

APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN SEPATU

BERBASIS ANDROID (*SI SEPAT*)



Disusun Oleh

Sri Watmah, M.Kom

Hidayanti Murtina, M.Kom

Rosi Kusuma Serli, M.Kom

Eni Pudjiarti, M.Kom

Siti Faizah, M.Kom

Omar Pahlevi, M.Kom

Priyono, M.Kom

JAKARTA

2025

Aplikasi E-Commerce Penjualan Sepatu Berbasis Android (SI SEPAT) merupakan sebuah solusi yang ideal terhadap kebutuhan konsumen akan metode belanja yang praktis, serta memberikan peluang kepada pihak toko untuk meningkatkan penjualan tanpa harus membangun toko yang membutuhkan biaya sangat besar.

Aplikasi ini menyediakan antarmuka yang sederhana, interaktif, dan mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menelusuri data pelanggan, data pakaian, dan data transaksi, serta memilih metode pembayaran dan pengantaran.

Secara umum, Aplikasi ini memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Dapat mempermudah para konsumen dalam memenuhi kebutuhannya secara cepat dan efisien dalam melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja.
2. Menyediakan kemudahan bagi siapapun untuk mengetahui informasi tentang Aplikasi E-Commerce Penjualan Sepatu Berbasis Android baik itu keuntungan menggunakan aplikasi ini, cara kerja, dan sistem yang berjalan pada aplikasi itu sendiri.

Dengan adanya Aplikasi E-Commerce Penjualan Sepatu Berbasis Android (SI SEPAT) ini, diharapkan proses pengelolaan data pelanggan, data pakaian, dan data transaksi menjadi lebih efisien, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam era digital diskriptif 4.0.

1. Analisa Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem. Hal pertama yang perlu dilakukan dalam analisis kebutuhan sistem adalah menentukan dan mengungkapkan dari pada kebutuhan-kebutuhan. Mengidentifikasi kebutuhan yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

2. Kebutuhan Sistem

| ANALISA | KELEMAHAN SISTEM LAMA | SISTEM YANG DIAJUKAN |
|--------------------|--|--|
| <i>Information</i> | Informasi tentang produk terkini didapat jika pelanggan datang langsung ke lokasi penjualan yang membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit. | Dengan sistem online berbasis android ini, pelanggan bisa secara langsung melihat produk-produk terbaru dimana pun dan kapan pun tanpa harus membuang tenaga, biaya dan waktu. |
| <i>Performance</i> | Pelanggan masih datang langsung ke toko untuk membeli sepatu. | Dengan sistem belanja online, pelanggan dapat melakukan order melalui aplikasi, pelanggan dapat mengakses informasi mengenai produk terbaru kapan pun dan dimana pun. |
| <i>Eficiency</i> | Waktu yang banyak terbuang karena pelanggan harus datang langsung untuk membeli ke toko | Pelanggan dapat menghemat waktu dengan menggunakan fasilitas aplikasi. informasi akan dilakukan otomatis oleh smartphone sehingga informasi lebih |

| | | |
|---------------------------|--|---|
| | | cepat dan efisien. |
| <i>Control / Security</i> | Data customer tersimpan dalam dokumen kertas dan sangat riskan apabila dokumen rusak atau bahkan hilang. | Dengan sistem, pencatatan transaksi dapat tersimpan langsung ke database maka data akan jauh lebih aman dan terorganisir. Kapan pun kita membutuhkan cukup dengan memanggil kode unik data maka data akan segera tampil tanpa harus membuka-buka banyak file yang membutuhkan waktu lama. |
| <i>Economy</i> | Pencatatan transaksi secara manual, baik nota maupun laporan memakan biaya untuk pengadaan kertas dan tinta. Menggunakan brosur yang diedarkan di beberapa tempat yang memakan banyak biaya. | Pencatatan transaksi yang langsung tersimpan di database Dan informasi menggunakan social media dan aplikasi yang diharapkan dapat menekan biaya untuk penyebaran informasi secara luas |

3. Kebutuhan Pengguna

Dalam Aplikasi E-Commerce Penjualan Sepatu Berbasis Android (SI SEPAT) ini, terdapat dua pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu: Admin dan Customer. Kedua pengguna tersebut memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda, seperti berikut:

1. Skenario Kebutuhan Admin

- Mengelola data customer
- Mengelola data produk
- Mengelola data order

2. Skenario Kebutuhan Customer

- Melakukan pendaftaran customer
- Mendapatkan informasi mengenai data produk
- Melakukan pembelian barang

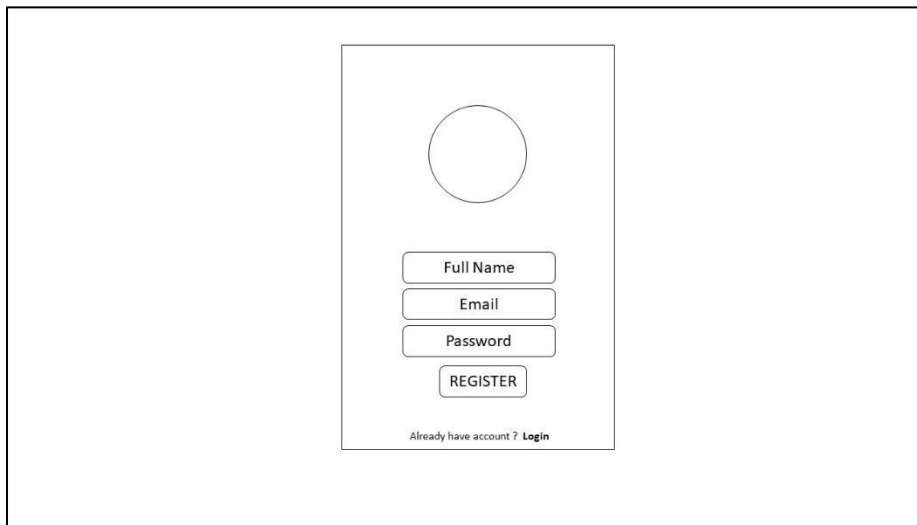
4. Perancangan Perangkat Lunak

Setelah dilakukan analisis, maka tahap selanjutnya adalah tahap perancangan perangkat lunak. Perancangan perangkat lunak secara umum tahap persiapan dan tahap perancangan terhadap sistem penjualan sistem berbasis android yang akan dibuat. Adapun langkah – langkah yang harus diperhatikan dalam perancangan sebuah sistem yaitu proses penyimpanan database dan perancangan form.

4.1.Rancangan Antar Muka

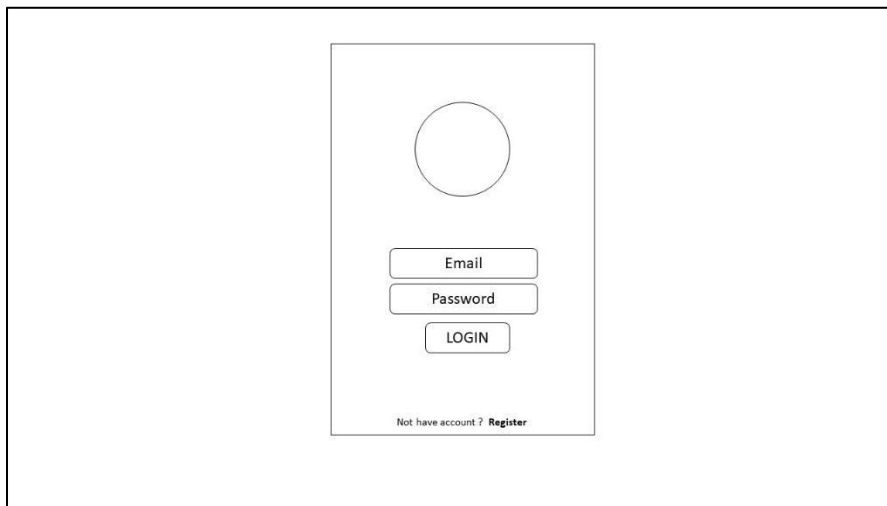
Menjelaskan rancangan antar muka (interface) yang terdapat pada Aplikasi E-Commerce Penjualan Sepatu Berbasis Android (SI SEPAT).

A. Rancangan Antar Muka Halaman Register



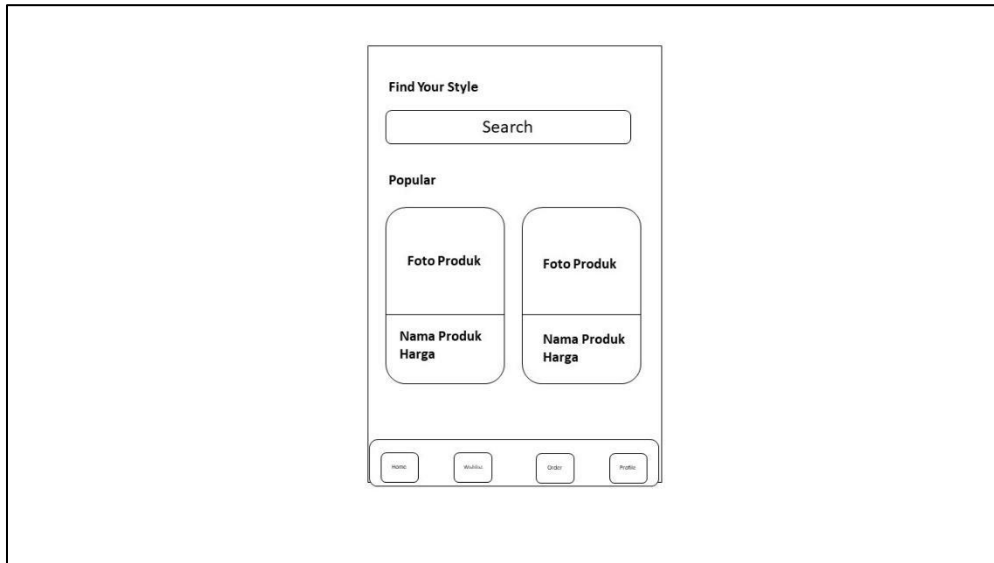
The wireframe for the Register page shows a central vertical form. At the top is a circular profile picture placeholder. Below it are four input fields: 'Full Name', 'Email', and 'Password'. A 'REGISTER' button is positioned below the 'Password' field. At the bottom of the form, there is a link that reads 'Already have account? Login'.

B. Rancangan Antar Muka Halaman Login



The wireframe for the Login page shows a central vertical form. At the top is a circular profile picture placeholder. Below it are two input fields: 'Email' and 'Password'. A 'LOGIN' button is positioned below the 'Password' field. At the bottom of the form, there is a link that reads 'Not have account? Register'.

C. Rancangan Antar Muka Halaman Utama



D. Rancangan Antar Muka Halaman Detail Produk



E. Rancangan Antar Muka Halaman Order

The wireframe shows a central container for the order process. At the top is the text "Order Now". Below it are two rounded rectangular buttons, each labeled "Produk". Underneath these are three lines of text: "Delivery", "Payment Transfer", and "Address". At the bottom of the container is a rounded rectangular button containing the text "Total" followed by "Pay Now ->".

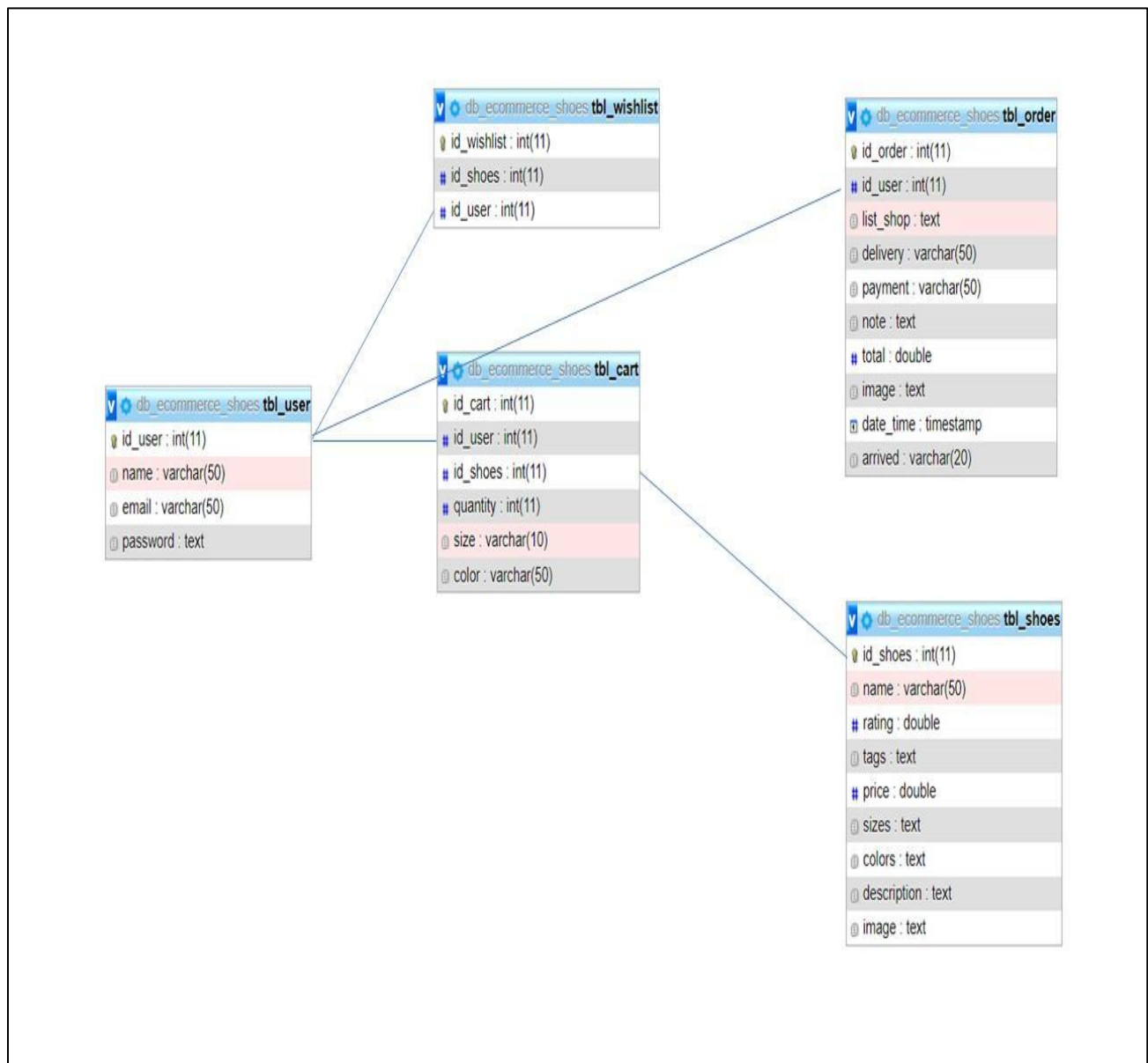
F. Rancangan Antar Muka Halaman Admin

The wireframe depicts an admin dashboard layout. It features a header bar with "Store Name" on the left and a "Logout" button on the right. Below the header is a large empty rectangular area. On the left side, there is a vertical sidebar containing a circular placeholder for a profile picture, followed by three stacked buttons labeled "Data Product", "Data Order", and "Data Customer".

4.2 Basis Data

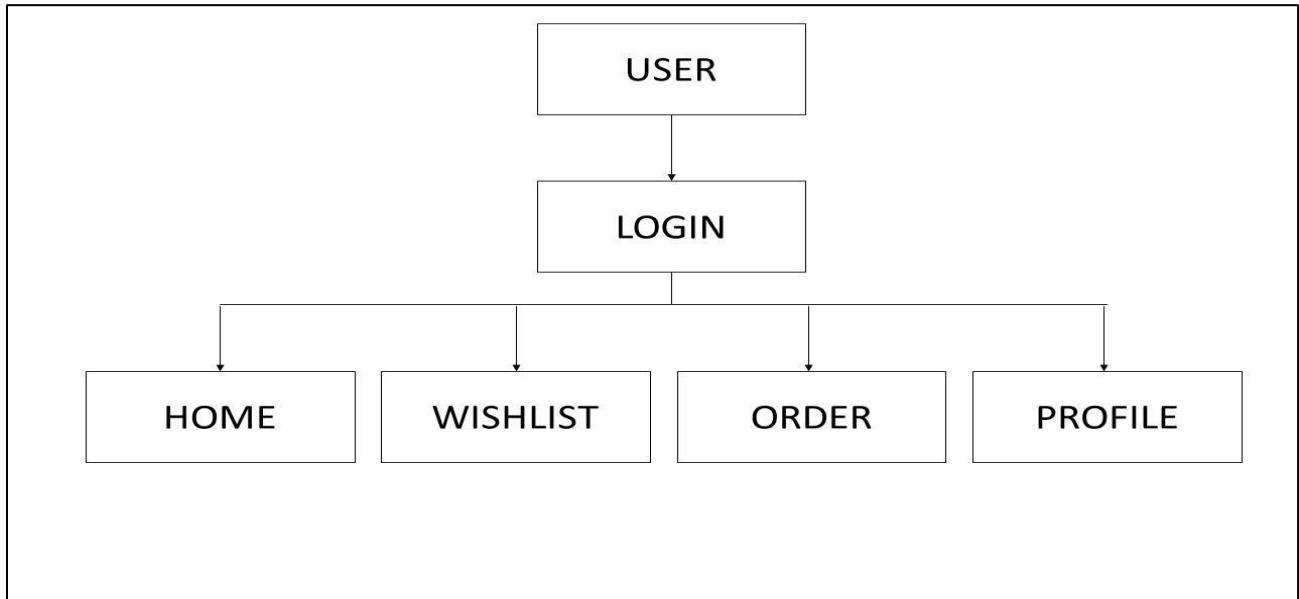
Perancangan basis data menghasilkan pemetaan table-tabel yang digambarkan dengan Entity Relationship Diagram (ERD).

A. Entity Relationship Diagram

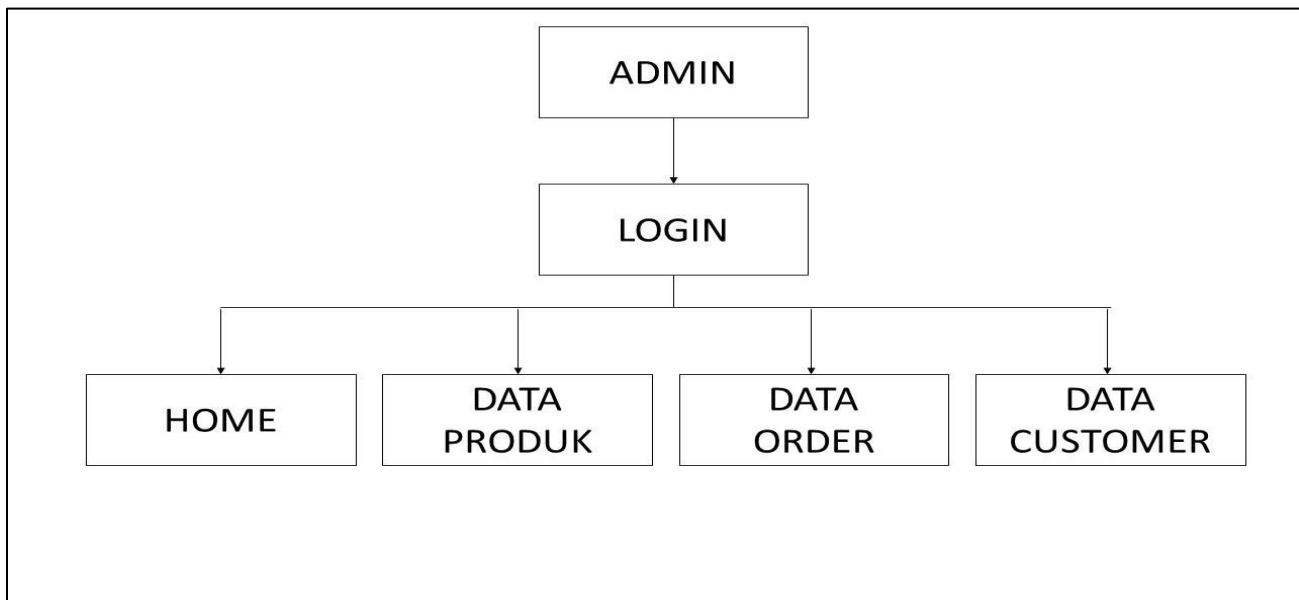


4.3. Rancangan Struktur Navigasi

A. Struktur Navigasi User

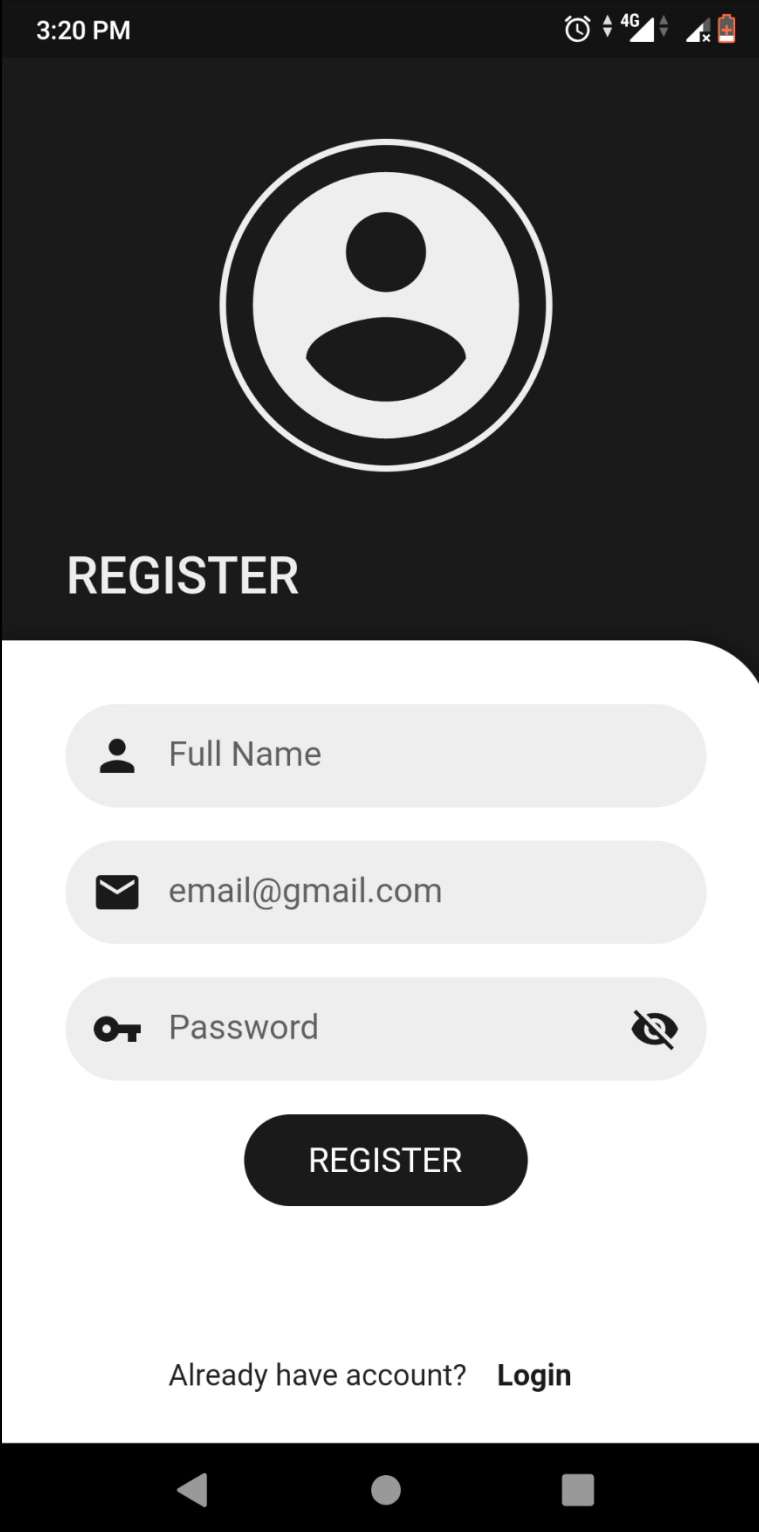


B. Struktur Navigasi Admin



4.4. Implementasi

A. Implementasi Rancangan Antar Muka Halaman Register



3:20 PM

REGISTER

Full Name

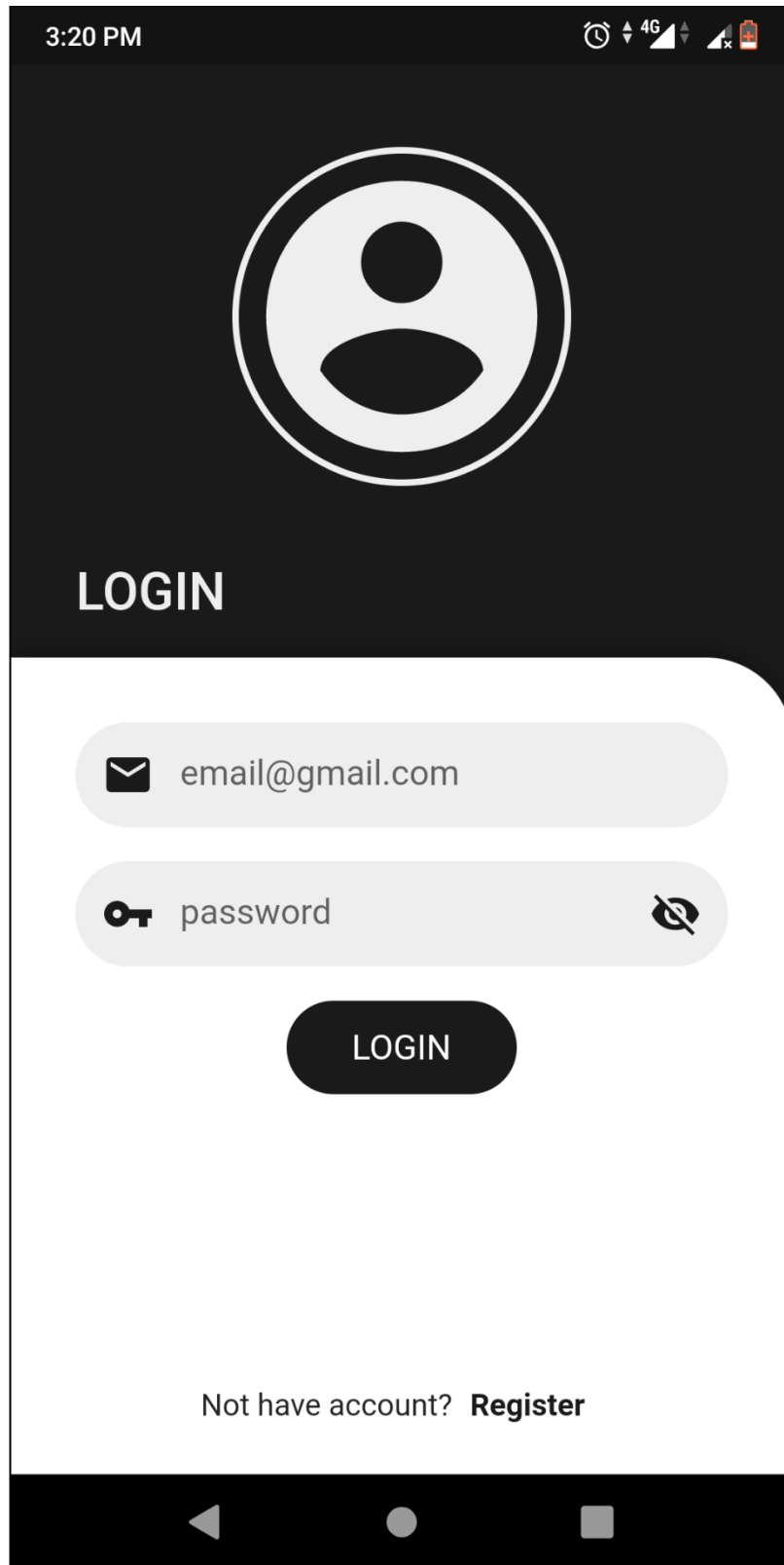
email@gmail.com

Password

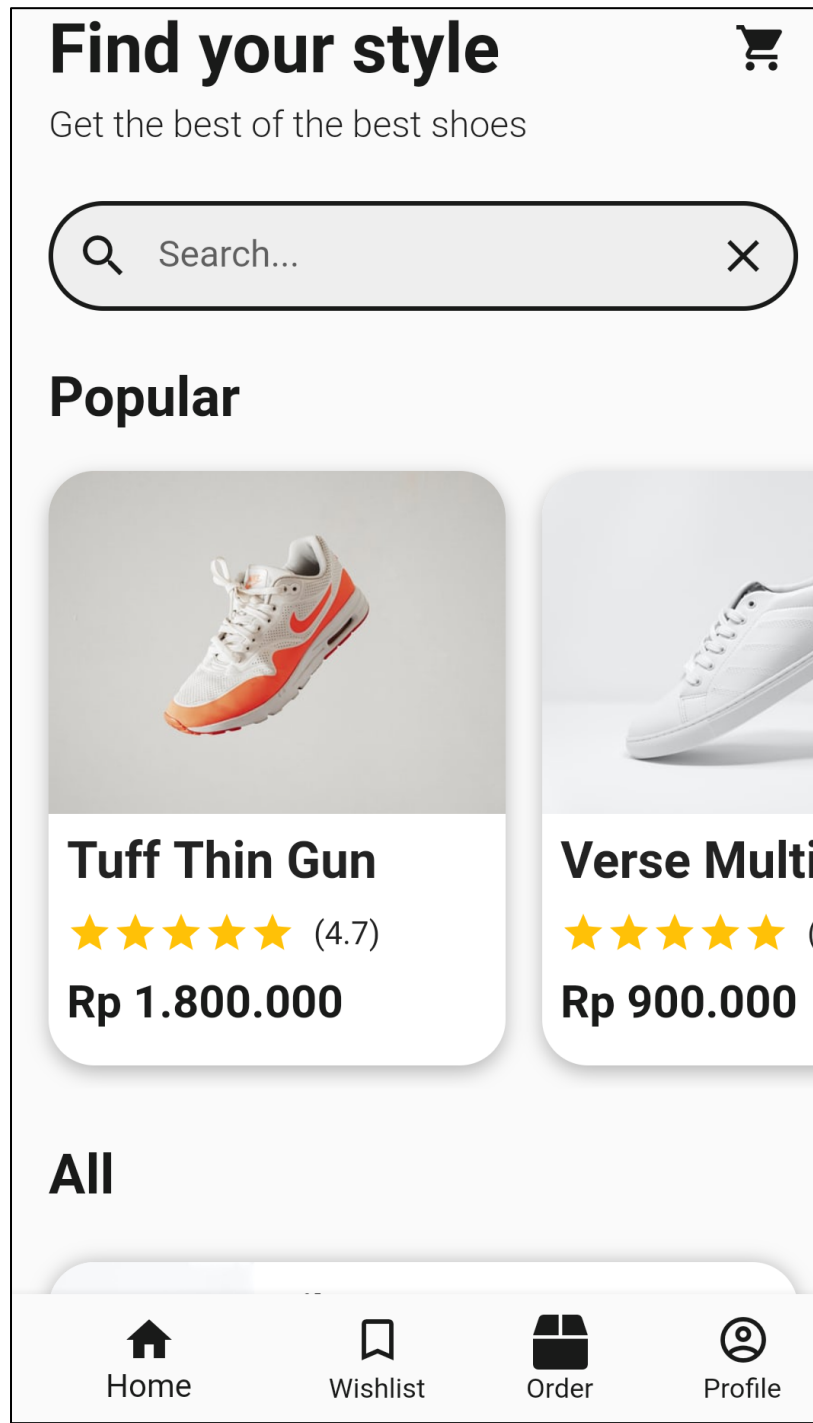
REGISTER

Already have account? [Login](#)

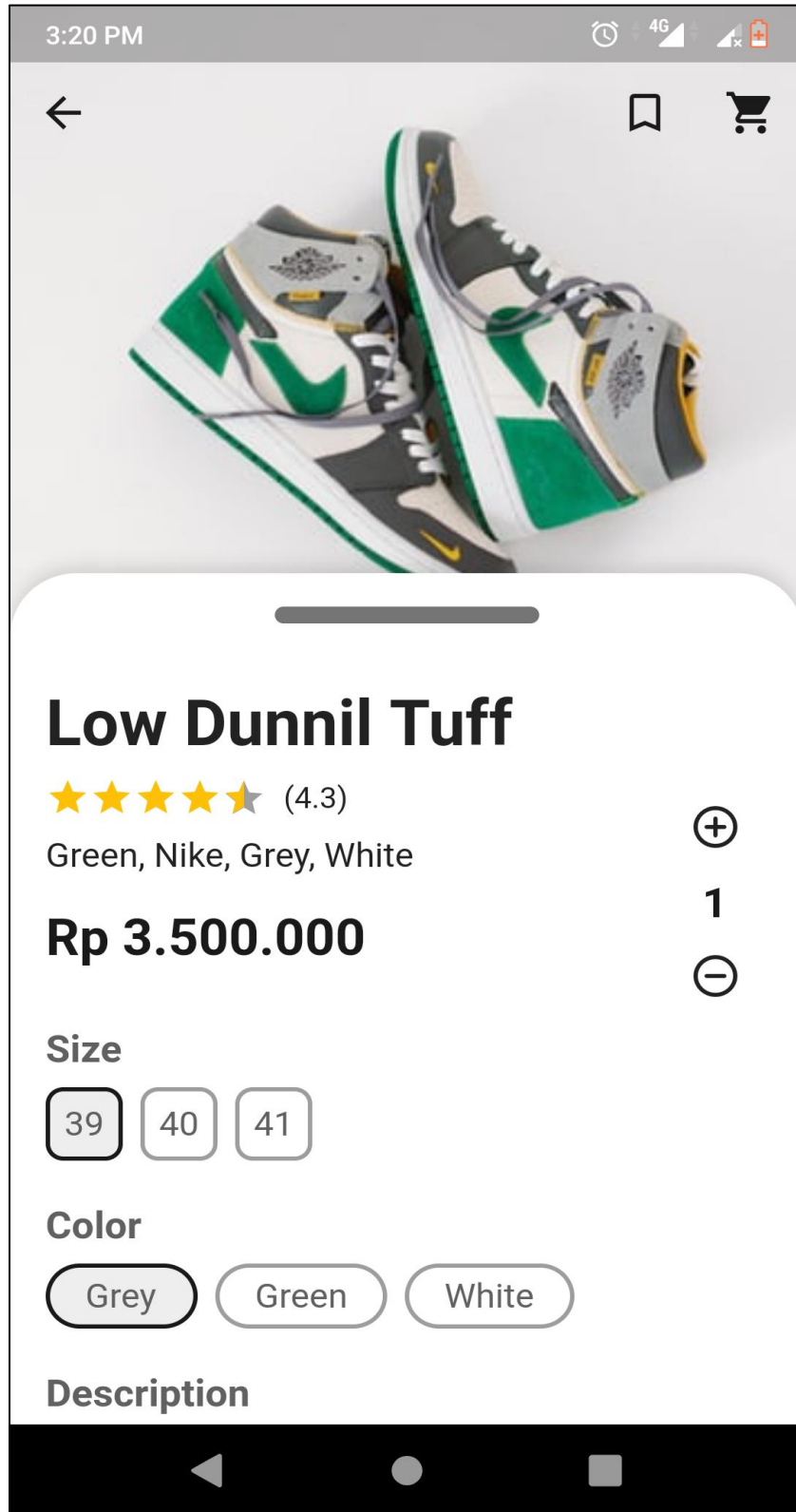
B. Implementasi Rancangan Antar Muka Halaman Login



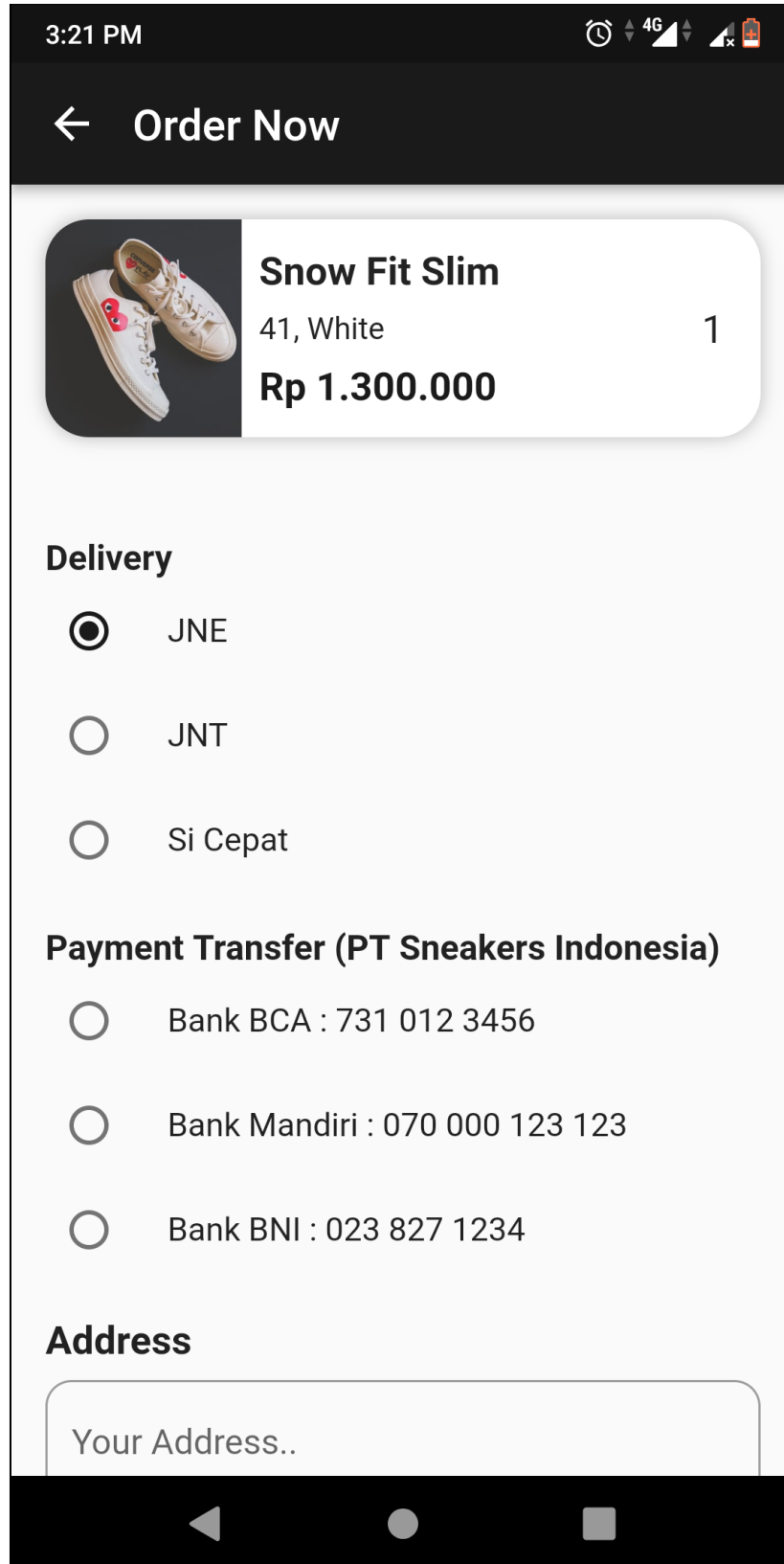
C. Implementasi Rancangan Antar Muka Halaman Utama



D. Implementasi Rancangan Antar Muka Halaman Detail Produk



E. Implementasi Rancangan Antar Muka Halaman Order



F. Implementasi Rancangan Antar Muka Halaman Admin

