PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN HEWAN BERBASIS ANDROID



OLEH :

NURUL IZZAH

200250501066

PROGRAM STUDI PEMROGRAMAN MOBILE

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU

**TAHUN AJARAN 2021/2022**

1. **PENDAHULUAN**
2. **Latar Belakang**

Semakin meningkatnya persaingan bisnis, maka sejalan dengan perkembangan arus informasi, suatu perusahaan dituntut agar mampu memberikan informasi yang lebih lengkap dan akurat, baik untuk kepentingan internal maupun eksternal perusahaan. Adapun dengan perkembangan arus informasi yang meningkat, kebutuhan teknologi informasi sangan penting sebagai salah satu faktor untuk dapat bersaing. Dalam hal ini peranan komputer diperlukan dengan membantu melaksanakan aktivitas setiap pegawai sesuai dengan jabatan dan tugasnya. Dengan komputernisasi dapat mendukung sistem informasi yang disertai aplikasi sebagai fasiliator pengolahan data dan informasi

Adapun dengan perkembangan arus informasi yang meningkat, kebutuhan teknologi informasi sangat penting. Dlam hal ini peranan komputer diperlukan dalam membantu melaksanakan aktivitas kinerja oleh setiap pegawai sesuai informasi perusahaan yang disertai aplikasi sebagai fasiliator pengolahan data dan informasi.

1. **Batasan masalah**

Ruang lingkup pada aplikasi jual beli hewan adalah :

1. Aplikasi dioprasikan menggunakan koneksi internet .
2. Fasilitas pada aplikasi ini antara lain, menjual hewan, membeli hewan, mengetahui aktivitas teman, dapat melihat deskripsi hewan secara lengkat, hanya dapat melihat atau membeli hewan sesama kota atau yang jaraknya tak begitu jauh.
3. **Rumusan masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang telah disampaikan diatas maka perumusan masalah yang akan saya ajukan adalah “bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk permasalahan pada keakuratan data dan memudahkan pembeli atau penjual untuk melakukan transaksi online”

1. **Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai adalah :

Membuat aplikasi yang membantu orang-orang yang ingin menjual dan membeli hewan dengan aplikasi yang terkhusus situs jual beli hewan dengan deskripsi yang lengkap.

Membuat aplikasi yang berbasis internet yang mengunakan basis data dan GPS serta google maps untuk penentuan lokasi penjual dan pembeli saat operasi transaksi.

1. **PEMAHAMAN UMUM**
2. **ANALISIS MASALAH**

Sesuai dengan latar belakang diatas dimana aplikasi ini masih mengalami banyak kendala. Kendala yang dialami adalah pencarian hewan yang sesuai dengan kriteria dan juga kendala jarak yang dimana hewan yang dibeli hanya bisa dibeli dengan jarak yang dekat atau tak memiliki jarak yang jauh.

Solusi untuk permasalahan ini adalah keakuratan data adalah dengan pembuatan aplikasi untuk memenuhi pencatatan deskripsi sehingga memudahkan orang yang ingin mencari jenis hewan beserta kriteria yang dicari. Kemampuan yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah keakuratan alamat dan dapat menyimpan data yang besar.

1. **SOLUS**I

Aplikasi jual beli hewan ini dibuat untuk mempermudah pencinta hewan atau orang yang ingin menjual dan membeli hewan. Aktivitas di aplikasi ini seperti, memasukkan data diri dan alamatyang sesuai serta menautkan GPS.

Dengan aplikasi yang saya punya dapat mempermudah para pecinta hewan atau orang yang mendapat hewan yang terlantar agar bisa segera di beli dan dirawat oleh orang lain.

1. **DESAIN DAN PERANCANGAN**
2. **Pengumpulan data**

Pada tahap pengumpulan data dilakukan analisa terhadap proses pengisian data diri lengkap dengan alamat pribadi. Sehingga apikasi ini akan mengarahkan kita kepada penjual yang satu kota dengan kita.

Di aplikasi ini juga kita bisa berteman dengan orang lain dan bisa melihat aktivitas yang dilakukan oleh teman kita.

Fasilitas lain yang dimiliki aplikasi ini adalah dapat mencari hewan berdasarkan jenis hewan dan dapat melihat deskripsi dengan detail dari umur, jenis hewan, riwayat penyakit hingga harga.

Namun di aplikasi ini tidak dapat melakukan transaksi jarak jauh atau beda pulau untuk mengcegah matinya hewan yang akan dikirim.

Analisis kebutuhan dibutuhkan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan saat pembuatan aplikasi. Analisis kebutuhan meliputi, tahap pencatatan, perangkat lunak, bahasa pemrograman, dan kebutuhan lainnya adalah servis yang mendukung penentuan lokasi saat transaksi.

1. **Perancangan aplikasi**

Perancangan adalah merupakan hasil transformasi dari analisa yang kemudian digunakan untuk menggambarkan, merencanakan, dana membuat sketsa atau pengaturan dari aplikasi yang akan dibungun.

1. Pengguna

Dalam aplikasi ini, terdapat satu aktor yaitu pengguna. Pengguna iniaktivasnya yaitu mengelola aplikasi, mulai dari menambah data, mengubah data, dan membuat laporan data.

1. Proses login

Untuk masuk kedalam aplikasi, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu. Pengguna diminta melakukan userid dan password. Aplikasi akan memverifikasi userid dan password yang telah diimput oleh pengguna. Jika userid dan password telah sesuai maka aplikasi akan terbuka namun apabila tidak sesuai akan ada pesan penolakan.

1. Proses pembuatan alamat

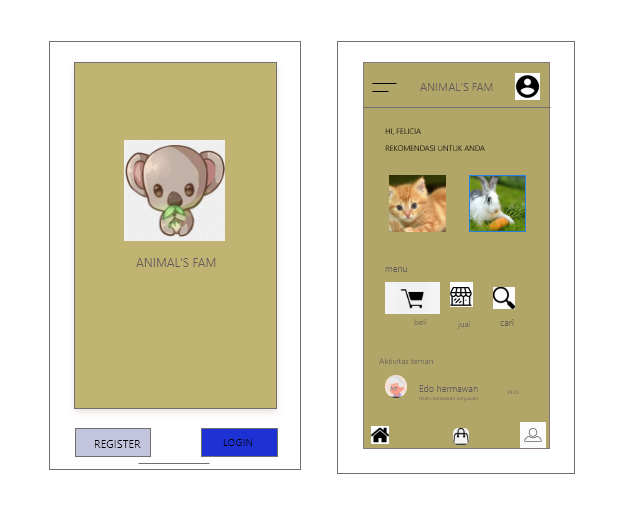
Proses salanjutnya adalah mencantumkan alamat yang valid. Kita tidak bisa memulai transaksi atau mempromosikan hewan yang akan dijual apabila kita tidak mencantumkan alamat yang valid dan benar. Alamat ini yang akan kita gunakan untuk melakukan transaksi.

1. Proses transaksi

Yang terakhir adalah proses transaksi. Setelah proses login dan mencantumkan alamat, selanjutnya kita sudah bisa melakukan proses transaksi sesuai prosedur yang berlaku. Di proses ini kita bisa mencari ikon cari dan memasukan kriteria hewan yang akan dibeli.

1. **Perancangan aplikasi jual beli hewan**

Desain rancancangan yang ada dibawah adalah desain aplikasi jual beli hewan yang akan di program. Desain tersebut didesain menggunakan aplikasi ADOBE XD.

****