

**PERANCANGAN APLIKASI *ONLINE SHOP*
MENGUNAKAN FITUR LELANG DAN *QR CODE*
BERBASIS *ANDROID***

PRA PROPOSAL PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk mengikuti Sidang Komite Proyek Akhir

Oleh :

NABILA SALSA HASNIDA

6705184054



**D3 TEKNOLOGI TELEKOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU TERAPAN
UNIVERSITAS TELKOM
2020**

Latar Belakang

Di masa pandemi Covid-19 seperti ini diwajibkan bagi seluruh masyarakat Indonesia untuk tetap berada didalam rumah. Masyarakat meninggalkan rumah pada saat ada kepentingan saja. Bahkan pendidikan di Indonesia dilakukan secara *online* atau daring. Untuk mengurangi perkembangan dan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) pemerintah mengambil kebijakan untuk membatasi adanya pertemuan dilingkungan sosial termasuk dalam bepergian untuk membeli suatu barang tertentu. Pemerintah menghimbau masyarakat untuk mempersiapkan dan menyimpan kebutuhan pokok didalam rumah masing-masing. Sehingga lebih baik untuk membeli barang yang dibutuhkan melalui pasar online.

Belanja *online* adalah suatu hal yang sudah menjadi kegiatan sehari-hari masyarakat di karenakan lebih efisien dan lebih mudah dalam pelaksanaannya. Masyarakat tidak perlu untuk keluar dan meninggalkan rumah, bisa berbelanja maupun membayar dari rumah dan menunggu barang sampai di antarkan ke rumah. Maka dari itu dalam proyek akhir ini dirancang sebuah aplikasi untuk mempermudah dalam melakukan pembelian barang secara *online*. Aplikasi ini berbasis *android* yang dimana memiliki fitur-fitur seperti lelang barang, *Qr code*, tukar barang, dan pembelian barang. Dalam fitur lelang barang penjual menentukan harga awal kemudian untuk pihak pembeli dapat menawarkan harga yang lebih tinggi dari harga yang ditentukan penjual. Harga tersebut akan terus bertambah untuk setiap pembeli hingga penjual menentukan kapan pelelangan barang akan ditutup dan penawar tertinggi memenangkan harganya.

Hasil dari aplikasi ini diharapkan dapat membantu penjual dan pembeli dalam menentukan transaksi yang terbaik. Sehingga pembeli tidak harus datang ke tempat penjual secara langsung. Selain itu aplikasi ini tersedia fitur lelang dimana pembeli dapat banding harga dengan pembeli lainnya. Dan admin yang akan menentukan harga tertinggi dari hasil banding harga semua pembeli. Aplikasi ini juga memiliki fitur tukar barang, jadi setiap pembeli dapat menukarkan barang yang telah dibeli apabila terjadi rusak atau cacat. Adapun fitur *Qr code* sebagai tanda penjual, kapan mulai menjual, dan siapa pemilik barang yang dijual. Kemudian apabila kepemilikan dalam penjualan barang berganti data yang ada didalamnya dapat *diupdate*.

Studi Literatur Penelitian Terkait

Tabel 1 merupakan hasil studi literatur terhadap penelitian yang terkait dengan judul yang diangkat

Tabel 1 Hasil Studi Literatur

No	Judul Penelitian / Karya Ilmiah	Tahun	Keterangan
1.	Perilaku Belanja <i>Online</i> Di Indonesia [1]	2018	Dalam penelitian ini penulis membandingkan perilaku belanja online di Indonesia antara satu dengan yang lain. Dengan mengumpulkan data data yang ada di Indonesia penulis menjelaskan mengenai beberapa aspek <i>e-commerce</i> .
2.	<i>The Effects of Shopping Orientations, Consumer Innovativeness, Purchase Experience, and Gender on Intention to Shop for Fashion Products Online</i> [2]	2011	Dalam penelitian ini penulis menuliskan sebuah fenomena yang menunjukkan bahwa semakin banyak peritel produk yang menggunakan internet untuk mempromosikan dan menjual produknya. Penelitian ini meguji apakah orientasi-orientasi konsumen dalam berbelanja

			pakaian, keinovatifan konsumen, pengalaman pembelian produk secara <i>online</i> , dan jender secara signifikan mempengaruhi dengan niat belanja produk pakaian secara <i>online</i> .
3.	<i>The Influence of E-Commerce, Product Prices and Product Design on Purchasing Decisions in Souvenir Shop Touko Medan [3]</i>	2019	Dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan dan menganalisa pengaruh dari <i>E-Commerce</i> , harga produk dan design produk pada keputusan membeli di tauko Medan.
4.	Perancangan Aplikasi <i>Mobile Web</i> untuk <i>Online Shop</i> berbasis J2ME (<i>Java 2 Micro Edition</i>) dan Pemanfaatan <i>SMS Gateway</i> Sebagai Layanan Informasi [4]	2012	Dalam Penelitian ini penulis menjelaskan bahwa diperlukan aplikasi mobile yang dikhususkan untuk layanan toko <i>online</i> . Dimana aplikasi yang dirancang memiliki beberapa menu <i>list</i> barang yang dijual, informasi produk, promo produk serta layanan sms informasi promo.
5.	Aplikasi <i>Online Shopping</i> Batik <i>Inbox [5]</i>	2011	Dalam penelitian ini penulis menjelaskan bahwa aplikasi <i>online</i>

			<p><i>shopping batik inbox</i> ini sebuah usaha kecil yang didirikan oleh beberapa mahasiswa di Bandung, yang menjual aneka barang seperti tas, baju, aksesoris dan lainnya. Ciri dari Batik <i>Inbox</i> ini adalah dengan adanya penggunaan unsur batik disetiap produk yang dijual.</p>
6.	<p>Aplikasi Penjualan <i>Online</i> Berbasis <i>Web</i> Studi Kasus Sanggar <i>Reret Art Shop</i> [6]</p>	2011	<p>Dalam penelitian ini penulis menjelaskan bahwa dibutuhkan sistem yang memungkinkan transaksi penjualan dapat dilakukan tanpa harus datang ke lokasi tersebut. Maka diimplementasikan pada suatu perangkat lunak berbasis <i>web</i>, sehingga para pelanggan dapat memesan produk dan mengetahui secara rinci keterangan produk yang tersedia. Pemesanan barang melalui perangkat lunak berbasis <i>web</i> ini hanya dapat dilakukan</p>

			oleh <i>user</i> yang telah melakukan registrasi.
7.	Pengaruh <i>Trust</i> (Kepercayaan) dan <i>Online Shopping Experiences</i> (Pengalaman Berbelanja Online) terhadap Perilaku Konsumen dalam Berbelanja <i>Online</i> : Perspektif Konsumen di Indonesia [7]		Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dimensi pengalaman dan kepercayaan berbelanja <i>online</i> terhadap perilaku konsumen dalam berbelanja secara <i>online</i> . Studi ini mengaplikasikan <i>Theory Planed of Behaviour (TPB)</i> dan memperkaya dari dua dimensi di atas.

Rancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan aplikasi *online shop* menggunakan fitur lelang dan *Qr code* berbasis *android*. Dengan menggunakan *android studio*. Adapaun perancangan aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini :

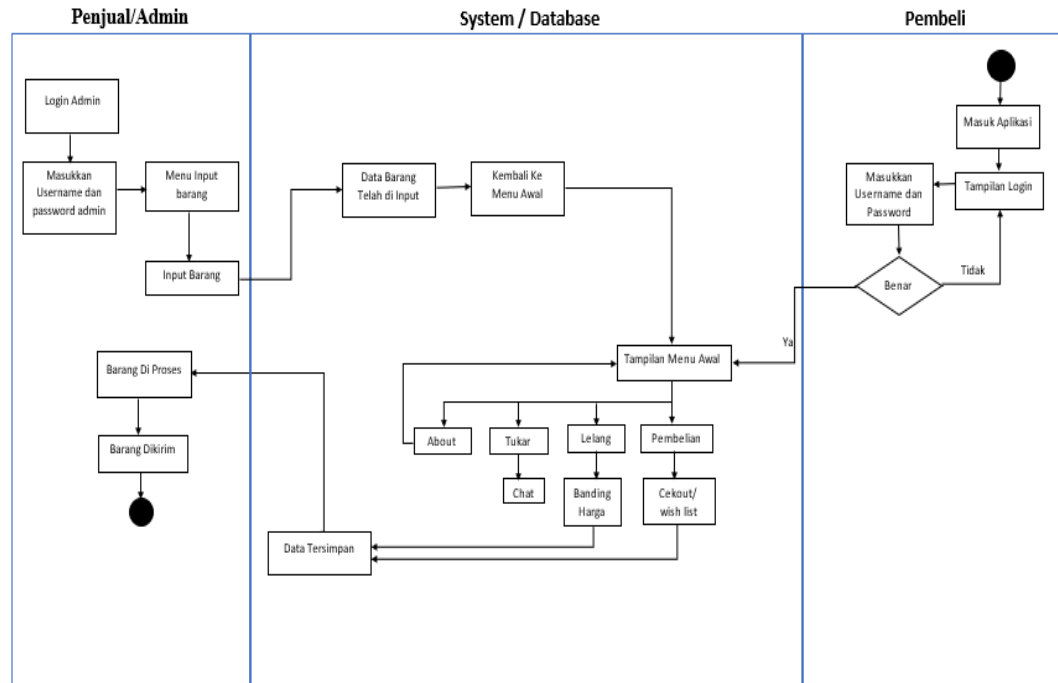


Gambar 1. Perancangan Aplikasi *Online Shop* Berbasis *Android*

Pada tampilan awal aplikasi terdapat *user*, *front page* dan terdapat *login* dan *sign in*. Apabila pembeli belum memiliki *account* dapat membuat *account* terlebih dahulu dengan klik *login*, jika sudah memiliki *account* maka langsung klik *sign in*. Kemudian masuk ke layer berikutnya yaitu terdapat pilihan pembelian, lelang barang, tukar barang dan *about*. Di ke empat pilihan tersebut jika salah satunya di klik maka akan muncul barang yang di jual di *online shop* ini, kecuali pada *about* karena di dalam *about* ini terdapat penjelasan mengenai *online shop* tersebut. Selanjutnya terdapat *cekout*, *wish list*, banding harga, dan *chat*, Pada ke empat pilihan tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda *cekout* apabila pembeli langsung membeli barang kemudian muncul nomer rekening, *wish list* apabila pembeli ingin *keep* barang, banding harga apabila pembeli memilih pada fitur lelang, dan

chat apabila pembeli memilih pada fitur tukar barang maka akan ditujukan kepada admin atau penjual secara langsung dengan kolom *chat*.

Activity Diagram



Gambar 2. Actifity Diagram Aplikasi Online Shop Berbasis Android

Referensi

- [1] Harahap Asari Dedy, Dita Amanah “Perilaku Belanja *Online* Di Indonesia: Studi Kasus” 2018, Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI) | Vol 9, No. 2, 2018
- [2] Ratih Puspa Nurmala, Ike Janita Dewi “*The Effects of Shopping Orientations, Consumer Innovativeness, Purchase Experience, and Gender on Intention to Shop for Fashion Products Online*” 2011, Gadjah Mada International Jurnal of Business Vol. 13, No. 1 (January – April 2011), pp: 65-83
- [3] Nurul Nadzafah Nanda “*The Influence of E-Commerce, Product Prices and Product Design on Purchasing Decisions in Souvenir Shop Touko Medan*” 2019 Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal) Vol. 2, No 3, August 2019
- [4] Yul Chaidar Atika, Open Library “Perancangan Aplikasi *Mobile Web* untuk *Online Shop* berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition*) dan Pemanfaatan *SMS Gateway* Sebagai Layanan Informasi” Karya Ilmiah, Universitas Telkom, 2012
- [5] Fetrina Komala Devi, Open Library “Aplikasi *Online Shopping* Batik *Inbox*” Karya Ilmiah, Universitas Telkom, 2011
- [6] Hana Raisa, Open Library “Aplikasi Penjualan *Online* Berbasis *Web* Studi Kasus Sanggar *Reret Art Shop*” Karya Ilmiah, Universitas Telkom, 2011
- [7] Setiawan Assegaff “Pengaruh *Trust* (Kepercayaan) dan *Online Shopping Experiences* (Pengalaman Berbelanja *Online*) terhadap Perilaku Konsumen dalam Berbelanja *Online*: Perspektif Konsumen di Indonesia” Jurnal Aplikasi Manajemen (JAM), Vol 13 No 3, 2015
Terindeks dalam Google Scholar

Form Kesiediaan Membimbing Proyek Akhir

PROYEK AKHIR SEMESTER GANJIL|GENAP* TA 2020/2021

Tanggal : 9 Desember 2020

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

CALON PEMBIMBING 1

Kode : DUM

Nama : Dadan Nur Ramadan, S.Pd., M.T.

CALON PEMBIMBING 2

Kode : AGD

Nama : Agus Ganda Permana, Ir., M.T

Menyatakan bersedia menjadi dosen pembimbing Proyek Akhir bagi mahasiswa berikut,

NIM : 6705184054

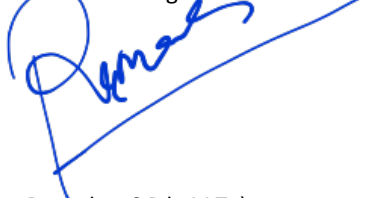
Nama : Nabila Salsa Hasnida

Prodi / Peminatan : TT / __ (contoh: MI / SDV)

Calon Judul PA : Perancangan Aplikasi Online Shop Menggunakan Fitur Lelang dan Qr Code Berbasis Android

Dengan ini akan memenuhi segala hak dan kewajiban sebagai dosen pembimbing sesuai dengan Aturan Proyek Akhir yang berlaku.

Calon Pembimbing 1



(Dadan Nur Ramadan, S.Pd., M.T.)

Calon Pembimbing 2



(Agus Ganda Permana, Ir., M.T)

CATATAN:

1. Aturan Proyek Akhir versi terbaru dapat diunduh dari Portal Dosen » menu "File Repositori" » file "PA TEL-U FIT Pedoman & Template Desember 2013.rar"
2. Keputusan akhir penentuan pembimbing berada di tangan Ketua Kelompok Keahlian dengan memperhatikan aturan yang berlaku.
3. Pengajuan pembimbing boleh untuk kedua pembimbing sekaligus atau untuk salah satu pembimbing saja



Telkom University
 Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu
 Bandung 40257
 Indonesia

DAFTAR NILAI HASIL STUDI MAHASISWA

NIM (Nomor Induk Mahasiswa) : 6705184054
 Nama : NABILA SALSA HASNIDA

Dosen Wali : TAR / TENGKU AHMAD RIZA
 Program Studi : D3 Teknologi Telekomunikasi

Mata Kuliah yang Lulus

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
1	DTH1A2	K3 DAN LINGKUNGAN HIDUP	K3 AND ENVIRONMENT	2	A
1	DTH1C3	DASAR TEKNIK KOMPUTER DAN PEMROGRAMAN	BASIC COMPUTER ENGINEERING AND PROGRAMMING	3	AB
1	DTH1F3	DASAR SISTEM TELEKOMUNIKASI	BASIC TELECOMMUNICATIONS SYSTEM	3	AB
1	DTH1E2	BENGKEL MEKANIKA DAN ELEKTRIKAL	MECHANICAL AND ELECTRICAL WORKSHOP	2	AB
1	DTH1D3	RANGKAIAN LISTRIK	ELECTRICAL CIRCUITS	3	AB
1	HUH1A2	PENDIDIKAN AGAMA DAN ETIKA - ISLAM	RELIGIOUS EDUCATION AND ETHICS - ISLAM	2	A
1	DUH1A2	LITERASI TIK	ICT LITERACY	2	A
1	DTH1B3	MATEMATIKA TELEKOMUNIKASI I	MATHEMATICS TELECOMMUNICATIONS I	3	C
2	DTH1H3	TEKNIK DIGITAL	DIGITAL TECHNIQUES	3	AB
2	DTH1I3	ELEKTRONIKA ANALOG	ANALOG ELECTRONIC	3	C
2	DTH1J2	BENGKEL ELEKTRONIKA	ELECTRONICS WORKSHOP	2	B
2	DTH1K3	ELEKTROMAGNETIKA	ELECTROMAGNETIC	3	BC
2	HUH1G3	PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	PANCASILA AND CITIZENSHIP	3	A
2	LUH1B2	BAHASA INGGRIS I	ENGLISH I	2	AB
2	DTH1G3	MATEMATIKA TELEKOMUNIKASI II	MATHEMATICS TELECOMMUNICATIONS II	3	BC
2	DMH1A2	OLAH RAGA	SPORT	2	A
3	DTH2G3	SISTEM KOMUNIKASI OPTIK	OPTICAL COMMUNICATION SYSTEMS	3	C
3	DTH2D3	APLIKASI MIKROKONTROLER DAN ANTARMUKA	MICROCONTROLLER APPLICATIONS AND INTERFACES	3	AB
3	DTH2A2	BAHASA INGGRIS TEKNIK I	ENGLISH TECHNIQUE I	2	A
3	DTH2C2	BENGKEL INTERNET OF THINGS	INTERNET OF THINGS WORKSHOP	2	A
Jumlah SKS				78	3.37

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
3	DTH2B3	KOMUNIKASI DATA BROADBAND	BROADBAND DATA COMMUNICATIONS	3	AB
3	DTH2E3	SISTEM KOMUNIKASI	COMMUNICATIONS SYSTEMS	3	AB
4	DTH2M3	SISTEM KOMUNIKASI SELULER	CELLULAR COMMUNICATION SYSTEMS	3	AB
4	DTH2L3	TEKNIK ANTENNA DAN PROPAGASI	ANTENNA TECHNIQUES AND PROPAGATION	3	AB
4	DTH2K3	ELEKTRONIKA TELEKOMUNIKASI	ELECTRONICS TELECOMMUNICATIONS	3	A
4	DTH2J2	TEKNIK TRAFIK	TRAFFIC ENGINEERING	2	AB
4	DTH2I3	DASAR KOMUNIKASI MULTIMEDIA	BASIC COMMUNICATION MULTIMEDIA	3	A
4	DTH2H3	JARINGAN DATA BROADBAND	BROADBAND DATA NETWORK	3	B
4	DMH1B2	PENGEMBANGAN PROFESIONALISME	PROFESSIONAL DEVELOPMENT	2	AB
4	DMH2A2	KERJA PRAKTEK	INTERSHIP	2	A
Jumlah SKS				78	3.37

Mata Kuliah yang Belum Lulus

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
3	DTH2F3	TEKNIK TRANSMISI RADIO	RADIO TRANSMISSION TECHNIQUES	3	E
3	VTI2G3	PENGOLAHAN SINYAL INFORMASI	INFORMATION SIGNAL PROCESSING	2	
3	VTI2C3	PERANGKAT TELEKOMUNIKASI BROADBAND	BROADBAND TELECOMMUNICATION DEVICES	3	
4	VTI2K3	JARINGAN TELEKOMUNIKASI BROADBAND	BROADBAND DATA NETWORKS	3	
4	UKI2C2	BAHASA INDONESIA	INDONESIAN LANGUAGE	2	
4	VTI2H2	BAHASA INGGRIS TEKNIK II	ENGLISH TECHNIQUES II	2	
5	UWI3A2	KEWIRAUSAHAAN	ENTREPRENEURSHIP	2	
5	VTI3E2	CLOUD COMPUTING	CLOUD COMPUTING	2	
5	UWI3E1	HEI	HEI	1	
5	VTI3D3	KEAMANAN JARINGAN	NETWORK SECURITY	3	
Jumlah SKS				23	

Tingkat I : 41 SKS Belum Lulus IPK : 3.24
 Tingkat II : 81 SKS Belum Lulus IPK : 3.24
 Tingkat III : 81 SKS Belum Lulus IPK : 3.24
Jumlah SKS : 78 SKS IPK : 3.24

Total SKS dan IPK dihitung dari mata kuliah lulus dan mata kuliah belum lulus. Nilai kosong dan T tidak diikuti dalam perhitungan IPK.

Pencetakan daftar nilai pada tanggal 10 Desember 2020 07:35:40 oleh NABILA SALSA HASNIDA