

LAPORAN AKHIR
PEMROGRAMAN BERBASIS MOBILE



Aplikasi Pengiriman Hadiah Berbasis Online di Masa Pandemi .EasyGift

Oleh :

Ikfira Agustina Putri 192410102051
Rizki Aryaputra Nugraha 192410102061

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER
2021

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Kelompok kami memilih bidang pemesanan dan pengiriman hadiah dikarenakan disaat masa pandemi seperti kita sebagai generasi muda harus benar benar bisa menemukan solusi dalam permasalahan dari sebagian besar masyarakat dimana mereka terkena dampak larangan keluar rumah yang mengakibatkan terjadi pengecilan ruang gerak untuk melakukan kegiatan.

Aplikasi Easygift bisa menjadi solusi dalam masalah yang terjadi dimana disaat kita membutuhkan barang untuk hadiah kepada seseorang kita tidak perlu lagi untuk berangkat ke tempat/toko hadiah melainkan bisa melakukan pemesanan sekaligus pengiriman hanya melewati satu aplikasi.

2. RUANG LINGKUP

Aplikasi ini memiliki ruang lingkup untuk semua kalangan umur tetapi lebih di prioritaskan untuk kalangan remaja dikarenakan barang yang disediakan lebih cocok untuk kalangan remaja.

BAB II

DESAIN SISTEM

2.1 GAMBARAN UMUM

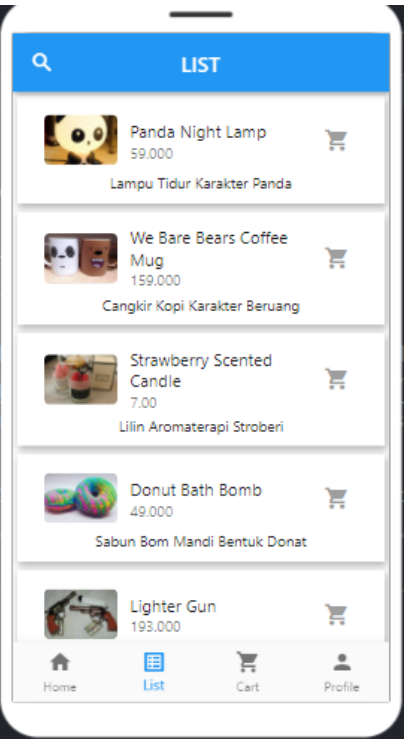
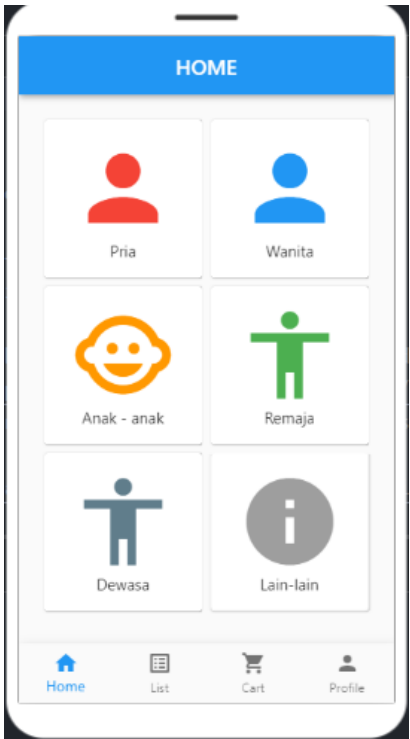
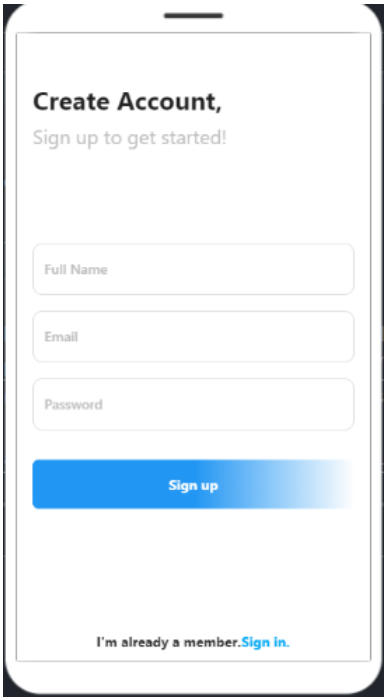
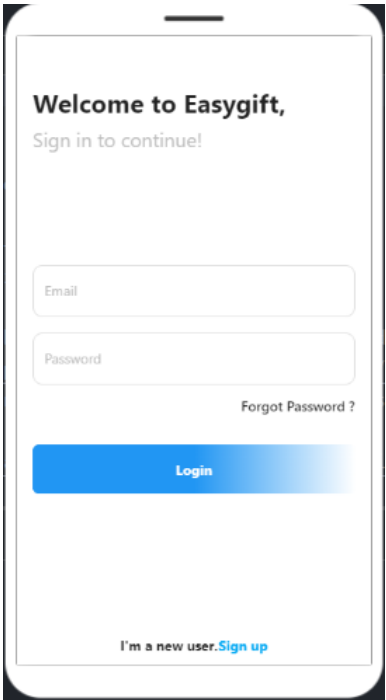
Sistem ini diawali dengan register bagi pengguna baru untuk membuat akun aplikasi. Kemudian dilanjutkan dengan login untuk masuk ke halaman home aplikasi Easygift. Pada halaman home aplikasi Easygift terdapat navbar yang berisikan list, order cart dan profile.

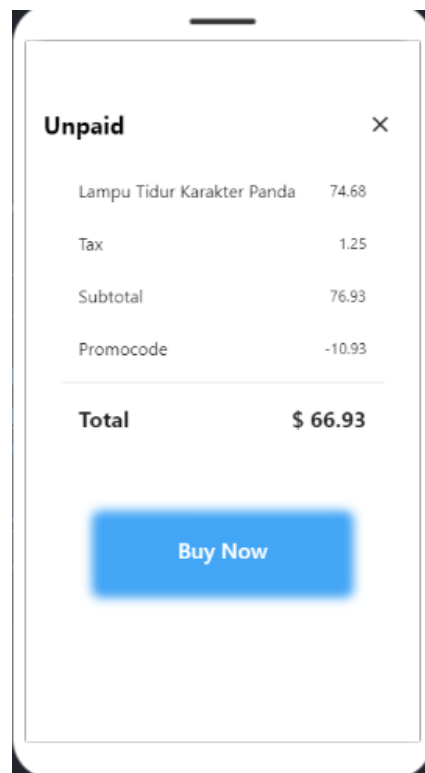
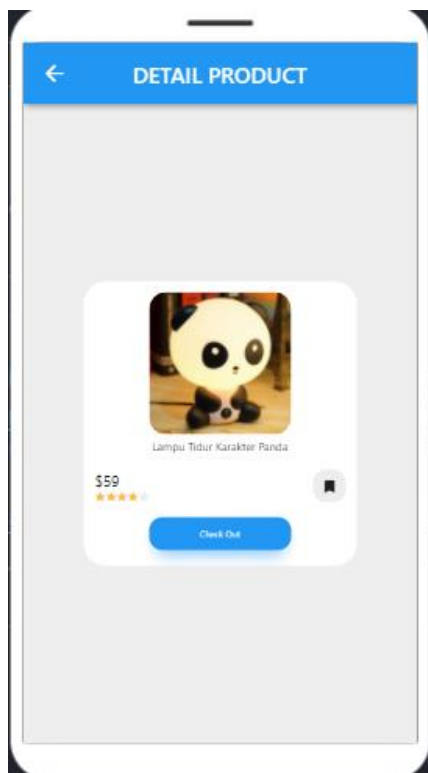
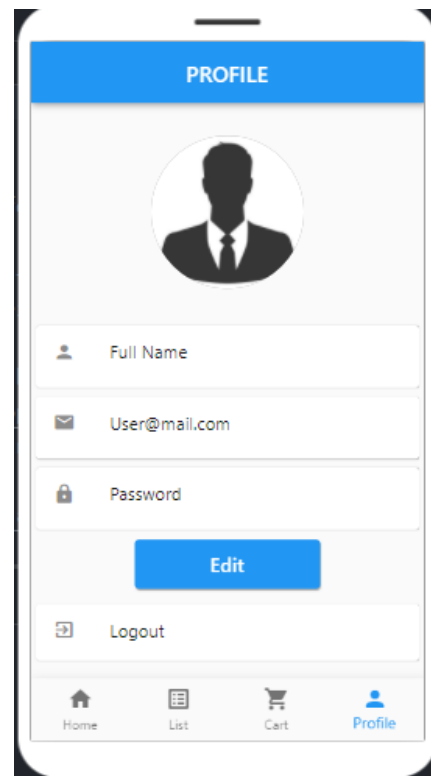
List sendiri berisikan barang-barang yang bisa di order oleh user. Setelah kita memilih barang yang akan di beli maka sistem akan mengarahkan ke form pemesanan untuk mengisi data diri dan pembayaran.

Order cart sendiri berisikan histori pemesanan dari user yang sudah otomatis masuk dan tercatat dalam sistem dan halaman profile berguna untuk menampilkan akun dari user itu sendiri.

Terdapat juga detail product , halaman pembayaran dan form pembayaran yang sangat berguna dalam aplikasi pembelian hadiah.

2.2 MOCK UP APLIKASI





PAYMENT

Card Name

Number

CVV

Expiry Date

Pay