# **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 mencocokan 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.

(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.

(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, deskrpsi 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 : l

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 ,000 |

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.

(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).

(2.2.1.1.1) Saat memilih sejarah pembelian (History), Pembeli akan melihat kue apa saja yang ia pernah beli dan total dari pembelian yang telah ia lakukan.

```
Pilihan yang anda ingin lakukan : 0

History

1 . Kue A6x
Kategori :
Harga : Rp. 100000 ,00

Total Harga Semua Item | Rp. 100000 ,00 |
```

(2.2.1.1.2) Saat memilih data pribadi pada akun pembeli (My Account), pembeli akan melihat nama akun dan email yang pembeli gunakan.

```
Pilihan yang anda ingin lakukan : 1

My Account

Nama : Joshua

Email : joshua@apacik.id

Untuk kembali ketikan 0

Pilihan anda :
```

(2.2.1.1.3) Saat memilih mengisi e-money pembeli (Isi ESP pay), pembeli akan mendapatkan pilihan untuk mengisi e-money atau tidak.

```
Pilihan yang anda ingin lakukan : 2

Isi ESP Pay

O. Top Up

1. Back

Pilihan Anda :
```

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

```
Isi ESP Pay

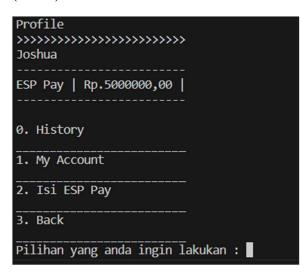
O. Top Up

Back

Pilihan Anda: 0

Rp.: 5000000
```

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



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

```
EJS Store Welcome! Joshua

-------

0. Profile

1. Shops

2. Cart

3. Like

4. Back (Log Out)
Pilihan yang anda ingin lakukan : 1

Shops

>>>>>>>>>>>>>

0. Produk Reguler

1. Back
Pilihan Anda :
```

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 : 1
                      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 :
```

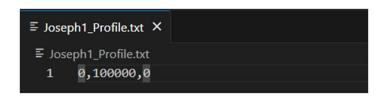
Setelah itu, pembeli akan memilih kue apa yang ia mau. Setelah kue dipilih, pembeli dapat memasukan kue tersebut ke keranjang(Masukan keranjang), menyukai kue tersebut (like), dan melihat spesifikasi kue (Check Penjual)

```
0 . MoonCake
Ukuran: s
Harga: Rp. 30000,00
Desc: Kueh berbentuk Bulan
1 . Kue A6x
Ukuran: 1
               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)



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



(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)

```
Welcome! Joseph1
EJS Store
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

```
Pembayaran
>>>>>>>>
0. Isi ESP Pay
1. Bayar pakai ESP Pay
Pilihan Anda :
```

(2.2.3.1.1) Saat pembeli memilih untuk mengisi e-money terlebih dahulu maka pembeli akan masuk kedalam profil (2.2.1.1) kemudian pembeli akan dapat mengisi e-money.

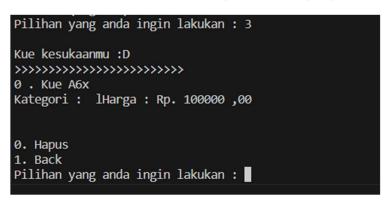
(2.2.3.1.2) Saat pembeli memilih untuk membayar kue yang akan dia beli maka aplikasi akan mengeluarkan pernyataan bahwa pembelian telah berhasil dan penjual akan menerima pesanan pada tempat penyimpanan barang yang telah terjual ((username) terjual.txt)

```
Pembayaran
>>>>>>>>>>>>
0. Isi ESP Pay
1. Bayar pakai ESP Pay
Pilihan Anda : 1

Anda mendapatkan potongan sebesar 2% karena membeli di atas 100 ribu.
Terima kasih Sudah Membeli ditunggu Ya Pesanannya!
```

(2.2.3.1.2.1) Saat saldo e-money pada aplikasi tidak cukup maka pembeli akan menerima pesan bahwa saldo yang dimilikinya tidak cukup dan aplikasi akan mengarahkan pembeli kepada profil (2.2.1.1)

(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).

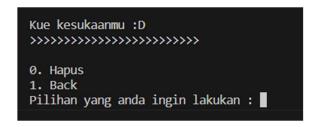


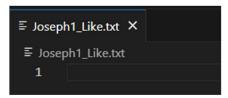


(2.2.4.1) Saat pembeli memilih untuk menghapus kue yang disukainya maka aplikasi akan menanyakan nomor kue yang akan dihapus.

```
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





(2.2.5) Saat pembeli memilih untuk logout maka pengguna akan kembali ke halaman home aplikasi (X)

