

**LAPORAN PROJEK AKHIR**  
**PROGRAM BERORIENTASI OBJEK**  
**“RENCANA APLIKASI JASA KUJEMPUT”**



**DI SUSUN :**  
**TRI ZULHAM HAIFANI**  
**202013042**

**DOSEN PENGAMPU**  
**SLAMET TRYANTO,S.T. M.**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK KAMPAR**  
**T.A 2021**

## **GAMBARAN UMUM APLIKASI**

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia berkembang secara cepat dan membuat dampak bagi perusahaan-perusahaan yang menggunakan teknologi dalam proses kinerja perusahaannya. Tuntutan akan informasi yang efektif, efisien dan mudah membuahakan tuntutan adanya teknologi yang dapat memberikan layanan informasi tersebut.

Pengolahan data-data di perusahaan ini masih dikerjakan secara manual, seperti : transaksi pembelian, penjualan, maupun pada proses akuntansi, sehingga keakuratan data belum sepenuhnya terjamin dan pengolahannya belum tercapai dengan baik karena masih terdapat masalah- masalah tersebut yang dapat menghambat produksi perusahaan.

Oleh karena itu, maka diperlukan adanya sebuah Aplikasi penjualan, dengan harapan meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja di perusahaan ini agar terlaksananya tujuan perusahaan yang lebih baik.

Dalam hal inilah saya penulis akan membuat laporan rancangan pembuatan aplikasi KUJEMPUT. Aplikasi ini merupakan aplikasi penjualan jasa untuk pengantaran barang serta penjemputan barang bagi pelanggan yang ingin memakai jasa dari aplikasi ini.

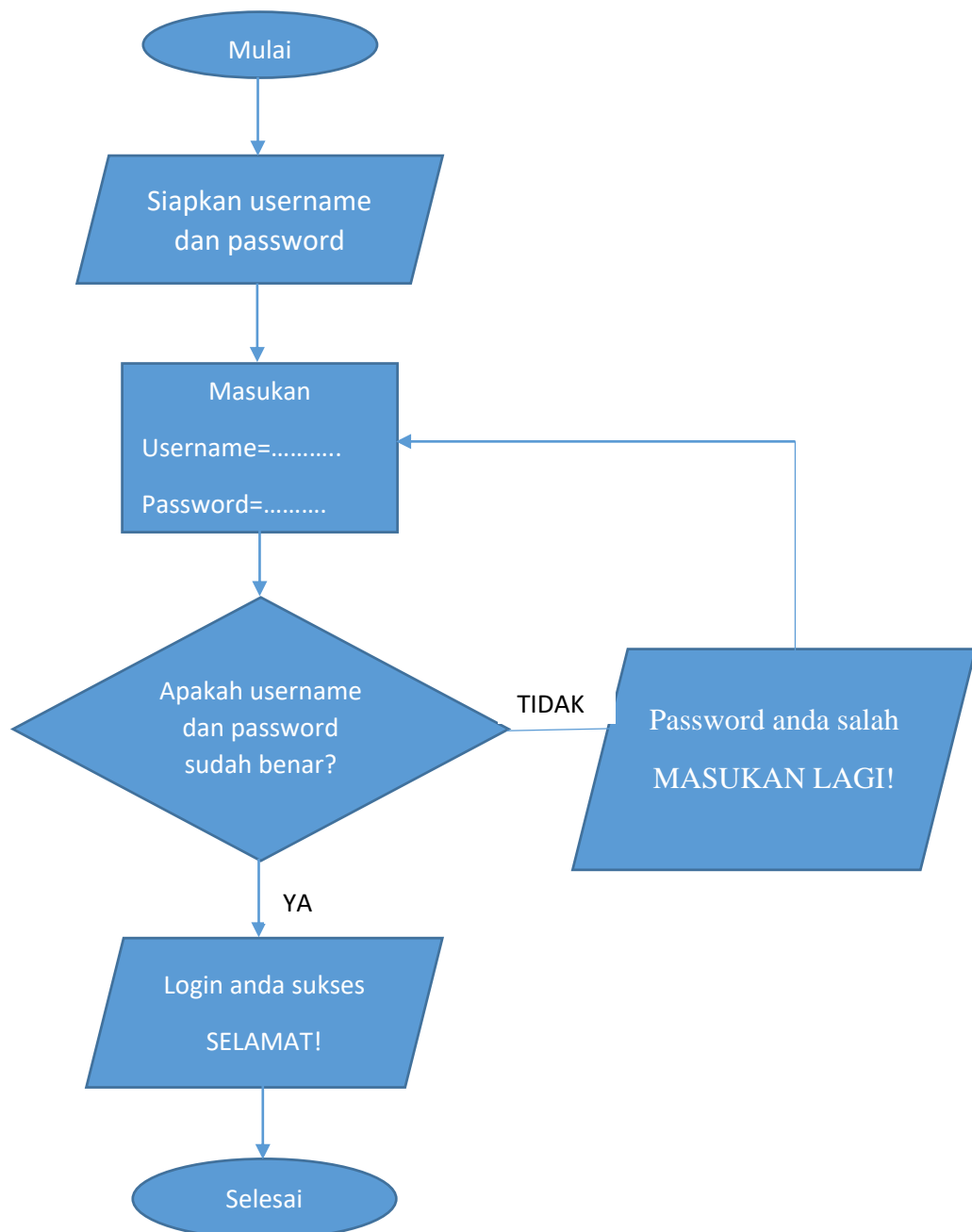
Aplikasi jasa KUJEMPUT ini merupakan inspirasi dari aplikasi online lainnya yang mana aplikasi ini juga menjual jasa untuk pelanggan yang membutuhkan.

## RENCANA APLIKASI

### A. Flowchart Aplikasi

#### a. Flowchat Login

Pada penjelasan flowchart saya ini menu login merupakan tampilan awal pada aplikasi KUJEMPOT.



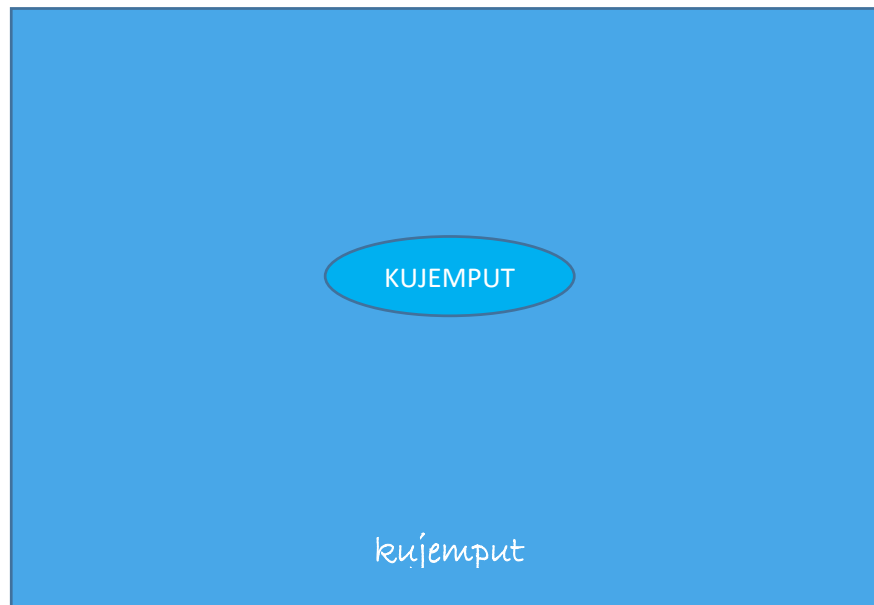
## B. Tampilan Aplikasi

### a. Halaman Login

Aplikasi KUJEMPUT merupakan aplikasi jasa pengantaran barang di wilayah Kec. Bangkinang Kota. Aplikasi ini dibuat dari terinspirasi aplikasi jasa lainnya yang telah berkembang di wilayah-wilayah lainnya.

Aplikasi KUJEMPUT ini memiliki tampilan SplashScreen. Berikut gambaran dari tampilan splashscreen aplikasi kujemput.

1. Warna latar splashscreen berwarna biru muda.
2. Dibagian tengah terdapat logo KUJEMPUT
3. Pada bagian bawah terdapat tulisan kujemput
4. Lama waktu dari splashscreen ini sekitar 5 detik

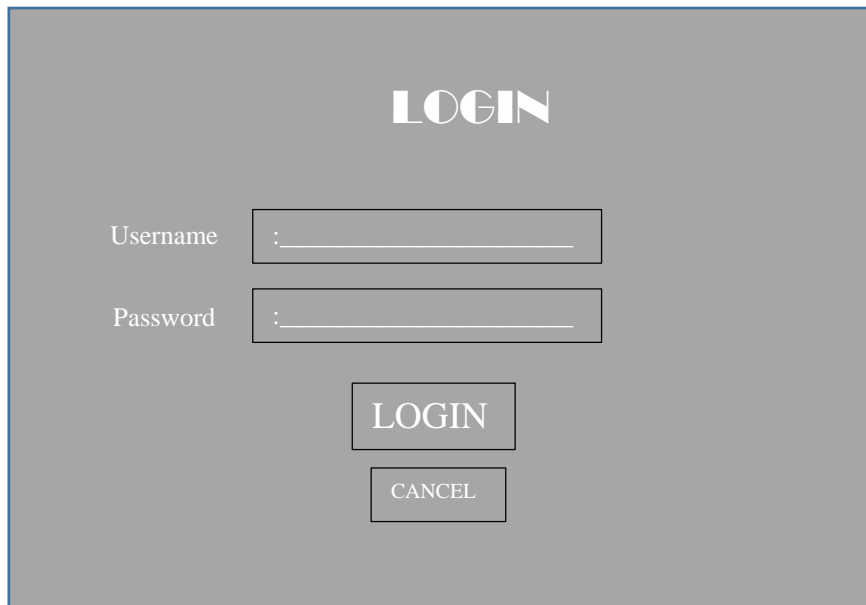


### b. Halaman Login

Pada halaman login nantinya saya akan memberikan layout atau tata letak seperti berikut:

1. Warna background berwarna abu-abu.

2. Di bagian atas terdapat tulisan LOGIN berwarna putih.
3. Didalam tampilan menu login terdapat beberapa button atau tombol yaitu tombol login dan tombol cancel
4. Pada bagian kolom username harus diisi sesuai dengan yang telah disimpan pada program aplikasi.
5. Begitu juga pada bagian kolom password harus sesuai juga agar dapat login ke aplikasi



The image shows a login form with a gray background. At the top center, the word "LOGIN" is written in white, bold, uppercase letters. Below it, there are two input fields. The first field is labeled "Username" on the left and has a colon followed by a text box on the right. The second field is labeled "Password" on the left and has a colon followed by a text box on the right. Below the input fields, there are two buttons. The first button is labeled "LOGIN" and the second button is labeled "CANCEL". Both buttons are rectangular with a thin black border.

c. Tampilan hakaman utama

Di halaman utama ini merupakan halaman bagian awal yang merupakan menu utama dari aplikasi KUJEMPUT ini. Di halaman ini akan tampilan menu seperti berikut ini:

1. Warna tampilan menu utama adalah berwarna biru muda
2. Pada bagian atas terdapat tulisan Selamat Datang di Aplikasi KUJEMPUT.
3. Terdapat beberapa menu yaitu menu pemesanan, menu penjemputan, pembayaran, dan menu kembali
4. Di menu pemesanan akan muncul tampilan untuk nama tempat makanan yang dipesan oleh penjual.

5. Dan dimenu penjemputan ada tampilan dari mana konsumen akan di jemput sampai konsumen di antar ke tujuannya.
6. Menu pembayaran akan ada total yang harus dibayar



## PENJEMPUTAN

TUJUAN AWAL

TUJUAN AKHIR

TARIF

**kembali**

## PEMBAYARAN

HARGA BARANG 1

HARGA BARANG 2

TARIF =.....

**kembali**

