**PENGEMBANGAN APLIKASI ECOMMERCE**

**ONP!NG**

**KELOMPOK ANONYMOUS**

Oleh:

**RIZKY FADILLAH**

**NIM: 21.111.0196**

**DUSTIN LIONEL**

**NIM: 21.111.1449**

**MUHAMMAD VADILLA RAMBE**

**NIM: 21.111.0623**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MIKROSKIL**

**MEDAN**

**2023**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur diucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga makalah ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas kelompok yang berjudul " PENGEMBANGAN APLIKASI ECOMMERCE ON P!NG ".

Tujuan penulisan ini untuk memenuhi tugas kelompok dari Ibu makala ini DIharap dapat memberikan wawasan baru mengenai pengembangan aplikasi e-commerce dan bagaimana aplikasi ini dapat membantu para pelaku bisnis online dalam mengembangkan bisnis mereka. Kami juga berharap artikel ini dapat memberikan inspirasi bagi para pembaca yang ingin mengembangkan aplikasi e-commerce mereka sendiri.

Dan tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu   
Mustika Ulina, S.Kom., M.Kom., pada mata kuliah Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas. yang sudah mempercayakan tugas kelompok ini kepada penulis, sehingga sangat membantu penulis untuk memperdalam pengetahuan pada bidang studi yang sedang ditekuni.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan masih melakukan banyak kesalahan. Oleh karena itu penulis memohon maaf atas kesalahan dan ketidaksempurnaan yang pembaca temukan dalam makalah ini. Penulis juga mengharap adanya kritik serta saran dari pembaca apabila menemukan kesalahan dalam makalah ini. Terima kasih telah menyempatkan waktu untuk membaca makala penulis.

Medan, 5 Mei 2023

Penulis

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Perkembangan sistem e-commerce ini sudah semakin meningkat, dapat dilihat dari banyaknya pengguna e-commerce dari tahun ketahun. Bahkan seiring berkembangnya sistem informasi maka muncul aplikasi commerce yang merupakan subset dari e-commerce.

Dari zaman ke zaman, berbelanja merupakan salah satu kegiatan sehari – hari yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalu online shop yang diakses melalui Smartphone ataupun komputer.

Tetapi bagi sebagian orang yang memiliki aktivitas yang padat, tidak memiliki banyak waktu luang dan selalu bergerak, berbelanja merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Selain itu konsumen juga menganggap kegiatan tersebut masih kurang praktis karena mengharuskan konsumen untuk mengakses website, mengetikan alamat website pada browser, memilih menu, dan memutuskan untuk membeli atau tidak. pada kesempatan ini kami ingin merancang suatu sistem yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat mobile android yang dimiliki tanpa harus melakukan transaksi melalui website. Dengan adanya aplikasi ini konsumen senantiasa dapat bergerak ( mobile dan laptop ) dalam aktifitas sehari-hari yang padat

Berdasarkan uraian diatas, maka kami dari kelompok anonymous tertarik untuk mengusulkan rancangan atau desain sistem yaitu dengan judul “ PENGEMBANGAN APLIKASI ECOMMERCE ON P!NG”.



Tabel 1 Product Backlog

# BAB II

# KEGIATAN KELOMPOK

2.1 Observasi/Kegiatan Pekerjaan

Dalam pengembangan pengembangan aplikasi ecommerceini, semua kegiatan pengembangan dilakukan didalam *Trello* dan untuk kegiatan mendesain prototipenya mengunakan Figma*.* Tujuan dari pembuatan kegiatan dalam *Trello* adalah sebagai pengumpulan data guna mendefinisikan requirement dari sistem yang akan dibuat dengan jadwal yang telah ditentukan.

2.2 Jadwal Kegiatan Kelompok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tanggal | Basis | Kegiatan |
| 04/05/2023  -  06/03/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *login* dan *registrasi* menggunakan Figma. |
| 04/03/2023  -  06/03/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *home* menggunakan Figma. |
| 04/03/2023  -  06/03/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *log out* menggunakan Figma. |
| 07/05/2023  -  08/05/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *Profile* menggunakan Figma. |
| 07/05/2023  -  08/05/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *detail produk* menggunakan Figma. |
| 07/03/2023  -  09/04/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *Manajemen* *Kategori* menggunakan Figma. |
| 07/03/2023  -  09/04/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *keranjang* menggunakan Figma. |
| 07/03/2023  -  09/04/2023 | Figma | Mendesain *user interface* halaman *riwayat* menggunakan Figma. |

Tabel 2 Sprint Backlog