

**LAPORAN**  
**TUGAS BESAR DASAR PEMOGRAMAN**  
**MEMBUAT APLIKASI MARKETPLACE JUAL BELI BARANG**  
**SPESIFIK PADA BIDANG TERTENTU**



Disusun oleh:

Elmosius Suli – 2272008

Joseph Adiwiguna Kartawihardja – 2272020

Samuel Setyawan Prakasa – 2272030

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**  
**2023**

## 1. FILOSOFI

Nama dari aplikasi yang kami buat adalah EJS Bakery. EJS Bakery merupakan sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebuah platform digital untuk berjualan kue. Nama aplikasi ini terinspirasi dari insial nama pembuat aplikasi yaitu E (Elmo), J(Joseph), dan S(Samuel) dan mengaitkan dengan barang yang dapat dijual pada aplikasi kami. Kami menamakan aplikasi kami EJS Bakery.

## 2. MEDIA PENYIMPANAN

Media penyimpanan yang kami gunakan ialah file text document atau .txt karena file .txt cukup mudah untuk digunakan dan referensi yang ada cukup banyak. Selain itu juga, file txt memiliki desain yang sederhana sehingga kami memilih file .txt sebagai media penyimpanan aplikasi kami.

Mekanisme media penyimpanan pada aplikasi kami adalah Saat user memasukan input kedalam aplikasi, contohnya seperti Sign In/Sign Up. Saat Sign In/Sign Up, aplikasi kami akan menyimpan data Sign In yang dimasukan oleh user baik itu pembeli maupun penjual dan kemudian memanggil, mencari, dan mencocokkan data pengguna (Saat Sign In) atau menambahkan data ke dalam file (Saat Sign Up).

Saat penjual membuat akun pada aplikasi kami maka aplikasi akan membuat file .txt baru untuk menyimpan data produk yang dijual dan barang apa saja yang telah terjual ditokonya

Saat pembeli membuat akun pada aplikasi kami akan membuat file .txt baru untuk menyimpan data kue apa saja yang dia beli di aplikasi kami, kue apa saja yang ia sukai, dan profil dari pembeli itu sendiri dimana profile akan menyimpan data-data penjual, muali dari saldo e-money pada aplikasi kami, keranjang belanjaan milik pembeli, dan lainnya.

## 3. ALUR PROGRAM

(X)Pada awal mula program, aplikasi kami akan menunjukan logo dari aplikasi kami. Setelah itu, halaman home akan muncul dan pengguna dapat memilih pilihan Sign In atau Sign Up.

```
=====
          *   *   *   *   *
          |   |   |   |   |
          *****
          *               *
          *               *
          *****
          *               *
          *~~~~~ EJS BAKERY ~~~~~*
          *               *
          *****

-----
Welcome To EJS Bakery :D
-----

0. Sign In
1. Sign Up

Jika belum memiliki akun, ketikan 1 untuk membuat akun
Pilihan Anda : 
```

(1) Saat Sign Up, Pengguna akan diminta untuk memasukan username, password, email, dan peran yang user pilih pada aplikasi kami (Penjual/Pembeli). Setelah itu, input yang user masukan akan ditambahkan kepada database (register.txt).

```
=====
| Sign Up |

Username      : Joseph
Password      : 123
Email   : joseph@apacikk.com
(penjual/pembeli): penjual

Role
-----
Nama toko : Toko Asik
Desc : Toko yang jual kue asik dan enak
```

(1.1) Saat user memilih peran sebagai penjual maka user akan diminta untuk menuliskan nama toko dan deskripsi dari toko yang akan dimilikinya. Setelah itu, aplikasi akan membuat file .txt baru untuk menyimpan data penjualan tokonya dan data prodk pada toko yang user miliki.

```
=====
| Sign Up |

Username      : Joseph
Password      : 123
Email   : joseph@apacikk.com
(penjual/pembeli): penjual

Role
-----
Nama toko : Toko Asik
Desc : Toko yang jual kue asik dan enak
```

```
≡ Joseph_terjual.txt
≡ Joseph_toko.txt
```

(2) Saat Sign In, Program akan meminta username dan password untuk akun pengguna dan kemudian memvalidasi input dengan data yang dimiliki oleh aplikasi kami (data nama-nama akun tersimpan pada register.txt)

```
=====
| Sign In |

Username : Joseph
Password : 123
```

(2.1) Saat penjual melakukan sign in, penjual akan ditampilkan pilihan menu untuk memasukan produk baru, produk yang dia jual, produk yang terjual, dan logout.

```
=====
EJS Store                               Welcome! Joseph
=====
Toko Asik
0. Masukan Produk Baru
1. List Produk yang sudah ditambahkan
2. Produk yang telah terjual
3. Back (Log Out)
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

### (2.1.1)

Saat penjual akan menambahkan produk baru, penjual akan diminta untuk memilih apakah ia jadi menambahkan produk baru atau tidak kemudian penjual memasukan nama produk, deskripsi produk, harga produk, kategori produk. Setelah itu, data yang telah dimasukan user akan dimasukan ke dalam tempat penyimpanan untuk produk yang akan dia jual ((username)\_toko.txt)

```
=====
| Produk yang akan ditambahkan |
0. Produk Standar
1. Back
Pilihan Anda : █
```

```
=====
| Produk Standar yang akan ditambahkan |

Nama Produk : Kue A6x
Deskripsi Produk : Kue Enak
Harga Produk : 100000
Ukuran (s/m/l) : l

=====
| Produk yang akan ditambahkan |
0. Produk Standar
1. Back
Pilihan Anda : █
```

### (2.1.2)

Saat penjual akan melihat produk yang dia jual, penjual akan mengakses tempat penyimpanan ((username)\_toko.txt) kemudian aplikasi akan menampilkan barang yang telah ia jual pada tokonya.

```

=====
| List Produk yang Sudah Ditambahkan |

0 . Nama Produk: Kue A6x
Desc : Kue Enak
Harga : Rp. 100000 ,00
Ukuran : 1

0. Back
Pilihan Anda : █

```

### (2.1.3)

Saat penjual akan melihat produk apa saja yang telah terjual, aplikasi akan mengakses tempat penyimpanan ((username)\_terjual.txt) dan kemudian menampilkan data dari produk apa saja yang telah terjual pada tokonya. Setelah itu, aplikasi akan menampilkan total dari penjualan produk penjual.

```

=====
EJS Store                               Welcome! Joseph
=====
Toko Asik
0. Masukan Produk Baru
1. List Produk yang sudah ditambahkan
2. Produk yang telah terjual
3. Back (Log Out)
Pilihan yang anda ingin lakukan : 2

=====
| Produk yang telah terjual |

Total Harga Semua Item | Rp. 0 ,00 |

999. Back
Pilihan yang anda ingin lakukan (Hanya Back) : █

```

```

=====
| Produk yang telah terjual |

0 . Nama Produk : Kue A6x
Desc : Kue Enak
Harga : Rp. 100000 ,00
Ukuran :
Total Harga Semua Item | Rp. 100000 ,00 |

999. Back
Pilihan yang anda ingin lakukan (Hanya Back) : █

```

(2.2) Saat pembeli melakukan sign in, aplikasi akan membuat tempat penyimpanan untuk menyimpan sejarah pembelian pembeli ((username)\_History.txt), tempat penyimpanan untuk produk apa saja yang ia suka ((username)\_Like.txt), dan profil pembeli ((username)\_Profile.txt) jika

pembeli melakukan sign in pertama kali. Jika sudah pernah sign in, maka pembeli akan lanjut kepada home pembeli.

```
=====
                        | Sign In |
                        =====
Username : Joshua
Password : 123
=====
EJS Store                                Welcome! Joshua
=====
0. Profile
1. Shops
2. Cart
3. Like
4. Back (Log Out)
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
≡ Joshua_History.txt
≡ Joshua_Like.txt
≡ Joshua_Profile.txt
```

(2.2.1) pada Home pembeli, pembeli dapat memilih untuk melihat profilnya (Profile), membeli kue (Shops), melihat keranjang belanjannya (Cart), melihat kue apa yang ia suka (Like), dan logout.

```
=====
EJS Store                                Welcome! Joshua
=====
0. Profile
1. Shops
2. Cart
3. Like
4. Back (Log Out)
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

(2.2.1.1) Saat memilih profil, pembeli akan ditampilkan dengan saldo e-money yang dimiliki pembeli pada toko kami. Pembeli juga dapat memilih untuk melihat sejarah pembeliannya (History), data pribadi pada akun pembeli (My Account), mengisi e-money pembeli (Isi ESP pay), dan kembali ke home (Back).



```
Pilihan yang anda ingin lakukan : 2
-----
Isi ESP Pay
-----
0. Top Up
1. Back
Pilihan Anda : █
```

```
Isi ESP Pay
-----
0. Top Up
1. Back
Pilihan Anda : █
```

```
0. Top Up
1. Back
Pilihan Anda : █
```

```
1. Back
Pilihan Anda : █
```

Pilihan Anda :

Setelah itu, pembeli akan mengisikan nominal e-money yang akan ditambahkan ke dalam akunnya((username)\_profile.txt).

```
Isi ESP Pay
-----
0. Top Up
1. Back
Pilihan Anda : 0

Rp. : 5000000
```

```
0. Top Up
1. Back
Pilihan Anda : 0
Rp. : 5000000
```

```
1. Back
Pilihan Anda : 0

Rp. : 5000000
```

Pilihan Anda : 0

Rp. : 5000000

Rp. : 5000000

Setelah itu, e-money yang ditambahkan akan masuk kedalam nominal e-money pada profile (2.2.1.1)

```
Profile
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
Joshua
-----
ESP Pay | Rp.5000000,00 |
-----

0. History
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
Joshua
-----
ESP Pay | Rp.5000000,00 |
-----

0. History
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
Joshua
-----
ESP Pay | Rp.5000000,00 |
-----

0. History
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
ESP Pay | Rp.5000000,00 |
-----
0. History
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
0. History
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

3. Back

Pilihan yang anda ingin lakukan :

Pilihan yang anda ingin lakukan :

**(2.2.2)** saat pembeli memilih membeli kue (Shops), pembeli akan diminta untuk melihat produk yang dijual atau tidak.



[illegible]

Setelah itu pembeli akan ditampilkan produk apa saja yang dijual pada aplikasi kami

```
Shops
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
0. Produk Reguler
1. Back
Pilihan Anda : 0

    0 . MoonCake
        Ukuran : s
        Harga : Rp. 30000 ,00
        Desc : Kueh berbentuk Bulan

    1 . Kue A6x
        Ukuran : l      Harga : Rp. 100000 ,00
        Desc : Kue Enak

    2 . Mocha Cake
        Ukuran : m
        Harga : Rp. 70000 ,00
        Desc : Kue rasa mocha yang lezat dan rasanya pas

999. Back
Pilihan Anda : █
```

Setelah itu, pembeli akan memilih kue apa yang ia mau. Setelah kue dipilih, pembeli dapat memasukkan kue tersebut ke keranjang(Masukan keranjang), menyukai kue tersebut (like), dan melihat spesifikasi kue (Check Penjual)

```

0 . MoonCake
Ukuran : s
Harga : Rp. 30000 ,00
Desc : Kueh berbentuk Bulan

1 . Kue A6x
Ukuran : l      Harga : Rp. 100000 ,00
Desc : Kue Enak

2 . Mocha Cake
Ukuran : m
Harga : Rp. 70000 ,00
Desc : Kue rasa mocha yang lezat dan rasanya pas

999. Back
Pilihan Anda : 1

0. Masukkan keranjang
1. Like
2. Check Penjual
Pilihan Anda : █

```

(2.2.2.1) Saat pembeli memilih memasukan kue tersebut ke keranjang(Masukan keranjang) maka kue akan dimasukan ke dalam file ((username)\_Profile.txt)

```

≡ Joseph1_Profile.txt X
≡ Joseph1_Profile.txt
1  0,100000,0
2  Kue A6x,Kue Enak,100000,,Joseph

```

(2.2.2.2) Saat pembeli memilih menyukai kue tersebut (like), program akan memasukan kode kue ke dalam file ((username)\_Like.txt)

```

≡ Joseph1_Profile.txt X
≡ Joseph1_Profile.txt
1  0,100000,0

```

(2.2.2.3) Saat pembeli memilih untuk melihat spesifikasi kue (Check Penjual), pembeli akan diperlihatkan nama toko dari barang yang ia pilih dan kue apa saja yang dijual pada toko tersebut

```
Pilihan Anda : 2

Toko Asik
Toko yang jual kue asik dan enak
-----
1 . Kue A6x
999. Back
Pilihan Anda : █
```

**(2.2.2.3.1)** Saat pembeli memilih salah satu kue dari toko yang dipilihnya maka pembeli akan dapat memasukan kue tersebut ke keranjang(Masukan keranjang), menyukai kue tersebut (like), atau kembali ke daftar kue yang dijual (Shops),**(2.2.2)**

```
999. Back
Pilihan Anda : 1

        Kue A6x
        Ukuran : 1          Harga : Rp. 100000 ,00
        Desc : Kue Enak

        0. Masukkan keranjang
        1. Like
        2. Back
Pilihan Anda : █
```

**(2.2.3)** saat pembeli memilih keranjang belanjannya (Cart), pembeli akan melihat barang yang telah dibeli kemudian pembeli dapat memilih untuk membayar atau kembali ke home pembeli. (2.2)

```
=====
EJS Store                                     Welcome! Joseph1
=====
0. Profile
1. Shops
2. Cart
3. Like
4. Back (Log Out)
Pilihan yang anda ingin lakukan : 2

Cart
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

1 . Kue A6x Rp. 100000 ,00 Ukuran

Total Item | 1 |
Total Harga Semua Item | Rp. 100000 ,00 |
-----
0. Bayar
1. Back
Pilihan Anda : █
```

**(2.2.3.1)** Saat pembeli memilih untuk membayar maka pembeli akan mendapat pilihan untuk mengisi e-money pada aplikasi terlebih dahulu atau langsung membayar kue yang dibelinya



```
Maaf Dana ESP anda tidak cukup

Profile
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
Joseph1
-----
ESP Pay | Rp.98000,00 |
-----

0. History
-----
1. My Account
-----
2. Isi ESP Pay
-----
3. Back
-----
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

**(2.2.4)** Saat pembeli memilih untuk melihat kue apa yang ia suka (Like), pembeli akan melihat kue yang dia sukai. Kue yang disukai oleh pembeli tersimpan pada file ((username)\_Like.txt).

```
Pilihan yang anda ingin lakukan : 3  
Kue kesukaanmu :D  
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>  
0 . Kue A6x  
Kategori : Harga : Rp. 100000 ,00  
  
0. Hapus  
1. Back  
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

```
Pilihan yang anda ingin lakukan : 3  
  
Kue kesukaanmu :D  
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>  
0 . Kue A6x  
Kategori : lHarga : Rp. 100000 ,00  
  
0. Hapus  
1. Back  
Pilihan yang anda ingin lakukan : █
```

Joseph1\_Like.txt X

Joseph1\_Like.txt

1 Kue A6x,Kue Enak,100000,1

**(2.2.4.1)** Saat pembeli memilih untuk menghapus kue yang disukainya maka aplikasi akan menanyakan nomor kue yang akan dihapus.

```
0. Hapus
1. Back
Pilihan yang anda ingin lakukan : 0
Nomor berapa yang ingin dihapus : █
```

Setelah kue yang disukai dihapus maka aplikasi tidak lagi menyimpan kue yang disukai dan file yang menyimpan data kue yang disukai ((username) Like.txt) akan menghapus data tersebut

[illegible]

Pilihan yang anda ingin lakukan : ☐

1

```
=====
```

```
      *       *       *       *       *  
      |       |       |       |       |  
*****  
    *               *  
    *               *  
*****  
*                               *  
*                               *  
*~~~~~ EJS BAKERY ~~~~*  
*                               *  
*****
```

```
-----
```

```
Welcome To EJS Bakery :D
```

```
-----
```

0. Sign In  
1. Sign Up

Jika belum memiliki akun, ketikan 1 untuk membuat akun  
Pilihan Anda :