

**SKRIPSI**  
**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN**  
**BERBASIS *ANDROID* PADA TOKO KUE IBU RATNA**



**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
jenjang strata I pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih**

**OLEH :**

**RIANI**

**2019210013**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PRABUMULIH**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis *Android*  
Pada Toko Kue Ibu Ratna  
Diajukan Oleh : Riani  
NIM : 2019210013  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas : Universitas Prabumulih

Pembimbing I,

**(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)**

Prabumulih, 01 Februari 2023

Pembimbing II,

**(Hepnyi Samosir, S.Pd., M.Pd)**

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Sistem Informasi

Mengetahui

Ketua Program Studi

**(Suhartini, S.Kom., M.Kom)**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih  
Pada Tanggal 10 Februari 2023**

**Tim Penguji**

**Ketua Penguji : Andi Christian, S.Kom., M.Kom ( )**

**Penguji I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom ( )**

**Penguji II : Hepnyi Samosir, S.Pd., M.Pd ( )**

**Penguji II : Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom ( )**

**Penguji IV : Ariansyah, S.Kom., M.Kom ( )**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Universitas Prabumulih**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**

**Andi Christian, S. Kom., M. Kom**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Orang tidak pernah menilai apa yang kita mulai, tapi orang selalu menilai apa yang kita selesaikan”*

**(Tedy Setiawan)**

Allhamdulillah dengan rasa syukur yang mendalam, telah diselesaikannya skripsi ini penulis akan mempersembahkannya kepada :

- Untuk kedua orang tuaku Bapak (Alm) dan Ibuku tercinta yang senantiasa telah membesarkan dan mendidik saya dengan kasih sayang dan sabar hingga saat ini, serta memberikan yang terbaik untuk anaknya hingga mengorbankan waktu, tenaga, bahkan air mata.
- Untuk kakak, ayuk dan saudara kembarku Riana yang telah memberikan dukungan demi kelancaran skripsi ini.
- Untuk semua keluarga yang telah memberikan perhatian dan dukungan.
- Untuk dosen dan staff sistem informasi yang telah membantuku selama perkuliahan.
- Untuk sahabatku Milia Rastiwi yang memberikan fasilitas printer selama bimbingan karya ilmiah, proposal dan skripsi.
- Untuk sahabatku yang telah membantu dan menjadi tempat bertukar cerita (Rensi Novrianti dan Fitrah Athriah).
- Untuk teman-teman yang saling membantu dan berbagi di perkuliahan.

## **BIODATA MAHASISWI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswi : Riani

Nim : 2019210013

Tempat Tanggal Lahir : Prabumulih, 06 November 2001

Alamat : Jl. Singgalang No.17 Rt.02/Rw.04 Kel. Muara Dua  
Kec. Prabumulih Timur

HP/Telp : 0821-8644-0638

E-mail : [rrriani06@gmail.com](mailto:rrriani06@gmail.com)

Alamat Orang Tua : Jl. Singgalang No.17 Rt.02/Rw.04 Kel. Muara Dua  
Kec. Prabumulih Timur

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis  
*Android* pada Toko Kue Ibu Ratna

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas  
kebenarannya

Prabumulih, Januari 2023

Riani

Nim : 2019210013

## ABSTRAK

Penerapan teknologi saat ini semakin berkembang dan mulai merambah ke berbagai sektor, adapun sektor yang dibahas adalah sektor bisnis makanan. Adapun situasi yang dihadapi oleh Toko Kue Ibu Ratna adalah proses pemesanan produk pada toko kue masih membutuhkan waktu yang lama karena konsumen harus datang ke toko kue atau mengirim pesan melalui *whatsapp* atau melalui telepon sehingga pelayan toko sedikit kesulitan dalam rekap data jika terjadi pemesanan secara bersamaan. Pembuatan sistem pemesanan berbasis *android* ini memiliki pertimbangan agar konsumen khususnya yang baru dapat mengetahui alamat Toko Kue Ibu Ratna dan melihat produk yang dijual secara *online* serta melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko sehingga dapat membuat aktivitas menjadi sangat mudah dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, sedangkan untuk metode pengembangan sistemnya menggunakan metode RAD (*Rapid application development*).

**Kata Kunci : Rancang Bangun, Aplikasi, Berbasis *Android*, Metode RAD (*Rapid application development*).**

## **ABSTRACT**

*The application of technology is currently growing and starting to penetrate into various sectors, while the sector discussed is the food business sector. The situation faced by Ibu Ratna's Cake Shop is that the process of ordering products at the cake shop still takes a long time because consumers have to come to the cake shop or send messages via WhatsApp or by telephone so that the shop assistant has a little difficulty in recapitulating data if an order occurs simultaneously. Making this android-based ordering system has the consideration that consumers, especially new ones, can find out the address of Mrs. Ratna's Cake Shop and see products sold online and make direct purchases without having to come to the store so that activities can be very easy and efficient. The research method used is a qualitative descriptive method, while the system development method uses the RAD (Rapid application development) method.*

***Keywords: Design, Application, Android Based, RAD (Rapid application development) method.***

# **SURAT PERNYATAAN**

## **ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riani  
Nim : 2019210013  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya dibawah ini:

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS *ANDROID***  
**PADA TOKO KUE IBU RATNA**

Adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan milik orang lain baik yang sudah dipublikasikan ataupun belum dipublikasikan.

Apabila dikemudian hari tidak sesuai dengan surat pernyataan saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai konsekuensi dari perbuatan saya ini.

Prabumulih, 09 Februari 2023  
Yang bersangkutan,

Matrai Rp. 10.000,-
------------------------

( Riani )



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis *Android* Pada Toko Kue Ibu Ratna”. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Dr. Zakaria Wahab, S.E., M.B.A selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Ajabar, S.IP., M.M selaku Wakil Rektor Universitas Prabumulih.
3. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
5. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan serta membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan skripsi hingga selesai.
6. Ibu Hepnyi Samosir, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan serta membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.
7. Ibu Ratna Wati selaku pemilik toko kue yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan dapat bekerja sama dengan baik dalam pengumpulan data.

8. Kepada seluruh dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan pada penulis dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
9. Terima kasih kepada staff & Perpustakaan Universitas Prabumulih yang telah memberikan fasilitas dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Terima kasih teman-teman kelas A sistem informasi.

Semoga Allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini. Dan penulis berharap semoga skripsi ini membawa berkah dan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Prabumulih, 01 Februari 2023

Penulis,

Riani

NIM: 2019210013

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>BIODATA MAHASISWI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>vii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Kegunaan Penelitian.....	4
1.5.1 Kegunaan Praktisi.....	4
1.5.2 Kegunaan Akademik .....	4
1.6 Sistematika Penelitian .....	5

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Pengertian Rancang Bangun .....	7
2.2 Pengertian Aplikasi .....	7
2.3 Pengertian Penjualan .....	8
2.4 Pengertian <i>Android</i> .....	8
2.5 Pengertian <i>Rapid Application Development</i> (RAD) .....	9
2.6 Pengertian <i>Firebase</i> .....	9
2.7 Pengertian <i>Dart</i> .....	10
2.8 Pengertian <i>Flutter</i> .....	10
2.9 Penelitian Terdahulu .....	10
2.10 Kerangka Pikir.....	13

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

3.1 Objek Penelitian.....	15
3.1.1 Sejarah Objek.....	15
3.1.2 Visi Dan Misi.....	16
3.2 Metode Penelitian .....	16
3.2.1. Sumber Data.....	17
3.2.2. Teknik Pengumpulan Data.....	17

3.2.3. Metode Pengembangan Sistem .....	18
3.2.4. Alat Bantu Perancangan.....	20
3.2.5. Pengujian <i>Software</i> .....	22

#### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1. Analisis Permasalahan.....	24
4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	25
4.1.2 Use Case yang Sedang Berjalan.....	25
4.1.3 Activity Diagram yang Sedang Berjalan.....	26
4.2. Perancangan Sistem.....	28
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem .....	28
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	29
4.2.3 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan.....	29
4.2.4 Use Case Diagram yang Diusulkan.....	30
4.2.5 Activity Diagram.....	31
4.3. Perancangan Database .....	34
4.4. Perancangan Antar Muka .....	37

#### **BAB V IMPELEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

5.1 Implementasi .....	48
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (Software) .....	48
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (Hardware).....	48
5.1.3 Implementasi Antar Muka .....	48
5.2 Pengujian Software .....	50

#### **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan.....	61
6.2 Saran.....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	11
Tabel 3.1 Simbol – simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	21
Tabel 3.2 Simbol – simbol <i>Activity Diagram</i> .....	22
Tabel 4.1 Tabel Login Admin.....	35
Tabel 4.2 Tabel Login Pelanggan .....	35
Tabel 4.3 Tabel Kue .....	35
Tabel 4.4 Tabel Pelanggan.....	36
Tabel 4.5 Tabel Pesanan .....	36
Tabel 4.6 Tabel Keranjang .....	37
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Halaman Login Konsumen.....	59
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Halaman Daftar Akun Konsumen .....	59
Tabel 5.3 Hasil Pengujian Halaman Home Konsumen.....	59
Tabel 5.4 Hasil Pengujian Halaman Keranjang .....	60
Tabel 5.5 Hasil Pengujian Halaman Pemesanan.....	60
Tabel 5.6 Hasil Pengujian Halaman Pembayaran .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	14
Gambar 3.1 Model <i>Rapid Application Development</i> .....	20
Gambar 4.1 Use Case yang Sedang Berjalan .....	26
Gambar 4.2 Activity Diagram yang Sedang Berjalan .....	27
Gambar 4.3 Use Case yang diusulkan .....	30
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Admin yang Diusulkan .....	31
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Pelanggan yang Diusulkan .....	32
Gambar 4.6 Activity Diagram Pelanggan Pemesanan yang Diusulkan .....	33
Gambar 4.7 Activity Diagram Pelanggan Pembayaran .....	36
Gambar 4.8 Activity Diagram Admin Mengelola Data Pesanan Pelanggan .....	37
Gambar 4.9 Perancangan Halaman Login admin .....	38
Gambar 4.10 Perancangan Halaman Daftar Akun Konsumen .....	39
Gambar 4.11 Perancangan Halaman Home Konsumen .....	39
Gambar 4.12 Perancangan Halaman Keranjang .....	40
Gambar 4.13 Perancangan Halaman Pemesanan .....	41
Gambar 4.14 Perancangan Halaman Pembayaran .....	43
Gambar 4.15 Perancangan Halaman Login Admin .....	44
Gambar 4.16 Perancangan Halaman Input Produk oleh Admin .....	45
Gambar 4.17 Perancangan Halaman Data Pesanan Konsumen .....	46
Gambar 4.18 Perancangan Halaman Laporan Penjualan .....	47
Gambar 5.1 Implementasi Halaman Login Konsumen .....	49
Gambar 5.2 Implementasi Halaman Daftar Akun Konsumen .....	50
Gambar 5.3 Implementasi Halaman Home Konsumen .....	51
Gambar 5.4 Implementasi Halaman Keranjang .....	52
Gambar 5.5 Implementasi Halaman Pemesanan .....	53
Gambar 5.6 Implementasi Halaman Pembayaran .....	54
Gambar 5.7 Implementasi Halaman Login Admin .....	55
Gambar 5.8 Implementasi Halaman Input Produk oleh Admin .....	56
Gambar 5.9 Implementasi Halaman Data Pesanan Konsumen .....	57
Gambar 5.10 Implementasi Halaman Laporan Penjualan .....	58

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Penerapan teknologi saat ini semakin berkembang dan mulai merambah ke berbagai sektor, adapun sektor yang dibahas adalah sektor bisnis makanan. Banyaknya bisnis toko kue membuat terjadinya persaingan yang kuat demi merebut perhatian daya beli konsumen. Salah satunya di Kota Prabumulih, Sumatera Selatan. Kota yang disebut dengan Kota Nanas ini memiliki berbagai macam usaha makanan yang tentunya menjadi serbuan para wisatawan yang datang dan berkunjung ke kota ini, salah satunya usaha toko kue.

Menurut Wijoyo (2021:1), bisnis adalah serangkaian usaha yang dilakukan satu orang atau kelompok dengan menawarkan barang dan jasa untuk mendapatkan keuntungan/laba atau bisnis juga bisa dikatakan menyediakan barang dan jasa untuk kelancaran sistem perekonomian. Salah satu usaha bisnis yang ada dan masih berjalan sampai dengan saat ini yaitu bisnis makanan yang termasuk ke dalam industri kreatif. Semakin banyak ide kreatif yang di dapat semakin banyak juga hasil penjualan kue yang ingin di jualkan.

Toko Kue Ibu Ratna merupakan salah satu contoh usaha bisnis yang melayani pemesanan produk yang berlokasi di Prabumulih Timur. Dalam mengembangkan bisnisnya, toko kue Ibu Ratna menggunakan bahan baku pembuatan kue dan roti yang bermutu serta tidak menggunakan bahan pengawet. Toko Kue Ibu Ratna juga menerima *request* untuk pemesanan produk kue yang

tidak tertera di dalam gambar yang akan di sediakan pada aplikasi *Android* yang akan dibuat nanti.

Adapun situasi yang dihadapi oleh Toko Kue Ibu Ratna adalah proses pemesanan produk pada toko kue masih membutuhkan waktu yang lama karena konsumen harus datang ke toko kue atau mengirim pesan melalui *whatsapp* atau melalui telepon sehingga pelayan toko sedikit kesulitan dalam rekap data jika terjadi pemesanan secara bersamaan. Pembuatan sistem pemesanan *online* ini memiliki pertimbangan agar konsumen khususnya yang baru dapat mengetahui alamat Toko Kue Ibu Ratna dan melihat produk yang dijual secara *online* serta melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko sehingga dapat membuat aktivitas menjadi sangat mudah dan efisien.

Hal yang dibutuhkan oleh Toko Kue Ibu Ratna adalah suatu sistem pemesanan dimana pada sistem tersebut untuk menangani proses pemesanan secara *online*, memperluas promosi dan meningkatkan jangkauan pemasaran. Disamping itu, dengan adanya sistem ini akan lebih memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan produk karena bisa langsung memilih produk yang disediakan dimana juga terdapat harga dari masing – masing produk. Untuk total harga dari pemesanan juga tampil dengan baik dan dapat diketahui dengan cepat. Pelayan toko juga bisa lebih mudah dalam melihat dan melakukan daftar pemesanan dan penjualan produk.

Dari pembahasan di atas maka penulis tertarik untuk membuat skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis *Android* Pada Toko Kue Ibu Ratna”.



## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan rumusan masalah yang ada. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang dibuat oleh penulis.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Konsumen yang ingin memesan dan mengetahui harga produk harus mendatangi Toko Kue Ibu Ratna atau dengan mengirim pesan melalui *WhatsApp*.
2. Pembuatan daftar pemesanan masih menggunakan metode pencatatan serta penyimpanan data transaksi penjualan masih berbentuk arsip sehingga sulit untuk melakukan pencarian data.
3. Untuk mengetahui harga yang dipesan konsumen membutuhkan waktu yang lama dikarenakan lamanya balasan yang diberikan oleh penjual.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu “bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan berbasis *Android* pada toko kue Ibu Ratna?”

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan pada penelitian ini yaitu membuat sebuah rancang dan membangun aplikasi penjualan berbasis *Android* pada toko kue Ibu Ratna. Aplikasi ini dibuat

agar pemesanan dan penjualan kue lebih mudah dan dapat membantu konsumen dalam pemilihan menu produk kue yang diinginkan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak meluas maka, penulis membatasi masalah hanya pada rancang bangun aplikasi penjualan pada Toko Kue Ibu Ratna yang meliputi sistem hanya digunakan untuk pemesanan dan penjualan produk pada Toko Kue Ibu Ratna.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Setiap penelitian pasti memiliki suatu atau beberapa kegunaan, baik untuk peneliti sendiri, pihak yang terlibat dalam penelitian, maupun orang lain termasuk peneliti lain. Di bawah ini akan diuraikan kegunaan-kegunaan dari penelitian ini.

##### **1.5.1 Kegunaan Praktisi**

Kegunaan ditinjau dari segi praktisi adalah dengan rancang bangun aplikasi penjualan berbasis *Android* ini diharapkan dapat mempercepat pemasaran produknya, sekaligus dapat meningkatkan kualitas layanan kepada konsumen Toko Kue Ibu Ratna.

##### **1.5.2 Kegunaan Akademik**

Kegunaan dari penelitian ini ditinjau dari segi akademik yaitu:

1. Dapat membangun ilmu yang dimiliki oleh penulis yang diperoleh dari perkuliahan.

2. Bertambahnya pengalaman dan wawasan tentang pembuatan aplikasi penjualan berbasis *Android*.
3. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini membantu agar skripsi ini lebih terarah pada masalah yang dibahas sehingga tidak menyimpang dari ketentuan dan tujuan yang ditetapkan dengan sistematika penulisan:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, kegunaan, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori dan komponen dalam rancang bangun aplikasi penjualan berbasis *android* pada toko kue Ibu Ratna yang dijadikan dasar atau landasan didalam penulisan skripsi.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini akan membahas tentang objek atau tempat dilakukannya penelitian, penulisan juga merupakan gambaran mengenai penjelasan umum metode penelitian, metode pengembangan sistem, dan langkah – langkah penelitian yang sedang dikerjakan.

**BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisa objek, permasalahan apa saja yang ada, serta membuat rancangan suatu aplikasi yang meliputi rancangan sistem, rancangan database, rancangan implementasi antar muka.

**BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang implementasi produk, rincian produk, dan pengujian sistem dalam pengujian aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

**BAB VI PENUTUP**

Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Rancang Bangun**

Dalam menciptakan sistem informasi dibutuhkan suatu rancang bangun. Menurut Rahayu (2020:21), rancang bangun adalah suatu bentuk produk yang diciptakan dari hasil penelitian untuk memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian. Sependapat dengan Rahayu menurut Putri (2022:5), rancang bangun adalah proses yang dibutuhkan untuk membuat atau menciptakan suatu sistem baru guna memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa rancang bangun merupakan suatu proses dalam menciptakan produk atau sistem yang diperoleh dari hasil penelitian suatu objek.

#### **2.2 Pengetian Aplikasi**

Dalam permasalahan yang ada pada bab 1 di butuhnya sebuah aplikasi. Menurut Pane (2020:53), aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Sependapat dengan Pane menurut Fauzi (2018:12), aplikasi adalah bagian dari perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh *user* (pengguna).

Jadi dapat di simpulkan aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat di akses oleh pengguna.

### **2.3 Pengertian Penjualan**

Penjualan bisa menjadi salah satu faktor berkembangnya bisnis menjadi lebih besar, begitu juga untuk bisnis yang baru dirintis seperti UMKM. Menurut Wijaya (2017:27) penjualan adalah suatu kegiatan terdepan perusahaan dalam menghasilkan sesuatu dari suatu proses pertukaran yang terjadi di pasar. Menurut Widharta (2013:4), penjualan adalah kegiatan pemasaran periklanan dan publisitas yang mendorong pembelian.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas penulis menyimpulkan penjualan adalah aktivitas atau bisnis yang menjual produk atau jasa untuk harga tertentu. Adapun tujuan dari penjualan adalah mendapatkan keuntungan dan mengalami pertumbuhan dalam berbisnis.

### **2.4 Pengertian *Android***

Dunia seakan menjadi sempit dengan teknologi, tidak ada yang mampu disembunyikan pada era modern sekarang ini termasuk *android*. Menurut Ady (2020:4), “*android* adalah sistem operasi berbasis *linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*), dan komputer tablet (PDA)”. Menurut Herlinah (2019:1), “*android* adalah sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat bergerak yang dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan pada ponsel cerdas”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *android* adalah sistem operasi berbasis *linux* dapat digunakan untuk telepon seluler serta mudah digunakan.

## **2.5 Pengertian *Rapid Application Development* (RAD)**

Menurut Habibi (2019:69), *Rapid Application Development* (RAD) adalah model proses perkembangan *software* sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek.

Menurut Harahab (2019:36), *Rapid Application Development* (RAD) adalah salah satu metode pengembangan sistem dengan proses pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional.

Metode RAD adalah metode pengembangan sistem perangkat lunak yang menekankan pada siklus pengembangan tahapan yang pendek dengan waktu yang relatif singkat.

## **2.6 Pengertian *Firebase***

Menurut Radhitya Indra Arhadi (2020:55) “*Firebase* adalah *platform* terpadu Google yang menyatukan berbagai fitur atau layanan canggih untuk aplikasi, termasuk *backed* seluler, analisis, dan fitur pertumbuhan”.

Menurut Huda (2019:100) “*Firebase* adalah evolusi dari *Envolv* yang merupakan sebuah layanan pengembangan aplikasi yang memiliki fitur chat”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa “*Firebase* adalah suatu *database* yang membantu pembuatan aplikasi berbasis *android*”.

## 2.7 Pengertian *Dart*

Menurut Suryono (2020:7) “*Dart* merupakan bahasa pemrograman yang berorientasi serta menggunakan gaya penulisan bahasa C yang terkompilasi secara opsional bahasa pemrograman JavaScript”.

Menurut Kurosaki (2020:1) “*Dart* merupakan bahasa pemrograman utama yang dipakai untuk mengembangkan *framework flutter*.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa “*Dart* adalah bahasa pemrograman yang dibuat untuk pembuatan aplikasi *android*”.

## 2.8 Pengertian *Flutter*

Menurut Kurosaki (2020:1) “*Flutter* merupakan *framework* yang digunakan untuk membuat aplikasi *android* tidak hanya aplikasi *android* melainkan ios (*iphone*), web app (*website*) dan juga *desktop app*.”

Menurut Ridwan (2021:12) “*Flutter* merupakan teknologi yang dibuat oleh google untuk membantu para pengembang aplikasi pada perangkat mobile yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Dart*.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa “*Flutter* adalah *framework* untuk membuat aplikasi *android* dan *website*”.

## 2.9 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi orang lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Nama Pengarang	Hasil Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Sistem informasi penjualan ban berbasis android pada express ban (Muhammad lida. 2020)	Menganalisa sistem yang ada serta membuat sistem baru agar dapat memonitoring penjualan dan laporan yang diterima secara detail	Dalam proses ini sama – sama membutuhkan aplikasi yang dapat membantu sebuah toko.	Penelitian yang dilakukan tidak mencakup pencatatan transaksi penjualan.
2.	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kue Dan Roti Berbasis Web Pada Yuki Bakery Jakarta (Riswandi Ishak, Handini Widyastuti, Setiaji. 2019)	Memberikan solusi keada pemilik toko dan Meningkatkan pelayanan melalui penerapan <i>e-commerce</i> pada Yuki Bakery agar dapat memberikan kemudahan transaksi <i>online</i> kepada para konsumennya	Proses bisnis yang dapat Membantu mempromosikan produk sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran.	Penelitian yang dilakukan penulis tidak mencakup membuat lapoan secara spesifik.

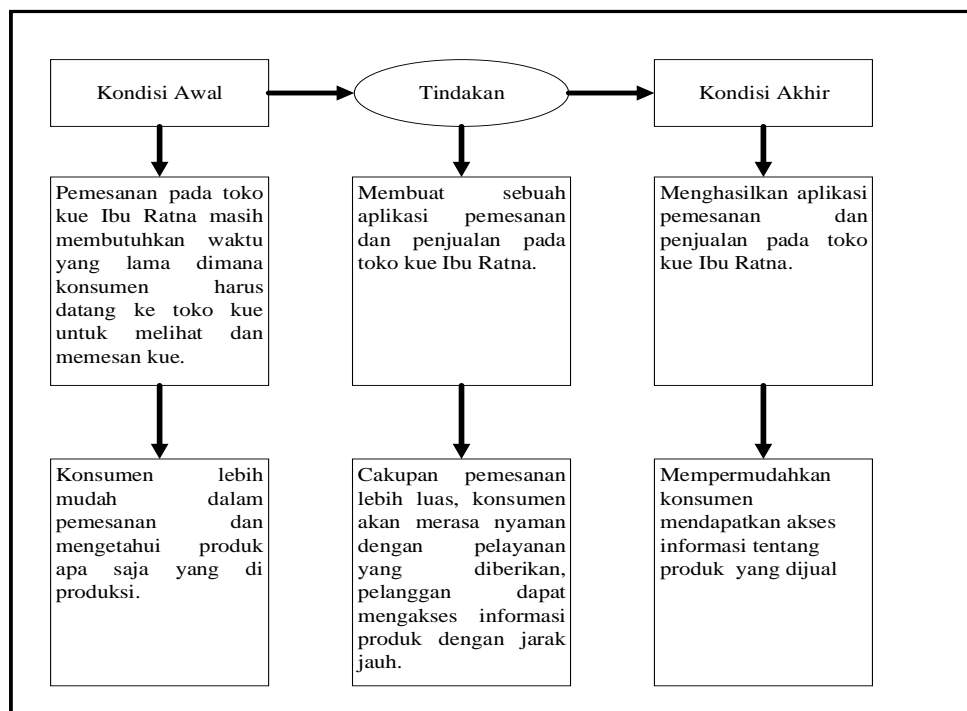
3.	Sistem Informasi Penjualan Barang pada Toko Candra Berbasis Android (Hartati D S, Paryanta, Hetri C W. 2019)	Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Candra, digunakan sebagai media untuk mengolah data karyawan, data barang, melakukan pemesanan barang secara online dan dapat melakukan transaksi penjualan berbasis android	Dalam proses ini sama – sama membutuhkan aplikasi pendukung dalam sistem penjualan	Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian untuk pemesanan dalam toko kue, sedangkan penelitian terdahulu ini tidak terdapat pemesanan
4.	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Studi Kasus Pada Pabrik Roti Nabila Bakery Kota Gorontalo ( Olha M, Novita A .2019)	Sistem ini dapat mempermudah Informasi Penjualan dalam melakukan Promosi, Sistem pemesanan, melakukan perhitungan total transaksi dan membuat Laporan Penjualan pada Pabrik Roti Nabila Bakery di Kota Gorontalo	Dalam sistem ini sama – sama bertujuan untuk memudahkan pemilik toko dengan adanya aplikasi yang akan dibuat	Penelitian yang dilakukan penulis tidak mencakup pemantauan stok, karna toko kue ibu Ratna menerima pesanan tidak termasuk stok
5.	Pemesanan Dan Penjualan Kue Berbasis Android Pada Chérie	Membuat aplikasi beberapa informasi pengelolaan gudang, yaitu	Proses bisnis ini sama – sama memiliki tujuan merancang aplikasi berbasis android adalah	Memiliki perbedaan saat metode pembayaran, toko kue yang saya teliti

	Cake's Halim Perdana Kusuma (Yostyo S, Novrini H. 2017)	–	Jumlah stok barang, klaim kepada pemasok saat penerimaan barang, dasar pengambilan keputusan untuk pemesanan barang	untuk memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan proses pemesanan kue.	dalam melakukan transaksi pembayaran masih menggunakan uang <i>cash</i>
--	---	---	---	--	---

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2022

## 2.10 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Sumber : Diolah oleh penulis, 2022

**Gambar 2.1 Kerangka berfikir**

Gambar 2.1 menjelaskan bahwa kondisi awal pada Toko Kue ini dalam pemesanannya harus datang ke toko kue untuk melihat kue apa saja yang tersedia di Toko Kue Ibu Ratna, tindakan yang akan dilakukan adalah membuat aplikasi pemesanan pada Toko Kue Ibu Ratna. Kondisi akhir menghasilkan aplikasi pemesanan.

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini fokus pada rancang bangun sistem informasi penjualan pada Toko Kue Ibu Ratna yang terletak di Jl. Singgalang no. 17 RT.02/RW. 04 Kelurahan Muara Dua Kecamatan Prabumulih Timur. Dalam rangka melakukan penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data di Toko Kue Ibu Ratna agar informasi yang diperoleh lebih akurat.

##### **3.1.1 Sejarah Objek**

Toko kue Ibu Ratna berdiri pada tahun 2014. Lokasi penjualan kue ini terletak di kediaman Ibu Ratna yang beralamat Jl. Singgalang No. 17 RT.02/RW.04 Kel. Muara Dua, Kec. Prabumulih Timur. Toko kue Ibu Ratna merupakan jenis usaha yang bergerak di bidang kuliner yang sering disebut *snack* seperti: risol, pempek, tahu isi, donat dan lain sebagainya. Toko kue ini yang awalnya hanya coba – coba dan hanya menjual produk kue untuk hari *weekend* saja, kini masyarakat sekitar menyukai kue buatan Ibu Ratna sehingga toko kue buka setiap hari.

Pada Toko Kue Ibu Ratna tidak hanya menjual kue, tetapi menjual kue kering, kue bronis, kue lapis dan lain-lain yang di buat dengan tangan sendiri (*homemade*). Toko Kue Ibu Ratna juga menyediakan sembako, yang belum lengkap seperti toko lainnya, tetapi Toko Ibu Ratna ini akan lebih maju lagikedepannya. Sebelumnya Toko Kue Ibu Ratna Ini terbentuk untuk mengisi waktu luang dan mencari tambahan uang setelah suami Ibu Ratna meninggal.

### **3.1.2 Visi dan Misi**

Visi toko kue Ibu Ratna dalam upaya mewujudkan harapannya untuk meningkatkan Toko Kue, maka pernyataan visi Toko kue Ibu Ratna adalah: “Menjadi perusahaan kue yang unggul dengan kualitas cita rasanya”.

Adapun misi toko kue Ibu Ratna sebagai upaya untuk mencapai visi di atas, adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kue produksi kami kepada masyarakat.
2. Menjaga kualitas dan terus berinovasi.
3. Memberikan harga produk yang terjangkau oleh masyarakat.
4. Meningkatkan mutu dan kualitas, mengedepankan proses dalam pengolahan produksi yang terjamin baik dari bahan yang berkualitas dan rapi.

### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian digunakan untuk membahas dan menjelaskan data yang diperoleh agar dapat disimpulkan jawaban yang tepat dari rumusan masalah. Pada metode penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif. Menurut Ramdhan (2021:7), Metode deskriptif adalah penelitian dengan metode menggambarkan suatu hasil penelitian. Sesuai dengan namanya, jenis penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti.

Menurut Anggito (2018:8), metode kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data

dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan).

Maka berdasarkan penjelasan di atas, pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu penggambaran secara menyeluruh, luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal, bukan berupa simbol angka atau bilangan.

### **3.2.1 Sumber data**

Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

#### **a. Sumber Data Primer**

Data primer merupakan data yang dapat diperoleh melalui observasi secara langsung pada toko kue dengan mewawancarai Ibu Ratna sebagai pemilik toko.

#### **b. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder sebagai penunjang dari kebutuhan data primer yang diperoleh melalui studi pustaka sebagai acuan penulisan dalam penelitian yang dilakukan, seperti buku, *e-book*, jurnal, penelitian terdahulu sampai dengan artikel.

### **3.2.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### **a. Observasi**

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung pada toko kue Ibu Ratna, dan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

**b. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat, agar dapat menganalisa sistem yang sedang berjalan, dengan cara melakukan wawancara bersama dengan narasumber sekaligus pemilik toko kue yaitu Ibu Ratna.

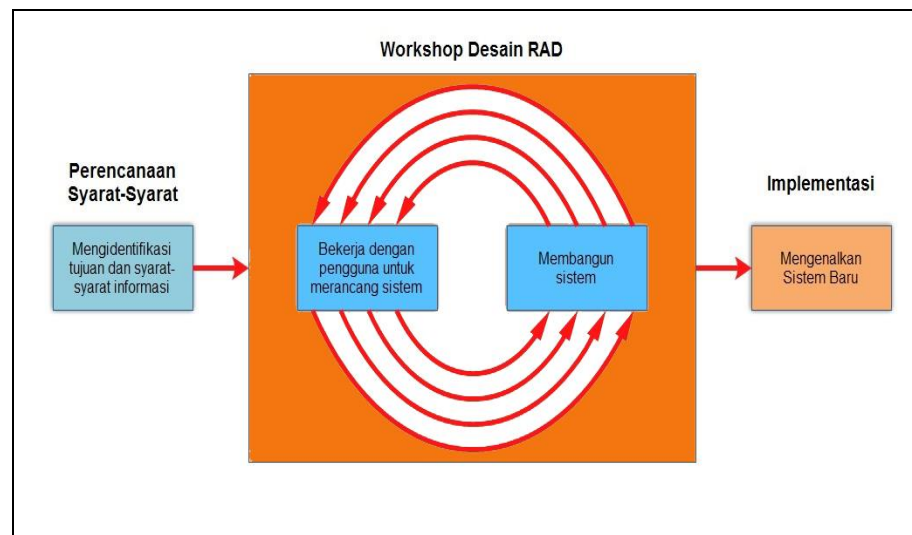
**c. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang berasal dari buku, *e-book*, jurnal, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, baik itu objek, maupun metode yang digunakan.

### **3.2.3 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem merupakan metode prosedur, konsep, dan aturan yang digunakan untuk pengembangan suatu sistem informasi berbasis komputer. Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Menurut Subianto (2020:47), *Rapid Application Development* (RAD) adalah proses model perangkat lunak inkremental yang menekankan siklus pengembangan yang singkat. Model RAD adalah sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model waterfall, di mana perkembangan pesat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Jika tiap-tiap kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembang untuk menciptakan sebuah sistem yang berfungsi penuh dalam jangka waktu yang sangat singkat. Tahapan- tahapan dalam RAD terdiri dari 3 tahapan yaitu *Requirements Planning*, *Design Workshop*, dan *Implementation*.





Sumber: Jurnal Infokam (Subianto)

**Gambar 3.1 Model *Rapid Application Development***

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat)

Dalam fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan – tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan -tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah -masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan-tujuan perusahaan.

2. *Design Workshop* (*Workshop Desain*)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan pola kerja kepada pengguna. *Workshop desain* ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop desain RAD*, pengguna merespon *prototipe* yang

ada dan penganalisis memperbaiki modul – modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna.

### 3. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara *intens* selama *workshop* dan merancang aspek – aspek bisnis dan nonteknis perusahaan. Segera setelah aspek – aspek ini disetujui dan sistem -sistem dibangun dan di saring, sistem – sistem baru atau bagian dari sistem di uji coba dan kemudian di perkenalkan kepada organisasi.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti mengambil metode RAD di karenakan untuk mempersingkat waktu antara perancangan dan penerapan sistem informasi.

#### **3.2.4 Alat Bantu Perancangan**

Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Suhartini, dkk (2020:29), UML adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem informasi atau perangkat lunak. Adapun diagram yang digunakan di dalam UML, yaitu sebagai berikut:


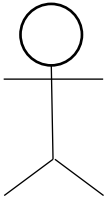



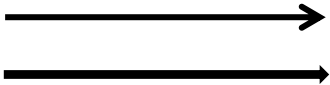
##### **3.2.4.1 Use Case Diagram**

*Use case* adalah teknik yang dimanfaatkan untuk pengembangan perangkat lunak (*software*), guna mengetahui kebutuhan fungsional dari sistem tersebut. Menurut Hendini (2016:108), “*use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk

mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut”.

Berikut adalah simbol – simbol *use case diagram* yang digunakan:

**Tabel 3.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram**

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
Aktor/ <i>Actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi.
Asosiasi/ <i>association</i> 	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
Ekstensi/ <i>extend</i> << <i>extend</i> >> 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> di mana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya
Include/ <i>Use Case</i> << <i>include</i> >>  <i>Uses</i>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> di mana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.



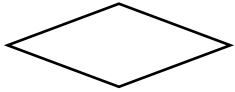


Sumber: Suhartini, dkk (2020)

### 3.2.4.2 Activity diagram

*Activity diagram* merupakan diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Menurut Hendini (2016:109), *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

Adapun simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* yaitu:

**Tabel 3.2 Simbol-Simbol Activity Diagram**

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>Join</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Sudut akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

### 3.2.5 Pengujian Software

Pada tahap pengujian sistem difokuskan dari segi logika dan fungsional serta memastikan semua sistem telah diuji, ini dilakukan untuk meminimalisir

kesalahan ataupun *error* dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *black-box*.

*Black-box testing*, yaitu pengujian yang dilakukan untuk meninjau *input* dan *output* suatu perangkat lunak tanpa mendalami internal programnya lebih lanjut (Subakti Hani, dkk, 2022:109). Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori, sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan kinerja
3. Kesalahan *interface*.
4. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pengujian *black-box* biasanya cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian sistem.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1. Analisis Permasalahan**

Analisis permasalahan merupakan penerapan tahapan pertama (*requirements planning*) pada metode pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan sebuah sistem informasi yang baru yaitu metode *RAD (Rapid Application Development)*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan pada Toko Kue Ibu Ratna dalam pemesanan masih dilakukan dengan cara konsumen mendatangi toko kue tersebut.

Permasalahan dalam sistem pemesanan yang dilakukan di Toko Kue Ibu Ratna yaitu proses pemesanannya masih dilakukan dengan cara konsumen mendatangi langsung ke Toko Kue Ibu Ratna untuk melakukan pemesanan, maka dari itu penulis mencoba memberikan pemecahan masalah dengan membuat suatu aplikasi penjualan yang meliputi pemesanan kue menggunakan program *android*. Aplikasi penjualan yang akan dibuat bertujuan untuk membantu pemilik dalam mengelola data – data pelanggan, pesanan pelanggan dan lain sebagainya, sedangkan bagi pelanggan bertujuan untuk mempermudah pemesanan dengan melihat di aplikasi tanpa harus ke toko kue.

#### **4.1.1. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan**

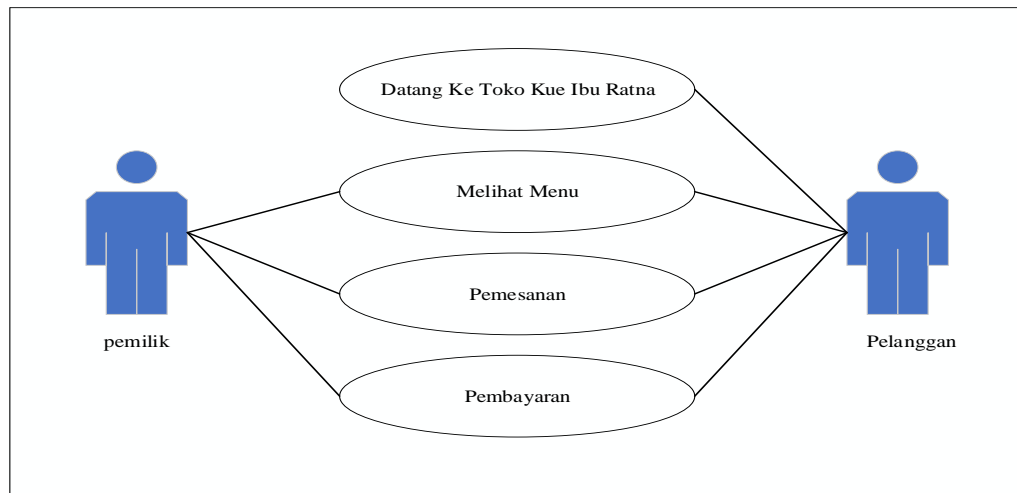
Analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan tentang analisa prosedur di Toko Kue Ibu Ratna mengenai analisa sistem pemesanan. Adapun analisa sistem yang sedang berjalan pada Toko Kue Ibu Ratna, yaitu:

1. Konsumen mendatangi ke Toko Kue Ibu Ratna, kemudian memesan suatu produk yang ingin dipesan.
2. Pemilik Toko akan mengelola pemesanan produk, membuat pesanan pelanggan,

Analisis sistem yang sedang berjalan diperoleh dari tahapan observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung kepada objek penelitian. Untuk memperkuat analisis sistem dilakukannya tahapan wawancara agar memperoleh data yang lebih akurat dalam mengetahui prosedur yang sedang berjalan saat ini, wawancara dilakukan bersama dengan narasumber di tempat penelitian dilakukan. Berdasarkan hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan di atas, didukung dengan data yang diperoleh melalui tahapan observasi dan wawancara pada objek penelitian, berikut gambaran prosedur yang sedang berjalan saat ini di Toko Kue Ibu Ratna.

#### **4.1.2. Use Case yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem ini menjelaskan tentang bagaimana jalannya prosedur yang terjadi dalam penyampaian informasi yang ada di Toko Kue Ibu Ratna. Adapun alur *use case* yang sedang berjalan, yaitu sebagai berikut:



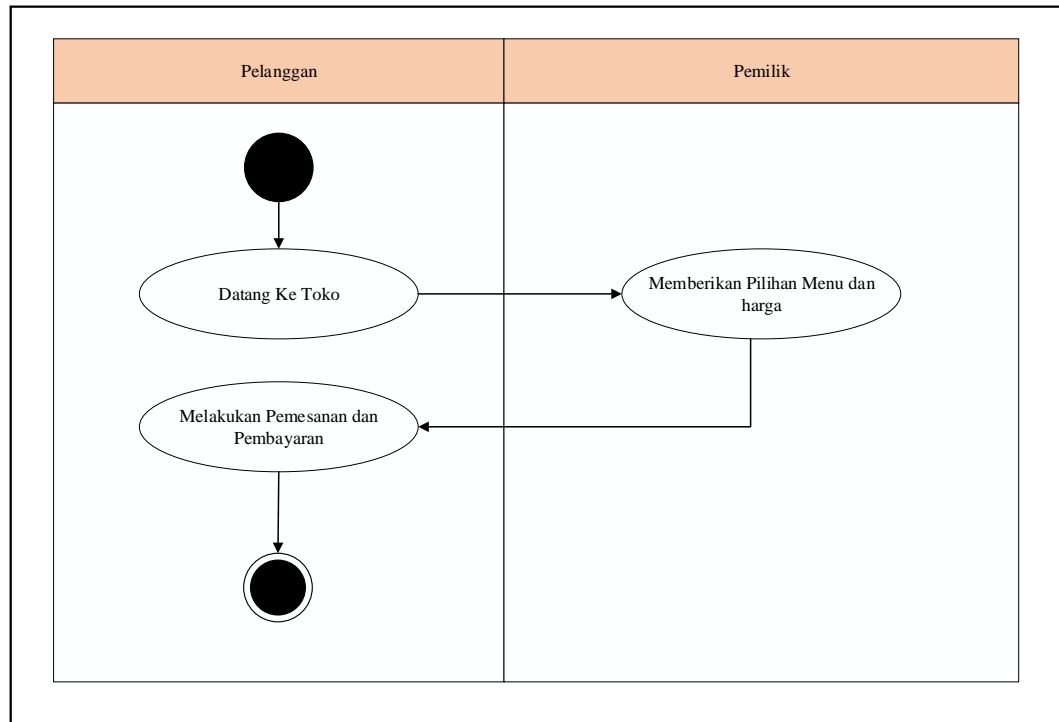
**Gambar 4.1 Use Case yang Sedang Berjalan**

Pada gambar 4.1, terdapat dua aktor. Aktor pertama yaitu aktor pemilik toko yang mengelola Toko Kue, dan aktor kedua yaitu pelanggan dari Toko Kue tersebut. Prosesnya dimulai dari pelanggan datang ke Toko Kue untuk melihat menu/produk apa saja yang ada di Toko Kue Ibu Ratna, setelah melihat menu pelanggan melakukan pemesanan lalu dicatat oleh pemilik toko, setelah melakukan pemesanan lalu pelanggan melakukan transaksi pembayaran dan pemilik toko menerima pembayaran dari pelanggan.

#### **4.1.3. Activity Diagram yang Sedang Berjalan**

*Activity diagram* yang sedang berjalan di Toko Kue Ibu Ratna dapat dilihat pada gambar berikut:





**Gambar 4.2 Activity Diagram yang Sedang Berjalan**

Pada gambar 4.2, dijelaskan bagaimana cara pemesanan di Toko Kue Ibu Ratna, yaitu dengan cara datang ke Toko Kue, lalu pemilik Toko langsung memberikan daftar menu beserta harga kue, setelah dilihat oleh pelanggan maka pelanggan melakukan transaksi pembayaran.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tahapan wawancara bersama pemilik Toko Kue, peneliti memperoleh hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan saat ini. Peneliti menyimpulkan Toko Kue Ibu Ratna memerlukan suatu aplikasi yang dapat membantu dalam pemesanan suatu produk kue, agar pelanggan tidak harus datang ke Toko Kue untuk melihat menu apa saja yang tersedia.

## 4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini merupakan penerapan tahapan ke dua dari metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *RAD (design workshop)*, dengan tujuan merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Pada tahapan ini peneliti bekerja sama dengan pengguna (objek) dalam pengembangan sistem informasi, hal ini dapat dilakukan selama beberapa hari sampai sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Berdasarkan dari sistem yang telah dianalisis, maka peneliti mengusulkan aplikasi berbasis *android* untuk membantu pemilik Toko Kue dalam menyampaikan produk apa saja yang ada di dalam toko kepada pelanggan. Pada perancangan aplikasi berbasis *android* ini menggunakan alat bantu perancangan *UML (Unified Modeling Language)*, yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

### 4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem dilakukan setelah tahapan analisis sistem berjalan selesai dikerjakan. Pada bagian perancangan ini analisis sistem menentukan beberapa gambaran secara terukur mengenai apa-apa saja yang harus dikerjakan.

Pada dasarnya tahap perancangan ini bertujuan untuk :

1. Memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

#### 4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan secara garis besarnya, yaitu pelanggan (*user*) dapat melihat produk apa saja yang diperjual belikan di dalam toko. *User* harus *login* terlebih dahulu dan mendaftarkan untuk verifikasi data, setelah *user* mendaftarkan diri maka dapat memesan produk dan menentukan waktu pengambilannya. Pemilik Toko harus *login* sebagai *admin*, lalu setelah login *admin* pemilik toko dapat meng-*input* produk yang diperjual belikan di dalam Toko, melihat pesanan dari pelanggan (*user*), serta memproses pesanan pelanggan.

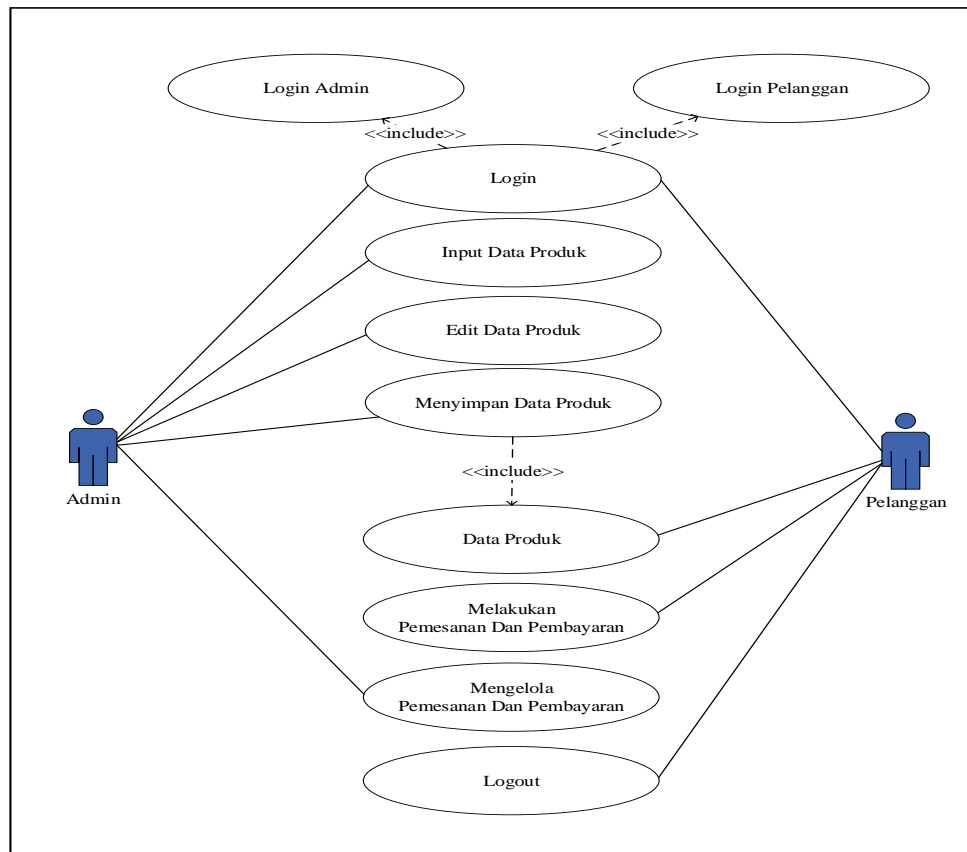
Setelah melalui tahapan wawancara dan pengambilan data kepada pemilik Toko yang telah dijelaskan pada analisis permasalahan. Peneliti menyimpulkan sesuai dengan gambaran umum sistem yang diusulkan di atas, dengan kebutuhan – kebutuhan tersebut, berikut ini merupakan perancangan prosedur sistem yang diusulkan oleh peneliti.

#### 4.2.3. Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan

Perancangan prosedur ini masih termasuk ke dalam tahapan ke dua dari metode pengembangan sistem *RAD (Rapid Application Development)*, sistem yang diusulkan merupakan gambaran umum dari aplikasi yang akan dibuat, dimulai dari *use case diagram*, *activity diagram* yang menggambarkan alur sistem, dan *class diagram* yang menjelaskan relasi antar kelas.

#### 4.2.3.1 Use Case Diagram yang Diusulkan

*Use case* adalah gambaran dari fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan sistem yang dibangun.



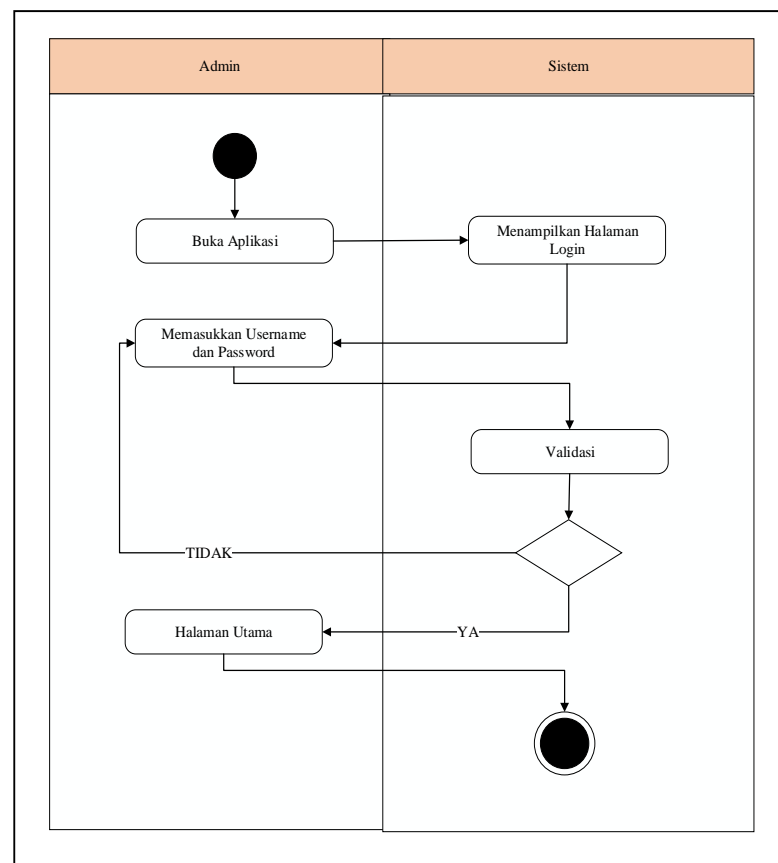
**Gambar 4.3 Use Case yang Diusulkan**

*Use case diagram* aplikasi penjualan pada Toko Kue Ibu Ratna ini menggambarkan dimana pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melihat produk apa saja yang dijual di Toko Kue Ibu Ratna, dan pelanggan juga dapat langsung memesan kue yang mereka inginkan. Sebagai pemilik/*Admin* juga harus melakukan *login* sebagai *admin* untuk melihat data pelanggan serta

memproses seluruh pesanan dari pelanggan, *admin* juga bertugas untuk menambahkan produk yang ada di Toko serta melakukan edit data.

#### 4.2.3.2 Activity Diagram

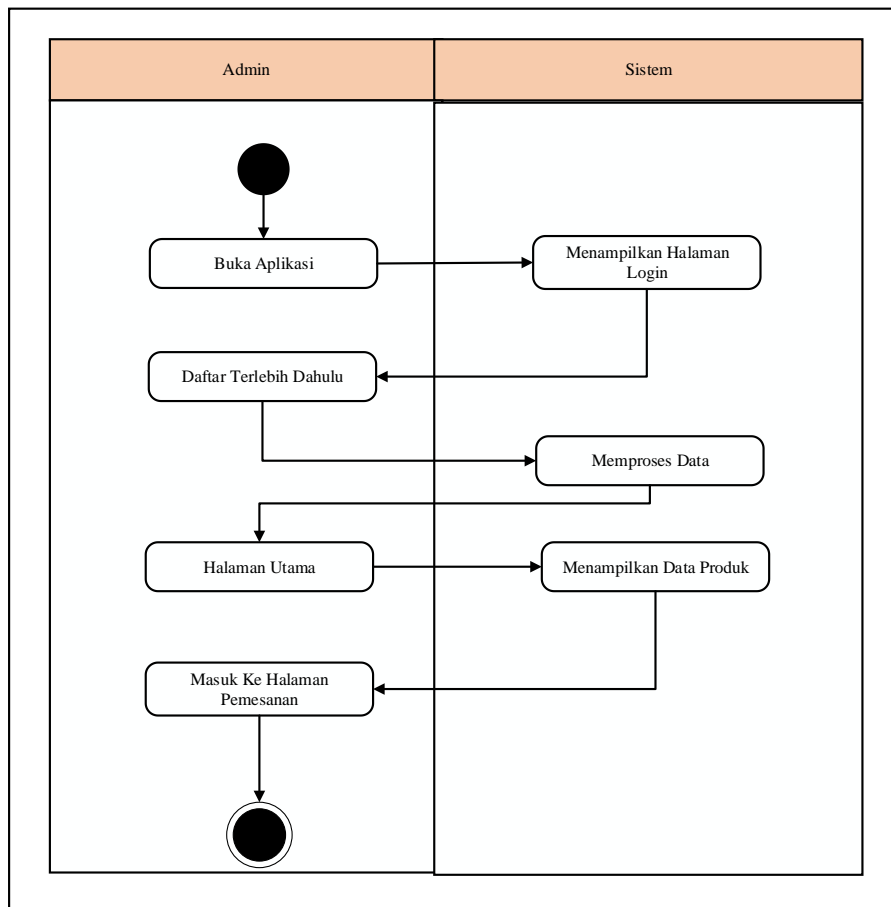
*Activity diagram* menyediakan gambaran untuk memodelkan proses atau alur kerja model dalam suatu sistem informasi. Maka peneliti mengusulkan sistem yang baru. *Activity diagram* yang diusulkan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.4 Activity Diagram Login Admin yang Diusulkan**

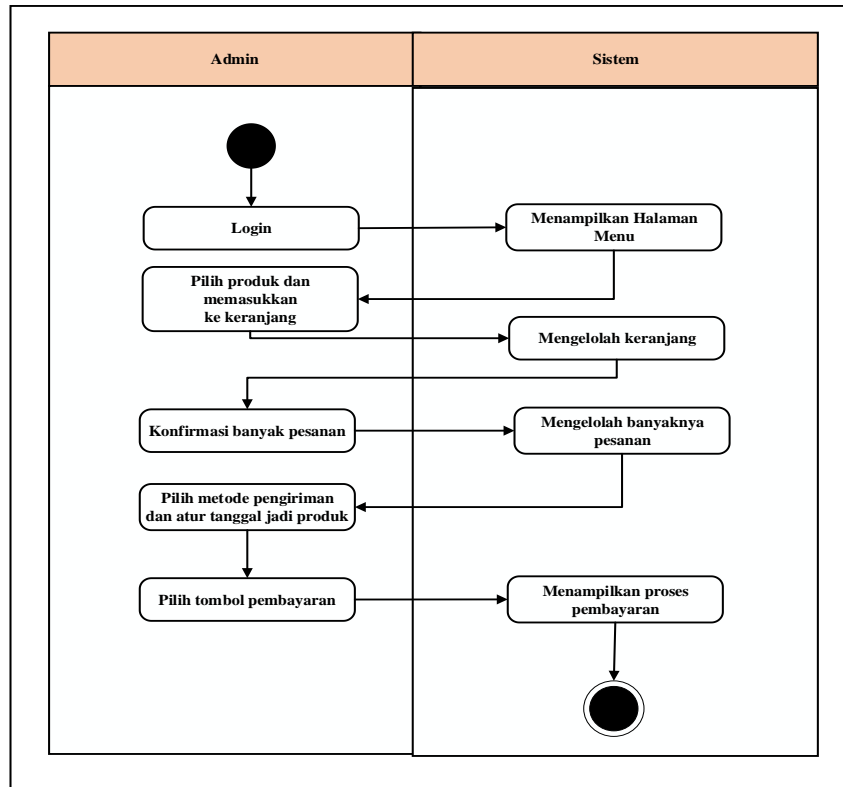
Gambar 4.4 menjelaskan bahwa prosedur *login admin* yang diusulkan dimulai dari membuka aplikasi kemudian memasukkan *username* serta *password*. Jika *username* dan *password* tidak valid, *admin* memasukkan *username* serta

*password* kembali. Jika valid, *admin* diberikan hak akses masuk ke halaman menu utama.

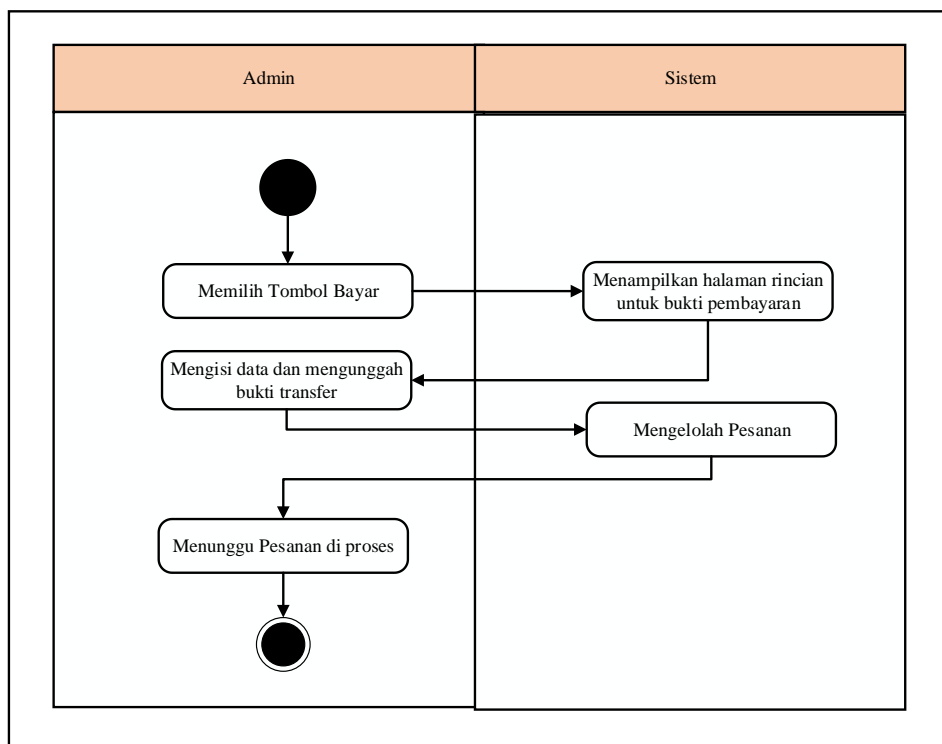


**Gambar 4.5 Activity Diagram Login Pelanggan yang Diusulkan**

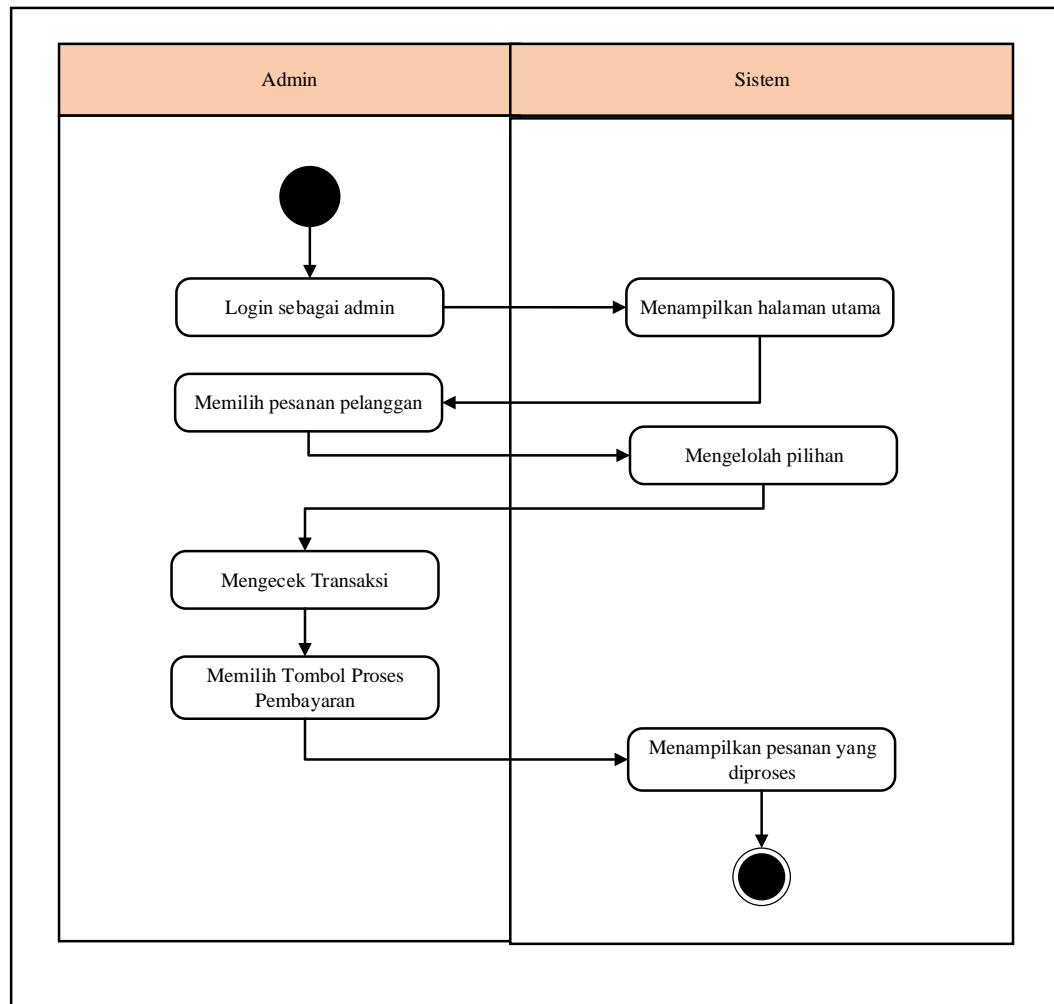
Gambar 4.5 menjelaskan bahwa, prosedur *login admin* yang diusulkan dimulai dari membuka aplikasi kemudian mendaftarkan identitas. Setelah pengisian data selesai lalu pelanggan maka pelanggan diberikan hak akses masuk ke daftar menu lalu daftar pemesanan.



**Gambar 4.6 Activity Diagram Pelanggan Pemesanan yang Diusulkan**



**Gambar 4.7 Activity Diagram Pelanggan Pembayaran**



**Gambar 4.8 Activity Diagram Admin Mengelola Data Pesanan Pelanggan**

### 4.3. Perancangan Database

Adapun perancangan *database* yang akan digunakan pada rancang bangun aplikasi berbasis *android* pada Toko Kue Ibu Ratna yang diusulkan adalah sebagai berikut:

#### 1. Tabel *Login Admin*

Nama : Tabel *Login Admin*

Fungsi : Untuk *login admin* agar bisa mengelolah data



**Tabel 4.1 Tabel *Login Admin***

Field Name	Data Type	Field Size
Username/Email	String	30
Password	String	20

**2. Tabel *Login Pelanggan***

Nama : Tabel *Login Pelanggan*

Fungsi : *Login* pelanggan untuk masuk kemenu utama aplikasi agar bisa melihat ataupun memesan suatu produk

**Tabel 4.2 Tabel *Login Pelanggan***

Field Name	Data Type	Field Size
Username/Email	String	30
Password	String	20

**3. Tabel Kue**

Nama : Tabel Kue

Fungsi : Untuk menampung semua informasi produk yang dijual

**Tabel 4.3 Tabel Kue**

Field Name	Data Type	Field Size
Id_kue	String	20
Nama_kue	String	20
Harga	Number	15
Deskripsi	String	20
Gambar	String	

#### 4. Tabel Pelanggan

Nama : Tabel Pelanggan

Fungsi : Untuk melihat akun siapa saja yang terdaftar dan dapat memesan sebuah produk

**Tabel 4.4 Tabel Pelanggan**

Field Name	Data Type	Field Size
Id_pelanggan	String	20
Nama	String	30
Email	String	20
Nomor_telpon	Number	15
Alamat	String	30

#### 5. Tabel Pesanan

Nama : Tabel Pesanan

Fungsi : Untuk melihat hasil pesanan dari pelanggan dan mengelolah pesanan itu

**Tabel 4.5 Tabel Pesanan**

Field Name	Data Type	Field Size
Id_pesanan	String	20
Id_pelanggan	String	20
Id_kue	String	20
Jumlah_kue	String	10
Tanggal_Pngiriman	Date	10
Status_pesanan	String	10
Total_harga	Number	15

## 6. Tabel Keranjang

Nama : Tabel Keranjang

Fungsi : Untuk menampung pesanan yang hendak dipesan

**Tabel 4.6 Tabel Keranjang**

Field Name	Data Type	Field Size
Id_keranjang	String	20
Nama	String	30
Kategori	String	10
Jumlah_pesanan	String	10
Harga	Number	15
Deskripsi	String	100
Gambar	String	

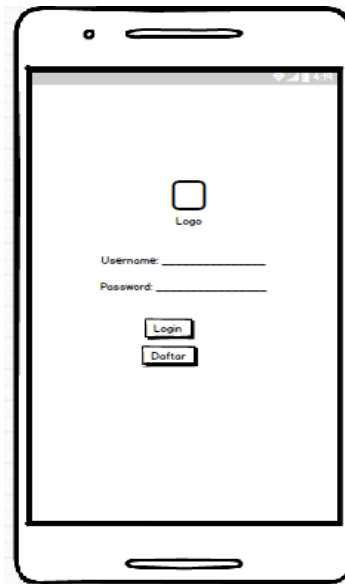
### 4.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan suatu langkah dalam membuat sebuah program aplikasi. Program dirancang sesuai dengan kebutuhannya. Perancangan program dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

#### 4.4.1. Perancangan Antar Muka Konsumen

##### 1. Perancangan Halaman *Login*

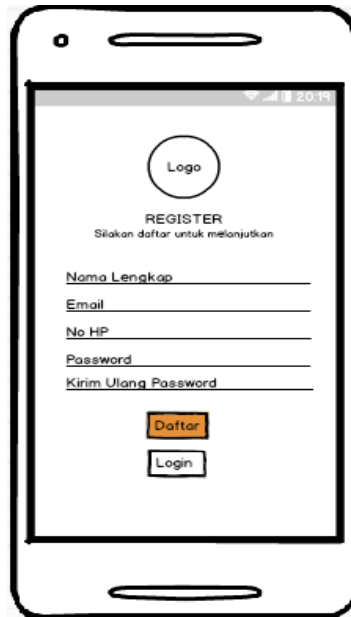
Pada gambar di bawah ini menampilkan halaman *login* yang hanya bisa diakses dan dipergunakan oleh *admin* dan pelanggan yang telah memiliki hak akses masuk ke dalam aplikasi



**Gambar 4.9 Perancangan Halaman *Login***

*Admin* masuk ke halaman *login*, kemudian admin memasukkan *username* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya. Barulah setelah itu tampil menu utama *admin* dengan fitur yang lebih lengkap dari pada tampilan pengguna. Sedangkan pelanggan yang pengguna baru harus daftar terlebih dahulu, setelah mendaftar akan dapat hak akses masuk ke dalam aplikasi.

## 2. Perancangan Halaman Daftar Akun Konsumen

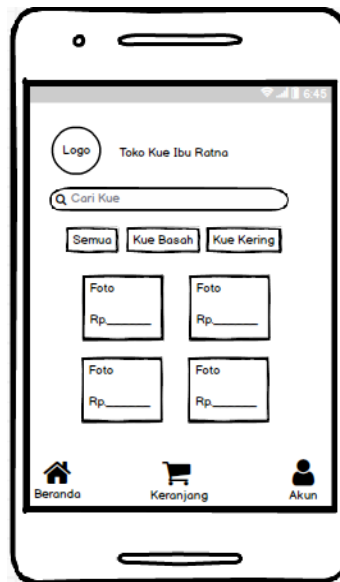


**Gambar 4.10 Perancangan Daftar Akun Konsumen**

Halaman ini digunakan untuk pengguna baru atau konsumen yang hendak memesan kue, sebelum memesan para konsumen diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu agar mempunyai hak akses masuk ke dalam aplikasi.

### 3. Perancangan Halaman Utama

Halaman ini menampilkan seluruh menu yang ada, atau menampilkan halaman utama untuk pelanggan.

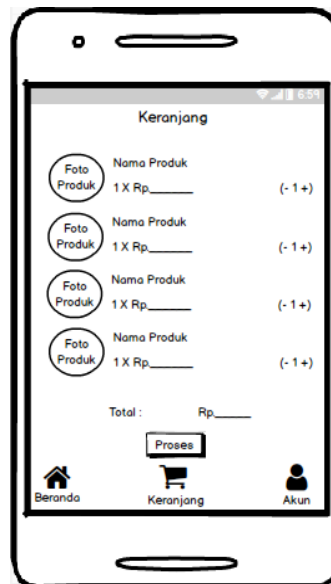


**Gambar 4.11 Perancangan Halaman Utama**

Setelah *login* ke aplikasi pelanggan langsung masuk ke menu halaman utama yang berisikan seperti gambar di atas. Pelanggan juga bisa memilih untuk memesan kue sesuai kategori yaitu kategori kue basah dan kue kering.

#### 4. Perancangan Halaman Keranjang

Halaman ini menampilkan yang telah dipilih pelanggan, dan masuk ke halaman keranjang.

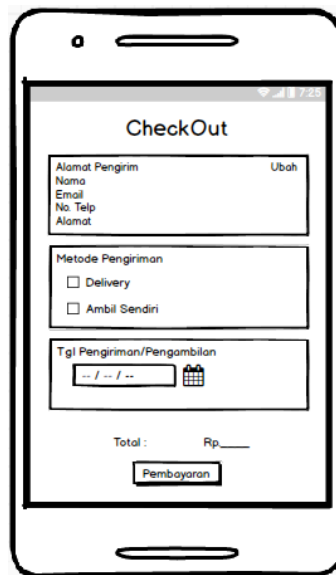


**Gambar 4.12 Perancangan Halaman Keranjang**

Pada gambar 4.12, menjelaskan bahwa halaman keranjang berfungsi untuk menampung semua produk/kue yang telah di pilih, apabila telah di pilih bisa langsung di proses sehingga masuk ke dalam proses pemesanan.

## 5. Perancangan Halaman Pemesanan

Halaman ini berisikan rancangan pemesanan untuk pelanggan memesan produk/kue di Toko Ibu Ratna.



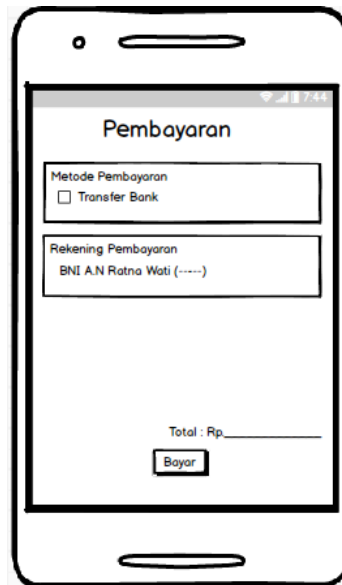
**Gambar 4.13 Perancangan Halaman Pemesanan**

Pada halaman pemesanan ini pelanggan memilih metode pengiriman seperti yang tertera di gambar 4.13, setelah menentukan metode pengiriman pelanggan mengedit tanggal jadi untuk pemesanan produknya, setelah mengedit tanggal maka langsung masuk ke menu pembayaran.



## 6. Perancangan Halaman Pembayaran

Menampilkan halaman pembayaran yang harus dilakukan oleh pelanggan.

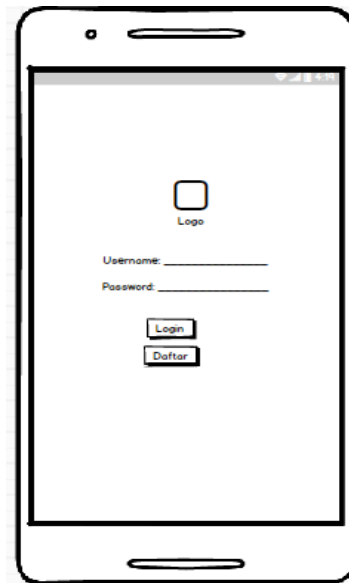


**Gambar 4.14 Perancangan Halaman Pembayaran**

Pelanggan harus melakukan transaksi pembayaran terlebih dahulu untuk pemesanan produk kue pada Toko Ibu Ratna, agar terhindar dari penipuan dalam pemesanan kue tersebut.

#### 4.4.2. Perancangan Antar Muka *Admin*

##### 1. Perancangan Halaman Login *Admin*

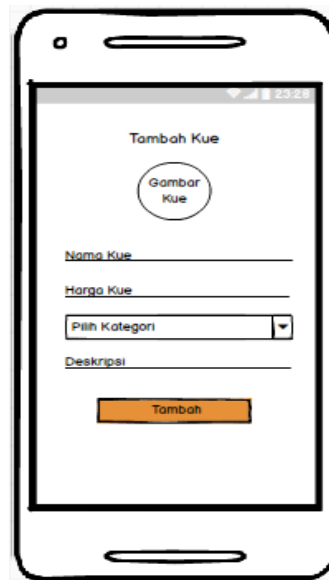


**Gambar 4.15 Perancangan Halaman Login *Admin***

Masukkan *username* dan *password* sebagai *admin* supaya bisa masuk ke halaman *admin* yang berisi seluruh produk, data pesanan, serta transaksi yang telah terjadi.

## 2. Perancangan Halaman Input Produk oleh *Admin*

Pada perancangan ini menampilkan halaman input semua produk yang ada di toko tersebut.

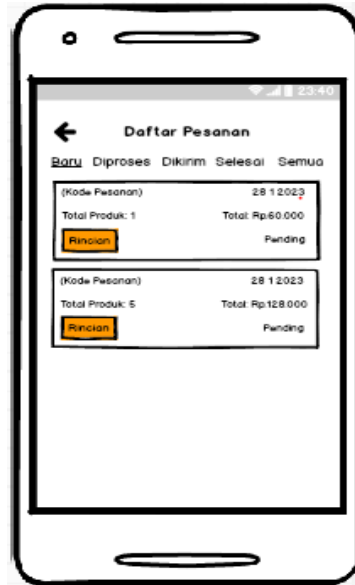


The image shows a mobile application interface for adding a product. The screen is titled "Tambah Kue". It features a circular placeholder for a product image labeled "Gambar Kue". Below this are four input fields: "Nama Kue", "Harga Kue", "Pilih Kategori" (a dropdown menu), and "Deskripsi". At the bottom of the form is a blue button labeled "Tambah". The interface is displayed on a smartphone screen with a status bar at the top showing the time 23:28.

**Gambar 4.16** Perancangan Halaman Input Produk oleh *Admin*

Untuk masuk ke halaman input data produk, *admin* harus login terlebih dahulu sebagai *admin* lalu pilih bagian tambah kue.

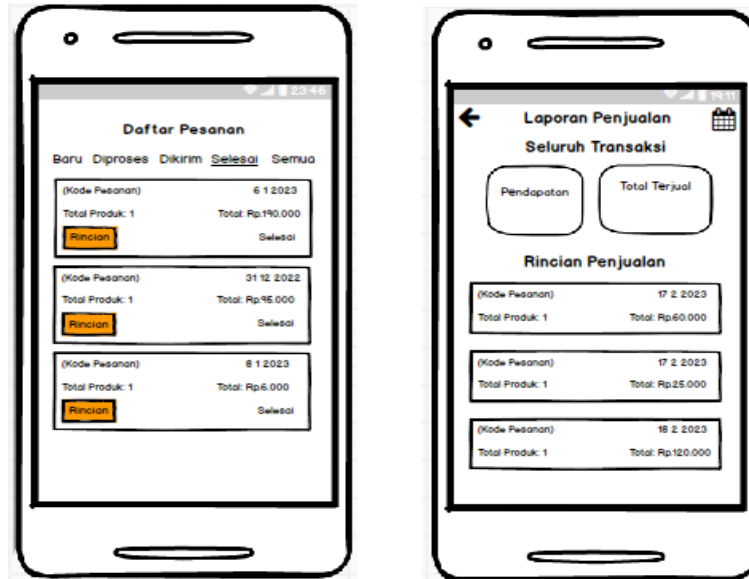
### 3. Perancangan Halaman Data Pesanan Konsumen



**Gambar 4.17 Perancangan Halaman Data Pesanan Konsumen**

Pada halaman data pesanan ini kita bisa lihat siapa saja yang memesan produk di Toko Kue Ibu Ratna, yang hanya bisa melihat keseluruhan hanya *admin*

#### 4. Perancangan Halaman Laporan Penjualan



**Gambar 4.18 Perancangan Halaman Laporan Penjualan**

Perancangan ini menampilkan seluruh pesanan yang telah di order oleh konsumen, dan laporan perbulan mengenai seluruh transaksi yang telah diselesaikan.

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

#### **5.1. Implementasi**

Tahap implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan. Implementasi ini berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai kebutuhan pemakainya.

Setelah aplikasi dianalisa dan dirancang maka aplikasi tersebut siap diterapkan atau diimplementasikan. Tahap implementasi ini merupakan tahap meletakkan perancangan aplikasi ke dalam bentuk bahasa pemrograman sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan keinginan pemakainya. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat keras, implementasi basis data pembahasan, dan implementasi antar muka.

##### **5.1.1. Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)**

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah Sistem Operasi *Windows* yang dimana perangkat dukung lainnya yaitu *microsoft visio*, *Balsamiq mockups 3*, dan *Visual Studio*.

##### **5.1.2. Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)**

Implementasi perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan pembagunan aplikasi antara lain menggunakan laptop dan *handphone*. Laptop digunakan untuk membangun aplikasi dan perangkat lainnya membutuhkan

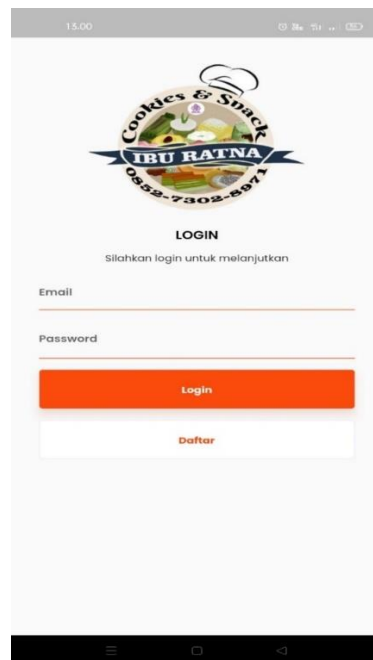
koneksi internet sedangkan *handphone* digunakan untuk menjalankan program aplikasi yang telah dibuat untuk menggunakan atau menjalankan aplikasi dari *handphone* disarankan versi *handphone* mulai dari versi 6 sampai dengan sekarang.

### 5.1.3. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan penerapan tampilan yang akan dilihat oleh *user* yang dilakukan dengan cara membuat *desain* antar muka pada *form* yang ada pada *android*. Adapun implementasi antar muka harus sesuai dengan keinginan objek yang bersangkutan agar program yang dibuat dapat segera digunakan. Berikut yang termasuk dalam implementasi antar muka:

#### 5.1.3.1 Implementasi Antar Muka Konsumen

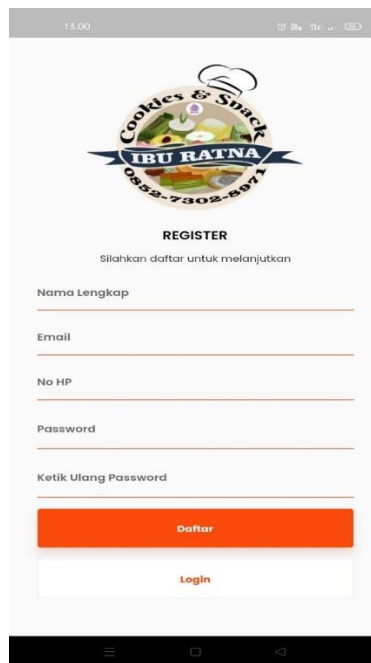
##### 1. Implementasi Halaman *Login*



**Gambar 5.1 Implementasi Halaman *Login* Konsumen**

Tampilan *login* ini dibuat untuk masuk ke halaman menu utama aplikasi, dengan cara memasukkan *email* dan *password* lalu klik *login*, apabila belum memiliki akun maka konsumen harus mendaftarkan diri terlebih dahulu.

## 2. Implementasi Halaman Daftar Akun Konsumen

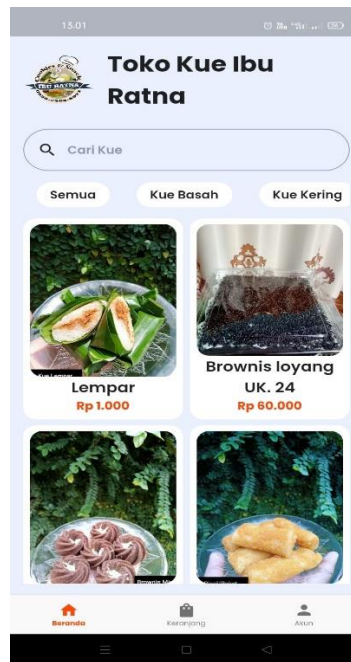


**Gambar 5.2 Implementasi Halaman Daftar Akun Konsumen**

Tampilan ini digunakan konsumen jika ingin memiliki akun supaya konsumen dapat memesan produk yang ada pada Toko Kue Ibu Ratna dengan cara pilih "Daftar" dan mengisi *form* yang terdiri dari nama lengkap, *email*, nomor *handphone*, alamat lengkap, dan memasukkan *password*, maka akun selesai dibuat dan konsumen ada akses untuk masuk ke dalam aplikasi.



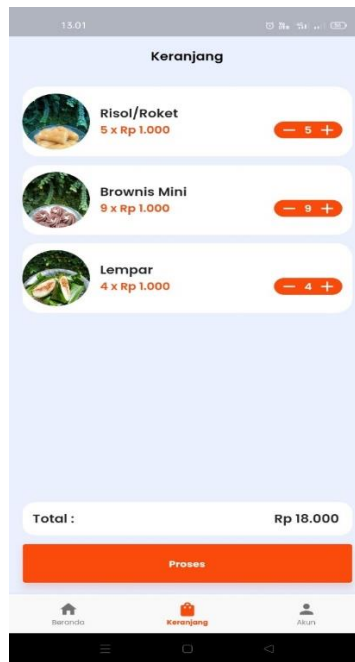
### 3. Implementasi Halaman *Home* Konsumen



**Gambar 5.3 Implementasi Halaman *Home* Konsumen**

Tampilan *home* merupakan tampilan awal pada saat pengguna membuka aplikasi penjualan Toko Kue Ibu Ratna. Pada halaman tersebut konsumen maupun *admin* dapat melihat produk yang ada pada Toko Kue tersebut.

#### 4. Implementasi Halaman Keranjang



**Gambar 5.4 Implementasi Halaman Keranjang**

Halaman keranjang berfungsi sebagai tempat produk yang telah dipilih oleh konsumen sebelum produk di pesan. Halaman tersebut menampilkan nama-nama produk, harga, jumlah, serta total harga.

## 5. Implementasi Halaman Pemesanan

13.02 15:15

← Checkout

Alamat Pengiriman Ubah

Riani  
Jl.Mawar No 17  
082378546235  
rrrriani0611@gmail.com

Metode Pengiriman

Delivery

Self Pickup

Tgl Pengiriman / Pengambilan

30 1 2023

Total : Rp 18.000

Pembayaran

**Gambar 5.5 Implementasi Halaman Pemesanan**

Setelah halaman keranjang, maka masuk ke halaman pemesanan. Pada halaman pemesanan konsumen diharuskan memilih metode pengiriman dan tanggal pengiriman suatu produk.

## 6. Implementasi Halaman Pembayaran

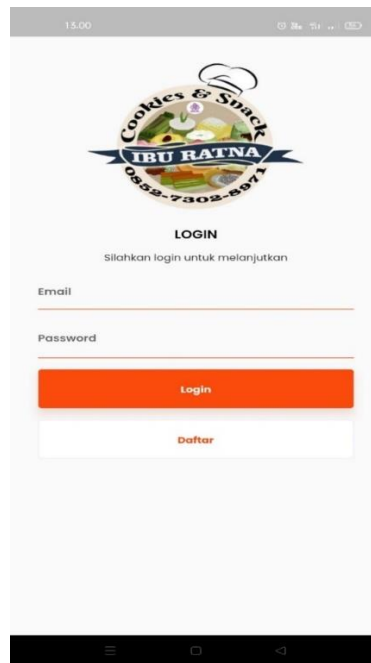


**Gambar 5.6 Implementasi Halaman Pembayaran**

Pada halaman ini, setelah konsumen melakukan pemesanan maka konsumen harus membayar pesanan yang telah dipesan terlebih dahulu dengan metode pembayaran transfer bank.

### 5.1.3.2 Implementasi Antar Muka *Admin*

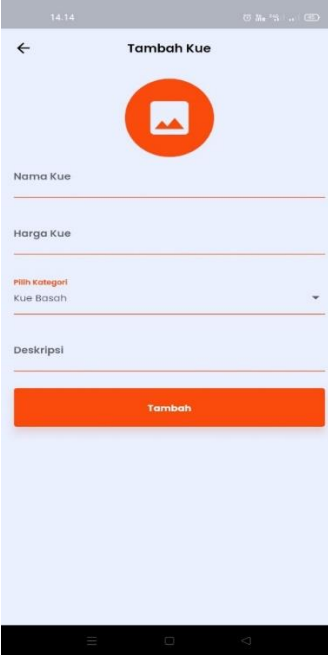
#### 1. Implementasi Halaman *Login Admin*



**Gambar 5.7 Implementasi Halaman Login *Admin***

Pada tampilan *login* ini, *admin* harus memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya apabila ingin masuk ke sistem agar dapat mengelola proses transaksi. *Admin* mempunyai banyak tugas penting, seperti *input* produk, konfirmasi pesanan, konfirmasi pesanan, dan lain sebagainya karena *admin* adalah orang yang bertanggung jawab penuh atas proses transaksi yang berlangsung

## 2. Implementasi Halaman *Input* Produk oleh *Admin*

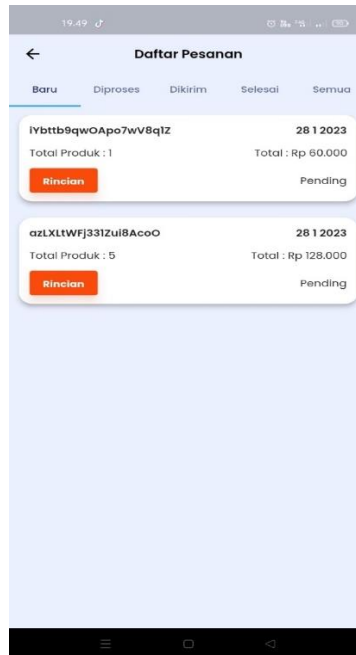


The screenshot shows a mobile application interface for adding a new product. The title is "Tambah Kue". At the top, there is a back arrow and a red circular icon with a white camera symbol. Below this are four input fields: "Nama Kue", "Harga Kue", "Pilih kategori" (with a dropdown arrow and "Kue Basah" selected), and "Deskripsi". At the bottom of the form is a prominent red button labeled "Tambah". The status bar at the top shows the time 14:14 and various system icons.

**Gambar 5.8 Implementasi Halaman *Input* Produk oleh *Admin***

Pada tampilan ini terdapat *form* yang dapat digunakan oleh *admin* untuk menambah produk yang akan dijual. *Form* yang harus diisi adalah nama produk, harga, kategori, deskripsi dan gambar produk.

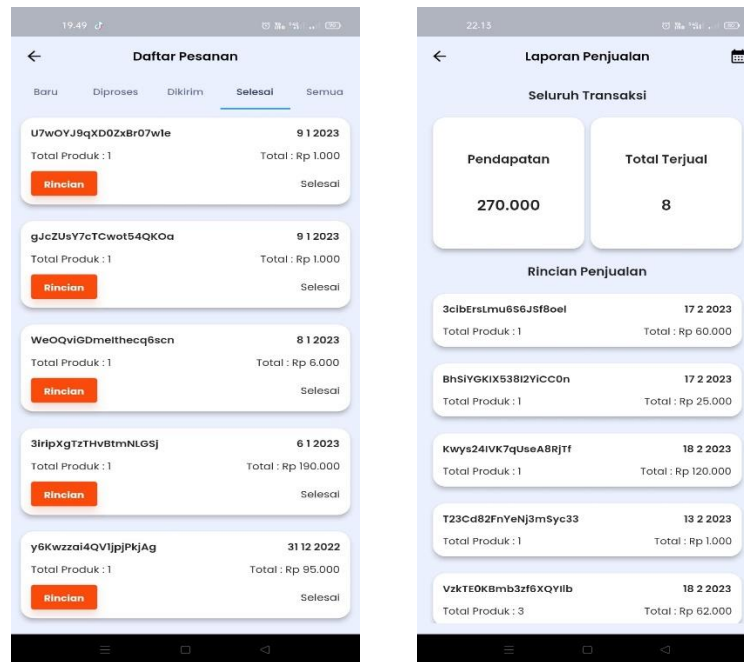
### 3. Implementasi Halaman Data Pesanan Konsumen oleh *Admin*



**Gambar 5.9 Implementasi Halaman Data Pesanan Konsumen**

Pada tampilan ini terdapat tabel data pesanan yang telah dibuat oleh konsumen. Pada proses tersebut, *admin* bertugas dan mengkonfirmasi pesanan yang dipesan oleh konsumen.

#### 4. Implementasi Halaman Laporan Penjualan oleh *Admin*



**Gambar 5.10 Implementasi Halaman Laporan Penjualan**

Laporan penjualan dikelola oleh admin, didalam laporan bisa melihat hasil pesanan dan laporan transaksi yang telah terselesaikan, laporan transaksi dilakukan setiap perbulannya.

#### 5.2. Pengujian *Software*

Pengujian sistem penjualan pada perangkat bergerak berbasis *android* dilakukan oleh penulis dengan metode pengujian yang digunakan adalah metode *Black box*. Metode *black box* berfokus pada persyaratan fungsional pada sistem. Pengujian dengan metode *black box* berfungsi untuk mengetahui apakah sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.



1. Hasil Pengujian Halaman *Login* Konsumen**Tabel 5.1 Hasil Pengujian Halaman *Login* konsumen**

No	Aktivitas Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	<i>Input Email</i> dan <i>Password</i>	<i>Email</i> dan <i>password</i> dapat dimasukkan	Valid
2	Tombol <i>login</i>	Masuk ke halaman <i>Home</i> .	Valid

## 2. Hasil Pengujian Halaman Daftar Akun Konsumen

**Tabel 5.2 Hasil Pengujian Halaman Daftar *Akun* konsumen**

No	Aktivitas Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih Daftar	Masuk ke halaman daftar	Valid
2	<i>Input</i> data pendaftaran	Data pendaftaran terisi semua	Valid
3	Tombol Daftar	Memiliki <i>akun</i> dan masuk ke halaman utama	Valid

3. Hasil Pengujian Halaman *Home* Konsumen**Tabel 5.3 Hasil Pengujian Halaman *Home* Konsumen**

No	Aktivitas Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih kategori yang di jual	Menampilkan kategori	Valid
2	Pemilihan produk kue	Hasil pilihan masuk keranjang	Valid

## 4. Hasil Pengujian Halaman Keranjang

**Tabel 5.4 Hasil Pengujian Halaman Keranjang**

No	Aktivitas Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih tambah produk	Produk berhasil ditambah	Valid
2	Memilih tanda kurang di produk	Menghapus produk dari keranjang	Valid
3	Memilih tombol proses	Berhasil diproses	Valid

## 5. Hasil Pengujian Halaman Pemesanan

**Tabel 5.5 Hasil Pengujian Halaman Pemesanan**

No	Aktivitas Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Metode Pengiriman	Menampilkan pilihan metode pengiriman	Valid
2	Tanggal Pengiriman/pengambilan	Menentukan tanggal untuk produk yang di pesan	Valid
3	Memilih tombol pembayaran	Berhasil dan masuk ke halaman pembayaran	Valid

## 6. Hasil Pengujian Halaman Pembayaran

**Tabel 5.6 Hasil Pengujian Halaman Pembayaran**

No	Aktivitas Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Metode Pembayaran	Hanya transfer melalui bank	Valid

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Terwujudnya aplikasi penjualan secara *online* di Toko Kue Ibu Ratna berbasis *android* yang dibangun menggunakan *flutter, firebase*.
2. Dengan adanya aplikasi penjualan pada Toko Kue Ibu Ratna yang dibuat diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam pemesanan produk, dan bagi pemilik untuk mempermudah memproses pemesanan dari pelanggan.
3. Aplikasi ini memperluas dan meningkatkan kemajuan Toko Kue Ibu Ratna sehingga bisa dijangkau oleh masyarakat Kota Prabumulih.
4. Dengan adanya aplikasi yang dibuat pelanggan atau konsumen tidak harus datang langsung ke toko, cukup dengan melakukan pemesanan melalui aplikasi yang sudah dibuat.

#### **6.2. Saran**

Saran yang penulis berikan untuk pengembangan sistem yang akan datang adalah:

1. Untuk aplikasi penjualan ini diharapkan dapat dibuat lebih menarik lagi dengan penambahan *design* yang lebih menarik dan juga menu-menu yang dapat dimanfaatkan guna mempermudah proses transaksi.

2. Penulis berharap pembuatan aplikasi penjualan ini dapat digunakan sebagai *referensi* dan media *alternatif* untuk membuat aplikasi serupa sehingga dapat mempermudah kegiatan yang biasanya dilakukan dengan cara semi-manual.