

**RANCANG BANGUN APLIKASI *MARKETPLACE* UNTUK
PENJUALAN ALAT OLAHRAGA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

GILANG YOGA ARMANDHA

1711010050

TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA

BANDAR LAMPUNG

2021



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Gilang Yoga Armandha

NPM : 1711010050

Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan dengan judul “ Rancang Bagun Aplikasi *Marketplace* Untuk Penjualan Alat Olahraga Berbasis *Android* ” adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan dapat di pertanggungjawaban sepenuhnya kepada saya.

Bandar Lampung, 10 September 2021

Gilang Yoga Armandha
NPM. 1711010050

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Untuk Penjualan
Alat Olahraga Berbasis *Android*
Nama Mahasiswa : Gilang Yoga Armandha
NPM : 1711010050
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi

Nisar S.Kom., M.T
NIK. 00130100

Dr. Chairani, S.Kom., M.Eng
NIK. 01190305

HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Teknik Komputer IIB Darmajaya dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Stara 1 Komputer.

Mengesahkan,

1. Tim Penguji:

Tanda Tangan

Anggota 1 : Sulyono, S.Kom., M.TI

Anggota 2 : Septilia Arfida., S.kom., M.TI

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Zaidir Jamal., S.T., M.Eng
NIK. 00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 September 2021

PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Dengan segala hormat dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan support dan do'a serta membiayai anakmu ini kuliah hingga terselesaikannya Skripsi ini.
2. Bapak Nisar S.Kom.,M.T selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Ibu Dr. Chairani, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
4. Bapak/Ibu dosen beserta staff Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
5. Teman-teman seperjuangan dalam menempuh pendidikan (S1) yang tak mungkin bisa saya sebutkan namanya satu-persatu dan memberikan motivasi dalam menjalankan kuliah.

Bandar Lampung, 10 September 2021

Gilang Yoga Armandha
NPM. 1711010050

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Gilang Yoga Armandha
- b. NPM : 1711010050
- c. Tempat, Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 28 Maret 1999
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Perum. Nusantara Permai Blok E6 No.4
Kec. Sukabumi, Kota Bandar Lampung
- f. Suku : Jawa
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. Email : gilangyogaarmandha@gmail.com
- i. No. Handphone : 0823-7177-0877

2. Identitas

- a. SD : SD Negeri 1 Sukarame
- b. SMP : SMP Negeri 31 Bandar Lampung
- c. SMA : SMA Perintis 2 Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Bandar Lampung, 10 September 2021

Gilang Yoga Armandha
NPM. 1711010050

MOTO

“ Tak apa gagal, maka coba lagi sampai mengerti akan namanya berusaha ”

(IRMCHAN)

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI *MARKETPLACE* UNTUK PENJUALAN ALAT OLAHRAGA BERBASIS ANDROID

Oleh

Gilang Yoga Armandha

gilangyogaarmandha@gmail.com

Kurangnya informasi atau periklanan untuk penjualan peralatan olahraga membuat para penggemar olah raga ini kurang mendapatkan informasi mengenai peralatan yang tepat untuk menunjang peningkatan keahlian permainan. Dikarenakan kurangnya efesiensi dalam proses jual belinya membuat para penggemar lebih memilih membeli peralatan yang mudah untuk didapatkan sehingga membuat jangkauan penjualan peralatan olahraga ini masih terbatas di lingkup daerah atau area tertentu.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode pengembangan sistem (SDLC). Dengan Metode Prototyping ini pengembangan dengan didasarkan pada konsep working model (model kerja). Tahapan terdiri dari pengumpulan kebutuhan sistem, merancang prototype dan uji coba sistem.

Dengan pembuatan aplikasi ini dapat membantu toko-toko olahraga yang ingin memasarkan produknya, menghemat pengeluaran dalam pembelian, dan memberikan kemudahan dalam bertransaksi serta memberikan kenyamanan dan keamanan yang ditawarkan oleh aplikasi dapat mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk.

Kata kunci : Penjualan, Alat Olahraga, Transaksi

ABSTRACT

THE DESIGN OF MARKETPLACE APPLICATIONS FOR ANDROID-BASED SPORTS EQUIPMENT SALES

By

Gilang Yoga Armandha

gilangyogaarmandha@gmail.com

Lack of information or advertising for the sale of sports equipment makes these sports fans less informed about the right equipment to support the improvement of playing skills. Due to the lack of efficiency in the buying and selling process, fans prefer to buy equipment that is easy to obtain, thus making the range of sports equipment sales still limited in certain areas or areas.

This research used the system development method (SDLC). With this Prototyping Method, development was based on the concept of a working model. The stages consisted of collecting system requirements, designing prototypes and testing the system.

By making this application, it can help to help sports shops who want to market their products, save spending on purchases, and provide convenience in transactions as well as providing the convenience and security offered by the application to support the marketing and product ordering process.

Keywords: Sales, Sports Equipment, Transaction

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi dapat diselesaikan dengan lancar dan baik serta selesai pada waktunya. Penulis mengangkat judul “ Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Untuk Penjualan Alat Olahraga Berbasis *Android* ”. Laporan skripsi disusun sebagai salah satu kegiatan wajib dan persyaratan mencapai derajat Sarjana pada Jurusan Teknik Informatika, IIB Darmajaya.

Dalam penyusunan skripsi, penulis menerima banyak bantuan dan masukan dari berbagai pihak, baik bantuan yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M.Sc, selaku rektor IIB Darmajaya serta segenap jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairani,S.Kom., M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan kemudahan-kemudahan baik berupa moril maupun materiil selama mengikuti perkuliahan di IIB Darmajaya.
3. Bapak Nisar S.Kom., M.T, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberi masukan dan saran yang sangat membantu untuk menyelesaikan skripsi.
4. Para dosen penguji yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi.
5. Kedua orang tua, ayah dan ibu yang telah memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, dan pengorbanan kepada penulis yang tak terhitung dan ternilai jumlahnya.
6. Keluarga besar penulis kakek, nenek, ibu, ayah, adik, saudara dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-satu.
7. Squad Kosan yang telah membuat skripsi saya lebih susah karena sering diajakin ngepush mobile legend.

8. Seluruh teman-teman Teknik Informatika dan seluruh angkatan khususnya angkatan 2017. Terima kasih atas kerjasama, kekompakan dan kebersamaannya.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi sarjana ini.

Semoga dengan terselesaikannya skripsi dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa penulisan masih jauh dari kesempurnaan, mengingat terbatasnya pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karenanya penulis memohon maaf dan selalu terbuka untuk menerima kritik dan saran dari pembaca.

Bandar Lampung, 10 September 2021

Gilang Yoga Armandha
NPM. 1711010050

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN MOTTOvi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1. Penelitian Terkait	6
2.2. Aplikasi	9
2.3. Android.....	10
2.3.1 Android Studio.....	11
2.4. Olahraga	12
2.5. PHP (Hypertext Processor)	12
2.5.1. PHP Storm	13
2.6. XAMPP	13
2.7. Java.....	14
2.6.1. JDK (Java Development Kit)	14
2.6.2. SDK (Software Development Kit)	14
2.8. Bahasa XML	15
2.9. Blackbox Testing	16
2.10. Metode Prototype	16
2.11. MySQL.....	17
2.12. Use Case Diagram	18
2.13. Activity Diagram.....	19
2.14. Sequence Diagram.....	20
2.15. Class Diagram	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode Pengembangan Sistem	23
3.1.1. Mendengarkan Pelanggan.....	23
3.1.1.1 Analisis Mendengarkan Pelanggan	23
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	24

3.1.1.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.1.1.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	26
3.1.2. Merancang Dan Membuat Prototype.....	26
3.1.2.1. Use Case Diagram.....	26
3.1.2.2. Activity Diagram.....	30
3.1.2.3. Sequence Diagram	34
3.1.2.4. Class Diagram	37
3.1.2.5. Perancangan Basis Data	37
3.1.2.6. Desain Aplikasi	45
3.1.2.6.1. Desain Aplikasi Android.....	45
3.1.2.6.2. Desain Web Admin	51
3.1.2.6.3. Desain Web Toko.....	60
3.1.3. Uji Coba Pelanggan	64
3.2 Proses Kerja Sistem Marketplace Penjualan Alat Olahraga	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1. Hasil Penelitian	66
4.1.1 Instalasi Perangkat Lunak.	66
4.1.2. Implementasi Desain Antarmuka.....	66
4.1.2.1. Interface Aplikasi Android	66
4.1.2.2. Interface Web Admin	73
4.1.2.3. Interface Web Toko	83
4.2. Pembahasan.....	87
4.2.1. Hasil Pengujian Fungsi Interface.....	87
4.2.2. Hasil Pengujian Fungsi Tombol	91

BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Interface Android Studio.....	12
Gambar 2.2. Interface XAMMP	13
Gambar 2.3. Model Prototype	16
Gambar 3.1. Use Case Penjual.....	27
Gambar 3.2. Use Case Pembeli.....	28
Gambar 3.3. Use Case Admin.....	29
Gambar 3.4. Activity Diagram Penjual.....	31
Gambar 3.5. Activity Membeli Produk.....	31
Gambar 3.6. Activity Diagram Login	32
Gambar 3.7. Activity Diagram Sign Up.....	32
Gambar 3.8. Activity Diagram Menu Utama.....	33
Gambar 3.9. Activity Diagram Histori Order	33
Gambar 3.10. Activity Diagram Admin.....	34
Gambar 3.11. Sequence Diagram Admin	35
Gambar 3.12. Sequence Diagram Login User	35
Gambar 3.13. Sequence Diagram Membeli Produk.....	36
Gambar 3.14. Sequence Diagram Upload Produk	36
Gambar 3.15. Gambar Class Diagram Marketplace Penjualan Alat Olahraga	37
Gambar 3.16. Desain Login	46
Gambar 3.17. Desain Sign Up.....	46
Gambar 3.18. Desain Menu Utama.....	47
Gambar 3.19. Desain View All Produk	47
Gambar 3.20. Desain Katagori.....	48
Gambar 3.21. Desain Payment.....	48
Gambar 3.22. Desain Akun.....	49
Gambar 3.23. Desain Menu Detail Produk	49
Gambar 3.24. Desain Keranjang	50

Gambar 3.25. Desain Delivery	50
Gambar 3.26. Desain Riwayat Order	51
Gambar 3.27. Desain Web Admin Login	51
Gambar 3.28. Desain Web Admin Dashboard.....	52
Gambar 3.29. Desain Web Admin Provinsi.....	53
Gambar 3.30. Desain Web Admin Add Provinsi.....	53
Gambar 3.31. Desain Web Admin Kabupaten.....	54
Gambar 3.32. Desain Web Admin Add Kabupaten.....	55
Gambar 3.33. Desain Web Admin Katagori	55
Gambar 3.34. Desain Web Admin Add Katagori	56
Gambar 3.35. Desain Web Admin Merek.....	57
Gambar 3.36. Desain Web Admin Add Merek.....	57
Gambar 3.37. Desain Web Admin Client	58
Gambar 3.38. Desain Web Admin Add Client	59
Gambar 3.39. Desain Web Admin Toko.....	59
Gambar 3.40. Desain Web Admin Setting.....	60
Gambar 3.41. Desain Web Toko Login	61
Gambar 3.42. Desain Web Toko Dashboard	61
Gambar 3.43. Desain Web Toko Produk	62
Gambar 3.44. Desain Web Toko Add Produk	63
Gambar 3.45. Desain Web Toko Transaksi	63
Gambar 3.46. Desain Web Toko Setting	64
Gambar 4.1. Halaman Login.....	67
Gambar 4.2. Halaman Sign Up	67
Gambar 4.3. Halaman Menu Utama	68
Gambar 4.4. Halaman View All Produk	68
Gambar 4.5. Halaman Katagori	69
Gambar 4.6. Halaman Payment	70
Gambar 4.7. Halaman Delivery	70

Gambar 4.8. Halaman Riwayat Order.....	71
Gambar 4.9. Halaman Keranjang.....	72
Gambar 4.10. Halaman Akun.....	72
Gambar 4.11. Halaman Detail Produk	73
Gambar 4.12. Halaman Login Web Admin	74
Gambar 4.13. Halaman Dashboard Web Admin	74
Gambar 4.14. Halaman Provinsi Web Admin	75
Gambar 4.15. Halaman Add Provinsi Web Admin.....	76
Gambar 4.16. Halaman Kabupaten Web Admin	76
Gambar 4.17. Halaman Add Kabupaten Web Admin.....	77
Gambar 4.18. Halaman Katagori Web Admin.....	78
Gambar 4.19. Halaman Add Katagori Web Admin.....	78
Gambar 4.20. Halaman Merek Web Admin	79
Gambar 4.21. Halaman Add Merek Web Admin	80
Gambar 4.22. Halaman Client Web Admin	80
Gambar 4.23. Halaman Add Client Web Admin	81
Gambar 4.24. Halaman Toko Web Admin	82
Gambar 4.25. Halaman Setting Web Admin	82
Gambar 4.26. Halaman Login Web Toko.....	83
Gambar 4.27. Halaman Dashboard Web Toko	84
Gambar 4.28. Halaman Produk Web Toko.....	84
Gambar 4.29. Halaman Add Produk Web Toko	85
Gambar 4.30. Halaman Transaksi Web Toko.....	86
Gambar 4.31. Halaman Setting Web Toko	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terkait	6
Tabel 2.2. Tabel Versi Android.....	10
Tabel 2.3. Simbol Use Case Diagram	18
Tabel 2.4. Simbol Activity Diagram	19
Tabel 2.5. Simbol Sequence Diagram.....	20
Tabel 2.6. Simbol Class Diagram	21
Tabel 3.1. Tabel Pertanyaan Wawancara	22
Tabel 3.2. Tabel Spesifikasi Smartphone.....	25
Tabel 3.3. Tabel Spesifikasi Laptop.....	25
Tabel 3.4. Tabel Basis Data Admin	38
Tabel 3.5. Tabel Basis Data Api Keys	38
Tabel 3.6. Tabel Basis Data Detail Keranjang.....	39
Tabel 3.7. Tabel Basis Data Detail User	39
Tabel 3.8. Tabel Basis Data Detail Pesanan	40
Tabel 3.9. Tabel Basis Data Kabupaten	40
Tabel 3.10. Tabel Basis Data Katagori	41
Tabel 3.11. Tabel Basis Data Keranjang.....	41
Tabel 3.12. Tabel Basis Data Merek.....	42
Tabel 3.13. Tabel Basis Data Negara.....	42
Tabel 3.14. Tabel Basis Data Pesanan	42
Tabel 3.15. Tabel Basis Data Produk.....	43
Tabel 3.16. Tabel Basis Data Provinsi	44
Tabel 3.17. Tabel Basis Data Special.....	44
Tabel 3.18. Tabel Basis Data Toko	44
Tabel 3.19. Tabel Basis Data Users	45
Tabel 4.1. Tabel Spesifikasi Smartphone Android	87
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Fungsi Interface	88

Tabel 4.3. Tabel Hasil Pengujian Fungsi Tombol..... 92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia. Baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau pun pekerjaannya. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk – produk pada layar *handphone*, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Kurangnya informasi atau periklanan untuk penjualan peralatan olahraga membuat para penggemar olah raga ini kurang mendapatkan informasi mengenai peralatan yang tepat untuk menunjang peningkatan keahlian permainan mereka, sehingga kebanyakan dari mereka masih kebingungan dan kesulitan untuk membeli jenis peralatan yang sesuai dengan pola permainan mereka dan kondisi keuangan para penggemarnya. Dikarenakan kurangnya efisiensi dalam proses jual belinya membuat para penggemar lebih memilih membeli peralatan yang mudah untuk didapatkan sehingga membuat jangkauan penjualan peralatan olahraga ini masih terbatas di lingkup daerah atau area tertentu.

Maka dari itu media periklanan merupakan hal yang penting untuk membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Saat ini internet sudah sangat umum dimasyarakatkan. Salah satu fasilitas internet untuk melakukan pembelian secara online dikenal dengan istilah *marketplace*. Dapat membantu toko-toko olahraga yang ingin memasarkan produknya di marketplace ini dengan bekerja sama bersama *developer* sehingga mengiklankan atau menjual produk alat olahraga di *marketplace* ini dan pelanggan akan merasa mudah untuk melakukan pemesanan dan pembelian barang-barang yang diinginkan. Dengan Keberadaan *marketplace* diharapkan para konsumen dapat memperoleh kemudahan dalam memilih dan memesan barang yang mereka inginkan, kapan saja dimana saja mereka berada, tanpa harus datang ke toko.

Dengan adanya rencana pembuatan *marketplace* dapat menghemat pengeluaran, dan memberikan kemudahan dalam bertransaksi, memberikan kenyamanan dan keamanan yang ditawarkan oleh *marketplace* dapat mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk yang kemudian dijadikan bahan penulisan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Penjualan Alat Olahraga Berbasis Android”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diambil berdasarkan latar belakang, sebagai berikut :

1. Minimnya informasi periklanan untuk penjualan alat olahraga.
2. Minimnya efisiensi dalam proses jual beli alat olahraga.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun system *marketplace* berbasis aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman Android Studio?
2. Bagaimana menerapkan *system* penjualan *marketplace* yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi ?

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah perancangan sistem *marketplace* ini dilakukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis android dengan pembelian hanya di daerah Bandar Lampung.
2. Aplikasi ini berjalan pada perangkat *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android versi 7.0.
3. Penelitian ini dilakukan pada toko alat olahraga di Bandar Lampung.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendukung proses penjualan alat olahraga.
2. Membuat aplikasi yang memudahkan dalam transaksi.
3. Merancang aplikasi penjualan alat olahraga
4. Menganalisis kebutuhan aplikasi untuk penjualan alat olahraga.
5. Pemanfaatan aplikasi *marketplace* sebagai media penjualan.

1.6 .Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan bagi toko untuk menjual barang dengan cepat.
2. Dapat menghemat pengeluaran, dan memberikan kemudahan dalam bertransaksi.
3. Memudahkan pengguna dalam membeli alat olahraga dengan bantuan *marketplace* ini.
4. Menghasilkan aplikasi yang berguna untuk memudahkan dalam bertransaksi dan berintraksi dalam pembelian.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian masalah yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pemaparan hasil analisa persoalan yang dibahas dengan berpedoman pada teori-teori yang dikemukakan pada bab II.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang rangkuman pembahasan yang terdiri dari jawaban atas perumusan masalah tujuan penelitian dan hipotesis selain itu berisi tentang saran bagi perusahaan atau instansi(objek penelitian) dan saran untuk penelitian selanjutnya, sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian terkait ini menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terkait, tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terkait

NO	NAMA	JUDUL	SUMBER	METODE	KEKURANGAN
1.	Ricky Rahmadian, 2016	Rancang Bangun <i>E-Commerce</i> pada toko Madu <i>Sport</i>	Jurnal Nuansa Informatika	<i>Rational Unifed Process (RUP)</i>	Masih berbasis <i>website</i> dan hanya mencakup satu toko.
2.	Riski Adiyansyah, Nur Aminudin, 2017	Program aplikasi penjualan alat-alat olahraga pada toko udin kribo menggunakan <i>visual basic</i> 6.0	STMIK Pringsewu Lampung	<i>System Development Lyfe Cycle (SDLC)</i>	Berbasis desktop atau hanya bisa dijalankan di sebuah komputer.

Lanjutan Tabel 2.1

3.	Fivi Diawati, Kasmi, 2018	Perancangan <i>E-Commerce</i> Pada Outlet <i>Sport Store</i> Berbasis <i>Web Mobile</i>	STMIK Pringsewu Lampung	<i>Waterfall</i>	Berbasis <i>webmobile</i> Dan hanya mencakup satu toko saja. Bisa dijalankan di website dan <i>smartphone</i> . Jika menggunakan <i>smartphone/ Mobile web</i> memerlukan aplikasi browser
4.	Sonny Adrilla Novanis, 2015	Aplikasi Penjualan Barang-Barang Olahraga Berbasis <i>Android</i> Dengan Menggunakan Pustaka <i>Jquery Mobile</i>	STMIK AKAKOM Yogyakarta	Pustaka <i>Jquery Mobile</i>	Berbasis <i>mobile</i> dengan pembuatannya menggunakan <i>jquery mobile</i> disini masih menggunakan domain <i>website</i> tapi bisa dibuka di <i>smartphone</i> dan tampilan tidak seperti <i>website</i> pada umumnya dan tiap produk hanya memiliki satu gambar saja tidak banyak.
5.	Pudji Widodo, Galih Eka Saputra, 2018	Perancangan Website <i>E-Commerce</i> Penjualan Alat Olahraga Pencak Silat	BSI PSDKU Yogyakarta	<i>Waterfall</i>	Aplikasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>website</i> yang khusus menjual alat olahraga pencak silat.
6.	Dede Nurahman, Feri Prasetyo H, Eka Pratama, 2018	Perancangan Program Pengelolaan Transaksi Pembelian dan Penjualan Perlengkapan Olahraga Pada Abadi Sport	Jurnal SISFOKOM	Bahasa Pemrograman struktur dan <i>waterfall</i>	Masih berbasis dekstop dan pembuatannya menggunakan NetBeans IDE.

Lanjutan Tabel 2.1

7.	Ardhian Budhi Kusuma, 2017	Aplikasi Penjualan dan persediaan toko olahraga pindy berbasis <i>web</i>	Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin	<i>waterfall</i>	Masih berbasis web dengan pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
8.	Aep Suryaman, Agus Wahyudin, Dadan Nugraha, 2018	Implementasi <i>Supply Chain Management</i> Pada Toko Alat- Alat Olahraga Berbasis <i>Web</i> (Studi kasus pada dodi <i>sport</i>)	Jurnal Nuasana Informatika	<i>Supply Chain Management (SCM)</i>	Masih berbasis website.
9.	Hendro Priyono, 2019	Rancang Bangun Sistem Infomasi Penjualan Perlengkapan Futsal Berbasis <i>Web</i>	Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI	Metode <i>SDLC (Software Development Life Cycle)</i>	Masih berbasis website dan hanya mencakup perlengkapan futsal.
10.	Septilia Afrida, Amnah, Hariyanto Wibowo, 2018	Pemanfaatan Telepon Pintar Terhadap Informasi Penyebaran Lokasi Guru Sekolah Dasar Negeri Bersertifikat Provinsi Lampung Menggunakan Jalur Pendek	Jurnal Informatika, Darmajaya	Model <i>Prototype</i>	Aplikasi berbasis <i>Android</i> untuk mengetahui lokasi guru sekolah dasar menggunakan jalur pendek

Perbedaan aplikasi peneliti buat dengan penelitian terkait adalah aplikasi peneliti berbasis *android* yang bisa diakses atau di unduh di *playstore* serta mengambil banyak toko-toko dan bisa disebut sebagai *marketplace*. Dikarenakan peneliti mengambil banyak sample toko jadi produk-produk alat olahraga dan gambar-gambar produk lengkap. Pembuatannya juga menggunakan *android studio* sudah dilengkapi fitur-fitur terkini untuk memudahkan pengguna mencari barang yang sesuai dengan pilihannya.

2.2 Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang dijalankan disuatu pemroses. Aplikasi adalah penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan (Utari, Mesran, & Silalahi, 2016).

Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.(Sanjaya dalam Dani Azhar, 2019).

Maka dapat disimpulkan aplikasi adalah suatu program yang berisikan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut untuk dapat menyelesaikan masalah dan pengolahan data.

2.3 Android

Android adalah sistem Operasi berbasis *linux* yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*Mobile Devices*) yang terdiri dari Sistem Operasi, *middleware*, dan aplikasi-aplikasi utama. Awalnya, *Android* dikembangkan oleh *AndroidInc.* Perusahaan ini kemudian dibeli oleh google pada tahun 2005. Sistem operasi *Android* kemudian diluncurkan bersamaan dibentuknya Organisasi *Open Handset Alliance* pada tahun 2007. Selain *google*, beberapa nama-nama besar juga ikut serta dalam *open handset alliance* antara lain: *Motorola, Samsung, LG, Sony Ericsson, T-Mobile, Vodafone, Toshiba, dan Intel* (Juhara, 2016).

Android merupakan *Operating System(OS) Mobile* yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti *Windows Mobile, Symbian OS, iOS*, dan masih banyak lagi juga menawarkan keoptimalan berjalan di atas *hardware* yang ada. Akan tetapi OS yang ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga (Nazaruddin, 2014).

Android merupakan sistem operasi yang berbasis *linux* untuk perangkat portabel seperti *smartphone* dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi programmer untuk mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan sistem operasi *android* (Septilia Arfida, Amnah, Hariyanto Wibowo, 2018).

Berikut adalah tabel yang menunjukkan berbagai versi *Android* yang telah dirilis :

Tabel 2.2 Tabel Versi *Android*

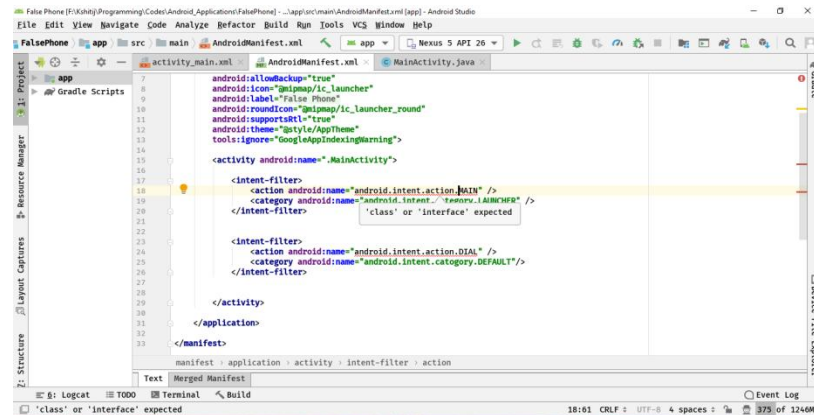
Versi	Nama
1.0 (API level 1)	-
1.1 (API level 2)	-
1.5 (API level 3)	<i>Cupcake</i>
1.6 (API level 4)	<i>Donut</i>
2.0 (API level 5)	<i>Eclair</i>
2.0.1 (API level 6)	<i>Eclair</i>
2.1 (API level 7)	<i>Eclair</i>
2.2-2.2.3 (API level 8)	<i>Froyo</i>

Lanjutan Tabel 2.2

2.3-2.3.2 (API level 9)	<i>Gingerbread</i>
2.3-3.2.3.7 (API level 10)	<i>Gingerbread</i>
3.0 (API level 11)	<i>Honeycomb</i>
3.1 (API level 12)	<i>Honeycomb</i>
3.2 (API level 13)	<i>Honeycomb</i>
4.0-4.0.2 (API level 14)	<i>Ice Cream Senwich</i>
4.0.3-4.0.4 (API level 15)	<i>Ice Cream Senwich</i>
4.1 (API level 16)	<i>Jelly Bean</i>
4.2 (API level 17)	<i>Jelly Bean</i>
4.3 (API level 18)	<i>Jelly Bean</i>
4.4 (API level 19)	<i>Kit-Kat</i>
5.0 (API level 21)	<i>Lolipop</i>
6.0 (API level 22)	<i>MarshMallow</i>
7.0 (API level 23)	<i>Nougat</i>
7.1 (API level 24)	<i>Nougat</i>
8.0 (API level 26)	<i>Oreo</i>

2.3.1 Android Studio

Android studio merupakan *Integrated Development Environment* (IDE) atau dalam artian lain adalah sebuah lingkungan pengembang terintegrasi resmi yang memang dirancang khusus untuk pengembangan sistem operasi *Google Android*. Aplikasi yang satu ini, dibangun di atas sebuah perangkat lunak yang dinamakan *IntelliJ IDEA* milik *JetBrains*. Bisa dibilang juga bahwa *Android Studio* merupakan pengganti dari *Eclipse Android Development Tools* atau ADT sebagai IDE utama dalam pengembangan aplikasi *Android* yang asli. Tentunya *Android* merupakan *platfrom open source* yang bebas untuk dikembangkan oleh siapapun (Nadia Firly, 2019).



Gambar 2.1 *Interface Android Studio*

2.4 Olahraga

Saat ini, masalah kesehatan pada individu sedang meningkat karena kurang olahraga dan aktivitas fisik, seperti mesin melakukan sebagian besar pekerjaan, yang membuat aktivitas tubuh penting secara individual. Di sisi lain, lewat acara olahraga, banyak orang terlibat dengan olahraga secara langsung atau tidak langsung, baik dengan aktif tampil atau dengan menonton olahraga. Secara umum, olahraga membantu individu menjaga kesehatan fisik dan mental mereka dan menjadi sumber kesenangan dan hiburan. Dari hal inilah bahwa dengan melakukan aktifitas fisik atau dengan kita berolahraga akan memberikan berbagai manfaat bagi tubuh kita (Suleyman Yildiz, 2012).

2.5 PHP (*Hypertext Processor*)

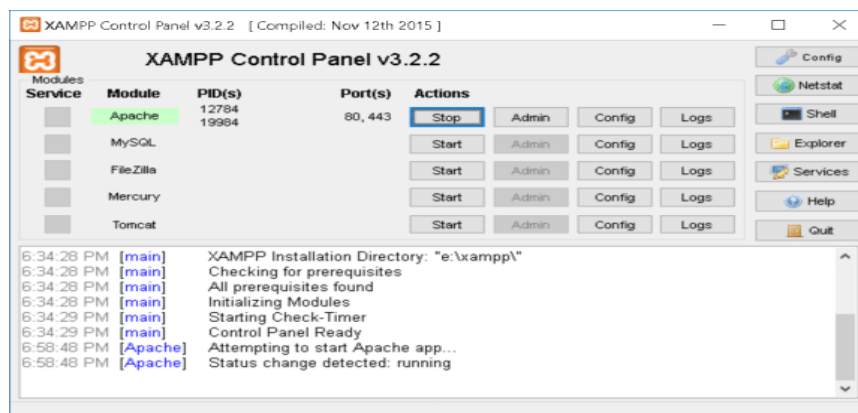
PHP singkatan *Hypertext Processor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis, dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu terbaru. (Ashar dalam Hendro Priyono, 2019).

2.5.1 PHP Storm

PhpStorm adalah PHP IDE ringan dan cerdas berfokus pada produktivitas pengembang yang sangat memahami kode Anda, menyediakan penyelesaian kode cerdas, navigasi cepat dan memeriksa *on-the-fly* kesalahan. Itu selalu siap untuk membantu Anda membentuk kode Anda, menjalankan unit-tes atau memberikan *debugging* visual. PhpStorm mencakup semua fungsi *WebStorm* (HTML / CSS Editor, *Javascript* Editor) dan menambahkan dukungan penuh untuk PHP. (<http://www.jetbrains.com/phpstorm/>).

2.6 XAMPP

XAMPP merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source* yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. Dalam paket *XAMPP* sudah terdapat *Apache* (*web server*), *MySQL* (*database*), *PHP* (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *PhpMyadmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstal *XAMPP*, maka kita tidak perlu lagi melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi *web server Apache*, *PHP*, dan *MySQL* secara manual karena *XAMPP* akan otomatis menginstalasi dan mengonfigurasi. (Riyanto dalam Pudji Widodo, Galih Eka Saputra, 2018)



Gambar 2.2 Interface XAMPP

2.7 Java

Java diciptakan oleh suatu tim yang dipimpin oleh Patrick Naughton dan James Gosling dalam suatu proyek dari *sun microsystem* yang memiliki kode *green* dengan tujuan untuk menghasilkan bahasa komputer sederhana yang dapat dijalankan di peralatan sederhana dengan tidak terikat pada arsitektur tertentu, mulanya disebut oak, tetapi karena oak sendiri merupakan nama dari bahasa pemrograman komputer yang sudah ada, maka *sun* mengubahnya menjadi *java.sun* kemudian meluncurkan *browser* dari *java* yang disebut *hot java* yang mampu menjalankan *applet*. Setelah itu teknologi *java* diadopsi oleh *Netscape* yang memungkinkan program *java* dijalankan di *browser netscape* yang kemudian diikuti *Internet Explore*. Karena keunikan dan kelebihanannya, teknologi *java* mulai menarik banyak *vendor* seperti *IBM*, *Symantec*, *Inprise*, dll. Sun merilis versi awal *java* secara resmi pada awal tahun 1996 yang kemudian terus berkembang hingga muncul *jdk 1.1* kemudian *jdk 1.2* yang mulai disebut sebagai versi *java2* karena banyak mengandung peningkatan dan perbaikan. Perubahan utama adalah *swing* yang merupakan teknologi *GUI (Graphical UserInterface)* yang mampu menghasilkan *windows* yang portable. Dan pada tahun 1998-1999 lahirlah teknologi *J2EE (Java 2 Enterprise Edition)* (Suyanto, 2015)

2.7.1 JDK (Java Development Kit)

Java Development Kit (JDK) adalah sekumpulan perangkat lunak yang dapat kamu gunakan untuk mengembangkan perangkat lunak yang berbasis Java, sedangkan *JRE* adalah sebuah implementasi dari *Java Virtual Machine* yang benar-benar digunakan untuk menjalankan program java. Biasanya, setiap *JDK* berisi satu atau lebih *JRE* dan berbagai alat pengembangan lain seperti sumber *compiler java*, *bundling*, *debuggers*, *development libraries* dan lain sebagainya (Juansyah, 2015).

2.7.2 SDK (Software Development Kit)

Software Development Kit atau *SDK*, merupakan sebuah kit yang berfungsi untuk mengembangkan berbagai aplikasi berbasis *Android* oleh para developer. Di

dalam SDK telah terdapat berbagai *tools* yang bertujuan untuk proses pengembangan aplikasi seperti proses *debugger*, *software libraries*, *emulator*, dokumentasi, *sample cod* (Nadia Firly, 2019).

2.8 Bahasa XML

XML (Extensible Markup Language) di manfaatkan dalam mendefinisikan dokumen dengan format standar dimana yang dapat dibaca dan di dukung oleh aplikasi-aplikasi xml yang kompatibel. Bahasa format XML bisa digunakan dengan halaman html, akan tetapi XML itu sendiri bukan bahasa *markup*. Sebaliknya, XML itu merupakan “metabahasa ” yang dapat di pakai dalam membuat bahasa markup untuk aplikasi khusus. Sebagai contoh nya itu, dapat menggambarkan item yang bisa diakses di saat membutuhkan halaman web dimana pada dasarnya, XML ini dapat memungkinkan Anda untuk membuat database informasi tanpa memiliki *database* yang sebenarnya. Meskipun secara *default* hanya digunakan dalam aplikasi web, banyak program lainnya juga yang dapat menggunakan dokumen XML, misalnya kode sumber aplikasi *Android*. Mungkin jelasnya pengertian dari *XML (Extensible Markup Language)* adalah bahasa *markup* untuk keperluan umum yang telah disarankan oleh w3c dalam hal membuat dokumen markup untuk kepentingan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. Tepatnya xml yaitu kelanjutan dari *HTML (HyperText Markup Language)* dimana yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet. Jadi, untuk membaca bahasa markup ada kesinambungannya. Baca dan cari tahulah selengkap-lengkapnya XML justru di desain untuk mampu menyimpan data secara lengkap, ringkas serta mudah dalam mengatur. Kata kunci utama dari XML ini adalah data (jamak dari datum) apabila jika diolah bisa memberikan informasi. XML juga menyediakan suatu cara terstandarisasi namun dapat dimodifikasi untuk menggambarkan isi dari dokumen. Dengan sendirinya, XML dapat digunakan dalam menggambarkan sembarang *view database*, akan tetapi hanya dengan suatu cara yang standar (Wardhani, 2016).

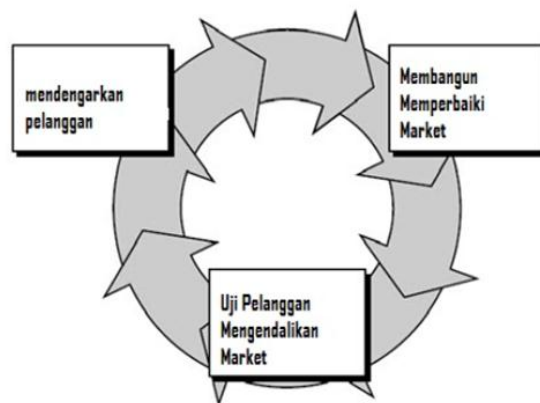
2.9 *Blackbox Testing*

Blackbox testing adalah tahap yang digunakan untuk menguji kelancaran program yang telah dibuat. Pengujian ini penting dilakukan agar tidak terjadi kesalahan alur program yang telah dibuat. *Blackbox testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program (Menurut Rosa dan Salahuddin, 2015)

2.10 Metode Prototype

Model *prototype* digunakan untuk merancang sistem informasi. Model *prototype* memberikan kesempatan untuk pengembang program dan objek penelitian untuk saling berinteraksi selama proses perancangan sistem (Sukanto & Shalahuddin, 2015).

Model *prototype* adalah “suatu proses yang memungkinkan *developer* membuat sebuah model software, metode ini baik digunakan apabila *client* tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya” (Yurinda, 2017).



Gambar 2.3 Model *Prototype* menurut Roger S. Pressman, Ph.D.

Tahapan-tahapan *Prototype*, pengembangan *Prototype* model menurut Roger S. Pressman, Ph.D. adalah :

1. Mendengarkan pelanggan Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari *system* dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Untuk membuat suatu *system* yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana *system* yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.
2. Merancang dan Membuat *Prototype* Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype system*. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan *system* yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.
3. Uji coba Pada tahap ini, *Prototype* dari *system* di uji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *Prototype* yang ada.

2.11 MySQL


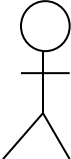

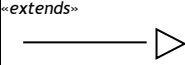

MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan di lingkungan linux. MySQL merupakan *software open source* yang berarti *free* untuk digunakan. Selain di lingkungan *linux*, MySQL juga tersedia di lingkungan *windows* (Sulham dalam Muhdar 2017).

MySQL adalah salah satu jenis *database* server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya (Arief dalam Muhdar 2017).

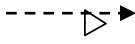

2.12 Use Case Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

Tabel 2.3 Simbol Use Case Diagram

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal-awal frase nama <i>use case</i>
Aktor		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang
Asosiasi		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek.
Generalisasi		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.



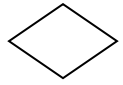

Lanjutan Tabel 2.3

Menggunakan/ <i>include/ uses</i>	<p><Include> </p> <p><User> </p>	<p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <p>a. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahandijalankan</p> <p><i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahandijalankan.</p>
--------------------------------------	--	--



2.13 Activity Diagram

Activiy Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapta dilakukan oleh *system* (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

Tabel 2.4 Simbol *Activity Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan		Asosiasi percabangan dimanajika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

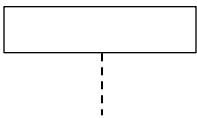
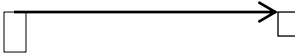

Lanjutan Tabel 2.4

<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Status Akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

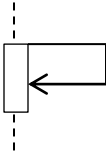
2.14 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah gambaran bagaimana sistem merespon kegiatan user. Sequence Diagram yang dibuat yaitu yang berhubungan langsung dengan kegiatan utama dari sistem informasi anggaran pendapatan dan belanja desa berbasis objek. (Irmayani & Susyatih, 2017).

Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Lifeline</i>		Objek entity, antarmuka yang saling berintraksi
<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi



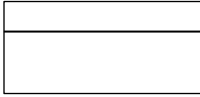

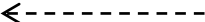
Lanjutan Tabel 2.5

<i>Self Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi untuk menunjukkan kegiatan menurut proses informasi
---------------------	---	---

2.15 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan perancangan berorientasi objek (Tohari dalam Muhammad Tabrani, Insan Rezqy Aghniya, 2019).

Tabel 2.6 Simbol *Class Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang di atas objek induk (<i>ancestor</i>)
<i>Navy Association</i>		Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih 2 objek
<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
<i>Collaboration</i>		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek

Lanjutan Tabel 2.6

<i>Dependency</i>	----->	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>)
<i>Association</i>	_____	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan yang lainnya

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Prototype Model dalam pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan Metode *Prototyping* ini pengembangan dengan didasarkan pada konsep *working* model (model kerja). Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dibutuhkan, Pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Ada 3 tahapan yaitu mendengarkan pelanggan, merancang dan membuat *prototype*, uji coba :

3.1.1 Mendengarkan Pelanggan

Pelaksanaan penelitian/ mendengarkan pelanggan mengambil lokasi toko-toko yang menjual alat olahraga di kota Bandar Lampung.

3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Pelanggan

a. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung melalui tanya jawab dengan *owner* toko olahraga sebagai sumber yang bersangkutan kemudian dicatat secara lengkap sesuai tujuan penelitian. Wawancara ini mengambil sample sebanyak 5 toko untuk diteliti yaitu toko *wayhalim sport*, *pendi sport*, *soccer corner*, mitra olahraga dan *olympic sport*. Berikut ini tabel pertanyaan wawancara sudah diajukan di toko-toko yang diteliti :

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1.	Seberapa efektif penjualan alat olahraga secara <i>online</i> pada masa pandemi ?
2.	Apakah sistem penjualan produk hanya dilakukan secara <i>offline</i> ?
3.	Apakah dalam pembuatan <i>online shop</i> dapat membantu penjualan toko
4.	Apa fungsi dari media <i>online shop / marketplace</i> bagi para pelaku usaha ?
5.	Dalam upaya pembuatan aplikasi penjualan <i>online</i> , apakah pihak toko setuju dengan adanya aplikasi ini ?

Dari pertanyaan di atas dengan wawancara pada 5 toko. Dibutuhkan sarana untuk penjualan secara *online* agar bisa meyebar luaskan produk-produk toko yang diteliti.

b. Studi Pustaka

Metode ini sebagai penunjang dalam proses pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada hubungannya dengan pokok bahasan dalam laporan penelitian.

3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem

3.1.1.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk mengimplementasikan ke dalam perangkat keras, maka dibutuhkan perangkat keras untuk menunjang pembuatan aplikasi ini. Adapun perangkat keras sebagai berikut :

1. *Smartphone*

Smartphone digunakan untuk menjalankan aplikasi berbasis *android* dan memiliki spesifikasi minimal versi *android* 7.0 atau bisa disebut dengan *nougat*. Adapun spesifikasi minimum untuk menjalankan aplikasi tersebut.

Tabel 3.2 Tabel Spesifikasi *Smartphone*

Perangkat Keras	Spesifikasi
Sistem Operasi	<i>Android</i>
Versi <i>Android</i>	7.0 (<i>Nougat</i>)
RAM	2 GB
Memori	12 GB
Prosesor	<i>Mediatek MT6795 Helio X10</i>

2. Laptop

Laptop digunakan untuk merancang aplikasi ini memiliki spesifikasi yang harus sesuai kebutuhan dalam menjalankan program *android studio*, agar di saat pembuatan tidak terkendala atau berjalan dengan baik. Berikut ini spesifikasi minimum untuk pembuatan aplikasi :

Tabel 3.3 Tabel Spesifikasi Laptop

Perangkat Keras	Spesifikasi
Laptop	<i>Acer Aspire A514-52</i>
Prosesor	<i>IntelCore™ i5-10210U processor</i>
RAM	8GB DDR-4
VGA	<i>NVIDIA GeForce MX250</i>
Memori	1TB HDD + 128GB SSD
Display	14" <i>FHD with IPS (In-Plane Switching)technology</i> (1920×1080)

3.1.1.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk mengimplementasikan sistem, maka dibutuhkan perangkat lunak untuk menunjang pembuatan aplikasi ini. Adapun perangkat lunak yang digunakan, sebagai berikut :

1. Sistem Operasi

Sistem operasi ini digunakan untuk pembuatan aplikasi karena pembuatannya membutuhkan sistem operasi seperti : *Microsoft Windows 10*, *Linux* dan *Mac OS*.

2. Android Studio

Android Studio digunakan untuk merancang *syntac* yang bertujuan untuk membangun sistem.

3. Bahasa Pemrograman Java

Bahasa pemrograman java disini digunakan untuk menujung android studio dengan *Java Development Kit (JDK)* dan *Java Runtime Environment (JRE)*.

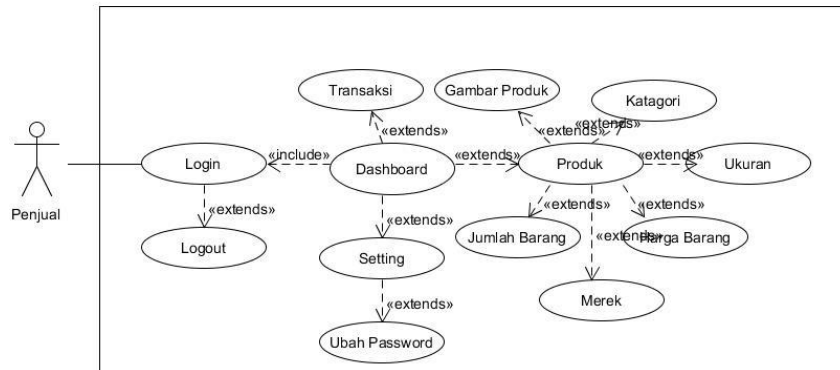
3.1.2 Merancang Dan Membuat *Prototype*

Dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan permodelan *Unified Modeling Language (UML)*.

3.1.2.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk sistem informasi yang akan dibuat. Untuk deskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Pada sistem *marketplace* penjualan alat olahraga, terdapat 3 aktor, yakni penjual dan pembeli dan admin. Berikut gambar *Use Case Diagram* :

1. Use Case Penjual



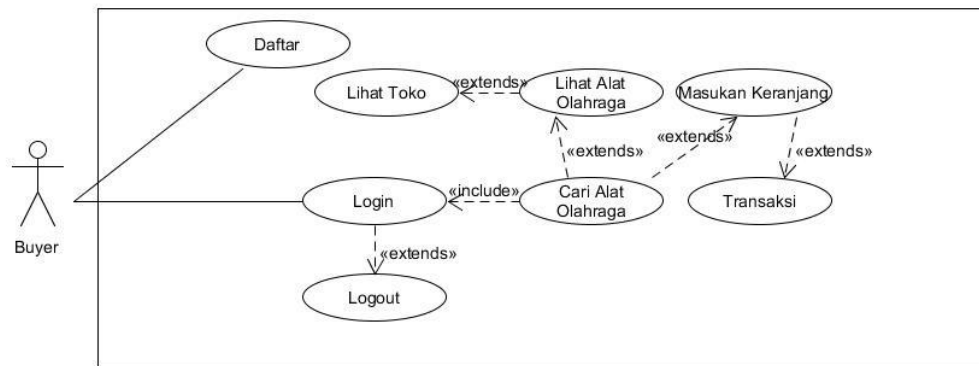
Gambar 3.1 Use Case Penjual

Aktor pertama pada sistem ini adalah Penjual memiliki beberapa peran, sebagai berikut :

- a. *Login*, bertujuan untuk masuk ke dalam web.
- b. *Dashboard*, adalah menu utama.
- c. *Produk*, produk Produk yang ingin dijual dalam aplikasi.
- d. *Harga barang*, dimana penjual bisa memasukan harga barang yang diinginkan dijual.
- e. *Jumlah barang*, dimana penjual bisa memasukan jumlah barang yang nantinya akan dijual.
- f. *Katagori*, memasukan katagori produk yang dijual.
- g. *Merek*, memasukan merek dari produk yang dijual.
- h. *Gambar*, memasukan gambar produk.
- i. *Ukuran*, ukuran dari produk.
- j. *Setting*, pengaturan dari web toko.
- k. *ubah password*, dimana penjual bisa mengubah *password* akun toko.
- l. *Transaksi*, disini penjual melihat data transaksi dari pembeli.

m. *Logout*, bertujuan untuk keluar dari aplikasi.

2. Use Case Pembeli



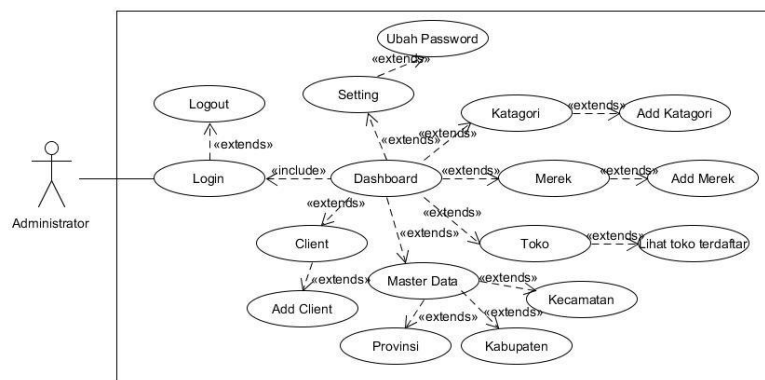
Gambar 3.2 Use Case Pembeli

Aktor kedua pada sistem ini adalah Pembeli memiliki beberapa peran, sebagai berikut :

- a. *Daftar*, fungsi yang bertujuan untuk mendaftarkan pengguna di dalam aplikasi tersebut.
- b. *Login*, fungsi yang bertujuan untuk masuk ke dalam aplikasi.
- c. *Cari alat olahraga*, dimana pembeli mencari alat yang ingin dibeli.
- d. *Lihat alat olahraga*, dimana pembeli bisa melihat alat olahraga berupa foto dan deskripsi produk.
- e. *Lihat toko*, pembeli bisa melihat toko-toko yang ada pada aplikasi, apa alat olahraga yang mereka jual.
- f. *Masukan keranjang*, pembeli bisa memasukan produk ke dalam keranjang untuk menyimpan barang yang ingin dibeli.

- g. Transaksi, dimana pembeli melakukan transaksi untuk membeli sebuah produk.
- h. *Logout*, fungsi untuk keluar dari aplikasi.

3. Use Case Admin



Gambar 3.3 Use Case Admin

Aktor ketiga pada sistem ini adalah admin memiliki beberapa peran, sebagai berikut :

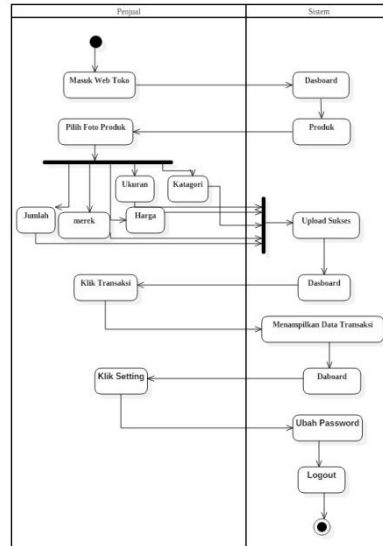
- a. *Login*, bertujuan masuk ke dalam web admin.
- b. *Dashboard*, menu utama web admin.
- c. *Katagori*, bertujuan untuk melihat katagori produk.
- d. *Add katagori*, bertujuan menambahkan katagori yang belum ada.
- e. *Merek*, bertujuan untuk melihat merek produk.
- f. *Add merek*, bertujuan menambahkan merek yang belum ada.
- g. *Toko*, melihat toko-toko yang sudah terdaftar.
- h. *Master data*, adalah tempat provinsi, kabupaten, kecamatan.

- i. Provinsi, bertujuan melihat dan menambahkan provinsi yang belum ada di aplikasi.
- j. Kabupaten, bertujuan melihat dan menambahkan kabupaten yang belum ada di aplikasi.
- k. Kecamatan, bertujuan melihat dan menambahkan kecamatan yang belum ada di aplikasi.
- l. *Client*, melihat client yang sudah ada.
- m. *Add client*, menambahkan client yang ingin bergabung.
- n. *Setting*, adalah pengaturan yang ada di web admin.
- o. Ubah *password*, mengubah *password* akun admin.

3.1.2.2 Activity Diagram

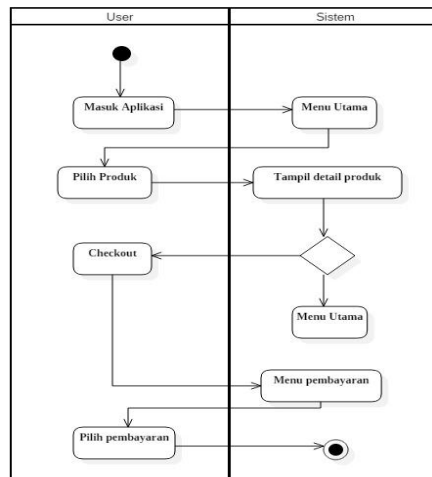
Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem. Berikut ini gambar *Activity Diagram* :

1. Activity Diagram Penjual



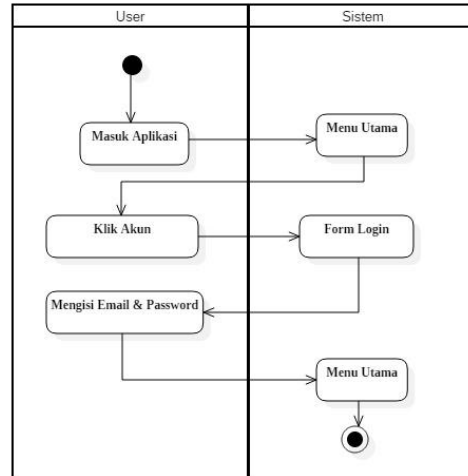
Gambar 3.4 Activity Diagram Penjual

2. Activity Diagram Membeli Produk



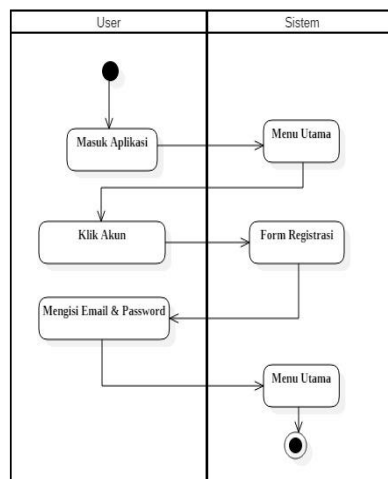
Gambar 3.5 Activity Diagram Membeli Produk

3. Activity Diagram Login



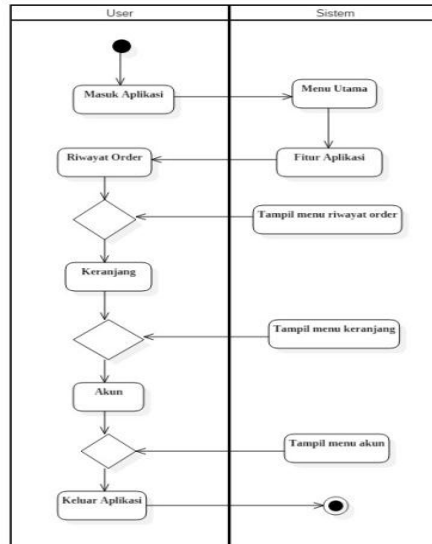
Gambar 3.6 Activity Diagram Login

4. Diagram Activity Sign-up



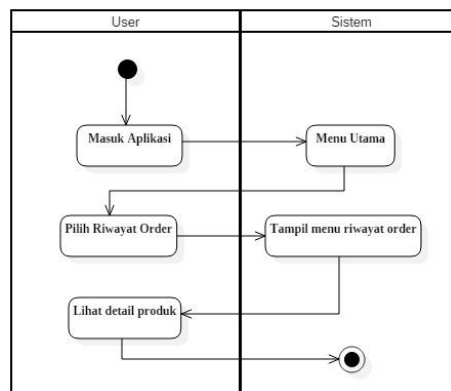
Gambar 3.7 Activity Diagram Sign-up

5. Diagram Activity Menu Utama



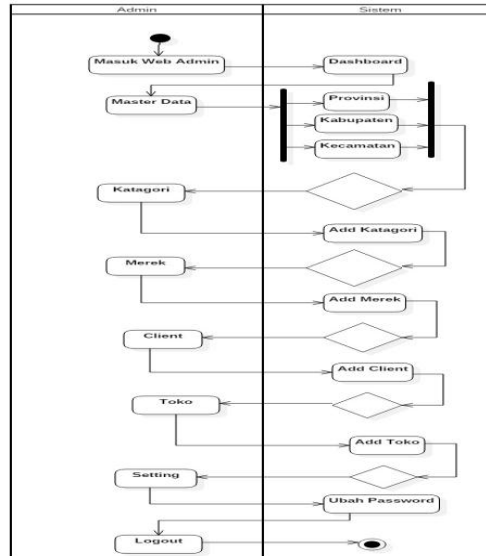
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Utama

6. Diagram Activity Histori Order



Gambar 3.9 Activity Diagram Histori Order

7. Diagram Activity Admin

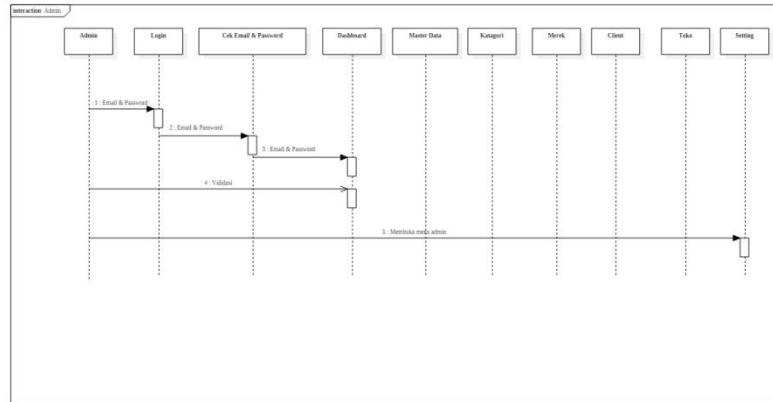


Gambar 3.10 Activity Diagram Admin

3.1.2.3 Sequence Diagram

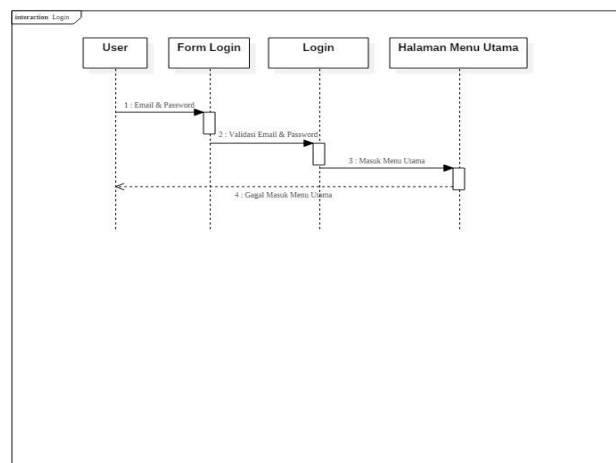
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi oleh aktor dan sistem yang dikirimkan diterima antar objek menghasilkan message dari sebuah kejadian untuk mendapatkan hasil atau output. *Sequence diagram* pada sistem sebagai berikut :

1. Sequence Diagram Admin



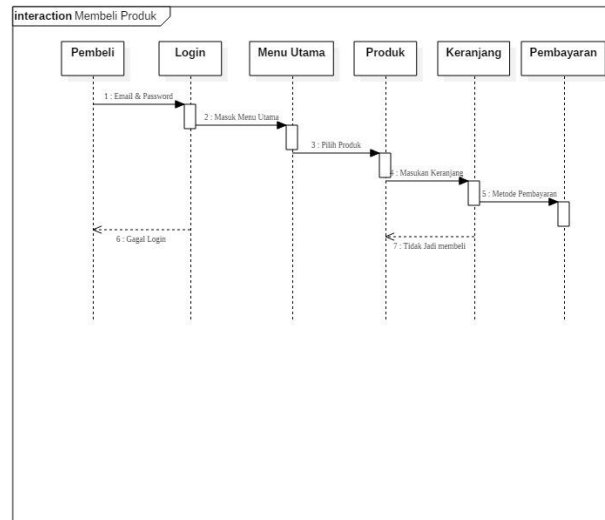
Gambar 3.11 Sequence Diagram Admin

2. Sequence Diagram Login User



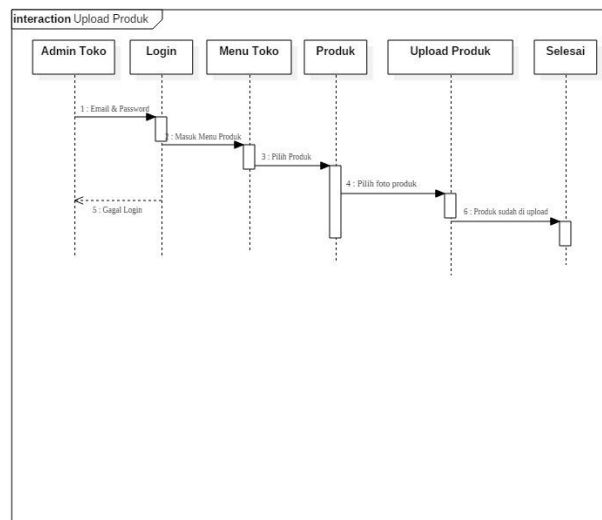
Gambar 3.12 Sequence Diagram Login User

3. Sequence Diagram Membeli Produk



Gambar 3.13 Sequence Diagram Membeli Produk

4. Sequence Diagram Upload Produk

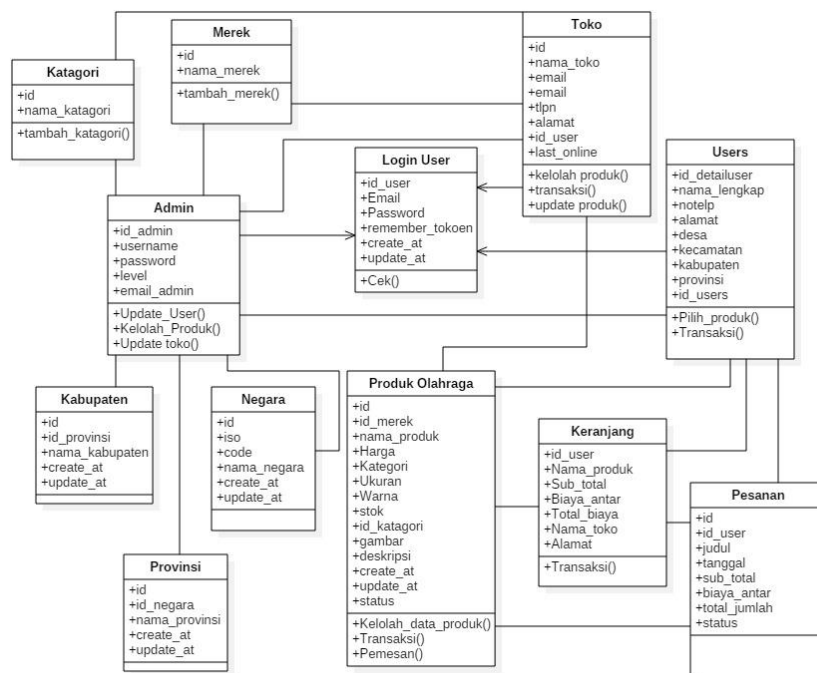


Gambar 3.14 Sequence Diagram Upload Produk

3.1.2.4 Class Diagram

Class diagram membantu mendapatkan struktur sistem dan menghasilkan sistem yang baik. Class diagram menunjukkan struktur yang statis dari beberapa class dalam suatu sistem untuk mempresentasikan keadaan yang akan dikerjakan sistem. Berikut ini gambar class diagram :

1. Class Diagram *Marketplace* Penjualan Alat Olahraga



Gambar 3.15 Gambar Class Diagram *Marketplace* Penjualan Alat Olahraga

3.1.2.5 Perancangan Basis Data

Aplikasi *marketplace* penjualan alat olahraga berbasis android membutuhkan suatu penyimpanan guna untuk menyimpan seluruh data yang diperlukan dalam sistem.

Semua data-data tersebut nanti akan disimpan dalam basis data yang digunakan yaitu, *SQLite*. Berikut spesifikasi basis data dari aplikasi *marketplace* penjualan alat olahraga berbasis android, antara lain :

A. Tabel Data Admin

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : admin

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.4 Tabel Basis Data Admin

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_admin	int	11	<i>Primary Key</i>
username	varchar	50	
password	varchar	255	
level	int	11	
email_admin	varchar	128	

B. Tabel Data Api Keys

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : api_keys

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.5 Tabel Basis Data Api Keys

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
user_id	int	11	
mykey	varchar	40	
level	int	2	
ignore_limits	tinyint	1	
is_private_key	tinyint	1	
ip_addresses	text		

Lanjutan Tabel 3.5

data_created	date		
--------------	------	--	--

C. Tabel Data Detail Keranjang

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : detailkeranjang

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.6 Tabel Basis Data Detail Keranjang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
id_keranjang	int	11	<i>Foreign Key</i>
id_produk	int	11	
jumlah	int	11	
m_sub_total	int	11	

D. Tabel Detail User

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : detailkeranjang

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.7 Tabel Basis Data Detail User

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_detailuser	bigint	20	<i>Primary Key</i>
nama_lengkap	varchar	100	
notelp	varchar	30	
alamat	text		
desa	varchar	30	
kecamatan	varchar	30	

Lanjutan Tabel 3.7

kabupaten	varchar	30	
provinsi	varchar	30	
id_user	bigint	20	<i>Foreign Key</i>

E. Tabel Detail Pesanan

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : detail_pesanan

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.8 Tabel Basis Data Detail Pesanan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
id_pesanan	int	11	<i>Foreign Key</i>
id_produk	int	11	
jumlah	int	11	
sub_total	int	11	

F. Tabel Kabupaten

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : kabupaten

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.9 Tabel Basis Data Kabupaten

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	mediumint	11	<i>Primary Key</i>
id_provinsi	smallint	11	<i>Foreign Key</i>
nama_kabupaten	varchar	128	
created_at	int	11	
update_at	int	11	

G. Tabel Data Katagori

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : katagori

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.10 Tabel Basis Katagori

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
nama_katagori	varchar	128	

H. Tabel Data Keranjang

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : keranjang

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.11 Tabel Basis Data Keranjang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
id_user	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
sub_total	int	11	
biaya_antar	int	11	
total_biaya	int	11	

I. Tabel Data Merek

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : merek

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.12 Tabel Basis Data Merek

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
nama_merek	varchar	255	

J. Tabel Data Negara

Nama Basis Data : vndroport

Nama Tabel : negara

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.13 Tabel Basis Data Negara

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
iso	varchar	2	
code	varchar	3	
nama_negara	varchar	128	
created_at	int	11	
update_at	int	11	

K. Tabel Data Pesanan

Nama Basis Data : vndroport

Nama Tabel : pesanan

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.14 Tabel Basis Data Pesanan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
id_user	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
judul	varchar	100	
tanggal	int	11	

Lanjutan Tabel 3.14

sub_total	int	11	
Biaya_antar	int	11	
total_jumlah	int	11	
status	int	11	

L. Tabel Data Produk

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : produk

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.15 Tabel Basis Data Produk

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
id_katagori	int	11	<i>Foreign Key</i>
id_marek	int	11	<i>Foreign Key</i>
nama_produk	varchar	80	
warna	varchar	20	
ukuran	varchar	10	
harga	int	11	
stock	int	11	
gambar	varchar	128	
deskripsi	text		
id_toko	int	11	<i>Foreign Key</i>
created_at	int	11	
update_at	int	11	
status	int	11	

M. Tabel Data Provinsi

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : produk

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.16 Tabel Basis Data Provinsi

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	smallint	11	<i>Primary Key</i>
id_negara	Int	11	<i>Foreign Key</i>
nama_provinsi	varchar	128	
created_at	int	11	
update_at	int	11	

N. Tabel Data Spesial

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : special

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.17 Tabel Basis Data Spesial

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
id_produk	int	11	<i>Foreign Key</i>
harga	int	11	

O. Tabel Data Toko

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : toko

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.18 Tabel Basis Data Toko

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id	int	11	<i>Primary Key</i>
nama_toko	varchar	80	
email	varchar	80	
telp	varchar	30	
alamat	text		

Lanjutan Tabel 3.18

id_user	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
last_online	int	11	

P. Tabel Data Users

Nama Basis Data : vndrosport

Nama Tabel : users

Media Penyimpanan : HDD

Tabel 3.19 Tabel Basis Data Users

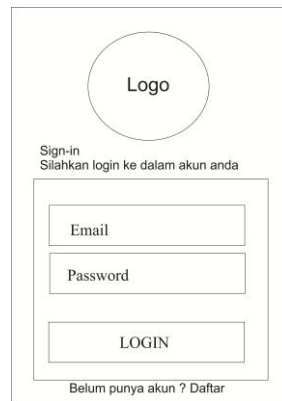
Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_user	bigint	20	<i>Primary Key</i>
email	varchar	255	<i>Unique Key</i>
password	varchar	255	
remember_token	varchar	100	
created_at	int	11	
update_at	int	11	

3.1.2.6 Desain Aplikasi

Desain program atau aplikasi dilakukan dengan menggunakan perangkat permodelan sistem. Hal ini dilakukan untuk memodelkan sistem aplikasi yang nanti dibangun. Berikut ini desain dari aplikasi yang akan dibangun :

3.1.2.6.1 Desain Aplikasi Android1. Desain *Login*

Desain ini menggambarkan halaman *login* aplikasi. Untuk bisa melakukan pembelian produk. Melakukan *login* harus mengisi *email* dan *password* untuk bisa masuk menu utama.



Logo

Sign-in
Silahkan login ke dalam akun anda

Email

Password

LOGIN

Belum punya akun ? Daftar

Gambar 3.16 Desain *Login*

2. Desain *Sign Up*

Desain ini menggambarkan halaman *sign-up*. Untuk melakukan *sign-up* dengan mengisi nama lengkap, *email*, *password*, alamat dan no telepon.



Logo

Sign Up

Nama lengkap

No telepon

Email Address

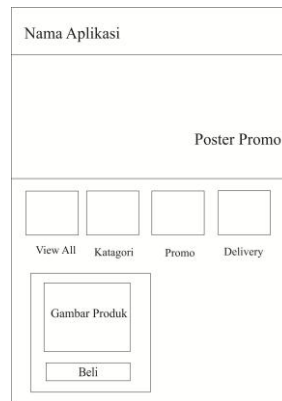
Password

SIGN UP

Gambar 3.17 Desain *Sign Up*

3. Desain Menu Utama

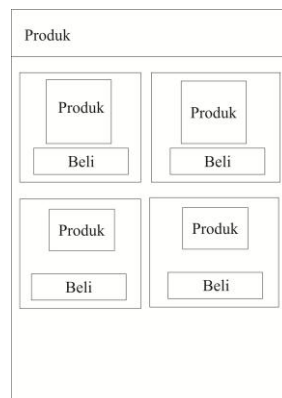
Desain ini menggambarkan halaman menu utama atau *dashboard* aplikasi. Dimana user bisa melihat semua produk, katagori, promo dan *delivery*.



Gambar 3.18 Desain Menu Utama

4. Desain *View All* Produk

Desain ini menggambarkan *view all* produk atau melihat semua produk yang ada dalam aplikasi.



Gambar 3.19 Desain *View All* Produk

5. Desain Katagori

Desain ini menggambarkan halaman katagori. Dimana bisa melihat produk berdasarkan katagori tertentu.

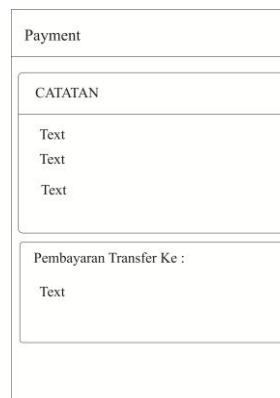


A wireframe diagram of a category page. At the top, there is a header bar with a left-pointing arrow and the text "Katagori". Below the header, there are three horizontal menu items: "Bola", "Raket", and "Baju". The "Baju" item is highlighted with a thicker border. Below the menu items is a large, empty rectangular area representing the main content space for products.

Gambar 3.20 Desain Katagori

6. Desain *Payment*

Desain ini menggambarkan halaman *payment*. Dimana terdapat informasi pembayaran.



A wireframe diagram of a payment page. At the top, there is a header bar with the text "Payment". Below the header, there is a section titled "CATATAN" containing three lines of "Text". Below this section is another section titled "Pembayaran Transfer Ke :" containing one line of "Text". The bottom part of the page is a large, empty rectangular area.

Gambar 3.21 Desain *Paymen*

7. Desain Akun

Desain ini menggambarkan halaman akun. Dimana tampilan untuk mengubah atau melihat *profile user*.



A wireframe of a user profile update form. It consists of a central container with five input fields stacked vertically: 'Email', 'Nama Lengkap', 'No. Tlpn', 'Alamat', and 'Password'. Below these fields are two buttons: 'UBAH' and 'LOGOUT'.

Gambar 3.22 Desain Akun

8. Desain Menu Detail Produk

Desain ini menggambarkan halaman menu detail produk. Dimana tampilan ada gambar produk, toko penjual, detail harga, dan deskripsi produk.



A wireframe of a product detail menu. It features a vertical stack of five rectangular sections. The top section is labeled 'Nama Fitur'. The second section is labeled 'Gambar produk' and contains a large empty box. The third section is labeled 'Toko Penjual'. The fourth section is labeled 'Detail harga'. The bottom section is labeled 'Deskripsi produk'.

Gambar 3.23 Desain Menu Detail Produk

9. Desain Menu Keranjang

Desain ini menggambarkan halaman menu keranjang. Tampilan produk-produk yang ingin dibeli akan ada di keranjang, bisa dihilangkan juga dan ada tampilan sub total, biaya antar serta total biaya

Nama Fitur
<input type="checkbox"/> Nama Produk Harga Produk
<input type="checkbox"/> Nama Produk Harga Produk
Sub total
Biaya Antar
Total Biaya
CHECKOUT

Gambar 3.24 Desain Menu Keranjang

10. Desain Menu *Delivery*

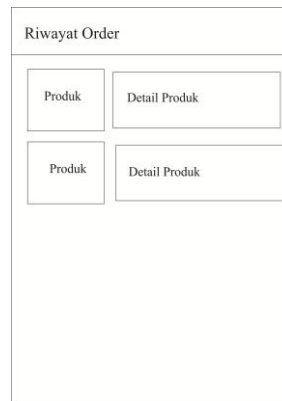
Desain ini menggambarkan halaman *delivery*. Dimana berisikan catatan dalam pembelian produk.

Detail Pengiriman
CATATAN
Text
Text
Text

Gambar 3.25 Desain Menu *Deliver*

11. Desain Menu Riwayat Order

Desain ini menggambarkan halaman riwayat order. Dimana berisikan riwayat produk atau pemesanan produk yang pernah dibeli.

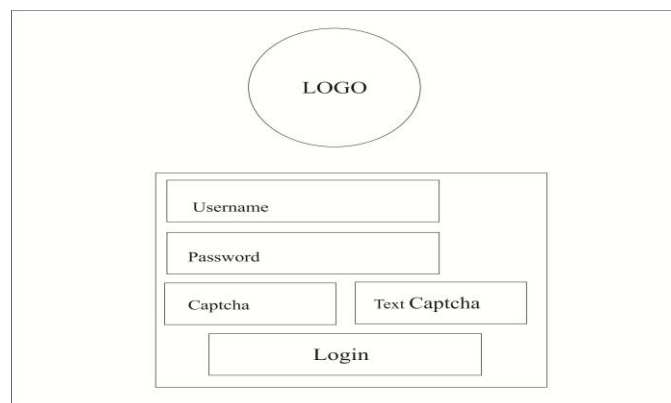


Gambar 3.26 Desain Menu Riwayat Orde

3.1.2.6.2 Desain Web Admin

1. Desain Web Admin *Login*

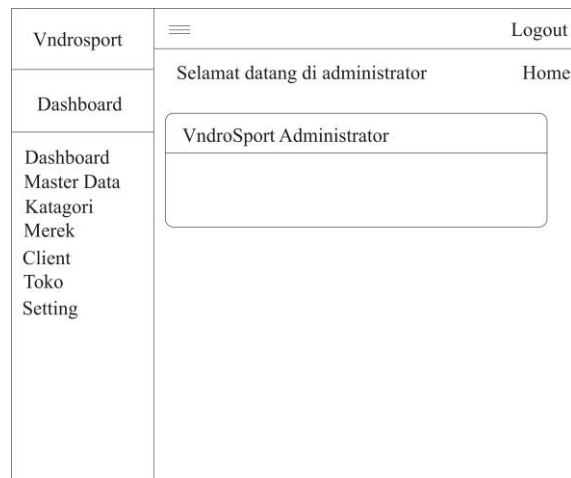
Desain ini menggambarkan *Login* pada web admin. Berfungsi untuk masuk ke dalam *dashboard* admin.



Gambar 3.27 Desain Web Admin *Login*

2. Desain Web Admin *Dashboard*

Desain ini menggambarkan halaman web admin *dashboard*. Berfungsi sebagai menu utama.



Gambar 3.28 Desain Web Admin *Dashboard*

3. Desain Web Admin Provinsi

Desain ini menggambarkan halaman web admin provinsi. Berfungsi untuk melihat dan menambahkan provinsi.

Vndroport	<div style="text-align: right;">Logout</div>																						
Dashboard	Provinsi		Home / Provinsi																				
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Daftar Provinsi</p> <p>Show <input type="checkbox"/> entries Search : <input type="text"/></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Provinsi</th> <th>Negara</th> <th>dibuat</th> <th>update</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>jakarta</td> <td>Indonesia</td> <td>Thursday 08-07-2021 04:35:39</td> <td>Friday 03-09-2021 13:16:37</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Aceh</td> <td>Indonesia</td> <td>Thursday 08-07-2021 04:35:39</td> <td>Friday 03-09-2021 13:16:37</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> </div>					No	Provinsi	Negara	dibuat	update	Action	1	jakarta	Indonesia	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	Aceh	Indonesia	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
No	Provinsi	Negara	dibuat	update	Action																		
1	jakarta	Indonesia	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																		
2	Aceh	Indonesia	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																		

Gambar 3.29 Desain Web Admin Provinsi

4. Desain Web Admin *Add* Provinsi

Desain ini menggambarkan halaman web *add* provinsi. Berfungsi untuk menambahkan provinsi.

Vndroport	<div style="text-align: right;">Logout</div>	
Dashboard	Provinsi	Home Provinsi Add
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Tambah provinsi</p> <p>Negara <input type="text"/></p> <p>Nama Provinsi <input type="text"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> </div>	

Gambar 3.30 Desain Web Admin *Add* Provinsi

5. Desain Web Admin Kabupaten

Desain ini menggambarkan web admin kabupaten. Berfungsi untuk melihat dan menambahkan kabupaten.

Vndrosport	<div style="text-align: right;">Logout</div>																						
Dashboard	<div style="text-align: center;">Kabupaten Home / Kabupaten</div>																						
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Daftar Kabupaten</p> <p style="margin: 0;">Show <input type="checkbox"/> entries Search : <input type="text"/></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Provinsi</th> <th>Kabupaten</th> <th>dibuat</th> <th>update</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>jakarta</td> <td>Jakarta pusat</td> <td>Thursday 08-07-2021 04:35:39</td> <td>Friday 03-09-2021 13:16:37</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Aceh</td> <td>Aceh singkil</td> <td>Thursday 08-07-2021 04:35:39</td> <td>Friday 03-09-2021 13:16:37</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> </div>					No	Provinsi	Kabupaten	dibuat	update	Action	1	jakarta	Jakarta pusat	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	Aceh	Aceh singkil	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
No	Provinsi	Kabupaten	dibuat	update	Action																		
1	jakarta	Jakarta pusat	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																		
2	Aceh	Aceh singkil	Thursday 08-07-2021 04:35:39	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																		

Gambar 3.31 Desain Web Admin Kabupaten

6. Desain Web Admin *Add* Kabupaten

Desain ini menggambarkan halaman web *add* kabupaten. Berfungsi untuk menambahkan kabupaten.

Vndrospport	<div style="text-align: right;">Logout</div>
Dashboard	<div style="text-align: right;">Kabupaten Home / Kabupaten Add</div> <div style="text-align: left;">Tambah Kabupaten</div>
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Provinsi <input type="text"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> Nama Kabupaten <input type="text"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Batal"/> </div> </div> </div>

Gambar 3.32 Desain Web Admin Add Kabupaten

7. Desain Web Admin Katagori

Desain ini menggambarkan web admin katagori. Berfungsi menambahkan katagori yang ada di aplikasi.

Vndrospport	<div style="text-align: right;">Logout</div>																		
Dashboard	<div style="text-align: right;">Katagori Home / Katagori</div>																		
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black; margin-bottom: 5px;">Daftar Katagori</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">No</th> <th style="width: 70%;">Nama Katagori</th> <th style="width: 25%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">Sepatu Bola</td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> </div>	No	Nama Katagori	Action	1	Sepatu Bola													
No	Nama Katagori	Action																	
1	Sepatu Bola																		

Gambar 3.33 Desain Web Admin Katagori

8. Desain Web Admin *Add* Katagori

Desain ini menggambarkan halaman web *add* katagori. Berfungsi untuk menambahkan katagori.

The image shows a web form for adding a category. On the left is a vertical sidebar menu with the following items: Vndrosport, Dashboard, Dashboard Master Data, Katagori, Merek, Client, Toko, and Setting. The main content area has a top navigation bar with a hamburger menu icon, the text 'Logout', and a breadcrumb trail 'Home / Katagori/ Add'. Below the navigation, the page title is 'Katagori' and the subtitle is 'Tambah Katagori'. The form itself contains a text input field labeled 'Nama Katagori', and two buttons below it: 'Save' and 'Batal'.

Gambar 3.34 Desain Web Admin *Add* Katagori

9. Desain Web Admin Merek

Desain ini menggambarkan web admin merek. Berfungsi menambahkan merek yang ada di aplikasi.

Vndroport	<div style="text-align: right;">Logout</div>																		
Dashboard	<div style="text-align: right;">Merek Home / Merek</div>																		
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="text-align: right;">Daftar Merek Tambah</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">No</th> <th style="width: 65%;">Nama Merek</th> <th style="width: 30%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Baraduka</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>M13 For</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Merek	Action	1	Baraduka	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	M13 For	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
No	Nama Merek	Action																	
1	Baraduka	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																	
2	M13 For	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																	

Gambar 3.35 Desain Web Admin Merek

10. Desain Web Admin *Add* Merek

Desain ini menggambarkan halaman web *add* merek. Berfungsi untuk menambahkan merek.

Vndroport	<div style="text-align: right;">Logout</div>
Dashboard	<div style="text-align: right;">Merek Home / Merek Add</div> <div style="text-align: right;">Tambah Merek</div>
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> Nama Merek <input style="flex-grow: 1;" type="text"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Batal"/> </div> </div>

Gambar 3.36 Desain Web Admin *Add* Merek

11. Desain Web Admin *Client*

Desain ini menggambarkan web admin *client*. Berfungsi untuk daftar melihat dan menambahkan *client*.

Vndrosport	≡ Logout																																	
Dashboard	Client Home / Client																																	
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Daftar Client</p> <p>Show <input type="checkbox"/> entries Search : <input type="text"/></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Email</th> <th>No Telepon</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>fendi sport</td> <td>fendisport@gmail.com</td> <td>08123456789</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>olympus</td> <td>olympus@gmail.com</td> <td>08123456789</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> </div>				No	Nama	Email	No Telepon	Action	1	fendi sport	fendisport@gmail.com	08123456789	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	olympus	olympus@gmail.com	08123456789	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>															
No	Nama	Email	No Telepon	Action																														
1	fendi sport	fendisport@gmail.com	08123456789	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																														
2	olympus	olympus@gmail.com	08123456789	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																														

Gambar 3.37 Desain Web Admin *Client*

12. Desain Web Admin *Add Client*

Desain ini menggambarkan halaman web *add client*. Berfungsi untuk menambahkan *client*.

Vndrosport	<div style="text-align: right;">Logout</div>
Dashboard	<div style="text-align: right;">Home / Client / Add</div>
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: right;">Tambah Client</div> <div style="margin-bottom: 5px;">Email <input type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;">Password <input type="password"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;">Nama Lengkap <input type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;">Nomor Telepon <input type="text"/></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="button" value="Publish"/> <input type="button" value="Cancel"/> </div> </div>

Gambar 3.38 Desain Web Admin Add Client

13. Desain Web Admin Toko

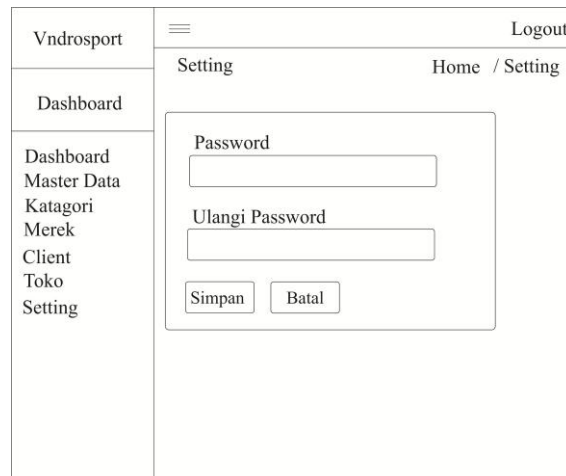
Desain ini menggambarkan web admin toko. Berfungsi untuk daftar melihat dan menambahkan toko.

Vndrosport	<div style="text-align: right;">Logout</div>																																				
Dashboard	<div style="text-align: right;">Home / Toko</div>																																				
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: right;">Daftar Toko</div> <div style="margin-bottom: 5px;">Show <input type="text"/> entries Search : <input type="text"/></div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Email</th> <th>no tlpn</th> <th>Online</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>fendi sport</td> <td>fendisport@gmail.com</td> <td>08123456789</td> <td>Friday 03-09-2021 13:16:37</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>olympus</td> <td>olympus@gmail.com</td> <td>08123456789</td> <td>Friday 03-09-2021 13:16:37</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> </div>	No	Nama	Email	no tlpn	Online	Action	1	fendi sport	fendisport@gmail.com	08123456789	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	olympus	olympus@gmail.com	08123456789	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																		
No	Nama	Email	no tlpn	Online	Action																																
1	fendi sport	fendisport@gmail.com	08123456789	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																
2	olympus	olympus@gmail.com	08123456789	Friday 03-09-2021 13:16:37	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																

Gambar 3.39 Desain Web Admin Toko

14. Desain Web Admin *Setting*

Desain ini menggambarkan halaman web admin *setting*. Berfungsi untuk mengubah *password* dari akun admin.



The image shows a web interface for an admin setting page. On the left is a vertical sidebar menu with the following items: 'Vndrosport', 'Dashboard', 'Dashboard Master Data', 'Katagori', 'Merek', 'Client', 'Toko', and 'Setting'. The main content area has a header with a hamburger menu icon, the text 'Setting', and a 'Logout' link. Below the header, there is a breadcrumb trail 'Home / Setting'. The central part of the page contains a form with two input fields: 'Password' and 'Ulangi Password'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 3.40 Desain Web Admin *Setting*

3.1.2.6.3 Desain Web Toko

1. Desain Web Toko *Login*

Desain ini menggambarkan *Login* pada web toko. Berfungsi untuk masuk ke dalam *dashboard* toko.

Gambar 3.41 Desain Web Toko *Login*

2. Desain Web Toko *Dashboard*

Desain ini menggambarkan halaman web toko *dashboard*. Berfungsi sebagai menu utama.

Vndrosport	☰	Logout
Dashboard	Selamat datang di administrator	Home
Dashboard Produk Transaksi Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">VndroSport Administrator</div> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	

Gambar 3.42 Desain Web Toko *Dashboard*

3. Desain Web Toko Produk

Desain ini menggambarkan halaman web toko produk. Desain ini berfungsi untuk menambahkan produk dari penjual.

Vndrosport	☰ Logout					
	Data Produk		Home / Produk			
Dashboard	Daftar Produk + Tambah					
Dashboard Produk Transaksi Setting	Show <input type="checkbox"/> entries		Search : <input type="text"/>			
	No	Produk	Harga	Stok	Gambar	Action
	1	Raket	Rp.300.000	5	<input type="text" value="Gambar"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Baju	Rp.200.000	4	<input type="text" value="Gambar"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Gambar 3.43 Desain Web Toko Produk

4. Desain Web Toko Add Produk

Desain ini menggambarkan halaman web *add* produk. Berfungsi untuk menambahkan produk.

Vndroport	<div style="text-align: right;">Logout</div>												
Dashboard	<div style="text-align: right;">Home / Produk / Add</div>												
Dashboard Master Data Katagori Merek Client Toko Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Tambah Produk</div> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Katagori <input type="text"/></td> <td style="width: 50%;">Stok <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Merek <input type="text"/></td> <td>Deskripsi Produk <input style="width: 100%;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Nama Produk <input type="text"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Warna <input type="text"/></td> <td>Gambar <input type="button" value="Telusuri..."/></td> </tr> <tr> <td>Ukuran <input type="text"/></td> <td style="text-align: right;"><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Cancel"/></td> </tr> <tr> <td>Harga <input type="text"/></td> <td></td> </tr> </table> </div>	Katagori <input type="text"/>	Stok <input type="text"/>	Merek <input type="text"/>	Deskripsi Produk <input style="width: 100%;" type="text"/>	Nama Produk <input type="text"/>		Warna <input type="text"/>	Gambar <input type="button" value="Telusuri..."/>	Ukuran <input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Harga <input type="text"/>	
Katagori <input type="text"/>	Stok <input type="text"/>												
Merek <input type="text"/>	Deskripsi Produk <input style="width: 100%;" type="text"/>												
Nama Produk <input type="text"/>													
Warna <input type="text"/>	Gambar <input type="button" value="Telusuri..."/>												
Ukuran <input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Cancel"/>												
Harga <input type="text"/>													

Gambar 3.44 Desain Web Toko Add Produk

5. Desain Web Toko Transaksi

Desain ini menggambarkan halaman web toko transaksi. Berfungsi untuk melihat transaksi dari pembeli.

Vndroport	<div style="text-align: right;">Logout</div>																		
Dashboard	<div style="text-align: right;">Home / Transaksi</div>																		
Dashboard Produk Transaksi Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Daftar Transaksi</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Show <input type="text"/> entries Search : <input type="text"/> </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Produk</th> <th>Harga</th> <th>Stok</th> <th>Gambar</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Raket</td> <td>Rp.300.000</td> <td>5</td> <td><input type="button" value="Gambar"/></td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Baju</td> <td>Rp.200.000</td> <td>4</td> <td><input type="button" value="Gambar"/></td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> </div>	No	Produk	Harga	Stok	Gambar	Action	1	Raket	Rp.300.000	5	<input type="button" value="Gambar"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	Baju	Rp.200.000	4	<input type="button" value="Gambar"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
No	Produk	Harga	Stok	Gambar	Action														
1	Raket	Rp.300.000	5	<input type="button" value="Gambar"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>														
2	Baju	Rp.200.000	4	<input type="button" value="Gambar"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>														

Gambar 3.45 Desain Web Toko Transaksi

6. Desain Web Toko *Setting*

Desain ini menggambarkan halaman web toko *setting*. Berfungsi untuk mengubah *password* dari akun toko.

Vndrosport	☰	Logout
Dashboard	Setting	Home / Setting
Dashboard Produk Transaksi Setting	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Password</p> <input type="password"/> <p>Ulangi Password</p> <input type="password"/> <p> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> </div>	

Gambar 3.46 Desain Web Toko *Setting*

3.1.3 Uji Coba Pelanggan

Uji coba Pada tahap ini, *Prototype* dari *system* di uji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Dengan mengevaluasi *protoype* yang dibuat, sebagai berikut :

1. Rancangan sesuai yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi *marketplace* penjualan alat olahraga.
2. Pengumpulan data dengan wawancara dan studi pustaka.
3. Analisis kebutuhan sistem dalam pembuatan aplikasi sudah memenuhi spesifikasi.

3.2 Proses Kerja Sistem *Marketplace* Penjualan Alat Olahraga

Telah dirancang tentang alur sistem *marketplace* penjualan alat olahraga berbasis *android*. Pada aplikasi ini memiliki 2 *user*, yaitu pembeli dan penjual. Penjelasan alur sistem, sebagai berikut:

1. *User* pembeli

- a. Pembeli terlebih dahulu melakukan registrasi / *sign up* dengan mengisi data-data.
- b. Pembeli *login* untuk memulai pembelian alat olahraga.
- c. Pembeli memilih produk lalu tekan checkout untuk pembayaran.

2. *User* Penjual

- a. Penjual terlebih dahulu melakukan registrasi toko melalui *website* admin untuk mulai menjual alat olahraga.
- b. Penjual mengunggah alat olahraga di *website* admin.
- c. Setelah mengunggah alat olahraga akan masuk ke dalam *database* dan aplikasi untuk pembeli.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan tahap lanjut dari tahap perancangan, pada tahap ini aplikasi yang telah dirancang di implementasikan ke dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan sebuah perangkat lunak.

Aplikasi *android* : vndrosport

Web toko : vndrosport.xyz.

Website admin : vndrosport.xyz/admin/login.

4.1.1 Instalasi Perangkat Lunak

Marketplace penjualan alat olahraga berjalan di 2 *flatform* yaitu, web dan *android*. Web digunakan oleh admin untuk mengelolah data pengguna dan toko, sedangkan *android* digunakan oleh *user* untuk membeli alat-alat olahraga.

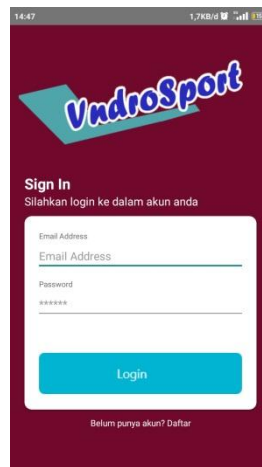
4.1.2 Implementasi Desain Antarmuka

Tahap yang dilakukan dalam proses implementasi antarmuka disesuaikan pada tahap desain. Hasil dari implementasi antar muka sebagai berikut :

4.1.2.1 Interface Aplikasi Android

1. Login

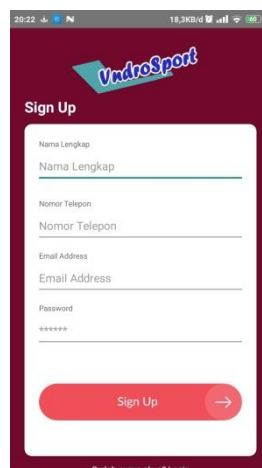
Halaman ini menampilkan *form login* yang berisikan *email* dan *password* dapat digunakan untuk masuk ke menu utama aplikasi. Halaman *login* ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman *Login*

2. *Sign Up*

Halaman digunakan untuk mendaftarkan akun *user* (Jika belum memiliki akun). Terdapat nama lengkap, no telepon, *email* dan *password* yang harus diisi untuk mendaftar. Berikut ini halaman *sign up* seperti gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman *Sign up*

3. Menu Utama

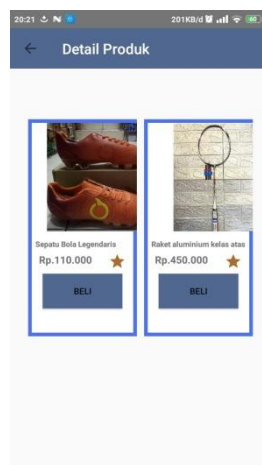
Halaman menu utama ini terdapat fitur view all atau tampilan semua produk yang dijual, katagori, payment dan delivery dan bisa melihat produk-produk yang dijual. Halaman menu utama pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama

4. *View All* Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat berbagai macam produk yang telah di posting di aplikasi. Halaman menu utama pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman *View All* Produk

5. Katagori

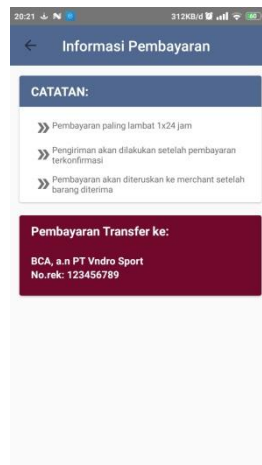
Halaman ini digunakan untuk mengatagorikan produk-produk yang telah diposting, seperti bola, raket dan lainnya. Berikut ini gambar yang ditunjukkan pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Katagori

6. Halaman *Payment*

Halaman ini digunakan sebagai informasi tentang pembayaran produk. Yang berisikan catatan dan pembayaran ke no rekening yang sudah ditentukan dalam aplikasi. Berikut ini gambar yang ditunjukkan pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman *Payment*

7. *Delivery*

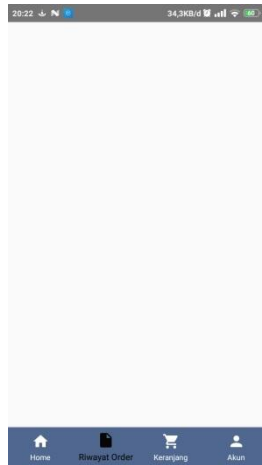
Halaman ini berisikan detail pengiriman yang digunakan sebagai catatan saat pengiriman produk. Berikut ini gambar yang ditunjukkan pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman *Delivery*

8. Riwayat Order

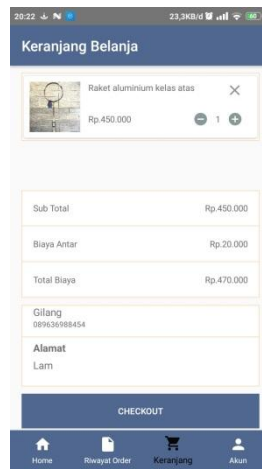
Halaman ini *user* bisa melihat riwayat order. Halaman ini berisikan produk-produk yang dipesan pembeli. Berikut ini gambar yang ditunjukkan pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Riwayat Order

9. Keranjang

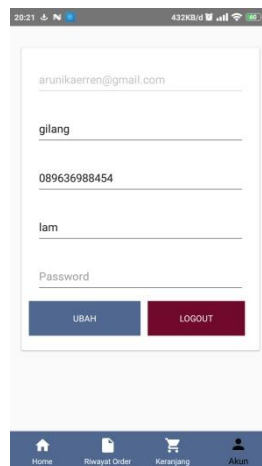
Halaman ini digunakan sebagai pembayaran produk-produk yang ingin di beli *user*. Halaman ini berisikan produk dan jumlah yang ingin dibeli, harga, no telepon dan alamat *user*. Berikut ini gambar yang ditunjukkan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Keranjang

10. Akun

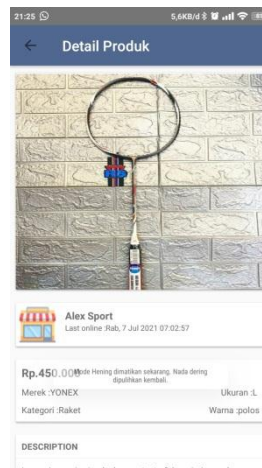
Halaman ini *user* bisa melihat *profile* akun. Halaman ini digunakan untuk melihat dan mengedit nama lengkap, no telepon, alamat dan password *profile*. Halaman Akun ditunjukkan pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Akun

11. Detail Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat detail produk. Halaman ini berisikan tentang nama toko, harga, katagori, ukuran, warna dan deskripsi. Halaman Detail produk ditunjukkan pada gambar 4.11.

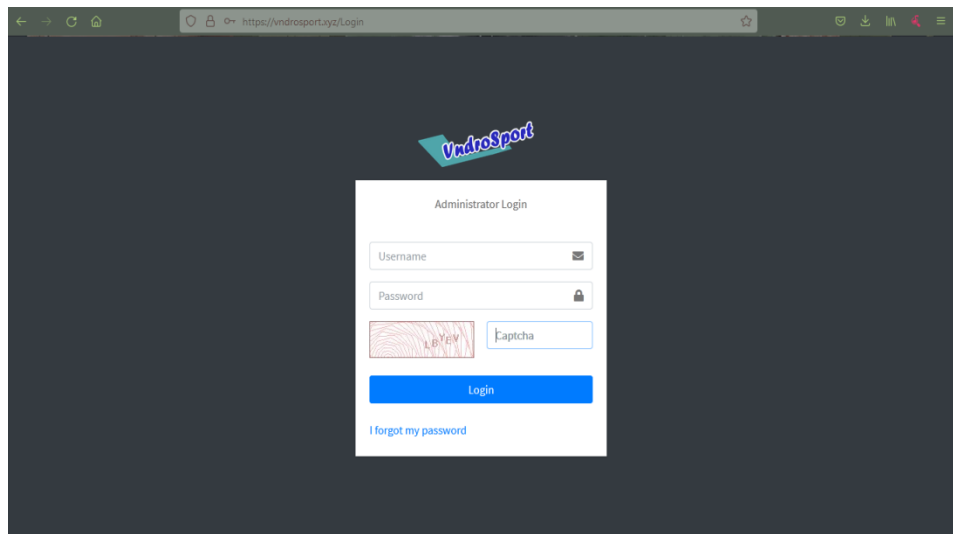


Gambar 4.11 Halaman Detail Produk

4.1.2.2 Interface Web Admin

1. *Login* Web Admin

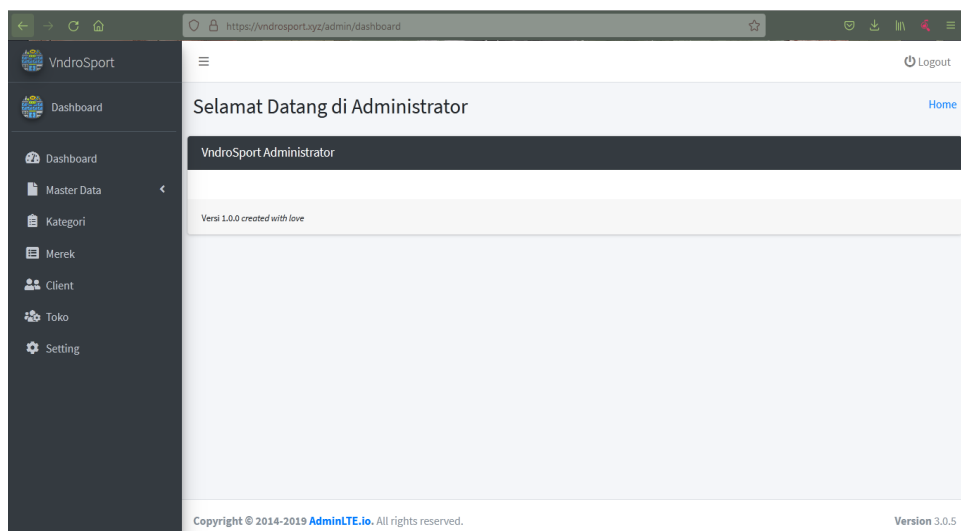
Halaman ini menampilkan *form login* dari web admin, admin mengisi *username* dan *password* untuk bisa masuk ke dashboard. Berikut ini gambar *login* web admin ditunjukkan pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Halaman *Login* Web Admin

2. *Dashboard* Web Admin

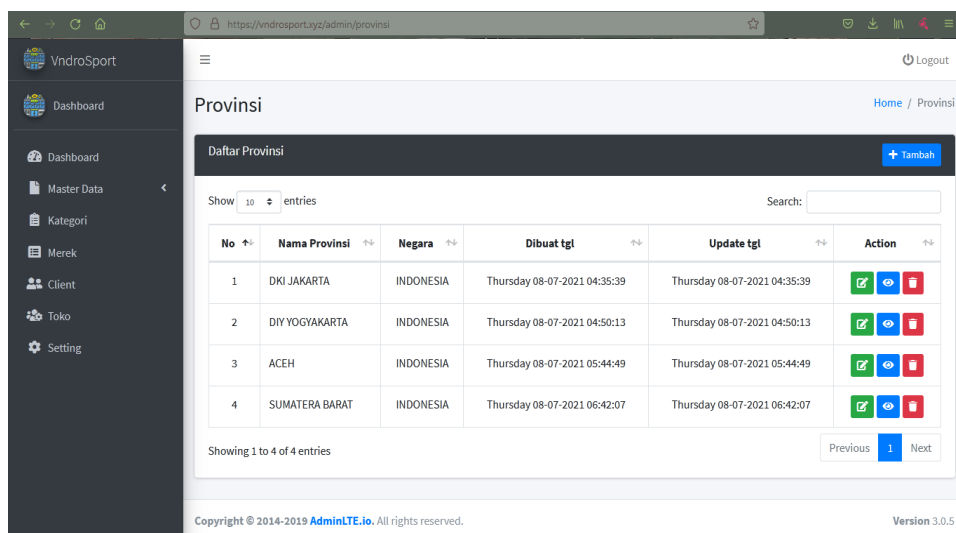
Halaman ini menampilkan *dashboard*, dimana admin bisa melihat ini ketika sudah berhasil masuk web admin. Berikut ini gambar halaman *dashboard* web admin ditunjukkan pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman *Dashboard* Web Admin

3. Provinsi Web Admin

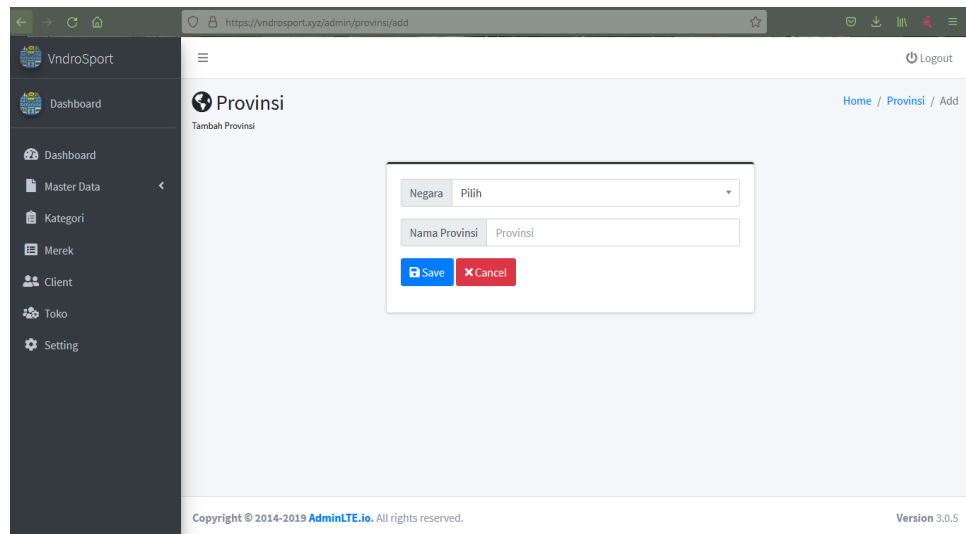
Halaman ini akan menampilkan provinsi-provinsi yang pernah ditambahkan oleh admin. Berikut ini gambar provinsi web admin ditunjukkan pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Halaman Provinsi Web Admin

4. Add Provinsi Web Admin

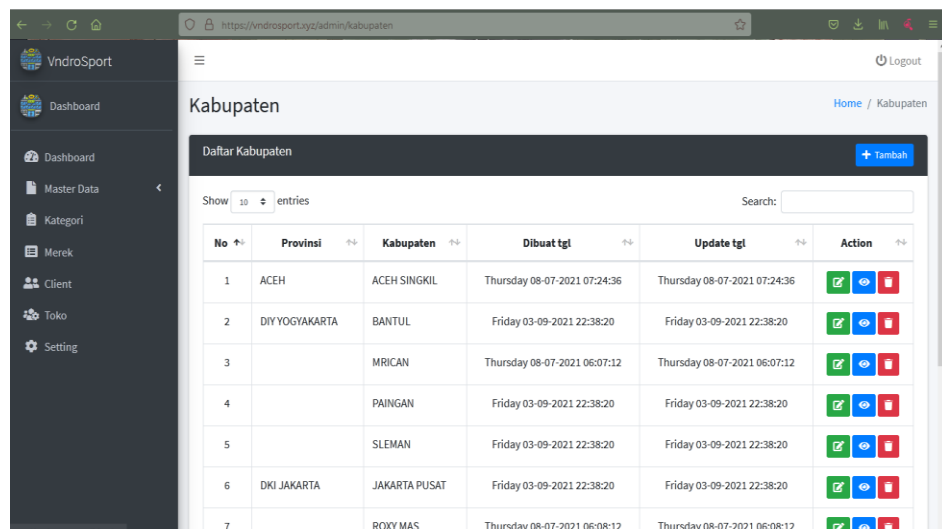
Halaman ini menampilkan *add* provinsi web admin, dimana admin menambahkan provinsi yang belum ada di web admin. Berikut ini gambar *add* provinsi web admin ditunjukkan pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Halaman Add Provinsi Web Admin

5. Kabupaten Web Admin

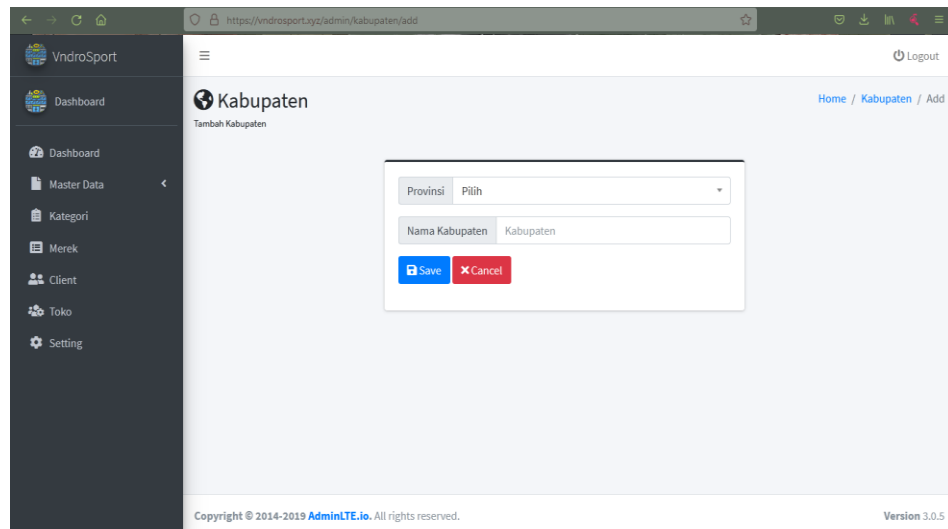
Halaman ini akan menampilkan kabupaten-kabupaten yang pernah ditambahkan oleh admin. Berikut ini gambar kabupaten web admin ditunjukkan pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Kabupaten Web Admin

6. Add Kabupaten Web Admin

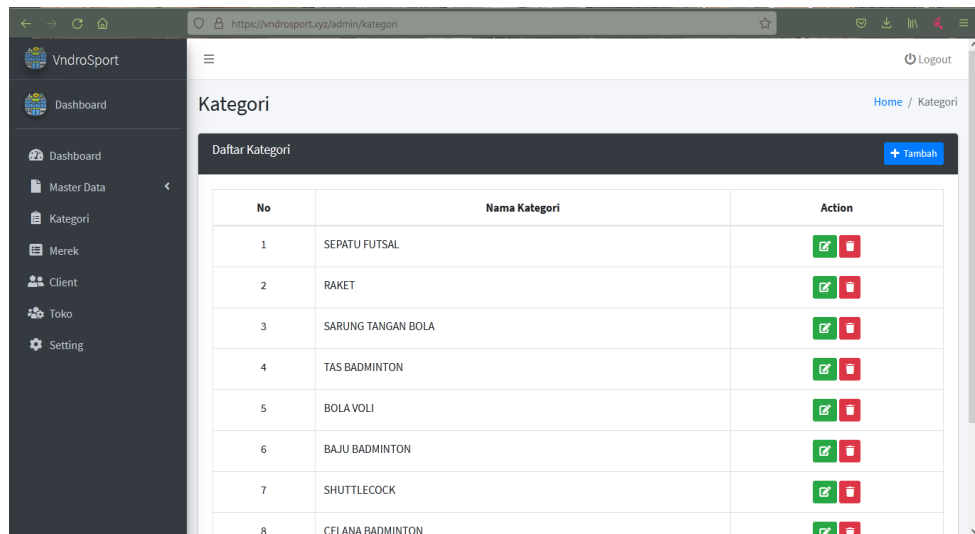
Halaman ini menampilkan *add* kabupaten web admin, dimana admin menambahkan kabupaten yang belum ada di web admin. Berikut ini gambar *add* kabupaten web admin ditunjukkan pada gambar 4.17.



















Gambar 4.17 Halaman Add Kabupaten Web Admin

7. Katagori Web Admin

Halaman ini akan menampilkan katagori yang pernah ditambahkan oleh admin. Berikut ini gambar katagori web admin ditunjukkan pada gambar 4.18.

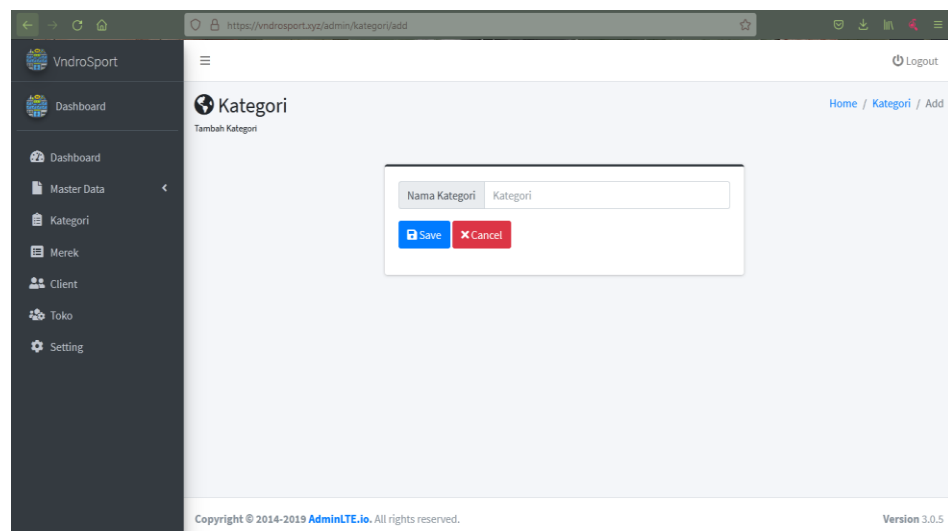


No	Nama Kategori	Action
1	SEPATU FUTSAL	 
2	RAKET	 
3	SARUNG TANGAN BOLA	 
4	TAS BADMINTON	 
5	BOLA VOLI	 
6	BAJU BADMINTON	 
7	SHUTTLECOCK	 
8	CELANA BADMINTON	 

Gambar 4.18 Halaman Katagori Web Admin

8. Add Katagori Web Admin

Halaman ini menampilkan *add* katagori web admin, dimana admin menambahkan katagori baru yang belum ada di web admin. Berikut ini gambar *add* katagori web admin ditunjukkan pada gambar 4.19.

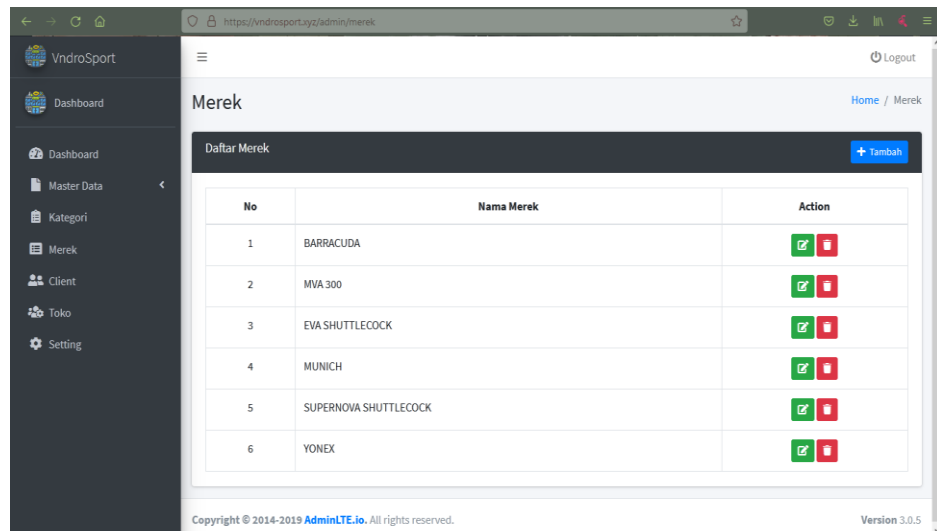














Copyright © 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved. Version 3.0.5

Gambar 4.19 Halaman Add Katagori Web Admin

9. Merek Web Admin

Halaman ini akan menampilkan merek yang pernah ditambahkan oleh admin. Berikut ini gambar katagori web admin ditunjukkan pada gambar 4.20.

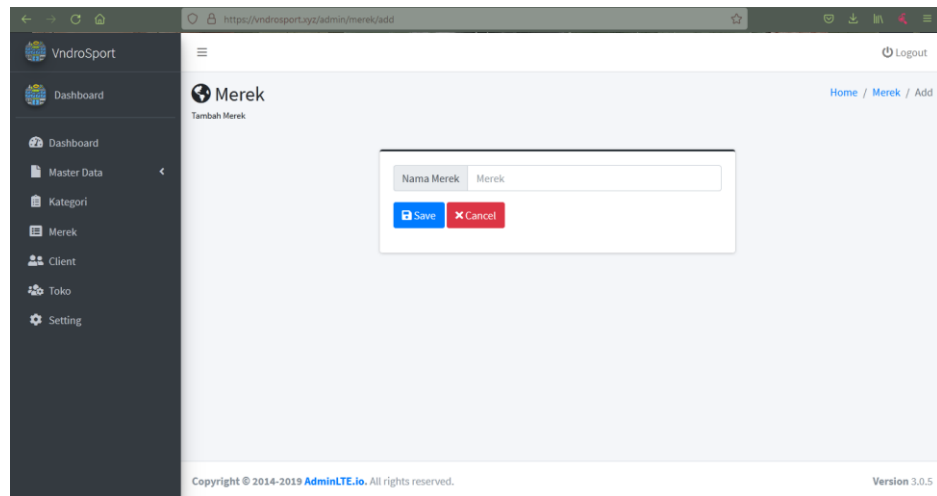


No	Nama Merek	Action
1	BARRACUDA	 
2	MVA 300	 
3	EVA SHUTTLECOCK	 
4	MUNICH	 
5	SUPERNOVA SHUTTLECOCK	 
6	YONEX	 

Gambar 4.20 Halaman Merek Web Admin

10. Add Merek Web Admin

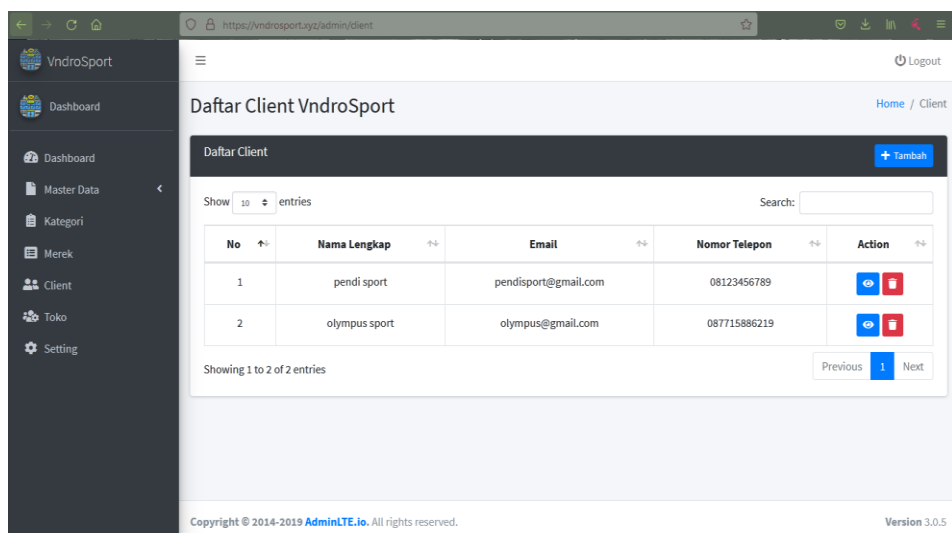
Halaman ini menampilkan *add* merek web admin, dimana admin menambahkan merek baru yang belum ada di web admin. Berikut ini gambar *add* merek web admin ditunjukkan pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Halaman Add Merek Web Admin

11. Client Web Admin

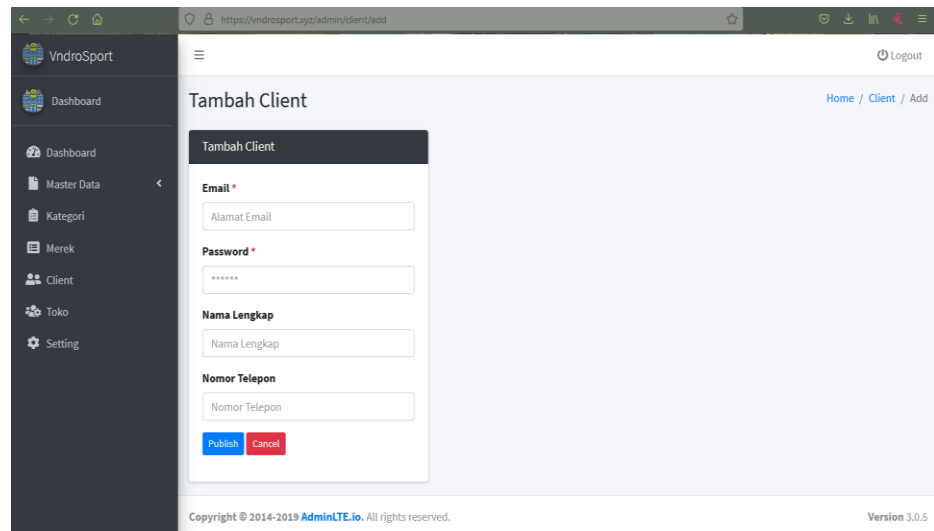
Halaman ini akan menampilkan *client* yang pernah ditambahkan oleh admin. Berikut ini gambar *client* web admin ditunjukkan pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman Client Web Admin

12. Add Client Web Admin

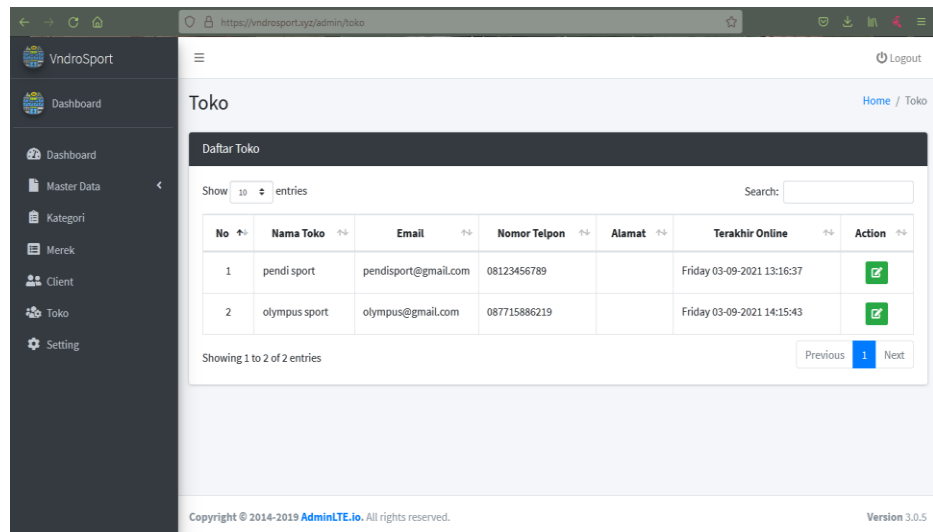
Halaman ini menampilkan *add client* web admin, dimana admin menambahkan *client* baru yang belum ada di web admin. Berikut ini gambar *add client* web admin ditunjukkan pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Halaman Add Client Web Admin

13. Toko Web Admin

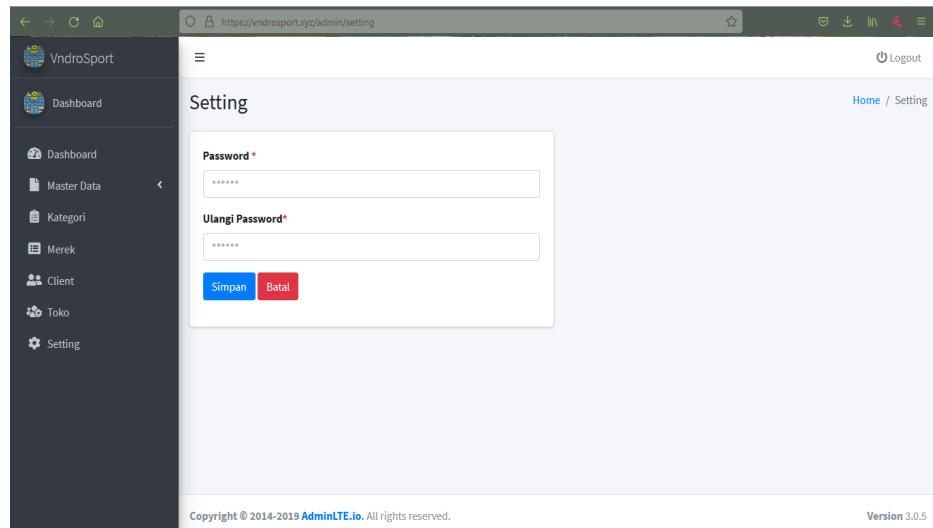
Halaman ini akan menampilkan toko yang pernah ditambahkan oleh admin. Berikut ini gambar toko web admin ditunjukkan pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Halaman Toko Web Admin

14. *Setting* Web Admin

Halaman ini menampilkan *setting*, dimana admin bisa merubah *password* lama menjadi baru. Gambar *setting* web admin ditunjukkan pada gambar 4.25

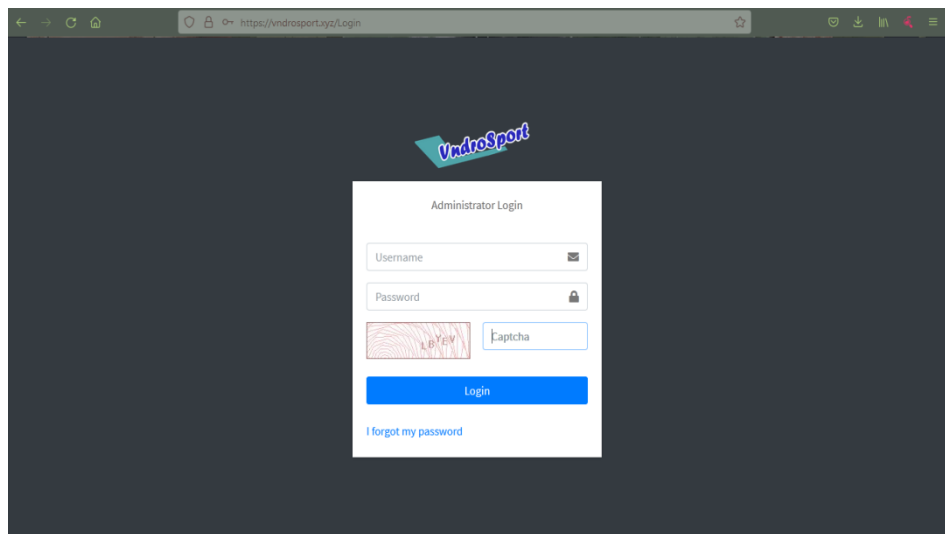


Gambar 4.25 Halaman *Setting* Web Admin

4.1.2.3 Interface Web Toko

1. *Login* Web Toko

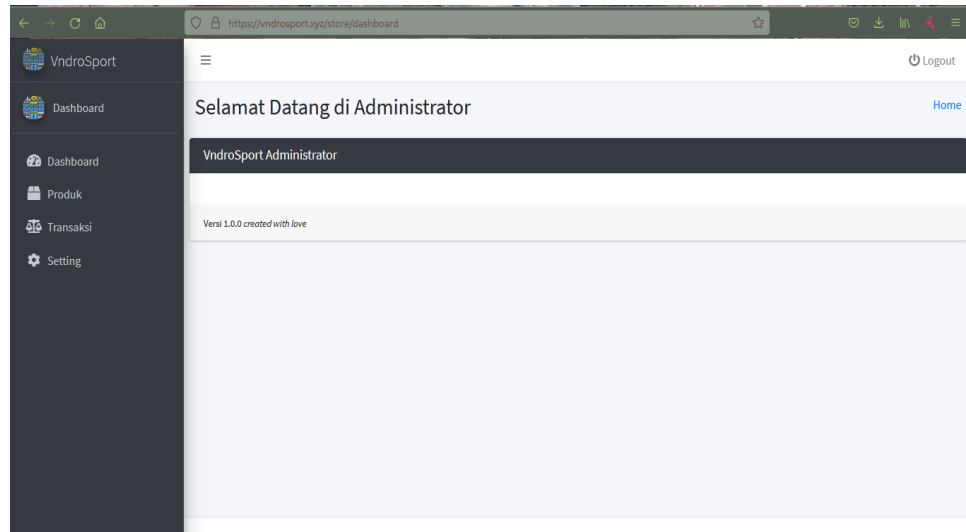
Halaman ini menampilkan *form login* dari web toko, admin mengisi *username* dan *password* untuk bisa bisa masuk ke dashboard. Berikut ini gambar *login* web toko ditunjukkan pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Halaman *Login* Web Toko

2. *Dashboard* Web Toko

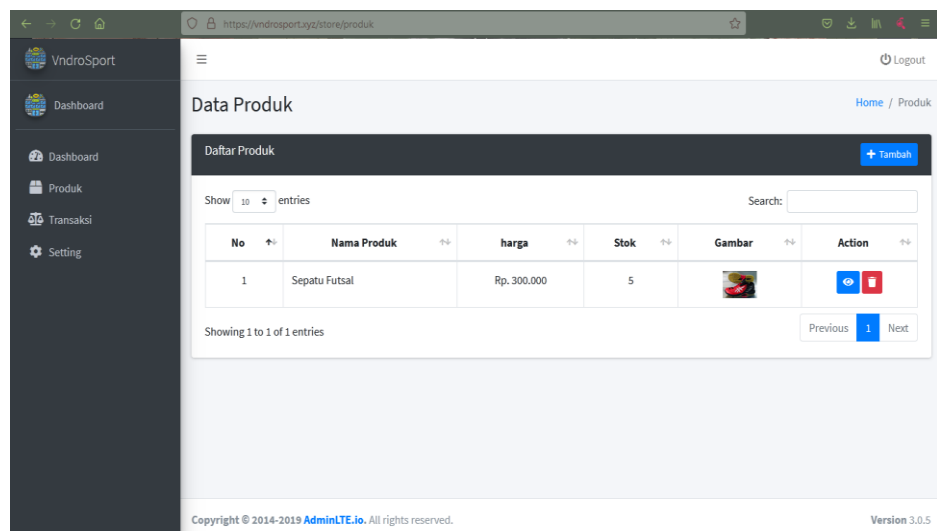
Halaman ini menampilkan *dashboard*, dimana *user* bisa melihat ini ketika sudah berhasil masuk web toko. Berikut ini gambar halaman *dashboard* web toko ditunjukkan pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 Halaman *Dashboard* Web Toko

3. Produk Web Toko

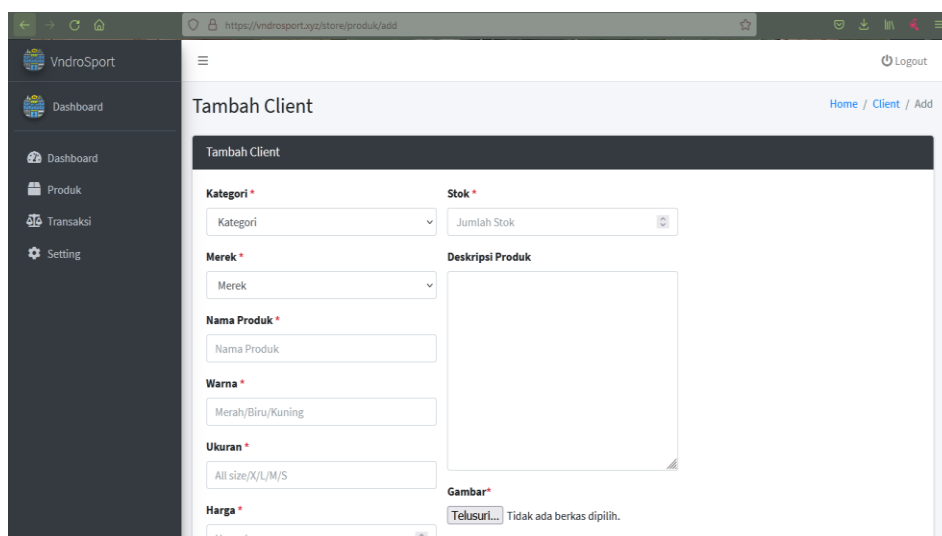
Halaman ini menampilkan produk yang sudah di *upload* penjual dan juga bisa menambahkan produk yang ingin dijual. Berikut ini gambar halaman produk web toko ditunjukkan pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Halaman Produk Web Toko

4. Add Produk Web Toko

Halaman ini menampilkan *add* produk, dimana penjual mengunggah katagori, merek, nama produk, ukuran, harga, stok, deskripsi dan gambar. Berikut ini gambar halaman *add* produk web toko ditunjukkan pada gambar 4.29.



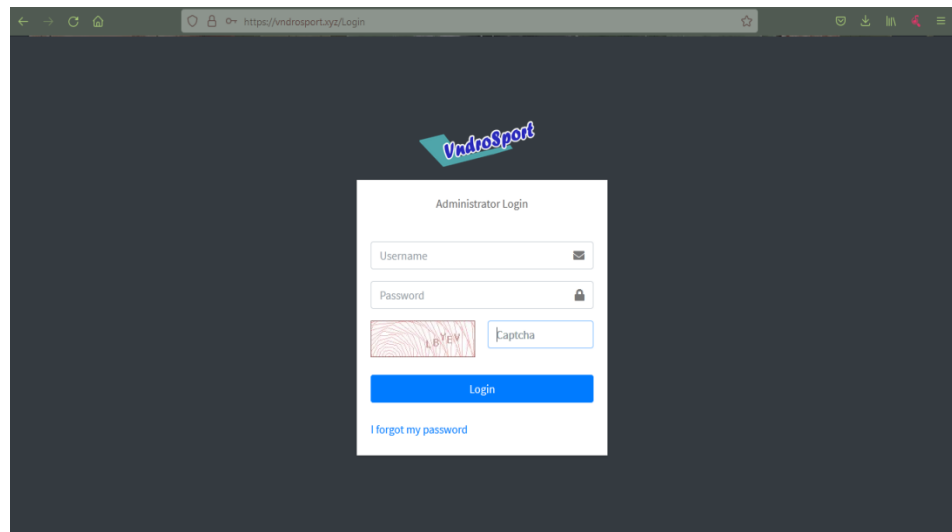
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://vndrosport.xyz/store/produk/add>. The page title is "Tambah Client". On the left, there is a dark sidebar menu with options: Dashboard, Produk, Transaksi, and Setting. The main content area contains a form titled "Tambah Client" with the following fields:

- Kategori ***: A dropdown menu with "Kategori" selected.
- Stok ***: A text input field with "Jumlah Stok" and a clear button.
- Merek ***: A dropdown menu with "Merek" selected.
- Nama Produk ***: A text input field with "Nama Produk" entered.
- Warna ***: A text input field with "Merah/Biru/Kuning" entered.
- Ukuran ***: A text input field with "All size/X/L/M/S" entered.
- Harga ***: A text input field with "Harga barang" entered.
- Deskripsi Produk**: A large text area for product description.
- Gambar ***: A file upload section with a "Telusuri..." button and a message "Tidak ada berkas dipilih."

Gambar 4.29 Halaman Add Produk Web Toko

5. Transaksi Web Toko

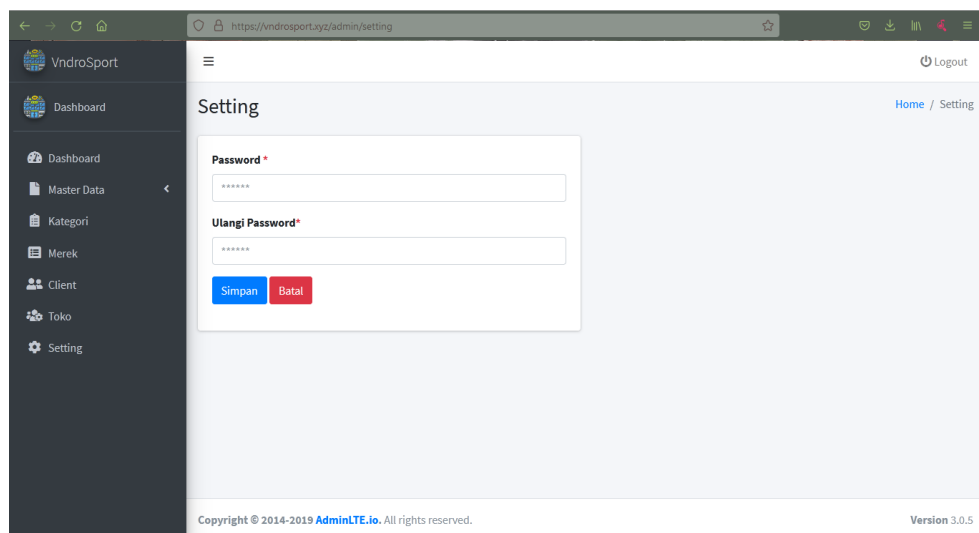
Halaman ini menampilkan transaksi, dimana penjual bisa melihat transaksi dari produk yang dijual. Berikut ini gambar halaman transaksi web toko ditunjukkan pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Halaman Transaksi Web Toko

6. *Setting* Web Toko

Halaman ini menampilkan *setting*, dimana penjual bisa merubah *password* lama menjadi baru. Gambar *setting* web toko ditunjukkan pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Halaman *Setiing* Web Toko

4.2 Pembahasan

Hasil pengujian (*testing*) aplikasi yang telah dibuat menggunakan *black box testing*. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil aplikasi *marketplace* pembelian alat olahraga yang telah dibuat. Pengujian *black box* ini dilakukan ketika aplikasi telah dianggap selesai dan pengujian ini adalah tahap terakhir sebelum aplikasi benar-benar dipublikasikan atau didistribusikan secara umum. Pengujian ini meliputi pengujian *interface* atau antarmuka, dan pengujian fungsi tombol dalam aplikasi. Pengujian pada aplikasi *marketplace* penjualan alat olahraga ini menggunakan *smartphone android*. Berikut ini spesifikasi *smartphone android* yang digunakan untuk pengujian yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Smartphone Android

Spesifikasi	Redmi Note 5A Prime	Redmi Note 5A	Realme Narzo 30a
Versi Android	Nougat	Nougat	Pie
Processor	Qualcomm MSM8940 Snapdragon 435.	Qualcomm MSM8917 Snapdragon 425	MediaTek Helio G85
RAM	3 GB	2 GB	4 GB
Layar	IPS LCD 5.5 inch.	IPS LCD 5.5 inch.	6.5 inci

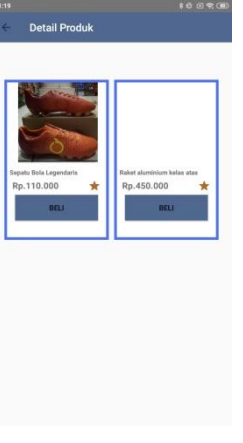
4.2.1 Hasil Pengujian Fungsi *interface*

Pada aplikasi yang telah dibuat diperlukan pengujian fungsi *interface* dalam beberapa perangkat *smartphone* karena pada setiap *android* yang memiliki spesifikasi yang berbeda akan menghasilkan proses fungsi-fungsi menu dalam aplikasi. Pengujian ini dilakukan saat aplikasi mulai dijalankan sampai dengan aplikasi mulai pada *android* yang dipakai dalam pengujian. Proses pengujian ini dilakukan pada beberapa perangkat *smartphone android*. Berikut hasil pada tabel 4.1.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Fungsi *Interface*

Proses	Smartphone Android		
	Redmi Note 5A Prime	Redmi Note 5A	Realme Narzo 30a
Halaman Login			
Halaman Sign up			
Halaman Menu Utama			

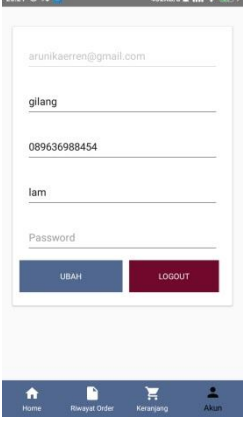
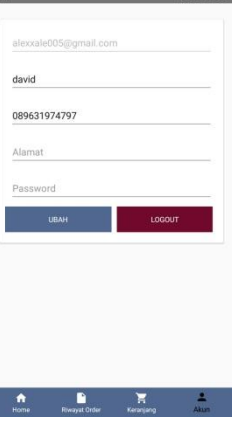
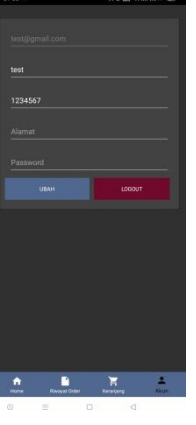
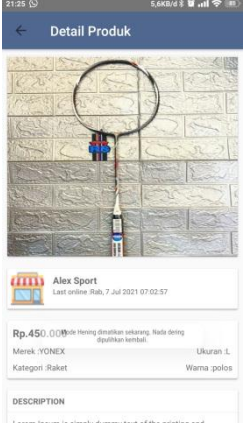


Lanjutan Tabel 4.2

<p>Halaman <i>View All</i> Produk</p>			
<p>Halaman Katagori</p>			
<p>Halaman <i>Payment</i></p>			

Lanjutan Tabel 4.2

<p>Halaman <i>Delivery</i></p>	 <p>Detail Pengiriman</p> <p>CATATAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengiriman dalam kota Bandar Lampung Biaya Pengiriman Rp.20.000,- Pengiriman diluar kota akan dikenakan biaya tambahan. 	 <p>Detail Pengiriman</p> <p>CATATAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengiriman dalam kota Bandar Lampung Biaya Pengiriman Rp.20.000,- Pengiriman diluar kota akan dikenakan biaya tambahan. 	 <p>Detail Pengiriman</p> <p>CATATAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengiriman dalam kota Bandar Lampung Biaya Pengiriman Rp.20.000,- Pengiriman diluar kota akan dikenakan biaya tambahan.
<p>Halaman Riwayat Order</p>	 <p>Riwayat Order</p>	 <p>Riwayat Order</p>	 <p>Riwayat Order</p>
<p>Halaman Keranjang</p>	 <p>Keranjang Belanja</p> <p>Raket aluminium kelas atas Rp.450.000</p> <p>Sub Total Rp.450.000</p> <p>Biaya Antar Rp.20.000</p> <p>Total Biaya Rp.470.000</p> <p>Gilang 089636988454</p> <p>Alamat Lam</p> <p>CHECKOUT</p>	 <p>Keranjang Belanja</p> <p>Sepatu Bola Legendaris Rp.110.000</p> <p>Sub Total Rp.110.000</p> <p>Biaya Antar Rp.20.000</p> <p>Total Biaya Rp.130.000</p> <p>David 089631974297</p> <p>Alamat</p> <p>CHECKOUT</p>	 <p>Keranjang Belanja</p>

Lanjutan Tabel 4.2

Halaman Akun			
Halaman Detail Produk			

4.2.2 Hasil Pengujian Fungsi Tombol

Pengujian fungsi tombol bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas dari elemen-elemen *interface* yang terdapat di dalam *activity* sistem. Elemen yang diujikan adalah fungsi *button* di setiap aplikasi. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian Fungsi Tombol

No	Kasus/ uji	Skenario uji	Hasil yang didapatkan	Status
1.	Menu <i>Sign up</i>	Mengisi nama lengkap, no telepon, alamat, <i>email</i> , dan <i>password</i> lalu mengklik tombol <i>Sign up</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> untuk bisa masuk ke menu utama	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Mengosongkan nama lengkap, no telepon, alamat, <i>email</i> , dan <i>password</i> ataupun salah satunya lalu mengklik tombol <i>sign up</i>	Jika mengosongkan semua dan salah satunya maka akan menampilkan pesan “ semua kolom harus diisi “	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
2.	Menu <i>Login / sign in</i>	Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> lalu mengklik tombol <i>sign-in</i>	Menampilkan menu utama	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Mengosongkan <i>email</i> dan <i>password</i> ataupun salah satunya lalu mengklik tombol <i>sign up</i>	Jika mengosongkan email dan password makanya akan menampilkan pesan “ semua kolom harus diisi “	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
3.	Menu <i>View All produk</i>	Mengklik tombol <i>view all</i>	Menampilkan detail produk-produk yang telah di <i>upload</i>	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Mengklik tombol produk	Mempilkan detail produk seperti nama toko, harga, katagori, merek, warna dan deskripsi	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Mengklik tombol beli	Menampilakan halaman keranjang dan menampilkan pesan “ Produk berhasil ditambahkan ”	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil

Lanjutan Tabel 4.3

4.	Menu Katagori	Mengklik tombol katagori	Menampilkan menu katagori produk	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
5.	Menu <i>Payment</i>	Mengklik tombol <i>payment</i>	Mempilakan menu <i>payment</i> berisikan catatan pembayaran	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
6.	Menu <i>Delivery</i>	Mengklik tombol <i>delivery</i>	Mempilakan menu <i>delivery</i> berisikan catatan pengiriman produk	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
7.	Menu Riwayat Order	Mengklik tombol riwayat order	Mempilkan menu riwayat order pesanan yang pernah di order	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
8.	Menu Keranjang	Mengklik tombol keranjang	Mempilakan menu keranjang berisikan produk, biaya, no telepon dan alamat pengirim	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
		Mengklik tombol <i>checkout</i>	Mempilakan menu pembayaran	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
9.	Menu Akun	Mengklik tombol akun	Menampilkan menu akun	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
		Melakukan proses ubah nama lengkap, no telepon, <i>email</i> , alamat dan <i>password</i>	Berhasil dan mendapatkan pesan “ Data akun berhasil diperbarui ”	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
		Mengklik tombol <i>logout</i>	Keluar dari menu utama dan menuju halaman <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

Berdasarkan pengujian fungsi *interfece* dan fungsi tombol di dapat kelebihan dan kelemahan, sebagai berikut :

Kelebihan dari sistem *marketplace* penjualan alat olahraga berbasis *android* adalah, sebagai berikut :

1. Menyediakan berbagai macam produk alat olahraga dari beberapa toko yang berkerja sama.
2. Bisa membeli banyak produk alat olahraga dengan fitur keranjang.
3. Penjual mempunyai basis data tersendiri agar bisa manajemen toko yang sudah di registrasi.

Kelemahan *marketplace* penjualan alat olahraga berbasis *android* adalah, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak menyediakan fitur chat.
2. Pembelian alat-alat olahraga tidak menggunakan pihak ketiga.
3. Pengantaran produk tidak bisa pembeli lihat melalui *google maps*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, serta berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi *Marketplace* Penjualan Alat Olahraga dapat mempermudah pengguna membeli produk-produk yang khususnya di bidang olahraga.
2. Membangun aplikasi *marketplace* untuk penjualan alat olahraga dengan menggunakan teknologi *android* studio berjalan sesuai rancangan.
3. Dengan pemanfaatan ini, dapat membantu toko-toko memasarkan produk yang mereka jual.
4. Dengan pemanfaatan ini, pembeli dapat memilih berbagai macam produk tanpa harus keluar rumah.
5. Aplikasi *android* dirancang menggunakan bahasa java pada *android* studio serta menggunakan *database mysql*.

5.2 Saran

Sistem ini tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, maka memberi beberapa saran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian atau pengembangan selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada sistem operasi Android minimal 7.0 atau *nougat* ke atas dan masih dapat dikembangkan untuk bisa digunakan di sistem operasi *iOS* dan *Windows Phone*.
2. Untuk kedepannya, diharapkan bisa ditambahkan fitur seperti penjual bisa melihat keuntungan dari penjualan produk.

3. Diharapkan dapat dikembangkan agar pembeli bisa mengirim pesan kepada penjual.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan aplikasi *marketplace* untuk penjualan alat olahraga berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyansyah, Riski, and Nur Aminudin. "Program Aplikasi Penjualan Alat-alat Olahraga Pada Toko Udin Kribo Menggunakan *Visual Basic 6.0*." *PROCIDING KMSI 5.1* (2017) ".
- Abdurahman, Muhdar. "Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian dan Penjualan pada Toko Koloncucu Ternate." *IJIS-Indonesian Journal On Information System 2.1* (2017).
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Azhar, Dani. *Aplikasi E-Learning Siswa Berbasis Web pada SMPN Bernas Kabupaten Pelalawan Riau (Studi Kasus: SMPN Bernas Kab. Pelalawan Riau)*. Diss. University of Technology Yogyakarta, 2019.
- Diawati, Fivi, and Kasmi Kasmi. " Perancangan *E-Commerce* Pada Outlet *Sport Store* Berbasis *Web Mobile*." *PROCIDING KMSI 6.1* (2018): 132-137.
- Irmayani, Windi, and Eka Susyati. "Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek." *Jurnal Khatulistiwa Informatika 5.1* (2017).
- Juansyah, A. (2015). *Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), 1(1)*, 1-8.
- Nadia Firly "Android Application Development For Rookies With Database", Penerbit PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- Nazaruddin, S. (2014). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Smartpone Android (Studi Kasus : Materi*

Sistem Tata Surya Kelas IX) Nazruddin Safaat H Teknik Informatika UIN Suska Riau diatas layer dunia nyata secara *real-time* seolah-ola. UIN SUSKA , Riau, 12(1), 41–47.

Novanis, Sonny. Aplikasi Penjualan Barang-Barang Olahraga Berbasis *Android* dengan menggunakan pustaka *Jquery Mobile*. Diss. STMIK AKAKOM Yogyakarta, 2015.

Pahlevi, Omar, Anton Sugandi, and Ita Dewi Sintawati. " Penerapan Algoritma Apriori Dalam Pengendalian Kualitas Produk." *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika* 3.1 (2018): 272-278.

Rahmadian, Ricky Rahmadian. " Rancang Bangun *E-Commerce* Pada Toko Madu *Sport*." *NUANSA INFORMATIKA* 11.1 (2016).

Septilia Arfida, Amnah, Hariyanto Wibowo "*Mobile Computing*", Penerbit Pustaka Media, 2018.

Septilia Arfida, Amnah, Hariyanto Wibowo "Pemanfaatan Telepon Pintar Terhadap Informasi Penyebaran Lokasi Guru Sekolah Dasar Negeri Bersertifikat Provinsi Lampung Menggunakan Jalur Pendek " *Jurnal Informatika*, Vol.18, No.2, Desember 2018.

Suleyman, Yildiz. (2012). *Instruments for measuring service quality in sportand physical activity services. Coll. Antropol.* 36 2: 689–696.

Tabrani, Muhamad, and Insan Rezqy Aghniya. "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 14.1 (2019): 44-53.

Utari, Hari, Mesran Mesran, and Natalia Silalahi. "Perancangan Aplikasi Peramalan Permintaan Kebutuhan Tenaga Kerja pada Perusahaan *Outsourcing* menggunakan Algoritma *Simple Moving Average*." *Jurnal Times* 5.2 (2016): 1-5.

Widodo, Pudji. "Perancangan Website E-Commerce Penjualan Alat Olahraga Pencak Silat." *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security* 8.1 (2018).

Yurindra.(2017).*Software Engineering*. Yogyakarta: Deeppublish.

Zamrony P. Juhara., (2016). “ Panduan Lengkap Pemrograman *Android*”, Andi Publisher, Yogyakarta.



LAMPIRAN



Kode Program Api Service.Java

```
package com.gilang.vndroport.API;

import android.content.Context;
import com.gilang.vndroport.BuildConfig;
import com.gilang.vndroport.config.Constants;
import com.gilang.vndroport.model.AkunModel;
import com.gilang.vndroport.model.CheckoutModel;
import com.gilang.vndroport.model.KeranjangModel;
import com.gilang.vndroport.model.LoginModel;
import com.gilang.vndroport.model.PesananModel;
import com.gilang.vndroport.model.ProdukModel;
import com.gilang.vndroport.model.TotalModel;
import com.gilang.vndroport.response.ResponseKategori;
import com.gilang.vndroport.response.ResponseKeranjang;
import com.gilang.vndroport.response.ResponsePesanan;
import com.gilang.vndroport.response.ResponseProduk;
import com.gilang.vndroport.response.ResponseSpesial;

import java.util.concurrent.TimeUnit;
import okhttp3.OkHttpClient;
import okhttp3.logging.HttpLoggingInterceptor;
import retrofit2.Call;
import retrofit2.Retrofit;
import retrofit2.converter.gson.GsonConverterFactory;
import retrofit2.http.Body;
import retrofit2.http.DELETE;
import retrofit2.http.Field;
import retrofit2.http.FormUrlEncoded;
import retrofit2.http.GET;
```

```

import retrofit2.http.HTTP;
import retrofit2.http.Headers;
import retrofit2.http.POST;
import retrofit2.http.PUT;
import retrofit2.http.Path;
import retrofit2.http.Query;

public interface APIService {

    /* Mendapatkan Keranjang */
    @Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEeqjvRP22"})
    @GET("api/keranjang")
    Call<ResponseKeranjang> dapatKeranjang(@Query("id_user") String idUser,
    @Query("token") String token);

    /* Mendapatkan Total Keranjang */
    @Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEeqjvRP22"})
    @GET("api/keranjang/total")
    Call<TotalModel> dataTotal(@Query("id_user") String idUser,
    @Query("token") String token);

    /* Menambah Produk */
    @FormUrlEncoded
    @Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEeqjvRP22"})
    @POST("api/keranjang")
    Call<KeranjangModel> tambahKeranjang(@Field("id_user") String idUser,
    @Field("token") String mytoken,
    @Field("idProduk") String idProduk,
    @Field("jumlah") String jumlah);

    /* Menambah Produk */
    @FormUrlEncoded
    @Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEeqjvRP22"})

```

```

@PUT("api/keranjang")
Call<KeranjangModel> updateKeranjang(@Field("id_user") String idUser,
@Field("token") String token,
@Field("idProduk") String idProduk,
@Field("opsi") String opsi);

//API untuk Hapus produk di keranjang
@FormUrlEncoded
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@HTTP(method = "DELETE", path = "api/keranjang", hasBody = true)
Call<KeranjangModel> hapusProduk(@Field("id_user") String idUser,
@Field("token") String mytoken,
@Field("id_produk") String idProduk);

//API untuk Bayar
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/bayar")
Call<PesananModel> bayar(@Query("id_pesanan") String idPesanan);

//API untuk Daftar
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@FormUrlEncoded
@POST("api/daftar")
Call<AkunModel> tambahUser(@Field("nama_lengkap") String namaLengkap,
@Field("email") String email,
@Field("password") String password,
@Field("no_telp") String noTelp);

//API untuk kategori
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})

```

```
@GET("api/kategori")
Call<ResponseKategori> dapatKategori(@Query("id_user") String idUser,
@Query("token") String token);
```

```
//API untuk getAkun
```

```
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@FormUrlEncoded
@PUT("api/akun")
Call<AkunModel> perbaharuiAkun(@Field("id_user") String idUser,
@Field("token") String token,
@Field("nama_lengkap") String nama_lengkap,
@Field("alamat") String alamat,
@Field("password") String password,
@Field("no_telp") String no_telp);
```

```
//API untuk getAkun
```

```
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/akun")
Call<AkunModel> tampilAkun(@Query("id_user") String idUser,
@Query("token") String token);
```

```
//API untuk Checkout
```

```
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/pesanan")
Call<ResponsePesanan> tampilPesanan(@Query("id_user") String idUser,
@Query("token") String token);
```

```
//API untuk Checkout
```

```
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@FormUrlEncoded
@POST("api/checkout")
Call<CheckoutModel> simpanPesanan(@Field("id_user") String idUser,
```

```

@Field("token") String token);

//API untuk login
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@FormUrlEncoded
@POST("api/Auth")
Call<LoginModel> loginUser(@Field("email") String email,
@Field("password") String password);

/* Mendapatkan API Semua produk */
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/produk")
Call<ResponseProduk> produkHome(@Query("id_toko") String idToko);

/* Mendapatkan API Produk per kategori */
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/kategori/q")
Call<ResponseProduk> produkKategori(@Query("id_user") String idUser,
@Query("token") String token,
@Query("id_kategori") String idKategori);

/* Mendapatkan API Berita */
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/spesial")
Call<ResponseSpesial> tampilSpesial();

/* Mendapatkan API produk detail */
@Headers({"x-api-key: 92K5wAWs7MPqY54St72HB3ETEqjvRP22"})
@GET("api/produk/detail")
Call<ProdukModel> tampilDetail(@Query("id") String idProduk);

class Factory{

```

```
public static ApiService create(Context mContext){
    OkHttpClient.Builder builder = new OkHttpClient.Builder();
    builder.readTimeout(20, TimeUnit.SECONDS);
    builder.connectTimeout(20, TimeUnit.SECONDS);
    builder.writeTimeout(20, TimeUnit.SECONDS);
    builder.addInterceptor(new NetworkConnectionInterceptor(mContext));
    HttpLoggingInterceptor logging = new HttpLoggingInterceptor();
    if(BuildConfig.DEBUG){
        logging.setLevel(HttpLoggingInterceptor.Level.BODY);
    }else {
        logging.setLevel(HttpLoggingInterceptor.Level.NONE);
    }
    OkHttpClient client = builder.addInterceptor(logging).build();

    Retrofit retrofit = new Retrofit.Builder()
        .baseUrl(Constants.URL)
        .client(client)
        .addConverterFactory(GsonConverterFactory.create())
        .build();

    return retrofit.create(ApiService.class);
}
}
```

