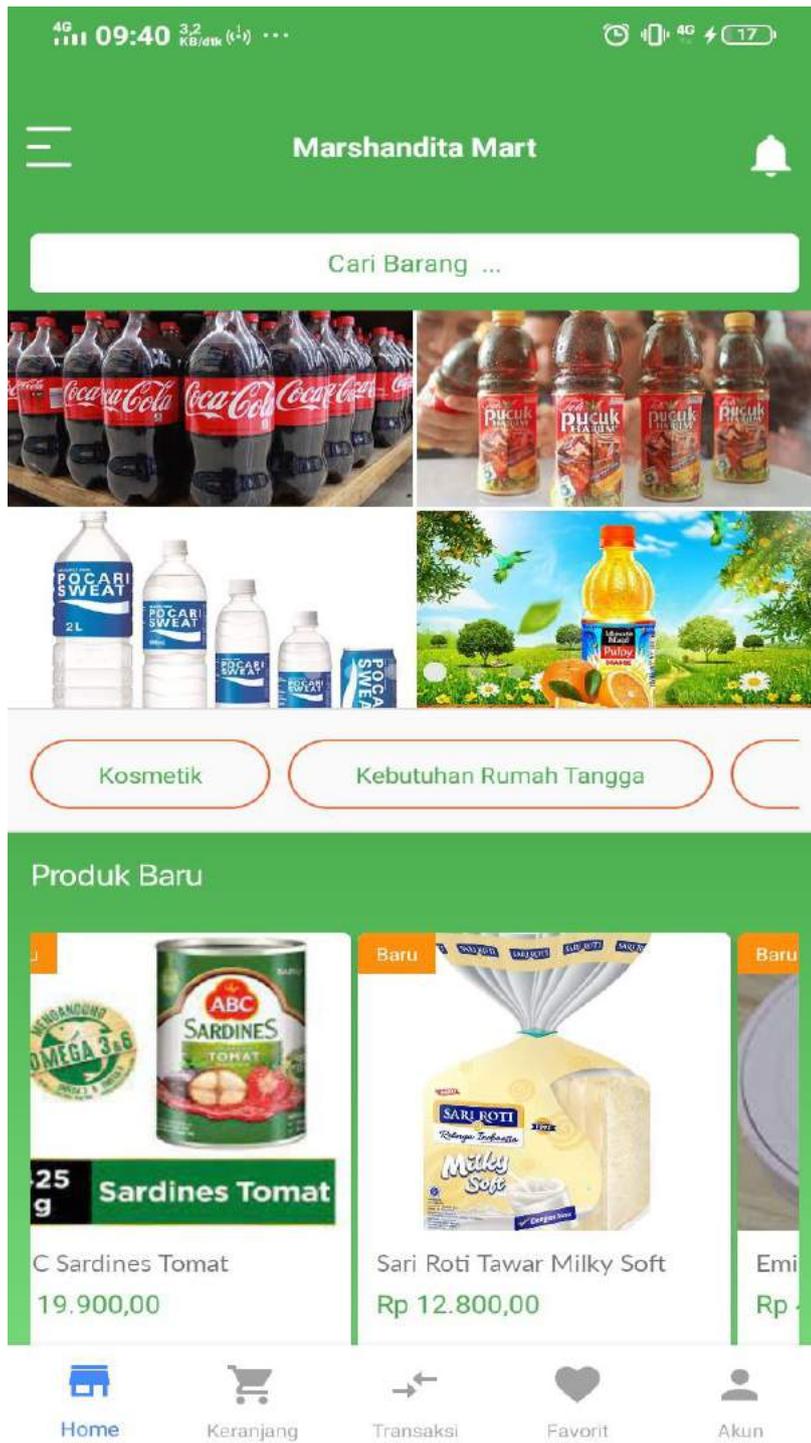
Ini merupakan tampilan untuk edit profil.



Gambar 5.3 Tampilan Edit Profil

5.2.4 Tampilan Halaman Utama

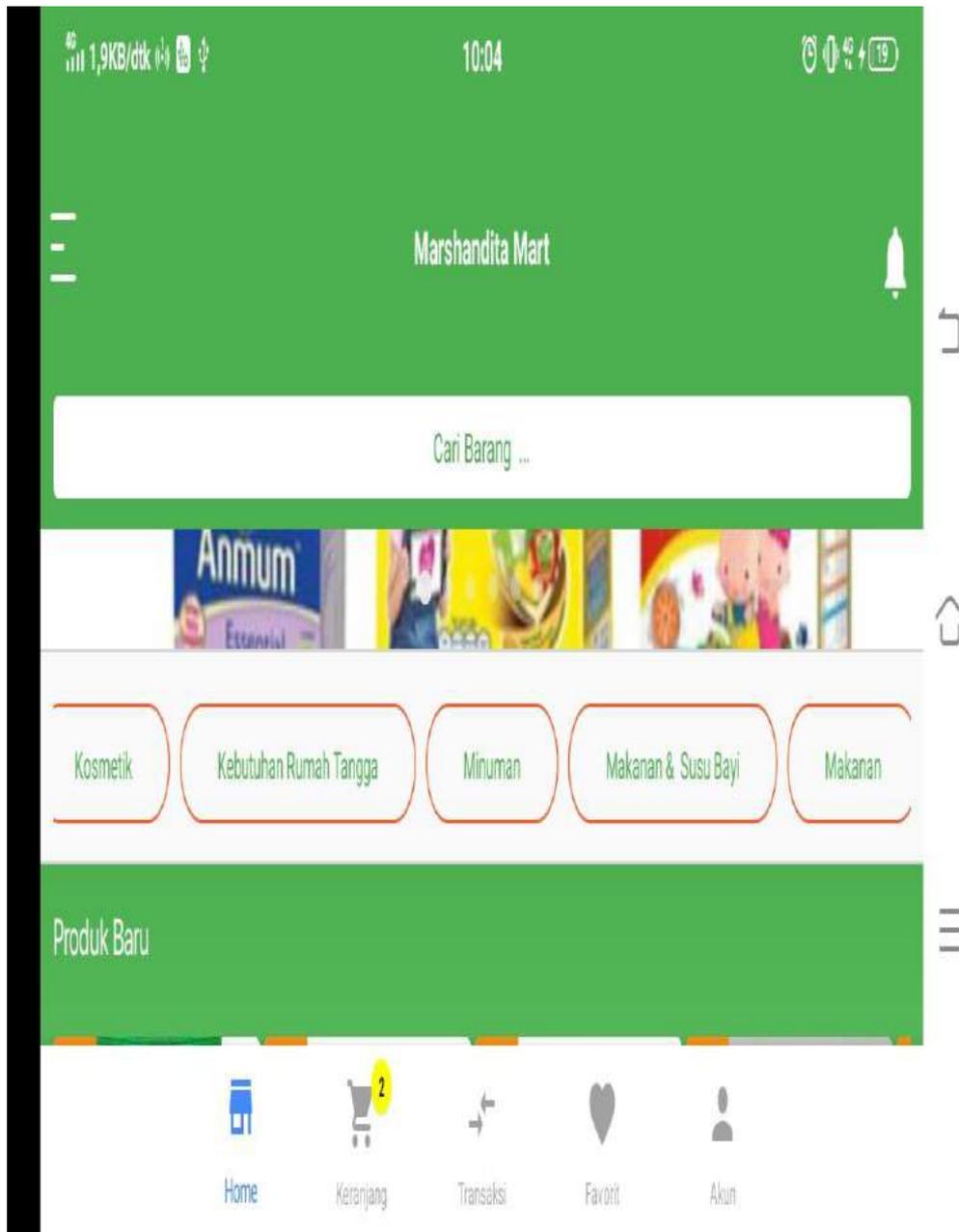
Ini merupakan tampilan Halaman Utama setelah melakukan Login.



Gambar 5.4 Tampilan Menu Utama

5.2.5 Tampilan Kategori

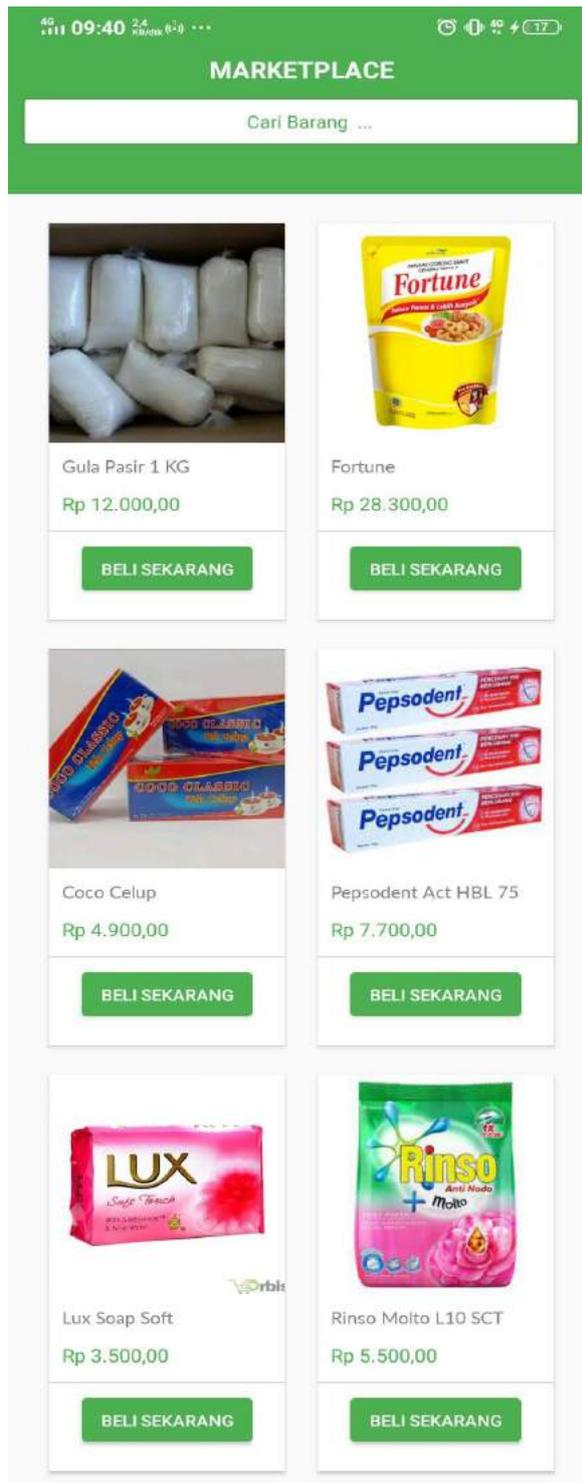
Ini merupakan tampilan Kategori yang ada pada aplikasi *m-commerce* pada minimarket Marshandita mart.



Gambar 5.5 Tampilan Kategori

5.2.6 Tampilan Kategori Barang

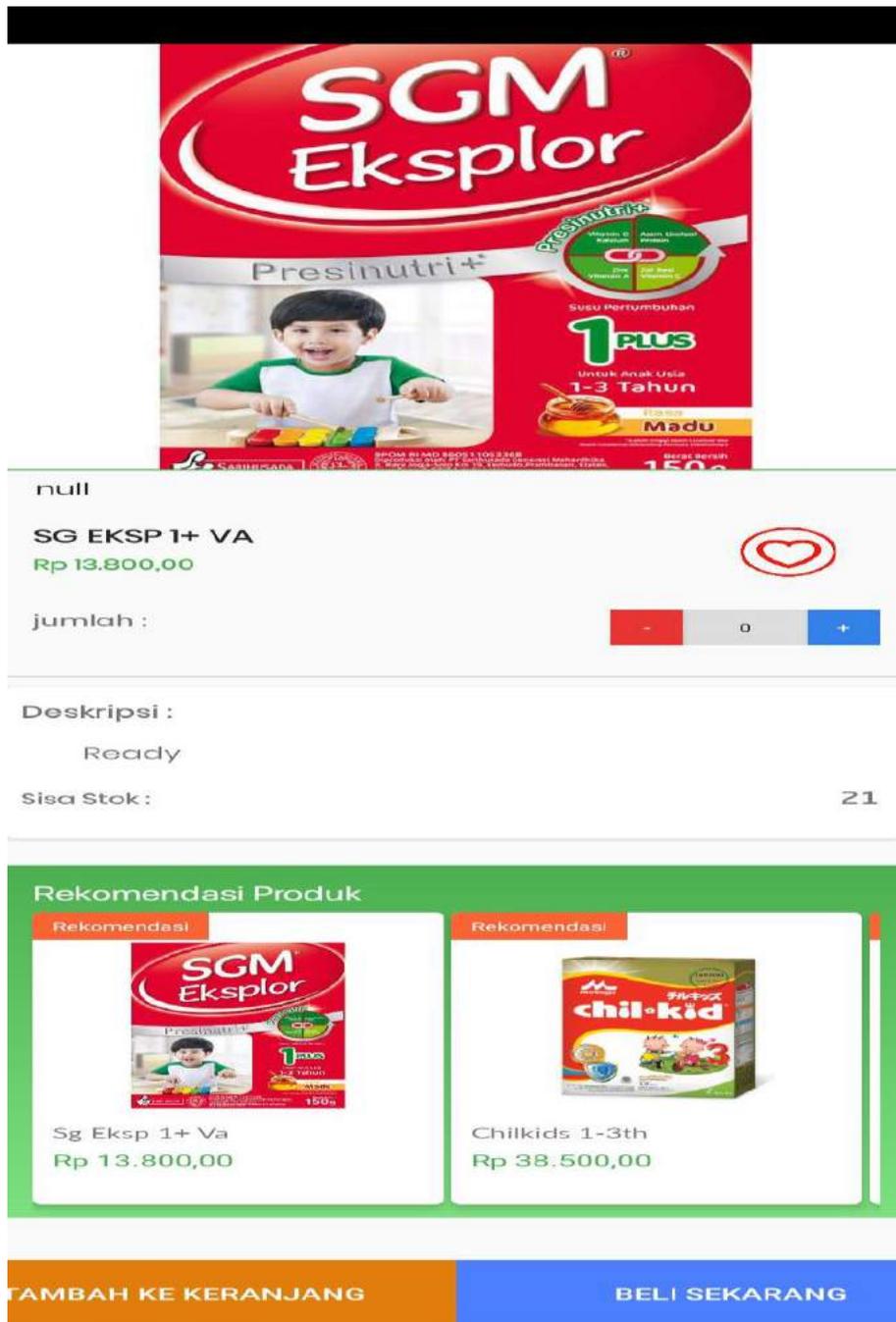
Ini merupakan tampilan Kategori barang yang ada pada aplikasi m-commerce pada minimarket Marshandita mart.



Gambar 5.6 Tampilan Kategori Barang

5.2.7 Tampilan Keranjang Belanja

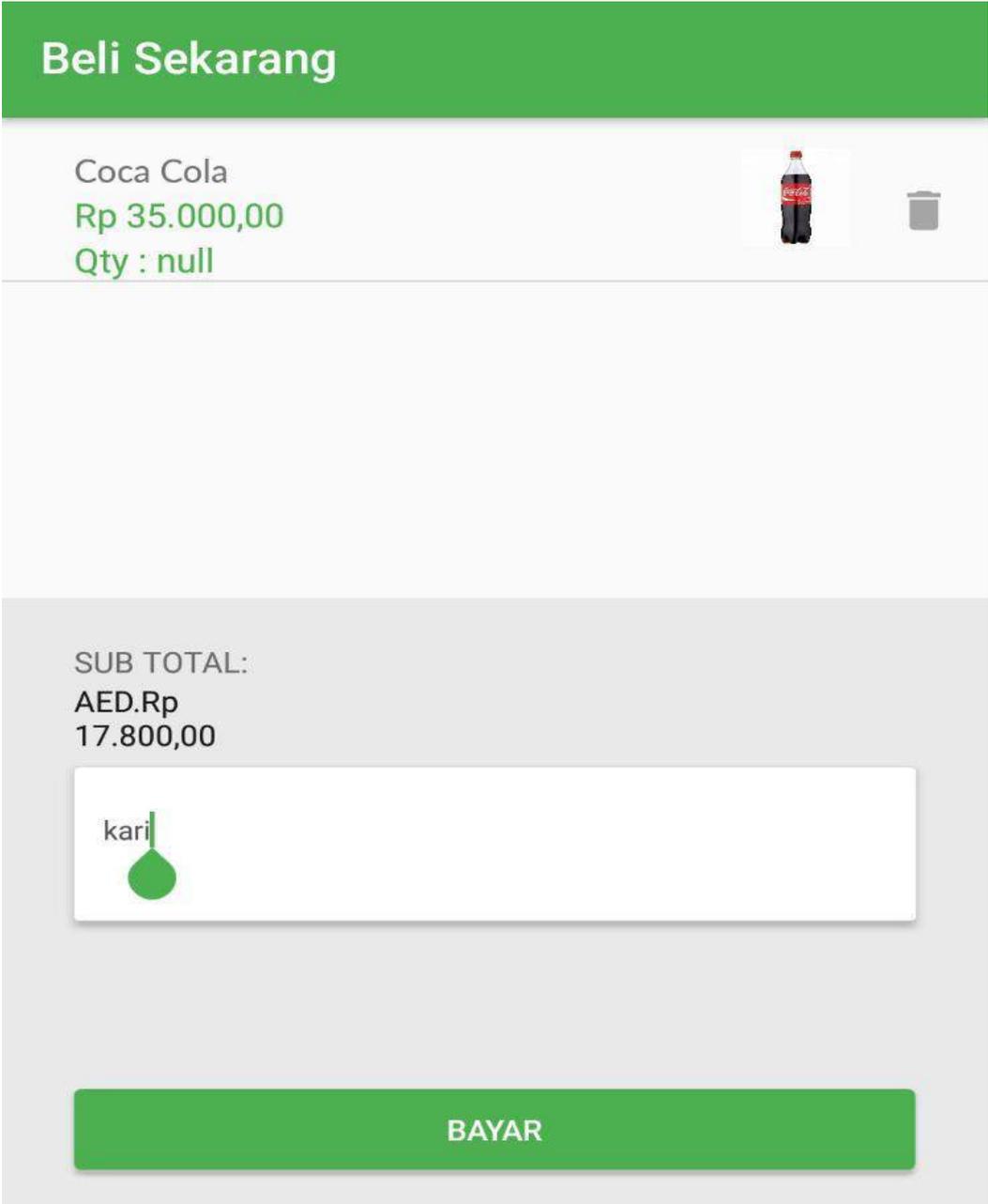
Ini merupakan tampilan Tambah Keranjang belanja yang ada pada aplikasi m-commerce pada minimarket Marshandita mart.



Gambar 5.7 Tampilan Tambah Ke Keranjang

5.2.8 Tampilan Pembelian Barang

Ini merupakan tampilan Pembelian Barang yang ada pada aplikasi m-commerce pada minimarket Marshandita mart.



Gambar 5.8 Tampilan Pembelian Barang

5.2.9 Tampilan Proses Pembayaran

Ini merupakan tampilan Proses pembayaran yang ada pada aplikasi m-commerce pada minimarket Marshandita mart.



Gambar 5.9 Tampilan Proses Pembayaran

5.2.10 Tampilan Detail Transaksi dan Pembayaran

Ini merupakan Detail Transaksi dan Pembayaran yang ada pada aplikasi m-commerce pada minimarket Marshandita mart.



Gambar 5.10 Tampilan Detail Transaksi dan Pembayaran

5.2.11 Tampilan Pemberitahuan Barang Sudah Diterima

Ini merupakan Tampilan Pemberitahuan Barang Sudah Diterima pada aplikasi m-commerce pada minimarket Marshandita mart.



MARKETPACE

PEMBELIAN



2021-09-06-KODE5

Rp 35.000,00

Barang sudah
diterima

Gambar 5.11 Pemberitahuan Barang Sudah Diterima

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan beberapa hal dari Aplikasi *Mobile Commerce* pada Minimarket Marshandita mart sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil membangun aplikasi jual beli online berbasis mobile commerce dan memberikan kemudahan bagi pembeli minimarket Marshandita mart menggunakan *mobile* dimana saja dan kapan saja menggunakan jasa layanan antar tanpa langsung datang ketoko.
2. Aplikasi *Mobile Commerce* yang dibuat ini juga dapat mempermudah para pembeli/konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.
3. Dengan adanya aplikasi *mobile commerce* ini memberikan kemudahan dalam mengelola data produk dan transaksi di Minimarket Marshandita mart.

6.2 Saran

Aplikasi *Mobile Commerce* pada Minimarket Marsahandita mart ini masih memiliki banyak kekurangan yang perlu ditambah lagi, penulis memiliki beberapa saran yang dapat mendukung pengembangan aplikasi lebih lanjut :

1. Sistem bisa dibuat lebih pada isinya, Misalkan dengan menambah kategori barang dan menambah barang dan menu lainnya.
2. Perlu adanya pengembangan ide kreatif terhadap aplikasi *mobile* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E.Y., dan Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. (E.Risanto,Ed.). Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ariyanto. A. (2018)., Pemrograman Aplikasi Mobile Berbasis Android. Bandung : Nazruddin Safaat H.
- Dianingrum., & Puspitarini. (2016). Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android pada Eska Komputer Banjarnegara. STMIK Purwokerto, Purwokerto.
- Efmi, M. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. Jurnal Informatika V4.11 (54-67). E-ISSN : 2502-096X P-ISSN : 2459-9549
- F. Ayu and N. Permatasari (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Divisi Humas PT. Pegdaian. Jurnal Intra-Tech. Volume 2 No.2.ISSN.2549-0222.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML. Sistem Informasi dan Stok Barang. Jurnal Khatulistiwa Informatika. 4. 107-116.
- Irtayani, W., & Susyath, E. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berorientasi Objek. Jurnal Khatulistiwa Informatika. V(1), 58-63
- Juhara, Zamrony P. (2016), Panduan Lengkap Pemrograman Android . Yogyakarta : Andi Dharma Oetomo.
- Kuswara, H., dan Kusuma, D. (2017) Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web,3(1).1-14
- Laudon, K.C., dan Traver, C. G. (2017). E-Commerce 2016 business, technology, society (12th ed). England: Britis Library Cataloguint-in.
- Listiani, S. (2018). Perancangan Aplikasi Mobile Commerce Berbasis Android. Jurnal Sistem Informasi. Jepara
- Mulyani, S., (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. ABDI SISTEMATIKA : Bandung.
- Setiawan,H., & Khairuzzaman, Q.M. (2017). Perancangan Sistem Informasi : Sistem Informasi Kontraktor. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 5(2).
- Subartini. (2017), Aplikasi Sistem Informasi dan Komputerisasi. Vol.01 No 01. Hal. 71-80, ISSN : 2579-4477.

Rizkita et al. (2018) Perancangan sistem berorientasi objek dengan UML
(Unified Modeling Language), Informatika Bandung, Bandung

Trimahardika,R., dan Sutinah, E., (2017). Development Dalam Perancangan
Sistem Informasi. Jurnal Informatika, Vol.4 No.2(2),250.