

***IFASHION WEBSITE E-COMMERCE***

**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER PEMROGAMAN MOBILE  
(PRAKTIKUM) - I1**



**KELOMPOK 4**

Disusun Oleh :

Dana Achmad Wiraharmana (082111633063)

Lutfi farhan prayoga (082111633086)

Yohanes (082111633092)

**S-1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

**2023**

## **KATA PENGANTAR**

Pertama-tama, kami ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih atas karunia dan berkah-Nya yang telah memungkinkan kami menyelesaikan laporan Proyek Tugas Akhir Semester ini. Meskipun kami menghadapi berbagai tantangan dan hambatan dalam proses penyusunan laporan, namun berkat dukungan dari lingkungan dan teman-teman, kami berhasil menyelesaikannya tepat waktu.

Proyek Tugas Akhir Semester ini kami lakukan dengan tujuan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang kami peroleh selama pembelajaran Mata Kuliah Pemrograman Web Praktikum. Proses penulisan laporan ini juga menjadi kesempatan bagi kami untuk mendalami pemrograman web dengan menggunakan teknologi terkini yang menjadi fokus penelitian kami.

Kami ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing kami yang telah memberikan panduan, arahan, dan dukungan berharga sepanjang perjalanan ini. Tanpa bimbingan beliau, laporan ini tidak akan mencapai tingkat kualitas yang baik. Kami juga ingin berterima kasih kepada teman-teman yang memberikan dukungan saat kami mengalami kesalahan dalam proses perancangan aplikasi.

Kami menyadari bahwa laporan ini belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan dan tentu masih terdapat ruang untuk perbaikan. Namun, kami berharap bahwa laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman dan pengembangan aplikasi yang telah kami rancang.

Akhir kata, kami berharap laporan Proyek Tugas Akhir Semester ini dapat diterima dengan baik dan memberikan kontribusi yang bermakna. Terima kasih atas perhatian dan kesempatan yang diberikan kepada kami untuk menyampaikan laporan yang kami buat ini..

## **RINGKASAN**

Aplikasi ini dirancang untuk sebagai platform untuk pengguna yang ingin mencari pakaian fashion, aplikasi ini dapat digunakan oleh banyak kalangan usia, akan tetapi kami lebih menargetkan kepada kalangan orang usia 18-30 yang lebih menyukai design UI simple minimalist.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk mencari fashion terkini yang trendy dan mempermudah dalam pembelian sebuah produk yang kami jual di aplikasi ini. semoga aplikasi ini menjadi aplikasi nomer 1 di indonesia dan memiliki rating dan feedback positif dari pengguna.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	2
<b>RINGKASAN</b>	3
<b>DAFTAR ISI</b>	4
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	6
1.5 Batasan Masalah	6
1.6 luaran	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	8
<b>BAB III DESIGN SISTEM</b>	9
3.1 DESAIN BASIS DATA	9
Gambar 1	9
Gambar 2	10
Gambar 3	11
3.2 USER INTERFACE	10
3.3 DESIGN PROGRAM	11
Tabel 1	13
<b>BAB IV IMPLEMENTASI,PENGUJIAN,DAN EVALUASI SISTEM</b>	15
4.1 Implementasi system	15
Tabel 2	20
4.2 Pengujian	21
Tabel 3	22
a. Evaluasi Sistem	22
Tabel 4	23
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	24
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	26
<b>LAMPIRAN</b>	27

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 latar belakang**

Dalam beberapa tahun terakhir, industri e-commerce telah mengalami perkembangan yang pesat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi internet dan perangkat mobile telah memungkinkan para konsumen untuk membeli produk dan layanan secara online dengan mudah, cepat, dan nyaman. Salah satu sektor e-commerce yang mengalami pertumbuhan yang signifikan adalah industri fashion.

Industri fashion merupakan salah satu sektor yang paling dinamis dan berkembang di dunia. Masyarakat modern semakin sadar akan gaya dan penampilan, dan semakin banyak orang yang mencari pilihan fashion terbaru secara online. E-commerce jual fashion menyediakan platform yang memungkinkan para penjual untuk memasarkan produk mereka kepada konsumen di seluruh dunia, tanpa batasan geografis.

Keuntungan utama dari e-commerce jual fashion adalah kemudahan aksesibilitas. Konsumen dapat dengan mudah mencari dan membeli produk fashion dari kenyamanan rumah mereka sendiri, tanpa harus pergi ke toko fisik. Mereka dapat menelusuri berbagai merek, gaya, dan pilihan produk dengan cepat dan efisien. Selain itu, e-commerce jual fashion juga menyediakan berbagai pilihan yang lebih luas dibandingkan dengan toko fisik, karena konsumen dapat mengakses produk dari berbagai merek dan penjual yang berbeda.

Selain itu, e-commerce jual fashion juga memberikan kemudahan dalam hal harga. Dalam lingkungan yang kompetitif, banyak platform e-commerce menawarkan diskon, penawaran khusus, dan program loyalitas yang dapat menarik konsumen. Ini memungkinkan konsumen untuk mendapatkan produk fashion dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan toko fisik.

Namun, seperti halnya dengan setiap sektor bisnis, e-commerce jual fashion juga menghadapi tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kepercayaan konsumen. Dalam pembelian fashion secara online, konsumen tidak dapat mencoba dan merasakan langsung produk sebelum membelinya. Oleh karena itu, kebijakan pengembalian barang yang mudah

dan terpercaya sangat penting untuk membangun kepercayaan konsumen. Selain itu, masalah keaslian produk dan keamanan pembayaran juga menjadi perhatian dalam industri ini.

Dalam laporan ini, kami akan menganalisis tren terkini dalam e-commerce jual fashion, melihat keuntungan dan tantangan yang dihadapi, serta memberikan rekomendasi bagi penjual dan konsumen untuk mengoptimalkan pengalaman belanja online dalam industri fashion yang semakin berkembang ini.

## **1.2 Rumusan masalah**

- a. Bagaimana tren penggunaan e-commerce dalam industri fashion dan bagaimana dampaknya terhadap pola pembelian konsumen?
- b. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh penjual e-commerce jual fashion dalam membangun kepercayaan konsumen terkait keaslian produk, pengiriman, dan keamanan transaksi?

## **1.3 Tujuan aplikasi**

- a. Menganalisis tren penggunaan e-commerce dalam industri fashion dan memahami dampaknya terhadap pola pembelian konsumen.
- b. Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh penjual e-commerce jual fashion dalam membangun kepercayaan konsumen terkait keaslian produk, pengiriman, dan keamanan transaksi.

## **1.4 Manfaat**

- a. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang tren penggunaan e-commerce dalam industri fashion dan bagaimana tren tersebut mempengaruhi perilaku pembelian konsumen.
- b. Mengidentifikasi tantangan utama yang dihadapi oleh penjual e-commerce jual fashion dalam membangun kepercayaan konsumen dan memberikan wawasan tentang strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

## **1.5 Batasan masalah**

- a. Laporan ini fokus pada industri e-commerce jual fashion, tidak termasuk sektor lain dalam industri e-commerce.
- b. Penelitian ini didasarkan pada data dan tren terkini hingga September 2022.

## **1.6 Luaran**

- a. Laporan ini akan memberikan wawasan tentang perbedaan preferensi konsumen antara pengalaman belanja fashion online dan belanja di toko fisik.
- b. Laporan ini akan memberikan wawasan tentang peran media sosial dalam e-commerce jual fashion dan memberikan rekomendasi tentang bagaimana memanfaatkannya secara efektif dalam pemasaran dan interaksi dengan konsumen.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penggunaan e-commerce dalam industri fashion:

Chen, Y., & Xie, J. (2008). Online consumer review: Word-of-mouth as a new element of marketing communication mix. *Management Science*, 54(3), 477-491.

Tantangan dalam membangun kepercayaan konsumen pada e-commerce jual fashion:

Kim, D. J., Ferrin, D. L., & Rao, H. R. (2008). A trust-based consumer decision-making model in electronic commerce: The role of trust, perceived risk, and their antecedents. *Decision Support Systems*, 44(2), 544-564.

Liu, C., & Arnett, K. P. (2000). Exploring the factors associated with Web site success in the context of electronic commerce. *Information & Management*, 38(1), 23-33.

Gefen, D. (2000). E-commerce: The role of familiarity and trust. *Omega*, 28(6), 725-737.

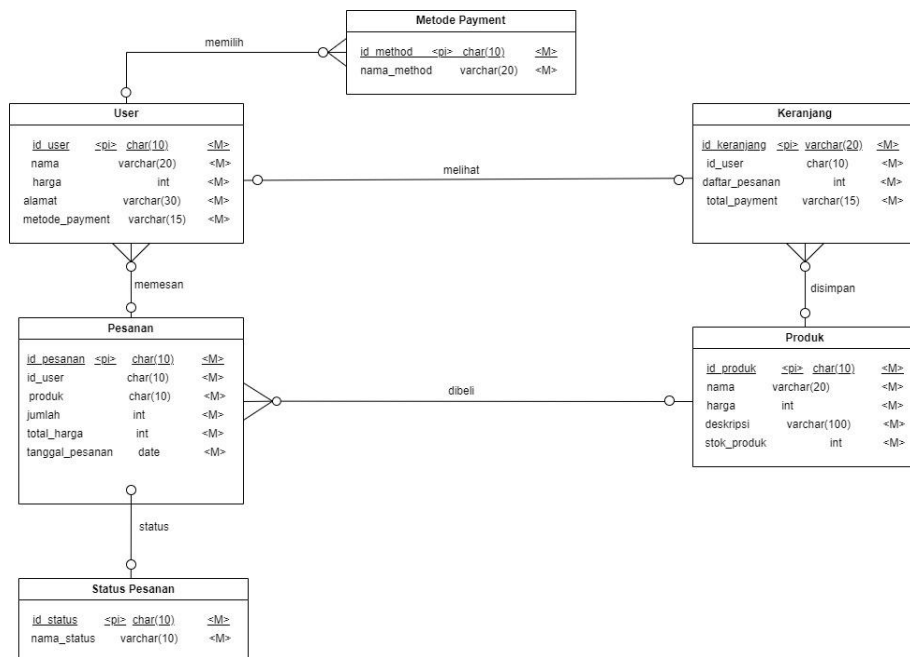


## BAB III DESIGN SISTEM

### 3.1 DESAIN BASIS DATA

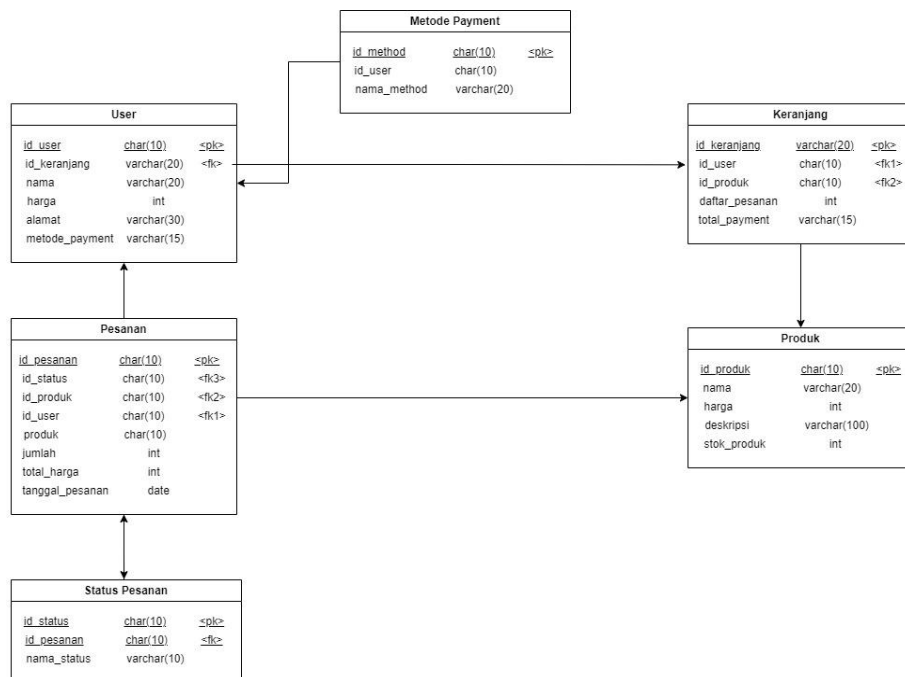
Dalam desain basis data kali ini, digunakan CDM dan PDM untuk menggambarkan desain database aplikasi.

- CDM



**Gambar 1**

- PDM



**Gambar 2**

Dalam CDM tersebut, terdapat 5 entitas yang dimiliki, yaitu user, produk, pesanan, keranjang, metode payment dan status pesanan

### 3.2 USER INTERFACE

User Interface adalah cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi, situs web, atau sistem. Ini melibatkan elemen visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi, menavigasi, dan melakukan tugas dalam perangkat lunak tersebut. Fungsinya sebagai jembatan antara pengguna dan sistem yang mendasarinya, memungkinkan pengguna memasukkan perintah, mengakses informasi, dan menerima umpan balik. Tujuan utamanya adalah memberikan pengalaman yang lancar dan intuitif, memungkinkan pengguna berinteraksi dengan efektif dan efisien.

Aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan dalam desain User Interface yang baik adalah:

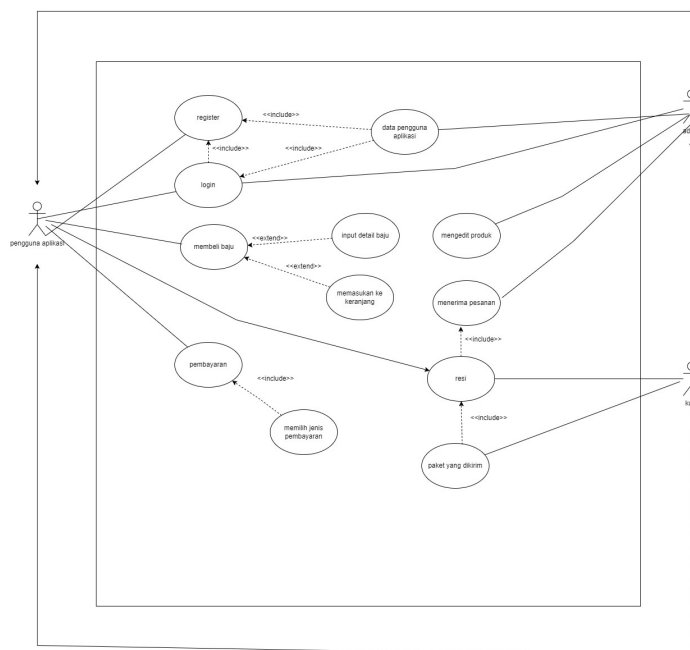
- **Desain Visual** : Menyediakan tampilan yang menarik dan konsisten dengan menggunakan elemen desain yang tepat, seperti warna, tipografi, dan grafis.
- **Tata Letak dan Organisasi** : Mengatur elemen-elemen antarmuka dengan cara yang logis dan terorganisir sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi dan menjalankan tugas.
- **Navigasi** : Menyediakan sistem navigasi yang jelas dan mudah dipahami, seperti menu, ikon, dan tautan, sehingga pengguna dapat berpindah antara halaman atau fitur dengan mudah.

- **Kontrol Input** : Memberikan kontrol input yang mudah digunakan dan intuitif, seperti formulir, tombol, dan menu drop-down, sehingga pengguna dapat memasukkan data atau memilih opsi dengan nyaman.
- **Umpan Balik** : Memberikan umpan balik yang responsif dan informatif kepada pengguna setelah mereka melakukan tindakan tertentu, seperti memberikan pesan kesalahan atau konfirmasi.
- **Kesesuaian** : Memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta memastikan antarmuka dapat diakses dan digunakan oleh berbagai pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan fisik atau penggunaan perangkat tertentu.

Dengan memperhatikan semua aspek ini, antarmuka pengguna yang baik dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan perangkat lunak atau sistem.

### 3.3 DESAIN PROGRAM

Desain program adalah proses perencanaan struktur, aliran logika, dan fungsionalitas suatu program komputer. Ini melibatkan pemilihan struktur data, algoritma yang efisien, dan tata letak serta organisasi kode yang baik. Dalam laporan ini, use case digunakan untuk menjelaskan proses bisnis yang dapat dilakukan dalam aplikasi.



*gambar 3*

Pada use case dijelaskan bahwa proses bisnis yang bisa dilakukan oleh user ada tiga, yaitu user dapat memilih produk yang dijual oleh penjual. Saat transaksi pembelian dilakukan oleh user, admin akan meneruskan data pesanan kepada penjual untuk ditindaklanjuti. Sebelumnya user akan diarahkan untuk mengisi data diri untuk mempermudah pengiriman barang. Setelah itu, penjual akan menerima pesanan dari user dan melakukan packing barang. Kemudian barang yang sudah dipacking akan dikirim melalui jasa kurir dengan menyertakan data pengiriman yang berisi data produk serta data penerima barang atau user. Untuk detail dari model proses bisnis sebagai berikut :

- **Pengguna (User)**

- a. **Login & register**

Pengguna aplikasi IFASHION diharuskan memiliki akun jika ingin berkunjung di aplikasi ini. Jika tidak memiliki akun, pengguna dapat melakukan register dan proses ini sekaligus juga mengisi data diri pengguna yang akan disimpan di database aplikasi

- b. **Pembelian**

Pengguna aplikasi IFASHION dapat menggunakan aplikasi untuk membeli pakaian. Pertama, pengguna yang telah memiliki akun dapat memilih pakaian yang akan dibeli di halaman ini.

- c. **Pembayaran**

Lalu pengguna dapat memasukkan produk yang dipilih ke keranjang untuk proses pembelian. Setelah itu pembeli membayar dengan transfer ke metode pembayaran yang tersedia lalu admin aplikasi dapat memproses pembelian.

- d. **Resi**

Pengguna dapat melacak resi yang akan diterima ketika pengguna telah melakukan pembayaran produk

- **Admin**

- a. **Melihat database**

Admin dapat melihat data pengguna untuk mengelola, menganalisis dan untuk keamanan

- b. **Mengedit produk**

Admin dapat mengedit produk seperti menambah atau mengurangi jumlah barang, mengedit nama produk, deskripsi produk, dan harga produk.

c. Menerima pesanan

admin dapat menerima pesanan dari pengguna aplikasi jika pengguna telah melakukan transaksi pembayaran produk

- **Kurir**

a. Paket yang dikirim

Kurir menerima produk untuk dikirim dari admin ke pengguna aplikasi

b. Resi

kurir dapat mengirim produk dan mengirimkannya sesuai alamat dari resi

**SKENARIO Use Case: Membeli baju**

Nama use case	Membeli baju	
Aktor	User	
Deskripsi	User dapat mencari baju dengan menginputkan detail seperti nama barang	
kondisi awal	Baju belum ditemukan	
Kondisi akhir	Baju ditemukan	
Skenario Normal	Aktor	Sistem
	1) User memilih menu cari baju	2) Sistem menampilkan kategori dan kolom pencarian
	3) User input detail baju (nama baju)	4) Sistem melakukan pencarian dan pencocokan detail baju
		5) Baju ditemukan

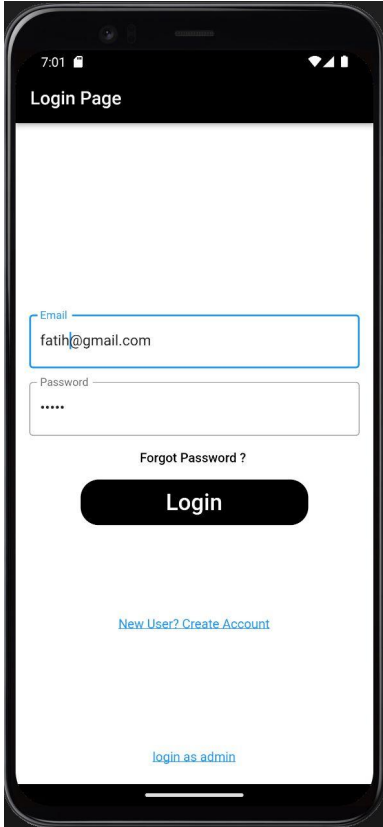
		6) Tampil Pemberitahuan
Skenario Alternatif	Aktor	Sistem
		5) Baju tidak ditemukan
		6) Tampi Pemberitahuan

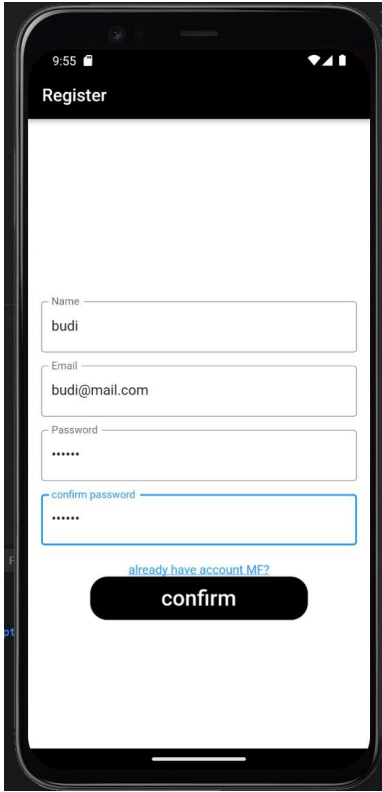
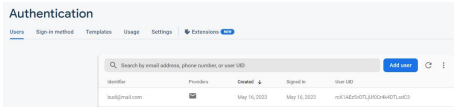
*Tabel 1*

## BAB IV

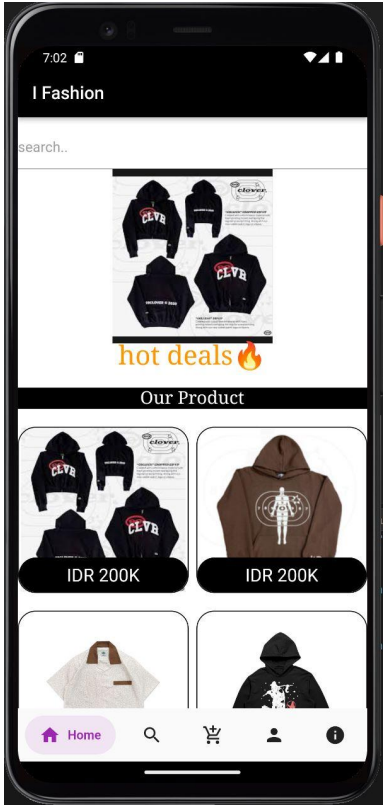
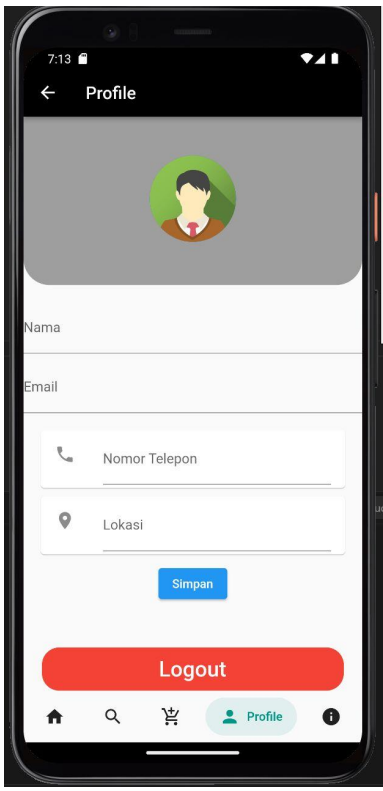

### IMPLEMENTASI, PENGUJIAN DAN EVALUASI SISTEM

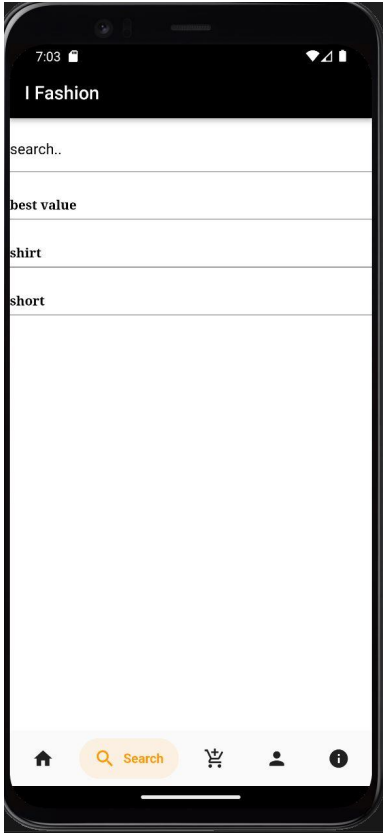
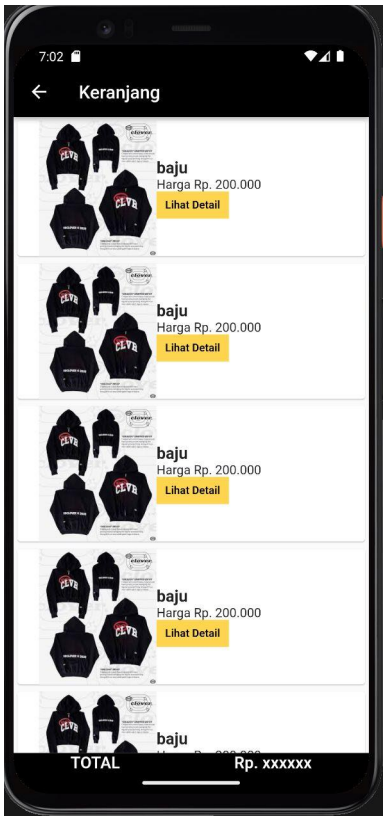
#### 4.1 Implementasi sistem


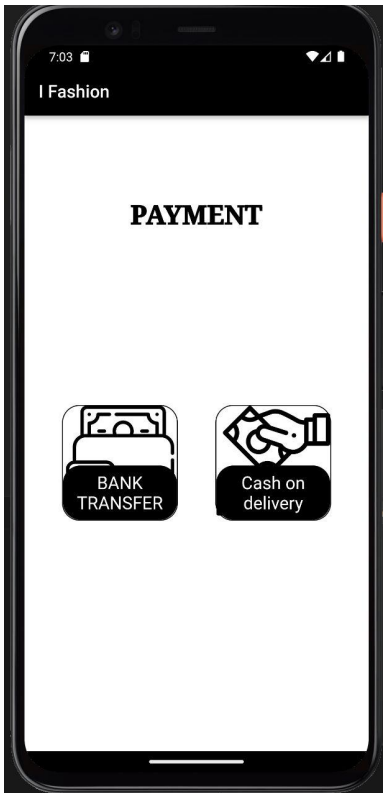
No	Gambar	Keterangan
1		<p><b>Login Page</b></p> <p>Pada bagian login page, user diminta memasukkan email dan password. Namun apabila belum memiliki akun maka diarahkan ke halaman sign up untuk mendaftar terlebih dahulu.</p>

2		<p><b>Register page</b></p> <p>Pada bagian register page,user diminta untuk mendaftar bila tidak memiliki akun. User diminta memasukan username sekaligus id user, email, password dan confirmation password untuk mendaftar akun.</p>
3		<p><b>Firebase</b></p> <p>Data yang dimasukkan pada saat proses Register akan otomatis terekam dalam sistem firebase</p>

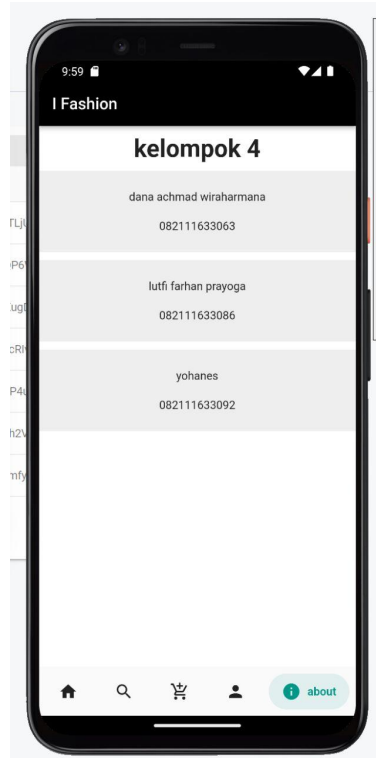


4		<p><b>Home Page</b></p> <p>Home page merupakan halaman awal dari Aplikasi I FASHION yang berisi kategori, rekomendasi, dan pakaian yang dijual.</p> <p>Bagian rekomendasi berisi artikel-artikel yang dapat dilihat dan disukai user.</p> <p>Bagian penjualan berisi berbagai jenis pakaian ditampilkan untuk dijual.</p>
5		<p><b>Profile Page</b></p> <p>Halaman ini memiliki data user seperti nama email nomer hp alamat dan foto user</p>
		<p><b>Navbar</b></p> <p>Button button untuk berpindah halaman</p>

7		<p><b>Search Bar</b></p> <p>Berfungsi untuk mencari produk yang diinginkan.</p>
8		<p><b>Chart Page</b></p> <p>Menyimpan barang didalam keranjang untuk siap dibayar atau bisa juga hanya ingin menyimpan saja.</p>

<p>9</p>		<p><b>Detail page</b></p> <p>Detail page berisi tentang rinciian barang yang dipilih dan 2 tombol button buy dan chart</p>
<p>10</p>		<p><b>Payment Page</b></p> <p>Berisi tentang bagaimana user ingin memilihi metode transaksi barang yang ingin dibeli. Terdapat 2 opsi yakni COD atau bank transfer</p>

11



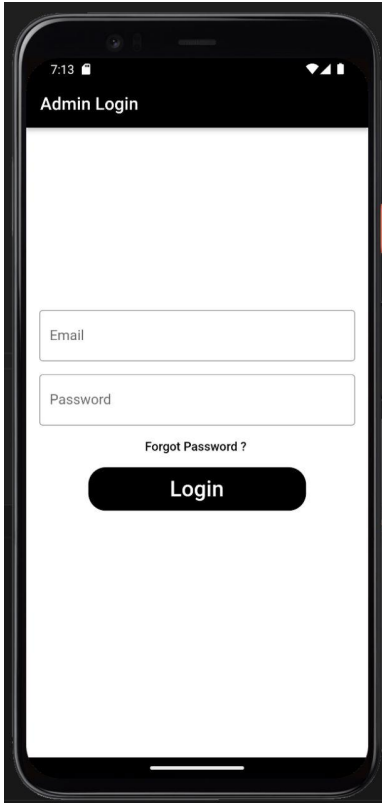
## About Page

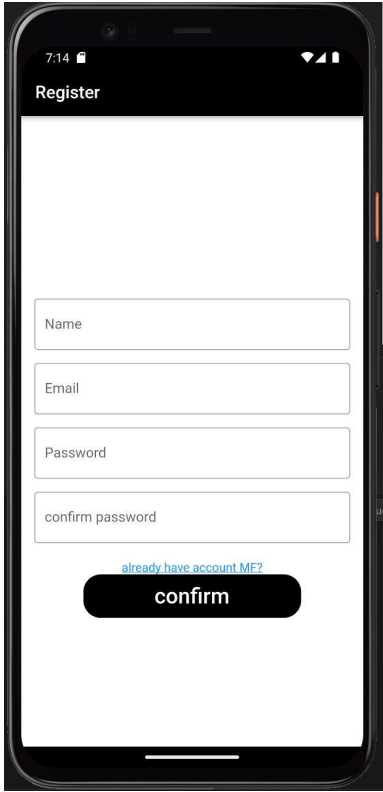
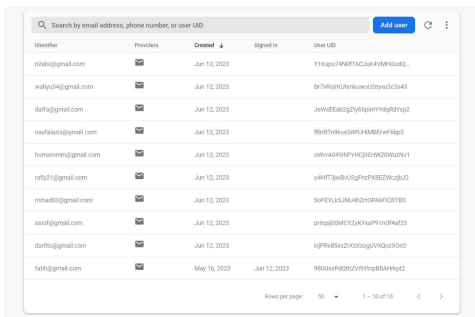
Berisi tentang profil dari engineer aplikasi

**TABEL 2**

## 4.2 Pengujian sistem

Pengujian sistem, atau sistem pengujian, adalah proses yang dilakukan untuk memastikan bahwa sistem komputer atau perangkat lunak berfungsi dengan baik, sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan sebelumnya, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Tujuan utama dari pengujian sistem adalah untuk mengidentifikasi kelemahan, kesalahan, atau masalah potensial dalam sistem sehingga mereka dapat diperbaiki sebelum sistem tersebut digunakan secara nyata. Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat dengan memasukan data sebagai input, proses dan output dari aplikasi.

No	Gambar	Keterangan
1		<b>Login Page</b>  Pada bagian login page, admin diminta memasukkan email dan password. Namun apabila belum memiliki akun maka diarahkan ke halaman sign up untuk mendaftar terlebih dahulu.

2		<p><b>Register page</b></p> <p>Pada bagian register page, admin diminta untuk mendaftar bila tidak memiliki akun. Admin diminta memasukan username sekaligus id user, email, password dan confirmation password untuk mendaftar akun.</p>
3		<p><b>Database</b></p> <p>Data yang dimasukkan pada saat proses Register oleh user akan otomatis terekam dalam sistem database.</p>

**TABEL 3**

### 4.3 Evaluasi sistem

Penting untuk dicatat bahwa pengujian sistem adalah proses yang berkelanjutan, dan seringkali melibatkan iterasi berulang dalam rangka meningkatkan kualitas sistem. Selain itu, dalam pengujian sistem, berbagai metode dan teknik pengujian dapat digunakan, seperti pengujian fungsional, pengujian non-fungsional (seperti pengujian kinerja, keamanan, dan kehandalan), serta pengujian regresi dan pengujian lintas platform.

Pada laporan kali ini, pengujian sistem dilakukan dengan cara survei sistem ke user (selain anggota kelompok, bisa teman sendiri atau orang lain diluar kampus) minimal 10 orang. Dalam survei tersebut sudah termasuk masukan dari user mengenai aplikasi yang dibuat.

<b>Nama</b>	<b>Kritik dan saran</b>
angga	Kritik: Kurangnya variasi produk dan merek terkenal dalam katalog aplikasi.
rijal	Saran: Tingkatkan katalog produk dengan menambahkan lebih banyak variasi produk dan merek terkenal untuk memenuhi beragam preferensi pengguna.
edo	Sediakan fitur pelacakan pengiriman yang memungkinkan pengguna untuk melihat status pengiriman secara real-time.
taufiq	Perluas pilihan pembayaran dengan menambahkan opsi pembayaran melalui dompet digital yang populer.
david	tidak ada sudah pas
rayhan	sudah bagus
reyhan	Proses pengembalian barang kurang jelas. Saya mengalami kesulitan dalam mengajukan pengembalian dan mengikuti prosedur yang benar.
rafly	tidak ada saran, sudah cukup
ilyas	sudah cocok
ferry	tidak ada yang perlu diubah

***Tabel 4***

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam pengembangan aplikasi mobile IFASHION yang menawarkan berbagai macam baju dari berbagai brand, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi untuk menjadi platform yang menarik bagi pengguna yang ingin melengkapi kebutuhan fashion mereka. Pengguna dapat menjelajahi koleksi baju, memilih dari berbagai brand ternama, dan melakukan pembelian dengan mudah melalui aplikasi ini. Konsep ini memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang ingin berbelanja baju dengan praktis dan cepat.

#### **5.2 Saran**

1. Desain Antarmuka Pengguna yang Menarik: Pastikan antarmuka pengguna IFASHION menarik dan intuitif. Gunakan desain visual yang menarik, tata letak yang terorganisir, dan navigasi yang mudah dipahami agar pengguna dapat dengan mudah menjelajahi koleksi baju dan menemukan apa yang mereka cari.
2. Katalog yang Diperbarui Secara Teratur: Pastikan katalog baju yang ditawarkan di IFASHION diperbarui secara teratur. Tambahkan koleksi terbaru dari berbagai brand yang populer untuk menarik minat pengguna dan memastikan bahwa mereka dapat menemukan tren terkini di aplikasi.
3. Fitur Pencarian yang Canggih: Sertakan fitur pencarian yang canggih di aplikasi IFASHION. Hal ini akan membantu pengguna mencari baju berdasarkan brand, kategori, ukuran, warna, dan fitur lainnya yang relevan. Pastikan hasil pencarian relevan dan sesuai dengan preferensi pengguna.
4. Integrasi dengan Sosial Media: Pertimbangkan untuk mengintegrasikan IFASHION dengan platform media sosial populer seperti Instagram atau Pinterest. Ini akan memungkinkan pengguna untuk berbagi produk yang mereka sukai dengan teman-teman mereka, meningkatkan visibilitas aplikasi, dan memungkinkan pertumbuhan melalui word-of-mouth.
5. Pengalaman Pengguna yang Personal: Berikan pengalaman pengguna yang personal dengan rekomendasi baju berdasarkan preferensi dan riwayat belanja pengguna. Gunakan teknologi kecerdasan buatan untuk mempelajari pola belanja pengguna dan menyajikan rekomendasi yang relevan dan menarik bagi mereka.



6. Pilihan Pembayaran yang Aman dan Nyaman: Pastikan IFASHION menawarkan berbagai pilihan pembayaran yang aman dan nyaman. Integrasikan metode pembayaran populer seperti kartu kredit, transfer bank, dan dompet digital untuk memberikan kemudahan dalam proses pembayaran.

## DAFTAR PUSTAKA

<https://www.irjet.net/archives/V9/i7/ICIETET22/IRJET-V9I702.pdf>

E-Commerce App Development using Flutter Framework M. Sumithra<sup>1\*</sup>, B. Buvaneswari<sup>2a</sup>, K.P. Dhivyesh Anand<sup>3b</sup>, C.Yugendhar<sup>4b</sup>, M.Sheshanth Kumar<sup>5b</sup> \*Associate Professor, Department of Information Technology, Panimalar Engineering College aProfessor, Department of Information Technology, Panimalar Engineering College bStudent, Department of Information Technology, Panimalar Engineering College

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/752366/Naseer\\_Adnan.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/752366/Naseer_Adnan.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Adnan Naseer: E-COMMERCE APPLICATION WITH FLUTTER FRAMEWORK

## LAMPIRAN

### File:

- coding
- cdm
- pdm
- usecase
- laporan

[https://drive.google.com/drive/folders/1yqssmOQOIxQaivUV2Lb2FlbAwYe\\_sgaP?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1yqssmOQOIxQaivUV2Lb2FlbAwYe_sgaP?usp=sharing)