

Laporan Tugas Besar

[PEMBUATAN APLIKASI E COMMERCE UNTUK SUBUR JAYA - RYAPP]

Mata Kuliah: Pengembangan Aplikasi Bergerak
Tahun 2022/2023

Oleh Kelompok 1:

1. 1204210081 - Moh Fahri Firdaus
2. 1204210049 - Mickael Renaldy
3. 1204210143 - hanif bahy hasyid
4. 1204210155 - Muhammad Adam Arifda



Program Studi S1 Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis

Daftar Isi

Daftar Isi	1
Bab I Pendahuluan	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Tujuan	3
1.3 Manfaat	3
1.4 Batasan	4
Bab II Landasan Teori	5
2.1 Pemrograman Bergerak (Mobile Programming)	5
2.2 React Native	5
2.3 NativeBase	5
2.4 Application Programming Interface (API)	5
2.5 Firebase	6
2.6 Github	6
Bab III Metode Pengembangan	7
Bab IV Hasil Pengembangan	10
4.1 Inisiasi	10
4.1.1 User Persona	10
4.1.2 Requirements	11
4.1.3 Use Case	12
4.1.4 Activity Diagram	13
4.2 Desain Perangkat Lunak	19
4.2.1 User	19
4.2.2 Admin	24
4.3 Desain Skema Database	26
4.4 API Endpoint yang Digunakan	27
4.5 Fitur	28
4.5.1. Customer	28
4.5.1.1. Registrasi dan Login Akun	28
4.5.1.2. Pencarian Produk dan Penjelajahan Berdasarkan Kategori	29
4.5.1.3. Pemesanan dengan Keranjang Belanja dan Pembayaran Transfer Bank	29
4.5.1.4. Melihat About Us dan FAQs	29
4.5.2 Admin	29
4.5.2.1. Melihat Data Akun Pelanggan	29
4.5.2.2. Menambahkan Kategori Produk	29
4.5.2.3. Menghapus Kategori Produk	29
4.5.2.4. Menambahkan Produk	29
4.5.2.5. Menghapus Produk	30
4.5.2.6. Melihat Data Pesanan	30

4.5 Implementasi	30
Bab V Kesimpulan dan Saran	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
Lampiran	44

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan sektor dalam industri konstruksi terus meningkat dengan pesat secara alami sehingga menciptakan permintaan yang terus meningkat untuk berbagai jenis bahan bangunan. Pertumbuhan ini menghadirkan tantangan distribusi dan pemasaran melalui saluran konvensional, dibatasi oleh kendala geografis, waktu operasional, dan keterbatasan ruang pameran fisik. Dalam konteks ini, kebutuhan akan solusi efisien dan terjangkau mendorong pentingnya pengembangan aplikasi e-commerce sebagai alternatif yang relevan dan strategis.

E-commerce, sebagai aktivitas pembelian dan penjualan melalui platform digital, menjadi jawaban atas kendala-kendala tersebut. Ini menghadirkan pertukaran informasi, data, dan pembayaran elektronik, membuka akses tanpa batasan geografis bagi konsumen. Dalam konteks bahan bangunan, pengembangan aplikasi e-commerce menjadi solusi terkemuka untuk memperluas akses pelanggan, memungkinkan mereka menjelajahi dan membeli produk tanpa keterbatasan geografis maupun waktu.

Melalui inisiatif ini, Toko Bangunan Subur Jaya bertujuan untuk menghadirkan aplikasi mobile (RYAPP) guna memfasilitasi pembelian bahan bangunan secara online, memberikan kenyamanan kepada pelanggan tanpa harus meninggalkan rumah. Sejalan dengan itu, integrasi sistem informasi dalam aplikasi ini akan memberikan manfaat signifikan bagi toko, mengintegrasikan data produk dan penjualan, mengurangi kesalahan manual, dan mempercepat proses pembuatan laporan transaksi mingguan atau bulanan. Ini akan mengoptimalkan efisiensi, mengurangi kesalahan, serta menghemat waktu dan ruang yang sebelumnya digunakan untuk pendataan manual yang memakan banyak sumber daya.

Dengan demikian, pengembangan RYAPP bukan hanya sebagai respons terhadap tuntutan pasar yang terus berkembang, tetapi juga sebagai langkah strategis untuk meningkatkan pengalaman belanja pelanggan, dan memanfaatkan potensi pertumbuhan yang signifikan dalam sektor konstruksi.

1.2 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, tujuan dari pengembangan aplikasi mobile (RYAPP) untuk Toko Bangunan Subur Jaya adalah sebagai berikut:

1. Menghadirkan platform e-commerce berbasis mobile app yang memungkinkan pelanggan untuk mengakses berbagai produk bahan bangunan tanpa batasan geografis atau waktu, meningkatkan kemudahan bagi mereka dalam melakukan pembelian secara online.
2. Memberikan pengalaman belanja yang lebih praktis, efisien, dan menyenangkan bagi pelanggan. Hal ini mencakup kemudahan dalam mencari produk dan melakukan pemesanan produk hingga proses pembayaran
3. RYAPP bukan hanya sebagai respons terhadap tuntutan pasar yang terus berkembang, tetapi juga sebagai langkah strategis untuk mengoptimalkan proses bisnis, dan memanfaatkan potensi pertumbuhan yang signifikan dalam sektor konstruksi.

1.3 Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat yang didapatkan dari pembuatan aplikasi RYAPP berbasis Mobile app adalah diantaranya :

1. Dengan aplikasi RYAPP Memberikan layanan akses yang lebih mudah untuk customer melakukan pembelian produk bahan bangunan kapanpun dan dimanapun mereka berada, tanpa terkendala oleh batasan geografis atau waktu.
2. Pelanggan bisa mengetahui harga dan informasi terkait produk atau barang yang ingin dicari secara real time, sehingga membuat pelanggan bisa mengambil keputusan sebelum melakukan pembelian.
3. Memberikan data produk dan data penjualan toko secara digital sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada proses manual yang akan menghemat waktu dan sumber daya sehingga mengoptimalkan efisiensi operasional toko.

1.4 Batasan

Ada beberapa batasan dalam aplikasi RYAPP yaitu :

1. Keamanan data dan privasi pengguna yang belum terjamin karena belum ada perlindungan terhadap data pelanggan
2. Pilihan opsi pembayaran masih terbatas transfer bank karena saat ini belum terhubung dengan payment gateway
3. Pengguna belum bisa melacak keberadaan barang ketika proses pengiriman sedang berlangsung karena belum adanya fitur pelacakan barang
4. Pada sisi admin belum terdapat fitur pemeriksaan stok produk

Bab II Landasan Teori

2.1 Pemrograman Bergerak (Mobile Programming)

Mobile programming, atau pemrograman mobile, adalah proses pengembangan aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet. Hal ini meliputi penggunaan berbagai bahasa pemrograman dan kerangka kerja (framework) yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi mobile lintas platform

2.2 React Native

React Native adalah sebuah framework pengembangan aplikasi mobile yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dan React. React Native merupakan ekstensi dari React yang memungkinkan pengembang untuk menggunakan React dalam pengembangan aplikasi mobile. Dengan menggunakan React Native, pengembang dapat membuat aplikasi mobile untuk platform iOS dan Android dengan menggunakan kode JavaScript yang sama.

2.3 NativeBase

NativeBase adalah sebuah library komponen UI yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi mobile menggunakan React Native. Dengan menyediakan beragam komponen siap pakai seperti buttons, Text, Flatlist, dan lainnya, NativeBase mempercepat proses pengembangan aplikasi dengan React Native serta menyediakan tampilan yang responsif dan mudah dikustomisasi sesuai kebutuhan aplikasi. Ini memungkinkan pengembang untuk fokus pada logika aplikasi dengan menggunakan komponen UI yang telah dirancang dengan baik.

2.4 Application Programming Interface (API)

API singkatan dari Application Programming Interface. API adalah serangkaian aturan, protokol, dan alat yang memungkinkan perangkat lunak untuk berkomunikasi

dengan aplikasi lain atau dengan bagian lain dari platform tertentu, seperti sistem operasi, layanan web, atau komponen perangkat keras. Dalam pengembangan aplikasi seluler, penggunaan API memungkinkan aplikasi untuk berinteraksi dengan server, memperoleh data, mengirim permintaan, dan menerima respons untuk melakukan berbagai tugas, seperti mengambil informasi pengguna, mengirim dan menerima pesan, memperoleh konten, melakukan pembayaran, dan banyak lagi. API memungkinkan aplikasi seluler untuk terhubung dengan sumber daya eksternal atau layanan web yang memungkinkan fungsionalitas tambahan dan pertukaran data.

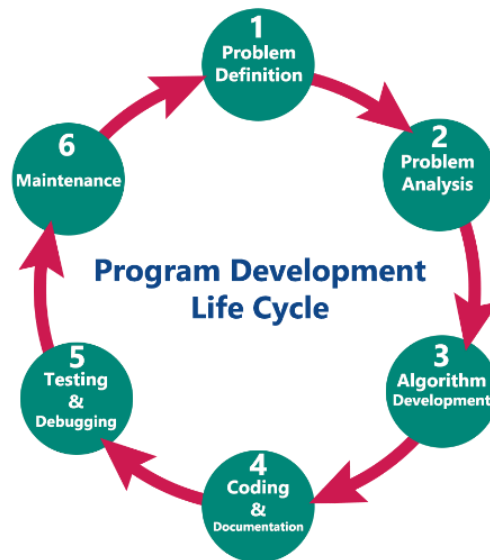
2.5 Firebase

Firebase adalah platform pengembangan aplikasi mobile dan web yang disediakan oleh Google. Firebase menyediakan berbagai layanan seperti database real-time, otentikasi pengguna, hosting, analitik, dan alat lainnya yang memungkinkan pengembang untuk membangun, mengelola, dan memperluas aplikasi dengan cepat. Platform ini memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi, seperti database NoSQL (Firebase Realtime Database atau Firestore), otentikasi pengguna, penyimpanan berkas, Cloud Functions, Cloud Messaging, dan masih banyak lagi.

2.6 Github

GitHub adalah platform kolaborasi pengembangan perangkat lunak berbasis web menggunakan sistem kontrol versi Git. Ini memungkinkan para pengembang untuk menyimpan, mengelola, dan berbagi kode sumber proyek perangkat lunak. GitHub menyediakan berbagai fitur seperti repositori (repository) untuk menyimpan kode, manajemen perubahan (version control), pelacakan isu (issue tracking), manajemen proyek, pembahasan (discussion), serta berbagai alat kolaborasi yang memungkinkan tim pengembang untuk bekerja sama dalam proyek perangkat lunak.

Bab III Metode Pengembangan



1. Problem Definition (Definisi Masalah)

Tahap ini fokus pada pengidentifikasian kebutuhan dan masalah yang ingin dipecahkan dengan aplikasi untuk toko bangunan. Ini melibatkan wawancara dengan pemangku kepentingan, observasi, dan analisis kebutuhan untuk memahami secara mendalam apa yang diharapkan dari aplikasi.

2. Problem Analysis (Analisis Masalah)

Setelah mendefinisikan masalah, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya dengan mendalam. Ini melibatkan identifikasi proses bisnis saat ini, tantangan yang dihadapi, serta peluang untuk perbaikan melalui aplikasi ryapp.

3. Algorithm Development (Pembangunan Algoritma)

Dalam tahap ini, perancangan solusi teknis dimulai. Ini melibatkan pemilihan teknologi yang tepat, perancangan arsitektur sistem, serta pembuatan algoritma untuk fungsionalitas kunci seperti manajemen inventaris, transaksi penjualan, integrasi pembayaran, dan lainnya.

4. Coding dan Dokumentasi

Berdasarkan algoritma yang telah dikembangkan, tim pengembangan mulai menulis kode program. Selain itu, dokumentasi teknis juga disiapkan untuk memudahkan pemeliharaan dan pengembangan masa depan. Dokumentasi ini mencakup spesifikasi teknis, struktur database, dan panduan penggunaan.

5. Testing dan Debugging

Sebelum peluncuran, aplikasi bergerak harus menjalani serangkaian pengujian untuk memastikan kualitas dan kinerjanya. Ini melibatkan pengujian fungsional, pengujian integrasi, pengujian beban, serta pengujian keamanan. Jika ditemukan kesalahan atau bug, mereka akan diperbaiki (debugging) sebelum aplikasi diluncurkan ke publik.

6. Maintenance

Setelah peluncuran, pemeliharaan menjadi kunci untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Ini melibatkan pemantauan kinerja, pembaruan untuk memperbaiki bug, serta peningkatan fungsionalitas berdasarkan umpan balik pengguna. Dengan mengikuti metodologi ini, pengembang dapat memastikan bahwa aplikasi bergerak untuk toko bangunan dirancang, dikembangkan, dan dipelihara dengan cara yang sistematis dan terstruktur, sehingga dapat memberikan nilai tambah yang maksimal bagi pemangku kepentingan

Bab IV Hasil Pengembangan

4.1 Inisiasi

4.1.1 User Persona

User Persona adalah representasi fiktif dari karakteristik dan kebutuhan sekelompok pengguna yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan produk atau layanan. User persona membantu tim pengembangan untuk memahami siapa target pengguna mereka, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk atau layanan yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah user persona dari salah satu pengguna Ryapp:

A user persona card for Miftah, a 65-year-old male owner of a building materials store. The card features a circular photo of a family and a city skyline background. It lists Miftah's profile details, his goal of increasing online sales, and key application requirements like ease of use and secure payment.

Tujuan :
Miftah ingin meningkatkan kemudahan akses pelanggan ke tokonya dan memperluas jangkauan bisnisnya dengan meluncurkan aplikasi belanja online.

Point Penting Aplikasi

- Aplikasi harus ramah pengguna dan mudah digunakan oleh admin dan pelanggan.
- memiliki Informasi produk yang jelas bagi pelanggan.
- Proses pembayaran haruslah lancar dan aman.
- Memiliki fitur pencarian dan filter yang efektif untuk memudahkan pelanggan menemukan produk yang diinginkan.

Miftah
Pemilik Toko Bahan Bangunan Subur Jaya

Profile
Umur : 65
Jenis Kelamin : Laki -laki
No HP : +62 819 9625 0000
Instagram : @miftah_cihuy
Alamat : Sukodono

User Persona Project Owner

Nama : Miftah

Usia : 65

Pekerjaan : pemilik toko bahan bangunan subur jaya

Keinginan : Miftah ingin meningkatkan kemudahan akses pelanggan ke tokonya dan memperluas jangkauan bisnisnya dengan meluncurkan aplikasi belanja online.

4.1.2 Requirements

1. Functional Requirement

User(Admin):

- admin bisa melihat data akun customer (read accounts)
- admin bisa melakukan menambahkan kategori produk (create categories)
- admin bisa melakukan menghapus kategori produk (delete categories)
- admin bisa melakukan menambahkan produk (create products)
- admin bisa melakukan menghapus produk (delete products)
- admin dapat melihat data pesanan (read pesanan)

User(Customer):

- customer bisa register dan login (create accounts)
- customer bisa melakukan pencarian produk dan melihat lihat produk sesuai kategori (read products)
- customer bisa melakukan pemesanan dengan fitur keranjang dan melakukan pembayaran dengan transfer bank (create pesanan)
- customer dapat melihat about Us dan FAQs untuk lebih mengetahui informasi baik mengenai toko ataupun aplikasi
- Customer dapat melihat data akunnya dan melakukan edit akun (read & update account)

2. Non Functional Requirements

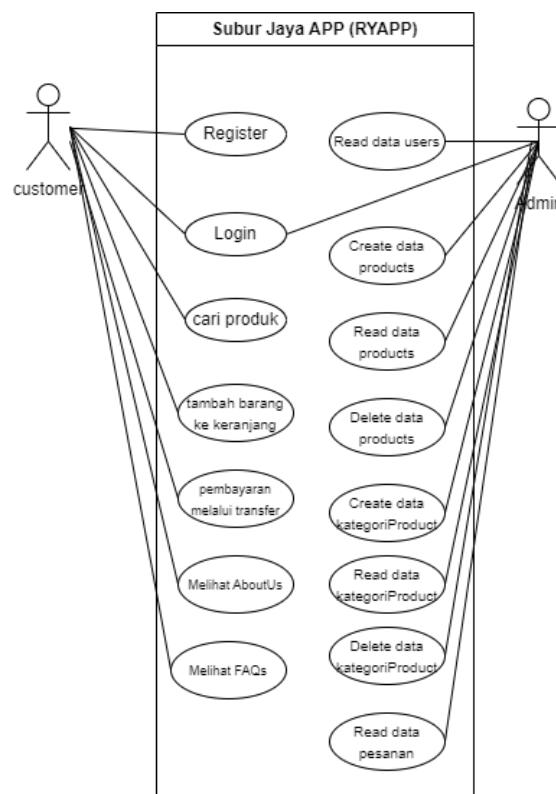
Adapun spesifikasi kebutuhan non-fungsional pada sistem ini antara lain sebagai berikut.

- Sistem harus menggunakan bahasa Indonesia.
- Sistem harus mudah digunakan dan dipelajari oleh pengguna.
- Sistem harus memiliki tampilan antarmuka yang menarik.

- Sistem harus memiliki keamanan yang terjamin.

4.1.3 Use Case

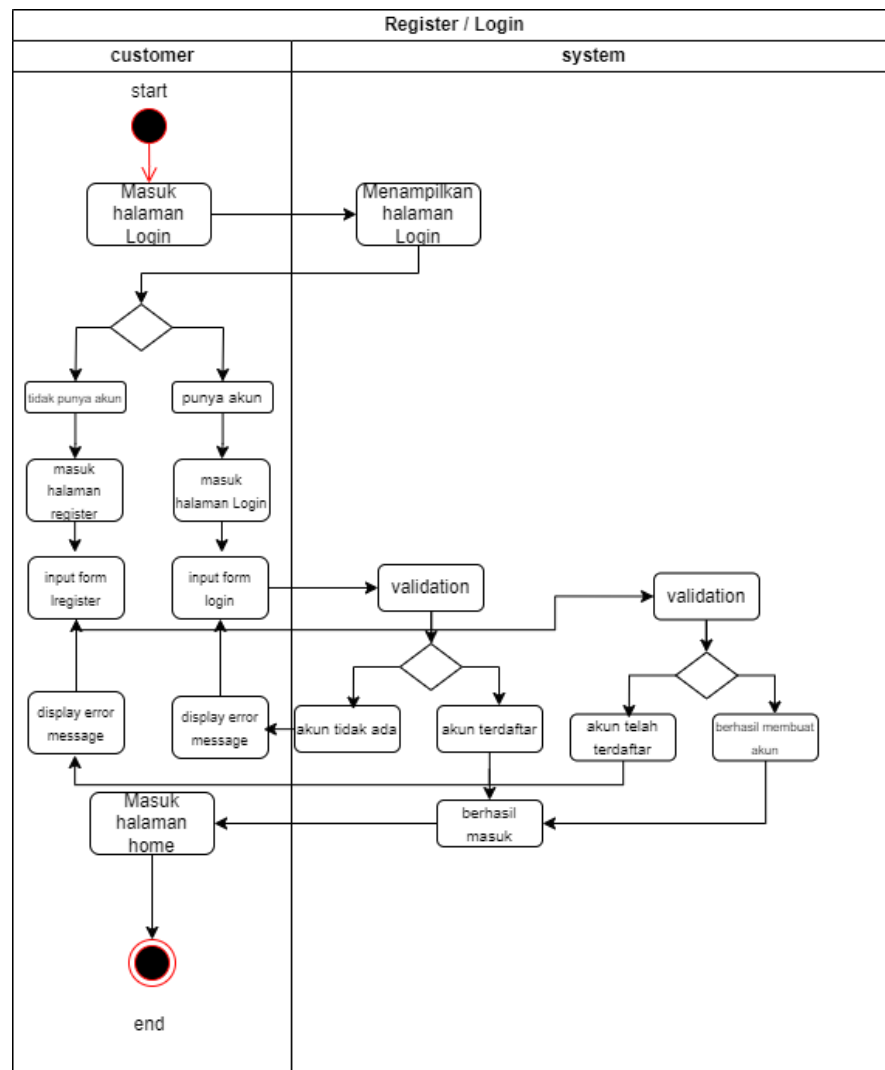
Salah satu jenis diagram UML (Unified Modelling Language) yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara sistem dan aktor adalah Use Case Diagram. Diagram ini dapat menjelaskan jenis interaksi yang terjadi antara pengguna sistem dan sistemnya. Berikut Use Case Diagram pada aplikasi RYAPP.



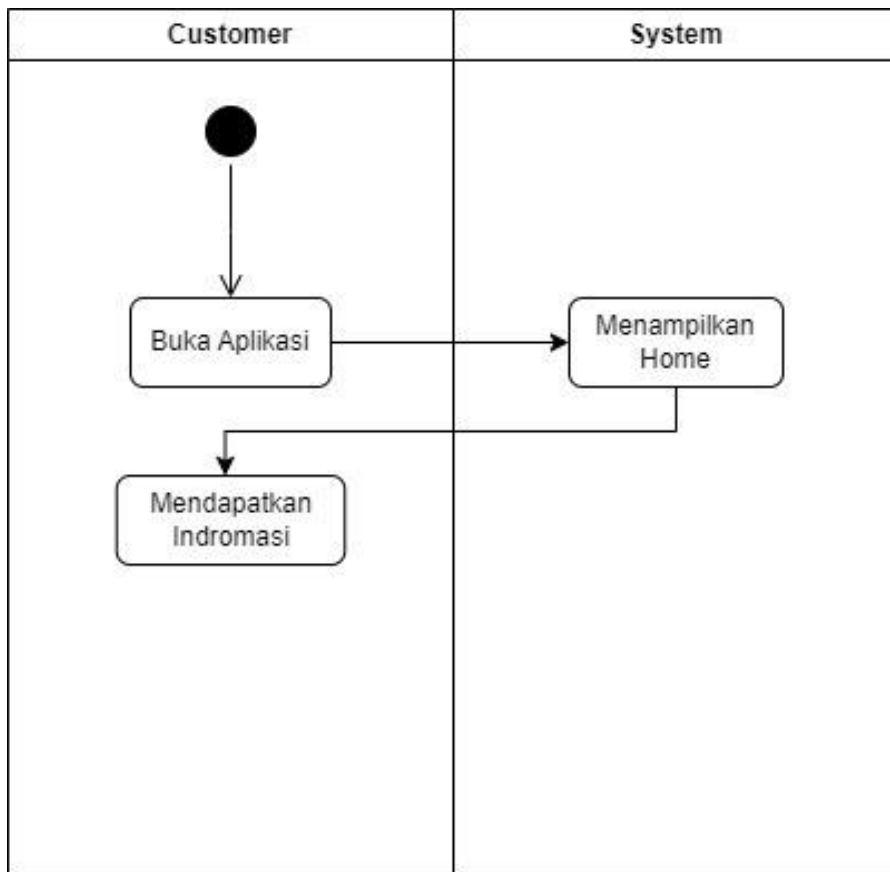
4.1.4 Activity Diagram

Activity diagram, atau "diagram aktivitas" dalam bahasa Indonesia, adalah diagram yang dapat menggambarkan berbagai proses yang terjadi dalam suatu sistem. Ini mirip dengan runtutan proses yang terjadi dalam suatu sistem yang digambarkan secara vertikal. Berikut merupakan Activity Diagram pada aplikasi RYAPP.

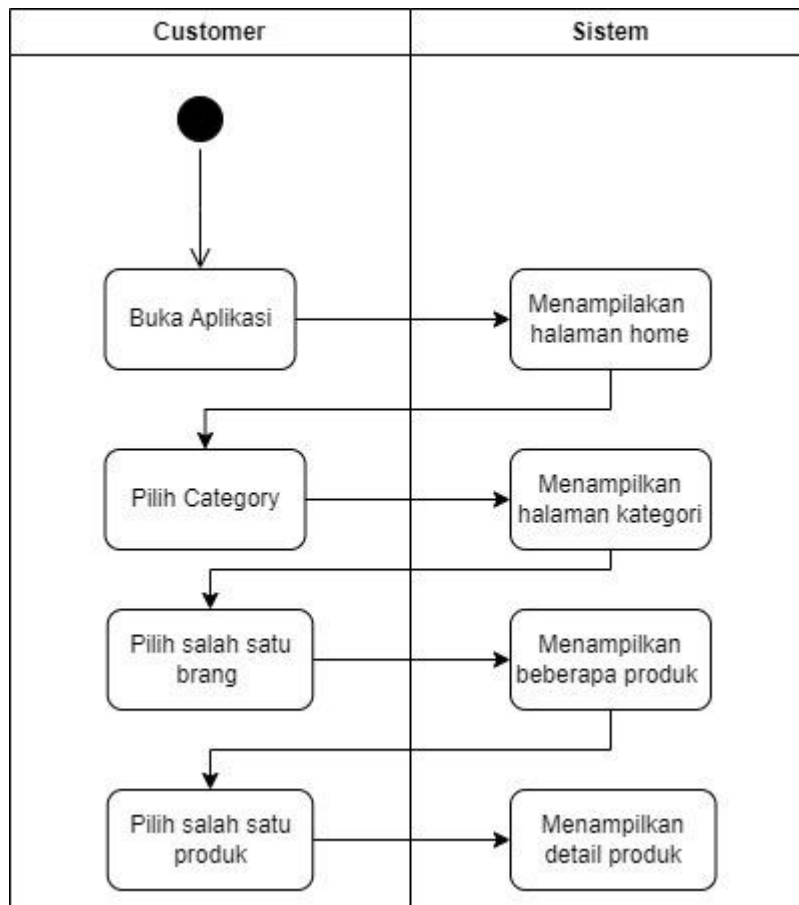
a. Register dan Login



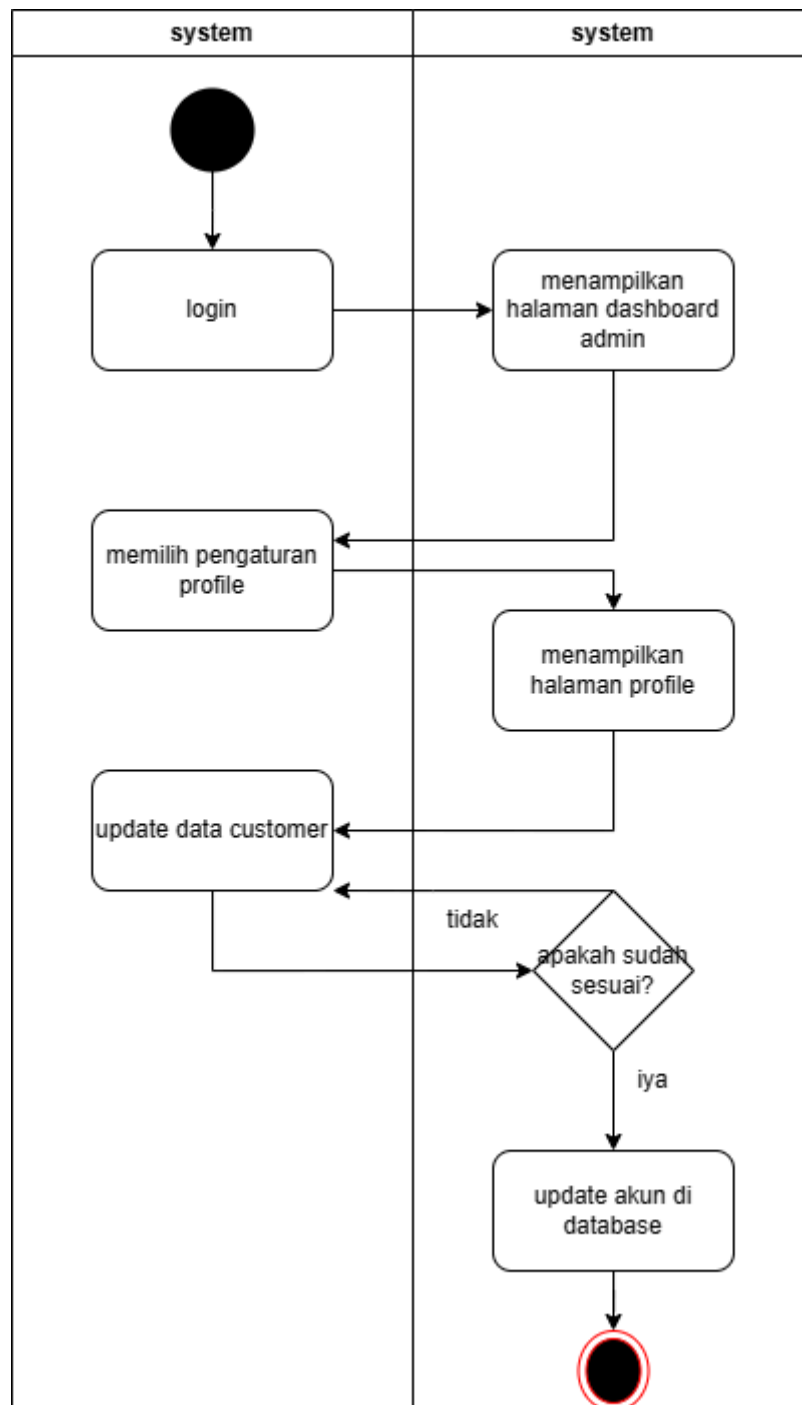
b. Home



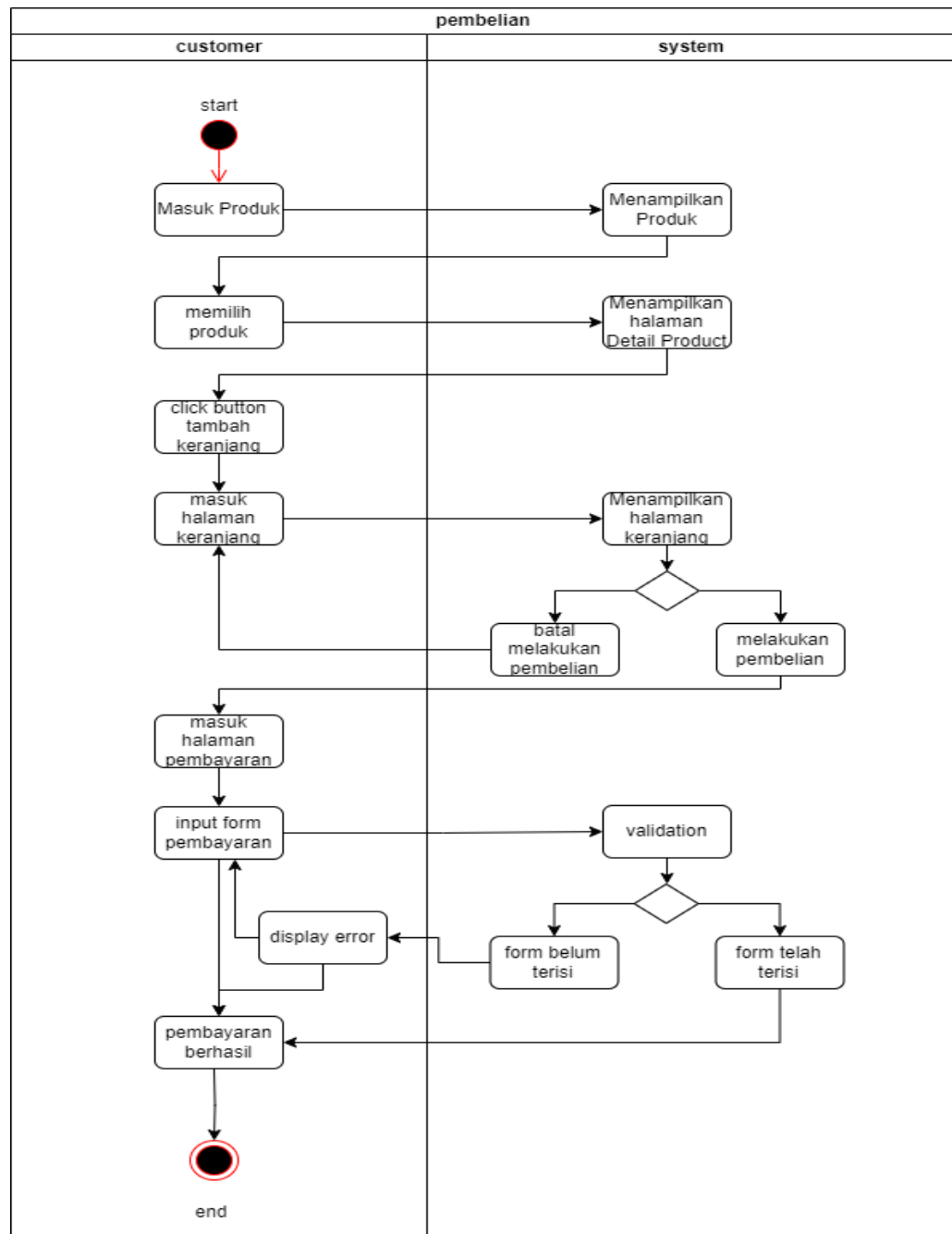
c. Melihat produk dan Detail produk



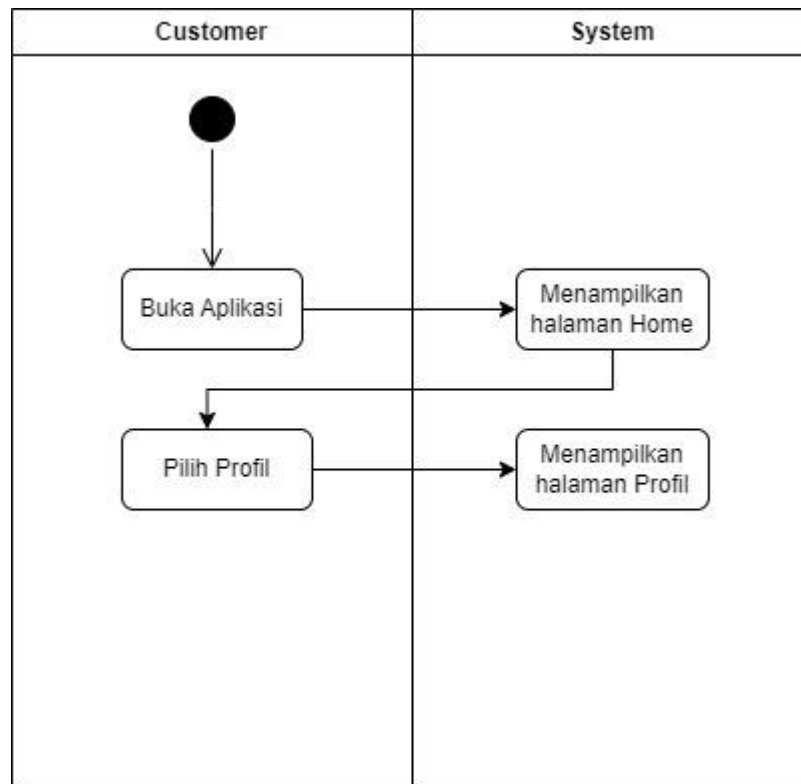
d. profile



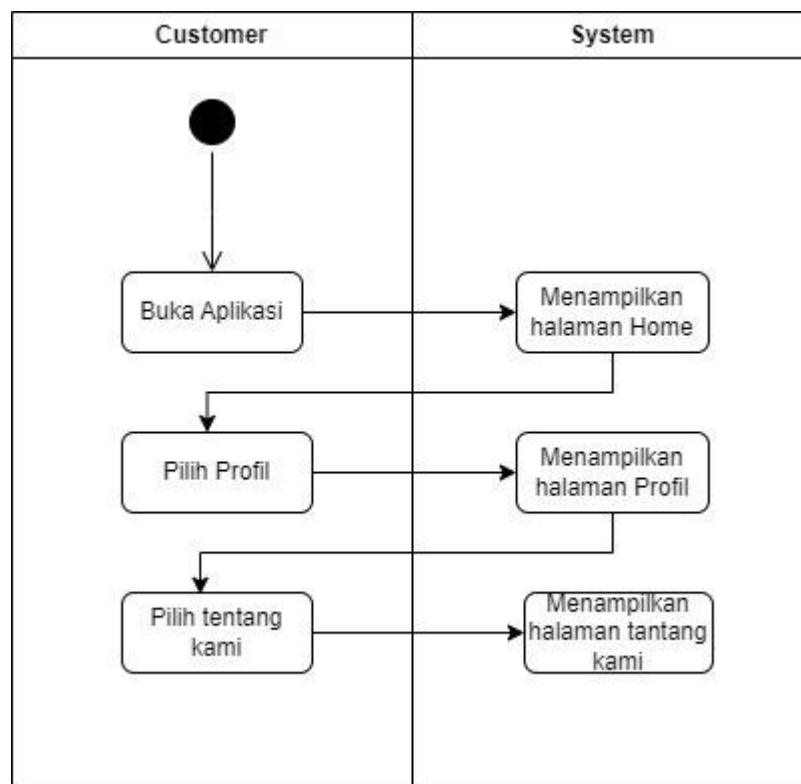
e. Pembelian barang



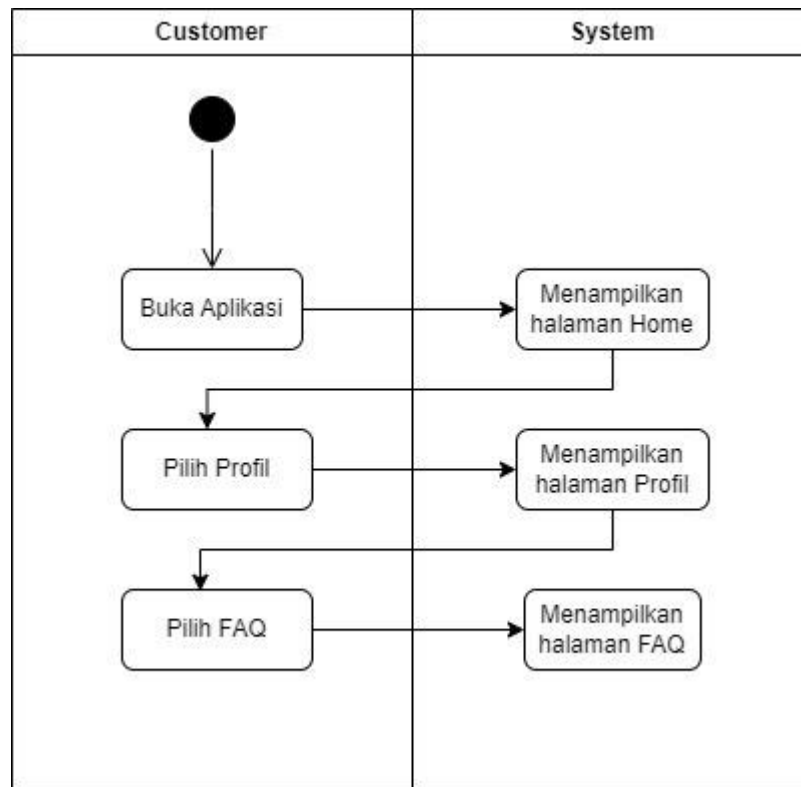
f. Profil



g. About us



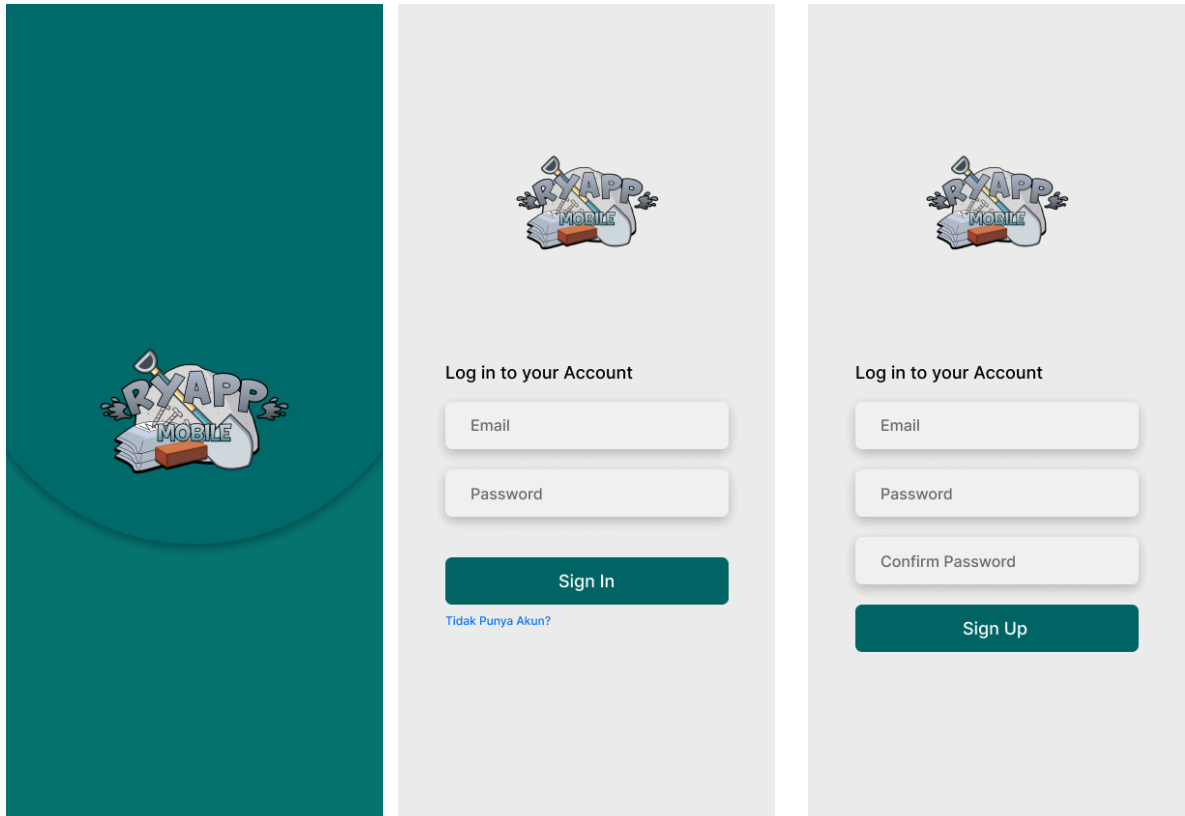
h. Faq



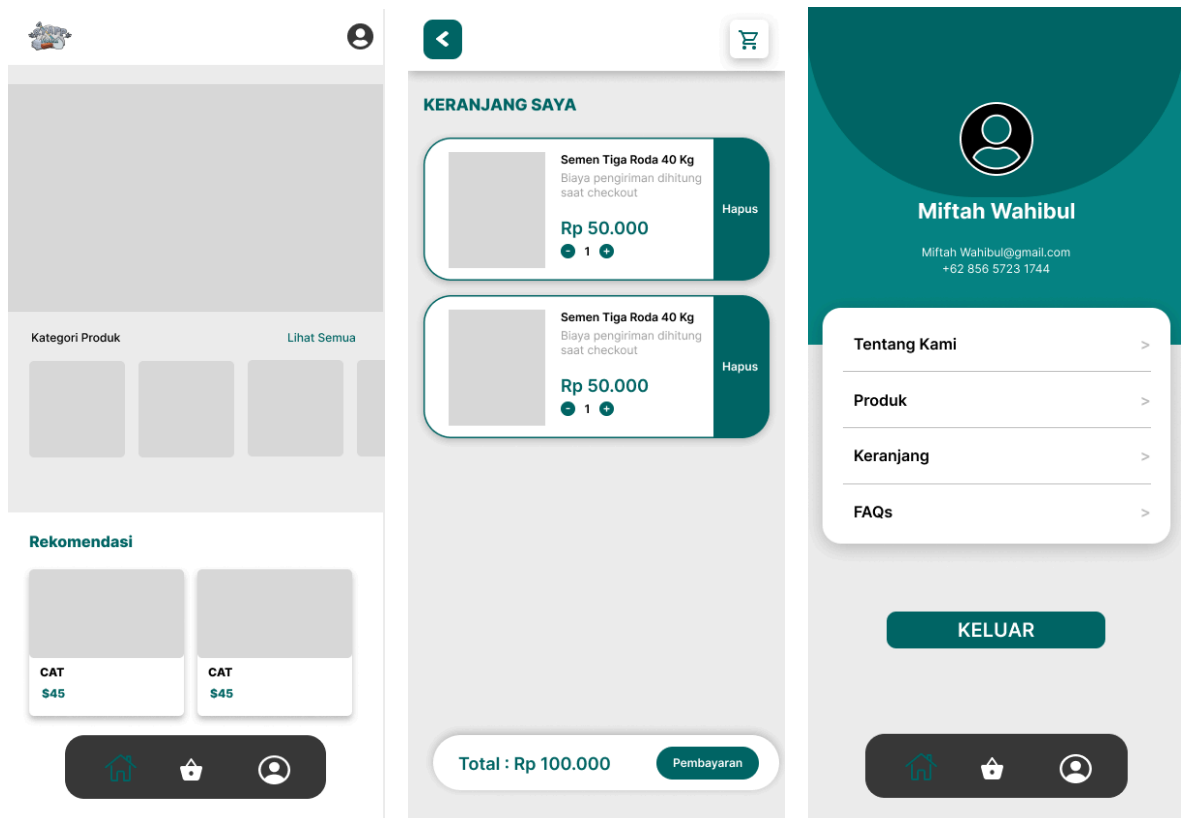
4.2 Desain Perangkat Lunak

4.2.1 User

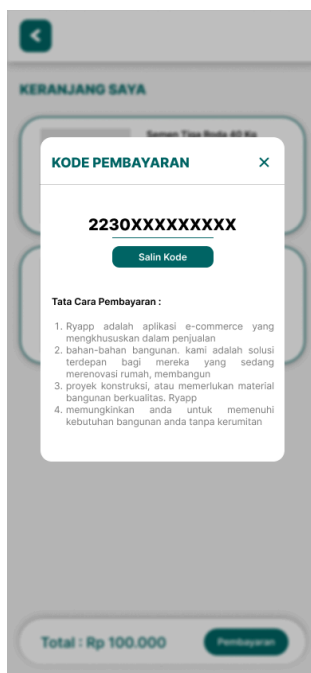
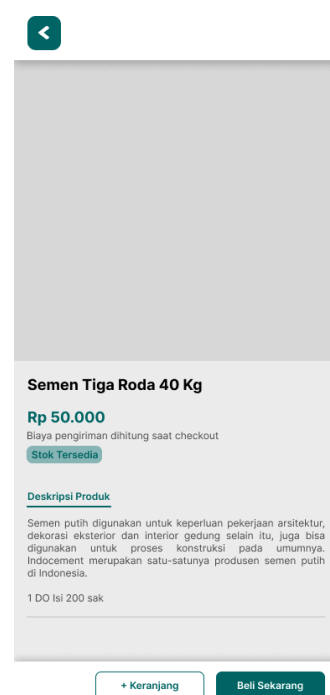
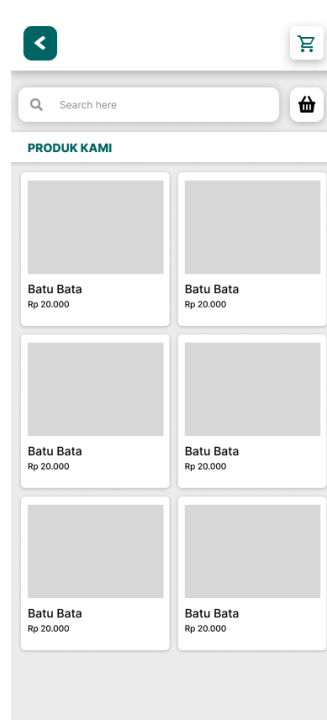
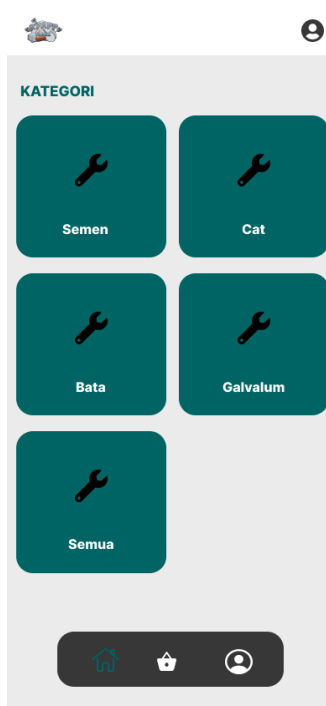
Berikut merupakan tampilan awal ketika user menggunakan aplikasi E-commerce ini. Desain ini harus dioptimalkan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik aplikasi. Pada screen splash, ditambahkan logo dan elemen lainnya untuk menarik perhatian.



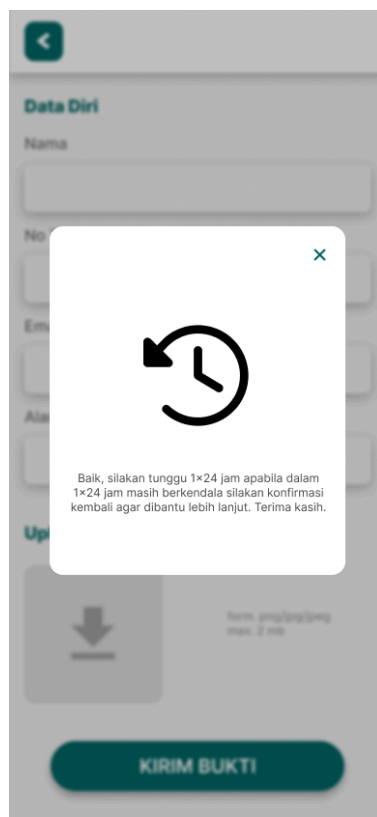
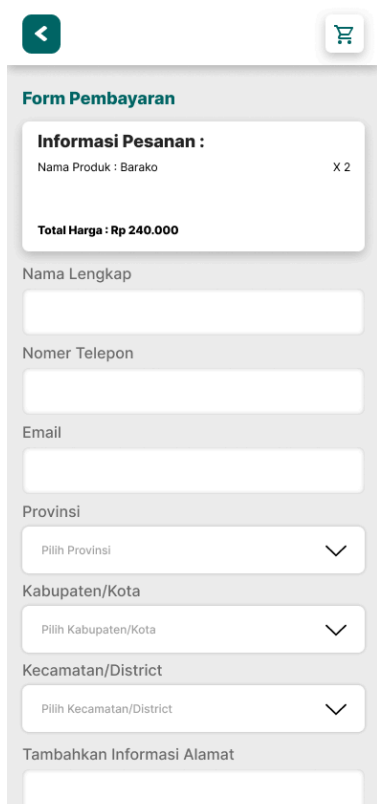
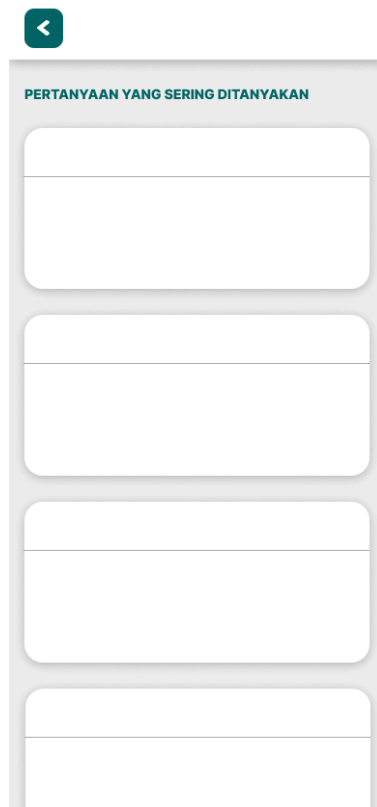
Screen ini merupakan desain dari masing-masing menu bar yaitu Screen Home, Screen Keranjang, dan Screen Profile.



Selanjutnya, merupakan screen yang berisi kategori, halaman produk, Detail Produk, Form Pembayaran, dan No. Rekening. Pada screen ini user dapat mencari produk yang mereka inginkan serta, dapat melihat detail barang yang ingin mereka beli hingga user mendapatkan no rekening untuk pembayaran.



Kemudian pada screen ini, yaitu screen About us dan screen FAQ adalah bagaimana perusahaan mengenalkan brand mereka dan apa yang mereka tawarkan kepada user melalui aplikasi ini, dan juga screen FAQ untuk menjawab pertanyaan yang sering ditanyakan.

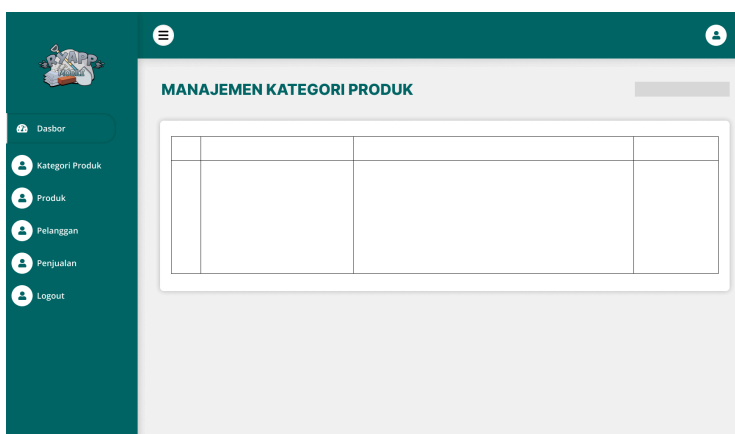
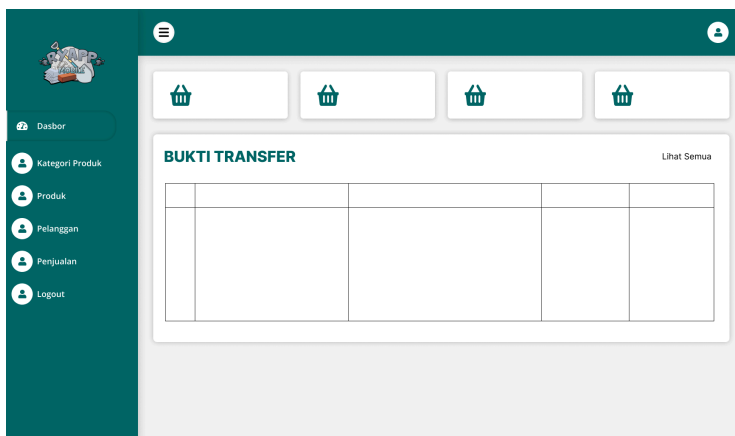
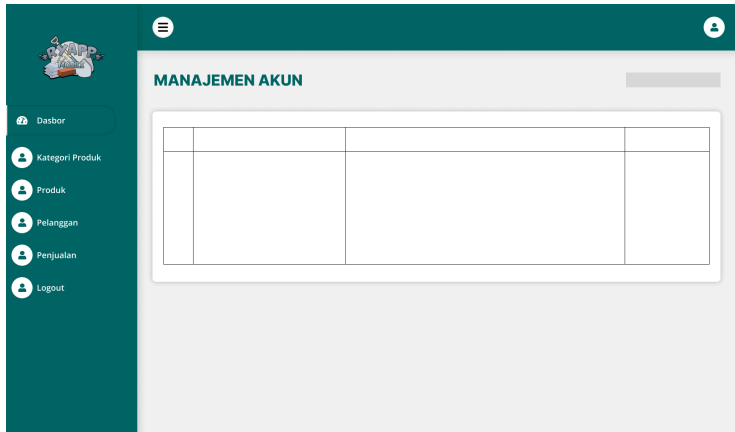


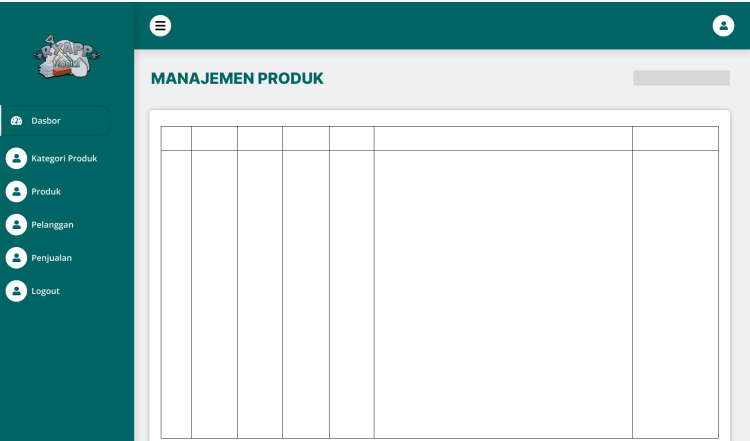
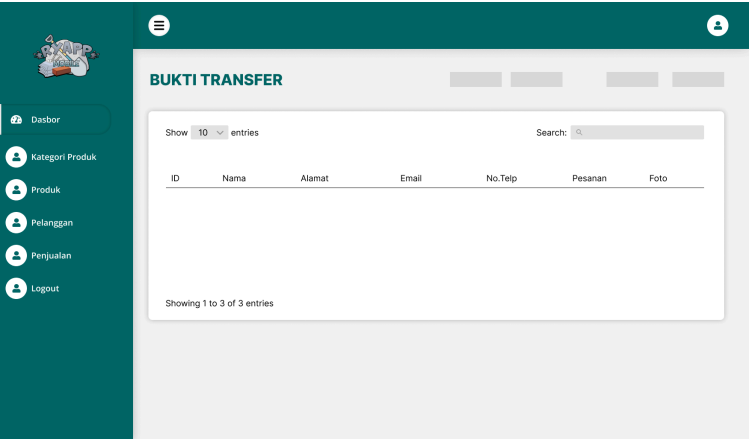
Berikut merupakan screen bukti pembayaran untuk user dapat mengupload bukti

pembayaran mereka.

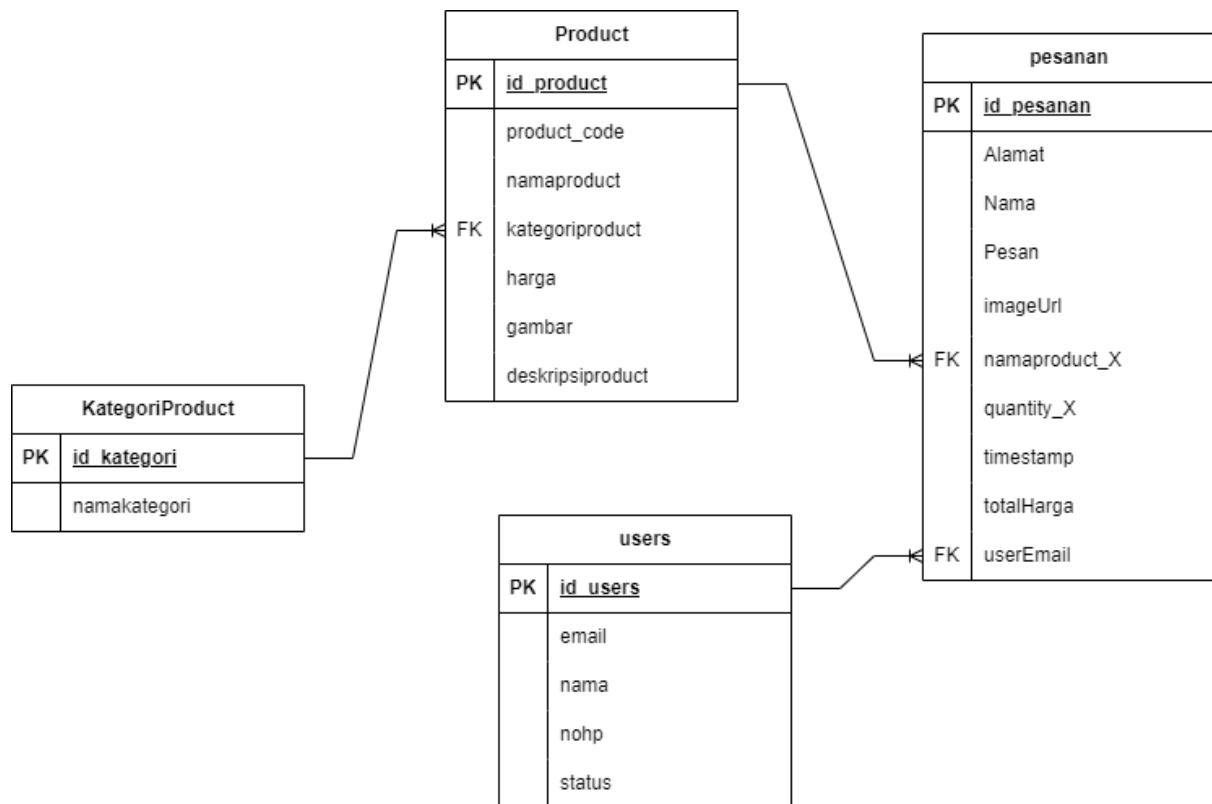
4.2.2 Admin

Kemudian halaman ini, yaitu halaman Admin yang terdiri dari halaman Manajemen Akun, Manajemen Kategori Produk, Manajemen Produk, dan Penjualan





4.3 Desain Skema Database



Skema database pada gambar tersebut menunjukkan struktur data dari database yang digunakan oleh aplikasi RYAPP. Skema database ini terdiri dari empat tabel, yaitu:

1. Tabel KategoriProduct Berisi :
 - ID Kategori (Primary Key)
 - Namakategori
2. Tabel Product Berisi :
 - ID Produk (Primary Key)
 - deskripsiproduct
 - gambar
 - harga
 - kategoriproduct (Foreign Key ke KategoriProduct)
 - namaproduct

Product_code

3. Tabel Pesanan Berisi :

Alamat

Nama

Pesan

imageUrl

namaproduct_0, quantity_0, namaproduct_1, quantity_1, dst. (Foreign Key ke Product)

timestamp

totalHarga

userEmail (Foreign Key ke Users)

4. Tabel Users Berisi :

ID users (Primary Key)

email

nama

nohp

status

uid

4.4 API Endpoint yang Digunakan

API Endpoint yang digunakan untuk mengakses data wilayah administratif Indonesia.

1. **GET

https://api.goapi.io/regional/provinsi?api_key=92fc6e7e-10dc-5d95-4a43-e963da73

- Digunakan untuk memperoleh daftar provinsi di Indonesia. Endpoint ini memberikan informasi mengenai nama dan ID dari setiap provinsi.

2. **GET

[https://api.goapi.io/regional/kota?provinsi_id=\\${provinceId}&api_key=92fc6e7e-10dc-5d95-4a43-e963da73](https://api.goapi.io/regional/kota?provinsi_id=${provinceId}&api_key=92fc6e7e-10dc-5d95-4a43-e963da73)

- Endpoint ini memberikan daftar kabupaten/kota berdasarkan ID provinsi yang dipilih. Data yang diberikan

mencakup informasi nama dan ID dari setiap kabupaten/kota di provinsi tertentu.

3. **GET

[`https://api.goapi.io/regional/kecamatan?kota_id=\\${regencyId}&api_key=92fc6e7e-10dc-5d95-4a43-e963da73`](https://api.goapi.io/regional/kecamatan?kota_id=${regencyId}&api_key=92fc6e7e-10dc-5d95-4a43-e963da73)

- Digunakan untuk mengakses daftar distrik/kecamatan yang berhubungan dengan ID kabupaten/kota yang dipilih. Data yang diberikan mencakup informasi mengenai nama dan ID dari setiap distrik/kecamatan di kabupaten/kota tertentu.

API-endpoint ini berguna untuk menyediakan data wilayah administratif Indonesia dalam aplikasi, misalnya untuk memungkinkan pengguna memilih lokasi atau wilayah secara spesifik dalam formulir alamat, pengaturan lokasi pada aplikasi, atau fitur yang memerlukan informasi terkait wilayah administratif. Dengan menggunakan API ini, aplikasi dapat memperoleh dan menampilkan data wilayah administratif Indonesia Sebagai inputan alamat pengiriman customer.

4.5 Fitur

4.5.1.Customer

4.5.1.1. Registrasi dan Login Akun

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat akun baru (register) dan masuk ke dalam aplikasi dengan akun yang sudah ada (login). Ini memberikan akses yang terpersonalisasi kepada pelanggan.

4.5.1.2. Pencarian Produk dan Penjelajahan Berdasarkan Kategori

Pengguna dapat melakukan pencarian produk dan menjelajahi produk berdasarkan kategori yang tersedia. Hal ini memudahkan pelanggan untuk menemukan produk yang mereka inginkan.

4.5.1.3. Pemesanan dengan Keranjang Belanja dan Pembayaran Transfer Bank

Fitur keranjang belanja memungkinkan pelanggan untuk menambahkan produk ke dalam keranjang dan melakukan pembayaran melalui transfer bank. Ini mempermudah proses pembelian produk.

4.5.1.4. Melihat About Us dan FAQs

Pelanggan memiliki akses untuk melihat informasi mengenai toko dan aplikasi melalui bagian About Us dan FAQs. Ini membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik mengenai toko dan cara penggunaan aplikasi.

4.5.1.5. Profile

Fitur "Profile" ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang personal dan relevan bagi pengguna, serta memastikan bahwa informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Penting bagi pengembang untuk memastikan keamanan dan privasi data pengguna

4.5.2 Admin

4.5.2.1. Melihat Data Akun Pelanggan

Fitur ini memungkinkan admin untuk melihat informasi akun pelanggan seperti data pribadi dan riwayat pembelian.

4.5.2.2. Menambahkan Kategori Produk

Admin dapat menambahkan kategori baru untuk produk. Ini membantu dalam pengelompokan produk sesuai dengan kategori yang relevan.

4.5.2.3. Menghapus Kategori Produk

Admin memiliki kemampuan untuk menghapus kategori produk yang sudah ada jika diperlukan.

4.5.2.4. Menambahkan Produk

Admin dapat menambahkan produk baru ke dalam platform. Ini termasuk mengunggah gambar produk, memberikan deskripsi, harga, dan informasi penting lainnya.

4.5.2.5. Menghapus Produk

Admin memiliki otoritas untuk menghapus produk dari platform jika diperlukan, seperti produk yang sudah tidak dijual lagi atau tidak relevan.

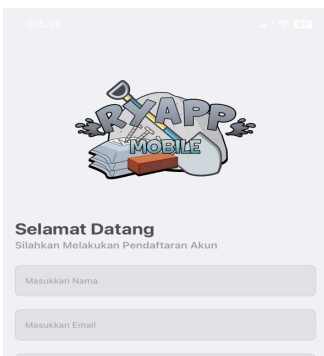
4.5.2.6. Melihat Data Pesanan

Fitur ini memungkinkan admin untuk melihat data lengkap mengenai pesanan yang masuk, termasuk informasi produk yang dipesan, jumlah pesanan, dan status pembayaran.

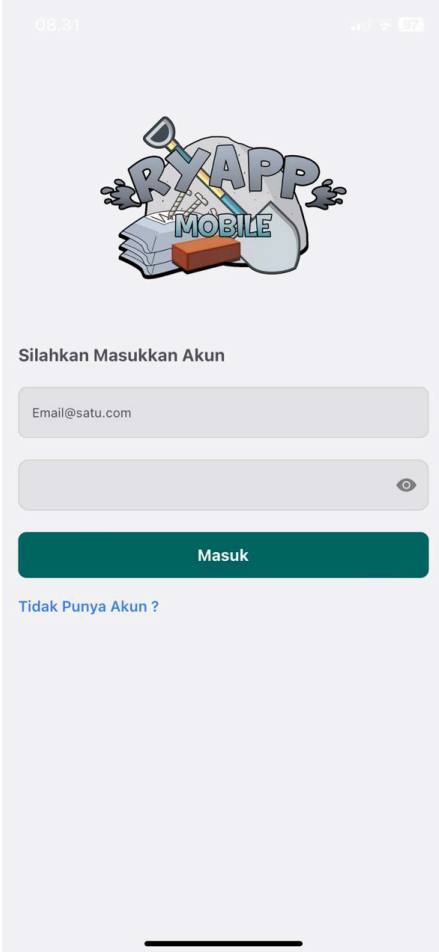
Setiap fitur pada RYAPP dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dan memudahkan admin dalam mengelola platform e-commerce ini. Dengan fitur-fitur tersebut, diharapkan RYAPP dapat meningkatkan efisiensi serta memberikan pengalaman yang memuaskan baik bagi pelanggan maupun admin dalam menjalankan bisnis.

4.5 Implementasi

Implementasi perangkat lunak adalah tahap di mana desain perangkat lunak diwujudkan menjadi produk yang dapat digunakan oleh pengguna.

Keterangan	Screen
<i>Screen Register</i>	

Screen Login



08.31 100% 100%

RYAPP
MOBILE

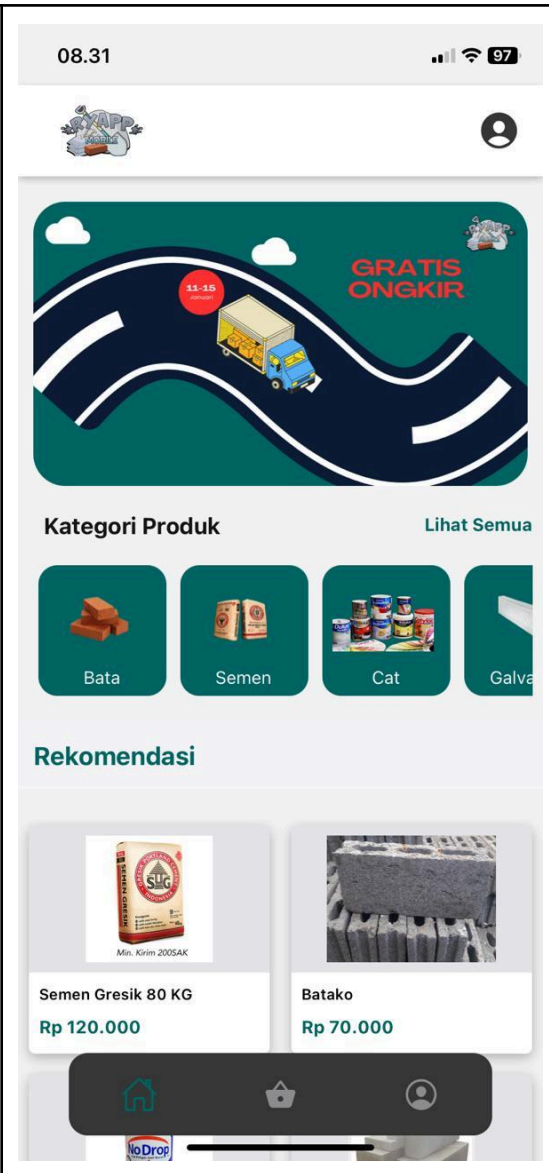
Silahkan Masukkan Akun

Email@satu.com

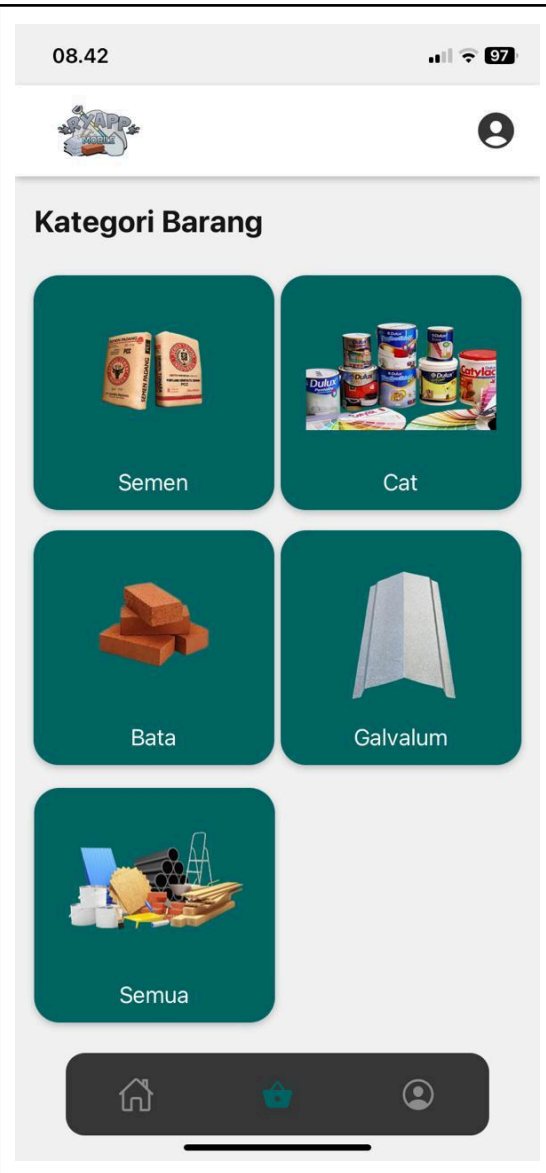
Masuk

[Tidak Punya Akun ?](#)

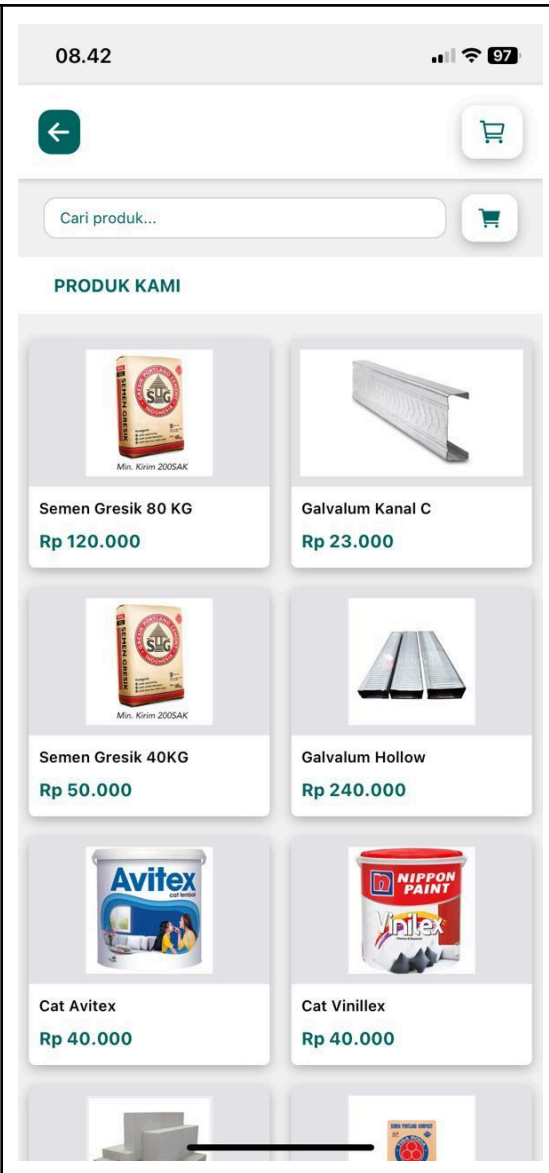
Screen Home



Screen Category



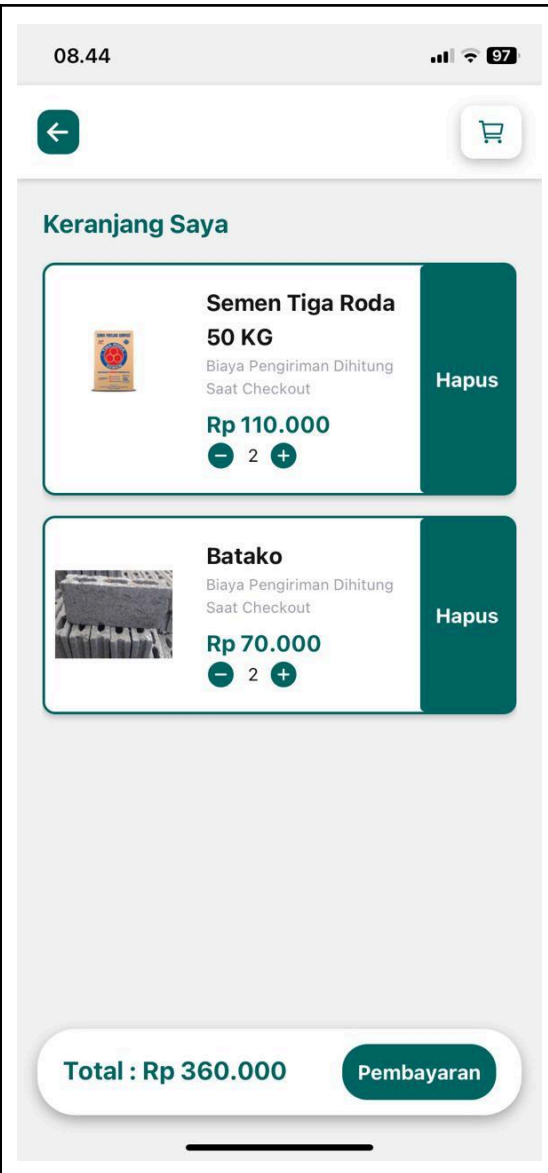
Screen list Produk



Screen Detail Produk



Screen Keranjang



Screen pembayaran

09.07

97

Email@satu.com

Provinsi

Pilih Provinsi

Kabupaten/Kota

Pilih Kabupaten/Kota

Kecamatan/District

Pilih Kecamatan/District

Tambahkan Informasi Alamat

...

Pesan

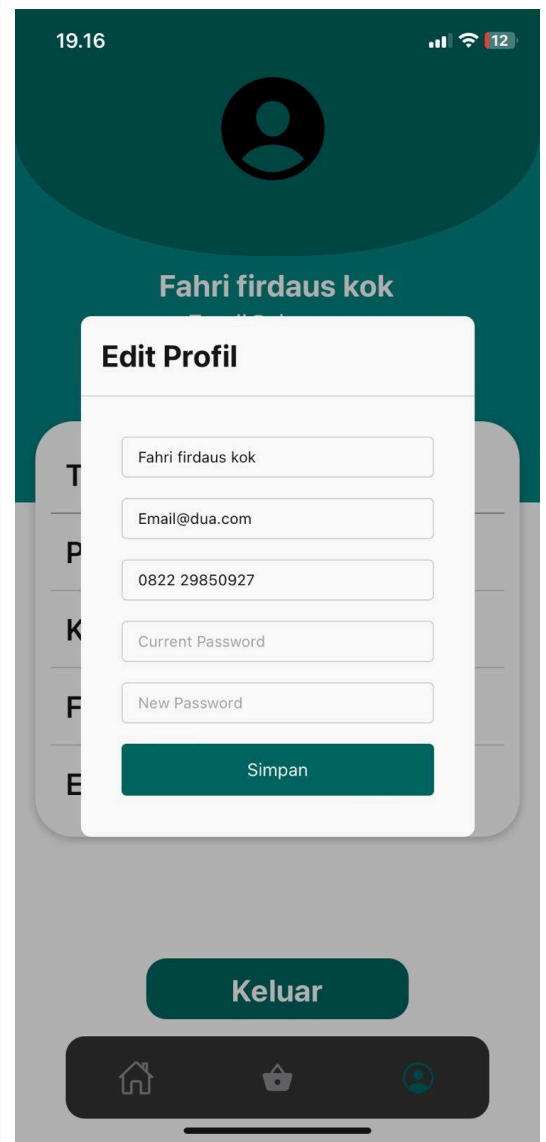
Tinggalkan Pesan

Upload Bukti Pembayaran

m-Transfer :
BERHASIL
26/09 10:23:40
119 - Riau
01382700008
WILHAM MURDIANTO
Rp 15,000,000.00

Kirim Bukti

Screen Profile



Screen About us

08.46

4G 97



Tentang RYAPP

RYAPP adalah aplikasi e-commerce yang mengkhususkan diri dalam penjualan bahan-bahan bangunan. Kami adalah solusi terdepan bagi mereka yang sedang merenovasi rumah, membangun proyek konstruksi, atau memerlukan material bangunan berkualitas. Dengan komitmen untuk menyediakan akses mudah, pilihan produk yang beragam, serta pengalaman belanja yang nyaman, RYAPP memungkinkan Anda untuk memenuhi kebutuhan bangunan Anda tanpa kerumitan.

Keunggulan Layanan kami



Harga Termurah

Harga Khusus Untuk Akun Bisnis



Pengiriman

Berbagai produk dan

Kontak Kami



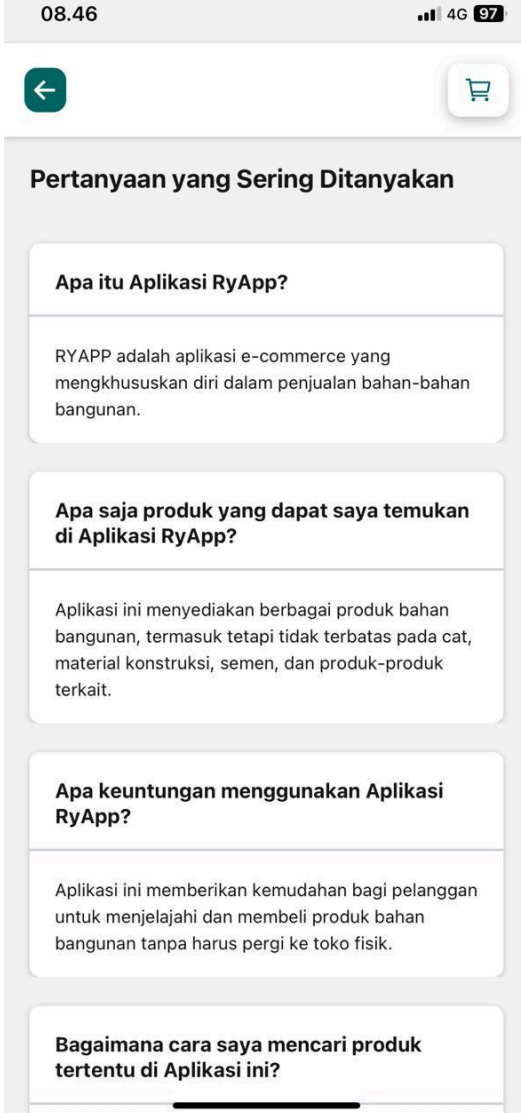
@suburjaya



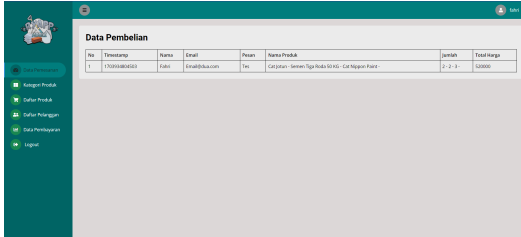
08003337221

suburjaya@email.com

Screen FAQs



Halaman admin pemesanan



Halaman admin pembayaran



Halaman admin kategori produk

ID	Kategori Produk	Aksi
1	Bawa	
2	Senam	
3	Gula-gula	
4	Cat	

Halaman admin produk

ID	GAMBAR	KODE PRODUK	KATEGORI	NAMA PRODUK	HARGA	Deskripsi	Aksi
1		00	Senam	Senam anak SD	12000	Senam anak SD adalah pilihan utama untuk proyek bertema senam. Senam anak SD ini terdiri dari beberapa gerakan yang mudah dilakukan oleh anak-anak. Senam ini dapat digunakan sebagai pemanasan sebelum kegiatan lain atau sebagai kegiatan utama.	
2		000	Gula-gula	Gula-gula	2000	Gula-gula adalah produk makanan yang populer. Gula-gula ini terbuat dari gula pasir dan tepung terigu. Gula-gula ini dapat digunakan sebagai pemanis untuk minuman atau sebagai bahan untuk kue.	
3		00	Senam	Senam anak SD	12000	Senam anak SD adalah pilihan utama untuk proyek bertema senam. Senam anak SD ini terdiri dari beberapa gerakan yang mudah dilakukan oleh anak-anak. Senam ini dapat digunakan sebagai pemanasan sebelum kegiatan lain atau sebagai kegiatan utama.	
4		00	Gula-gula	Gula-gula	2000	Gula-gula adalah produk makanan yang populer. Gula-gula ini terbuat dari gula pasir dan tepung terigu. Gula-gula ini dapat digunakan sebagai pemanis untuk minuman atau sebagai bahan untuk kue.	
5		00	Cat	Cat Anak	8000	Cat Anak adalah produk cat yang aman untuk anak-anak. Cat Anak ini terbuat dari bahan-bahan yang aman dan tidak beracun. Cat Anak ini dapat digunakan untuk mengecat dinding atau furniture di kamar anak-anak.	

Halaman admin account user

No	Email	Nama	No Telp	Status
1	harry@gmail.com	harry@gmail.com	08123456789	aktif
2	adrian@gmail.com	adrian@gmail.com	08123456789	aktif
3	adrian@gmail.com	adrian@gmail.com	08123456789	aktif
4	harry@gmail.com	harry@gmail.com	08123456789	aktif
5	harry@gmail.com	harry@gmail.com	08123456789	aktif

Bab V Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Laporan ini merupakan hasil dari pengembangan aplikasi mobile e-commerce bernama "RYAPP" untuk mendukung Toko Bahan Bangunan Subur Jaya dalam memperluas bisnisnya secara online. Proyek ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pengembangan Scrum dan menggunakan Treelo sebagai alat manajemen proyek. Dengan pendekatan Scrum memungkinkan pembagian pekerjaan dalam sprint yang terfokus.

Hasil pengembangan "RYAPP" mencakup fitur-fitur penting seperti registrasi, pencarian produk berdasarkan kategori, keranjang belanja, dan pembayaran melalui transfer bank bagi pelanggan. Di sisi admin, aplikasi memungkinkan manajemen kategori produk, penambahan dan penghapusan produk, serta pemantauan data pesanan.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan keunggulan kompetitif aplikasi "RYAPP", disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur opsi pembayaran tambahan guna memberikan variasi opsi pembayaran kepada pelanggan. Selain itu, integrasi metode pengiriman barang dapat diperluas untuk memberikan kebebasan kepada pelanggan dalam memilih metode pengiriman yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembaruan fitur berdasarkan umpan balik pelanggan perlu diberikan perhatian khusus, sehingga aplikasi dapat terus berkembang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Selain itu, sangat penting untuk melakukan evaluasi retrospektif setiap sprint guna mengevaluasi proses pengembangan yang telah dilakukan. Hal ini akan membantu dalam mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan serta memperbaiki proses agar lebih efisien dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna di masa mendatang.

Lampiran

Link Figma :

<https://www.figma.com/file/KTcD1rtlhclmygSvo4xnFx/RyAPP?type=design&node-id=13-11&mode=design&t=zVLmYMfOjOmQWGVx-0>

Link Github :

Mobile APP : <https://github.com/FirdausMoh/TubesRyapp.git>

Admin : <https://github.com/FirdausMoh/adminryapp.git>

Link apk :

https://expo.dev/accounts/fahrifirdaus/projects/RyAPP_v1/builds/8dd86195-599d-47ca-ac2c-971d8174e867

Dokumentasi :

