

**APLIKASI PENJUALAN BATU MULIA (GEMSTONE)
MENGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**APLIKASI PENJUALAN BATU MULIA (GEMSTONE)
MENGUNAKAN FRAMEWORK REACT NATIVE**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1811500088

Nama : Marcellino

Judul Skripsi : APLIKASI PENJUALAN BATU MULIA (GEMSTONE)
MENGGUNAKAN REACT NATIVE

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Saya ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 18 Juni 2022



Marcellino

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PENJUALAN BATU MULIA (GEMSTONE)
MENGUNAKAN REACT NATIVE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Marcellino
1811500088**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 7 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji Anggota



**Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN. 0224129301**

Dosen Pembimbing



**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 0221069201**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang.

Laporan skripsi ini mungkin tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan beberapa pihak antara lain:

- Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai hingga detik ini.
- Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dalam spirit maupun materi.
- Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
- Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
- Bapak Ellya Helmud S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
- Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
- Bapak Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom selaku dosen pembimbing.
- Sahabatku Livren Sandi dan Afra Maulana Syafika yang tidak lelah memberikan dukungan.
- Saudara dan sahabat terutama Kawan-kawan dari Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan spirit dan moral untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan semua dan memberikan hidayahNya senantiasa, Amin.

Pangkalpinang, 18 Juni 2022

Penulis

ABSTRACT

Many companies do their buying and selling activities taken offline by coming to their merchant stores. PT. Sinar Rezeki Handal also conducts transactions to buy and sell precious stones through offline. This causes problems such as lack of time efficiency and poor transaction data collection because it does not have its own precious stone sales system. Therefore, this research was conducted to find a solution to the problem in the buying and selling activities of precious stones, by creating its own precious stone buying and selling system and application where the application runs on the mobile platform. The goal is that the process of buying and selling precious stones PT. Sinar Rezeki Handal becomes more structured and better. The application is built using a prototype model and UML modeling with Javascript, PHP and Visual Studio Code programming languages. The test method uses blackbox. The purpose of implementing this application is to facilitate the process of buying and selling precious stones of PT. Sinar Rezeki Handal.

Keywords: Buy and Sell App, React Native App, Transaction



ABSTRAK

Banyak perusahaan melakukan kegiatan jual beli barang produksi mereka dilakukan secara *offline* dengan datang ke *merchant store* mereka. PT. Sinar Rezeki Handal juga melakukan transaksi jual beli batu mulia melalui secara *offline*. Hal ini menimbulkan permasalahan seperti kurangnya efisiensi waktu dan pendataan transaksi yang kurang baik karena tidak memiliki sistem penjualan batu mulia milik sendiri. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi dari permasalahan di kegiatan jual beli batu mulia, dengan cara membuat sistem dan aplikasi jual beli batu mulia milik sendiri yang mana aplikasi berjalan di *platform mobile*. Tujuannya adalah agar proses kegiatan jual beli batu mulia PT. Sinar Rezeki Handal menjadi lebih terstruktur dan lebih baik. Aplikasi ini dibangun menggunakan model *prototype* dan pemodelan UML dengan bahasa pemrograman Javascript, PHP dan *software* Visual Studio Code. Metode pengujian menggunakan *blackbox*. Tujuan dari penerapan aplikasi ini adalah untuk mempermudah proses kegiatan jual beli batu mulia PT. Sinar Rezeki Handal.

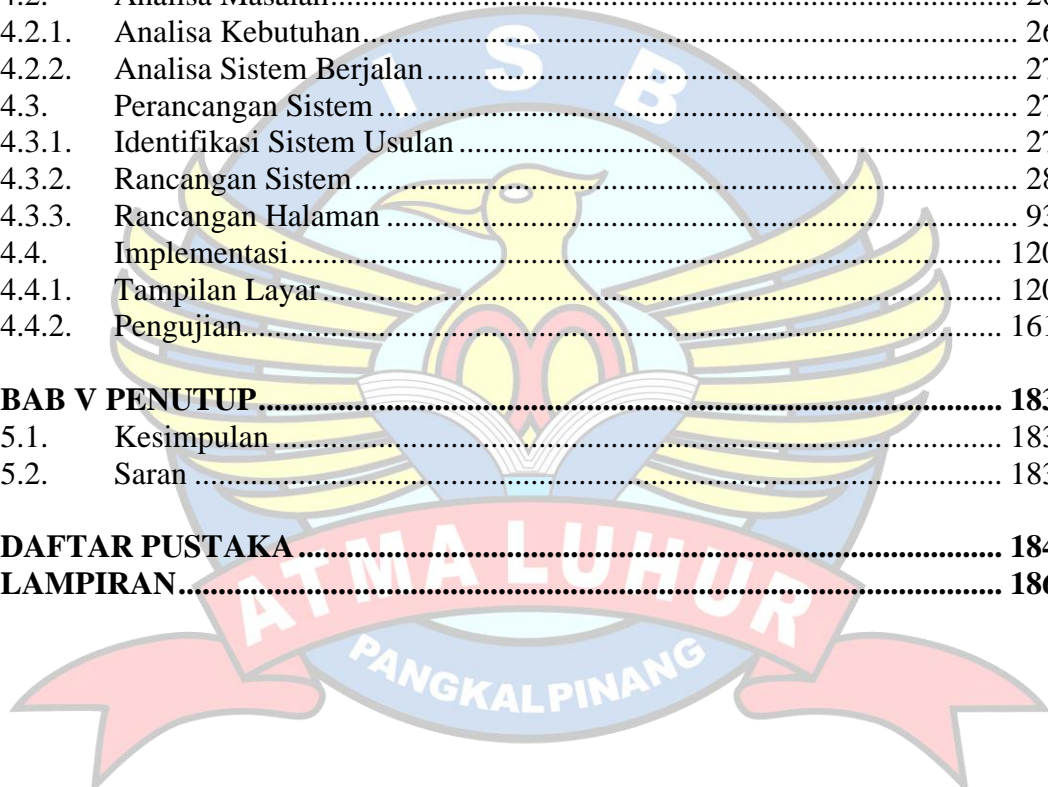
Kata kunci: Aplikasi Jual Beli, Aplikasi React Native, Transaksi



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xix
DAFTAR SIMBOL	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.3. Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.4. Teori Pendukung.....	10
2.4.1. Aplikasi Mobile	10
2.4.2. React Native.....	10
2.4.3. Android	10
2.4.4. Javascript.....	11
2.4.5. PHP	11
2.4.6. Laravel	11
2.4.7. <i>Library</i> Socket.IO	11
2.4.8. Restful API.....	12
2.4.9. Database MySQL.....	12
2.4.10. Node.JS	12
2.4.11. <i>Software</i> Visual Studio Code	13
2.5. Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Metode Penelitian	19
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.2.1. Data Primer	19
3.2.2. Data Sekunder.....	19
3.3. Tools Pengembangan Sistem	20

3.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	20
3.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	20
3.3.3.	<i>Class Diagram</i>	20
3.3.4.	<i>Sequence Diagram</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		21
4.1.	Tinjauan Organisasi.....	21
4.1.1.	Sejarah PT. Sinar Rezeki Handal.....	21
4.1.2.	Visi PT.Sinar Rezeki Handal.....	21
4.1.3.	Misi PT.Sinar Rezeki Handal.....	22
4.1.4.	Struktur PT.Sinar Rezeki Handal.....	22
4.1.5.	Tugas Dan Wewenang.....	22
4.2.	Analisa Masalah.....	26
4.2.1.	Analisa Kebutuhan.....	26
4.2.2.	Analisa Sistem Berjalan.....	27
4.3.	Perancangan Sistem.....	27
4.3.1.	Identifikasi Sistem Usulan.....	27
4.3.2.	Rancangan Sistem.....	28
4.3.3.	Rancangan Halaman.....	93
4.4.	Implementasi.....	120
4.4.1.	Tampilan Layar.....	120
4.4.2.	Pengujian.....	161
BAB V PENUTUP.....		183
5.1.	Kesimpulan.....	183
5.2.	Saran.....	183
DAFTAR PUSTAKA.....		184
LAMPIRAN.....		186



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Usecase Diagram</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	9
Gambar 2.6 Logo React Native.....	10
Gambar 2.7 Logo Socket.IO	11
Gambar 2.8 Logo Restful API	12
Gambar 2.9 Logo Node.JS	13
Gambar 2.10 Logo Visual Studio Code	13
Gambar 4.1 Struktur PT. Sinar Rezeki Handal.....	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Analisa Sistem Berjalan.....	27
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	28
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	29
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin Aplikasi <i>Mobile</i>	40
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> User Aplikasi <i>Mobile</i>	40
Gambar 4.7 Struktur Tampilan Halaman Web Admin	53
Gambar 4.8 Struktur Tampilan Halaman Aplikasi <i>Mobile</i>	54
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Login	54
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Web Admin <i>Dashboard</i>	54
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>User</i>	55
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Item</i>	56
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Item (Gallery)</i>	56
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Item (Colors)</i>	57
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Item (Sizes)</i>	57
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Category</i>	58
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Voucher</i>	59
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Lihat <i>History Voucher</i>	59
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Lihat <i>Favourite</i>	60

Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Lihat <i>Cart</i>	60
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Transaction</i>	61
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Bank</i>	62
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Web Admin <i>Logout</i>	62
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Sign Up</i>	63
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Sign In</i>	63
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Home</i>	64
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Search Product</i>	64
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Detail Product</i>	65
Gambar 4.29 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Chat</i>	66
Gambar 4.30 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Cart</i>	66
Gambar 4.31 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Checkout</i>	67
Gambar 4.32 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Checkout</i>	68
Gambar 4.33 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Favourite</i>	68
Gambar 4.34 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Profile</i>	69
Gambar 4.35 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Edit Profile</i>	69
Gambar 4.36 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile My Order</i>	70
Gambar 4.37 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Logout</i>	70
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin <i>Login</i>	71
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin <i>Dashboard</i>	71
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Kelola <i>User</i>	72
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Item</i>	73
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Product Category</i>	73
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Voucher</i>	74
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Lihat <i>History Voucher</i>	74
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Lihat <i>Favourite</i>	75
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Lihat <i>Cart</i>	75
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Transaction</i>	76
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin Kelola <i>Bank</i>	77
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Web Admin <i>Logout</i>	77
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile Sign Up</i>	78

Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Sign In.....	78
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Home	79
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Detail Product.....	79
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Search Product	80
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Sign Up	80
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Checkout	81
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Konfirmasi Pembayaran	81
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Favourite.....	82
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Profile	82
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Edit Profile.....	83
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile My Order.....	83
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Mobile Logout	83
Gambar 4.63 <i>Class Diagram</i> Database Web Admin dan Aplikasi Mobile Gemstone.....	84
Gambar 4.64 Rancangan Halaman <i>Login</i> Web Admin.....	93
Gambar 4.65 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Web Admin	93
Gambar 4.66 Rancangan Halaman <i>Users</i> Web Admin.....	94
Gambar 4.67 Rancangan Halaman <i>Create User</i> Web Admin	94
Gambar 4.68 Rancangan Halaman <i>Edit User</i> Web Admin.....	95
Gambar 4.69 Rancangan Halaman <i>Category</i> Web Admin	95
Gambar 4.70 Rancangan Halaman <i>Create Category</i> Web Admin	96
Gambar 4.71 Rancangan Halaman <i>Edit Category</i> Web Admin	96
Gambar 4.72 Rancangan Halaman <i>Product</i> Web Admin	97
Gambar 4.73 Rancangan Halaman <i>Create Product</i> Web Admin	97
Gambar 4.74 Rancangan Halaman <i>Edit Product</i> Web Admin	98
Gambar 4.75 Rancangan Halaman <i>Product Gallery</i> Web Admin.....	98
Gambar 4.76 Rancangan Halaman <i>Upload Photo Product</i> Web Admin.....	99
Gambar 4.77 Rancangan Halaman <i>Product Color</i> Web Admin.....	99
Gambar 4.78 Rancangan Halaman <i>Create Product Color</i> Web Admin.....	100
Gambar 4.79 Rancangan Halaman <i>Edit Product Color</i> Web Admin	100
Gambar 4.80 Rancangan Halaman <i>Product Size</i> Web Admin.....	101

Gambar 4.81 Rancangan Halaman <i>Create Product Size</i> Web Admin.....	101
Gambar 4.82 Rancangan Halaman <i>Edit Product Size</i> Web Admin.....	102
Gambar 4.83 Rancangan Halaman <i>History Voucher</i> Web Admin	102
Gambar 4.84 Rancangan Halaman <i>Voucher</i> Web Admin	103
Gambar 4.85 Rancangan Halaman <i>Create Voucher</i> Web Admin.....	103
Gambar 4.86 Rancangan Halaman <i>Edit Voucher</i> Web Admin.....	104
Gambar 4.87 Rancangan Halaman <i>Favourites</i> Web Admin.....	104
Gambar 4.88 Rancangan Halaman <i>Carts</i> Web Admin	105
Gambar 4.89 Rancangan Halaman <i>Transactions</i> Web Admin	105
Gambar 4.90 Rancangan Halaman <i>Create Transaction</i> Web Admin.....	106
Gambar 4.91 Rancangan Halaman <i>Edit Transaction</i> Web Admin.....	106
Gambar 4.92 Rancangan Halaman <i>Transaction Details</i> Web Admin.....	107
Gambar 4.93 Rancangan Halaman <i>Banks</i> Web Admin	107
Gambar 4.94 Rancangan Halaman <i>Create Bank</i> Web Admin.....	108
Gambar 4.95 Rancangan Halaman <i>Edit Bank</i> Web Admin	108
Gambar 4.96 Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	109
Gambar 4.97 Rancangan Halaman <i>Sign In</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	109
Gambar 4.98 Rancangan Halaman <i>Sign Up</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	110
Gambar 4.99 Rancangan Halaman <i>Home</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	110
Gambar 4.100 Rancangan Halaman <i>Detail Product</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	111
Gambar 4.101 Rancangan Halaman <i>Chat</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	111
Gambar 4.102 Rancangan Halaman <i>Chatting</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	112
Gambar 4.103 Rancangan Halaman <i>Cart</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	112
Gambar 4.104 Rancangan Halaman <i>Checkout Details</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	113
Gambar 4.105 Rancangan Halaman <i>Address Details</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	113
Gambar 4.106 Rancangan Halaman <i>Delivery Options</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	114
Gambar 4.107 Rancangan Halaman <i>Voucher</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	114
Gambar 4.108 Rancangan Halaman <i>Payment Method</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	115
Gambar 4.109 Rancangan Halaman <i>Checkout Success</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	115
Gambar 4.110 Rancangan Halaman <i>Payment Confirmation</i> Aplikasi <i>Mobile</i> ...	116
Gambar 4.111 Rancangan Halaman <i>Favourite</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	116

Gambar 4.112 Rancangan Halaman <i>Profile</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	117
Gambar 4.113 Rancangan Halaman <i>Edit Profile</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	117
Gambar 4.114 Rancangan Halaman <i>My Order</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	118
Gambar 4.115 Rancangan Halaman <i>Detail Transaction</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	118
Gambar 4.116 Rancangan Halaman <i>Help</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	119
Gambar 4.117 Rancangan Halaman <i>Privacy & Policy</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	119
Gambar 4.118 Rancangan Halaman <i>Terms of Service</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	120
Gambar 4.119 Halaman <i>Login</i> Web Admin	121
Gambar 4.120 Halaman <i>Dashboard</i> Web Admin.....	121
Gambar 4.121 Halaman <i>Users</i> Web Admin	122
Gambar 4.122 Halaman <i>Create User</i> Web Admin.....	122
Gambar 4.123 Halaman <i>Edit User</i> Web Admin	123
Gambar 4.124 Halaman <i>Category</i> Web Admin.....	123
Gambar 4.125 Halaman <i>Create Category</i> Web Admin.....	124
Gambar 4.126 Halaman <i>Edit Category</i> Web Admin	124
Gambar 4.127 Halaman <i>Product</i> Web Admin.....	125
Gambar 4.128 Halaman <i>Create Product</i> Web Admin.....	125
Gambar 4.129 Halaman <i>Edit Product</i> Web Admin	126
Gambar 4.130 Halaman <i>Product Gallery</i> Web Admin.....	126
Gambar 4.131 Halaman <i>Upload Product Gallery</i> Web Admin.....	127
Gambar 4.132 Halaman <i>Product Color</i> Web Admin.....	127
Gambar 4.133 Halaman <i>Create Product Color</i> Web Admin.....	128
Gambar 4.134 Halaman <i>Edit Product Color</i> Web Admin.....	128
Gambar 4.135 Halaman <i>Product Size</i> Web Admin	129
Gambar 4.136 Halaman <i>Create Product Size</i> Web Admin.....	129
Gambar 4.137 Halaman <i>Edit Product Size</i> Web Admin.....	130
Gambar 4.138 Halaman <i>History Voucher</i> Web Admin	130
Gambar 4.139 Halaman <i>Voucher</i> Web Admin	131
Gambar 4.140 Halaman <i>Create Voucher</i> Web Admin	131
Gambar 4.141 Halaman <i>Edit Voucher</i> Web Admin.....	132
Gambar 4.142 Halaman <i>Favourites</i> Web Admin	133

Gambar 4.143 Halaman <i>Carts</i> Web Admin.....	133
Gambar 4.144 Halaman <i>Transactions</i> Web Admin.....	134
Gambar 4.145 Halaman <i>Create Transaction</i> Web Admin.....	134
Gambar 4.146 Halaman <i>Edit Transaction</i> Web Admin.....	135
Gambar 4.147 Halaman <i>Show Transaction</i> Web Admin.....	135
Gambar 4.148 Halaman <i>Banks</i> Web Admin.....	136
Gambar 4.149 Halaman <i>Create Bank</i> Web Admin.....	136
Gambar 4.150 Halaman <i>Edit Bank</i> Web Admin.....	137
Gambar 4.151 Halaman <i>Splash Screen</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	138
Gambar 4. 152 Halaman <i>Sign In</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	139
Gambar 4.153 Halaman <i>Sign Up</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	140
Gambar 4.154 Halaman <i>Home</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	141
Gambar 4.155 Halaman <i>Home (Search Product)</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	141
Gambar 4.156 Halaman <i>Detail Product</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	142
Gambar 4.157 Halaman <i>Chat</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	143
Gambar 4.158 Halaman <i>Chatting</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	144
Gambar 4.159 Halaman <i>Cart</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	145
Gambar 4.160 Halaman <i>Checkout Details</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	146
Gambar 4.161 Halaman <i>Address Details</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	147
Gambar 4.162 Halaman <i>Delivery Options</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	148
Gambar 4.163 Halaman <i>Voucher</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	149
Gambar 4.164 Halaman <i>Payment Method</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	150
Gambar 4.165 Halaman <i>Checkout Success</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	151
Gambar 4.166 Halaman <i>Payment Confirmation</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	152
Gambar 4.167 Halaman <i>Favourite</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	153
Gambar 4.168 Halaman <i>Profile</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	154
Gambar 4.169 Halaman <i>Edit Profile</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	155
Gambar 4.170 Halaman <i>My Order</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	156
Gambar 4.171 Halaman <i>Detail Transaction</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	157
Gambar 4.172 Halaman <i>Help</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	158
Gambar 4.173 Halaman <i>Privacy & Policy</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	159

Gambar 4.174 Halaman *Terms of Service* Aplikasi *Mobile*..... 160



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Login</i> Web Admin	29
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Dashboard</i> Web Admin	30
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Kelola User</i> Web Admin.....	31
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Kelola Product Item</i> Web Admin.....	32
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Kelola Product Category</i> Web Admin.....	33
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Kelola Voucher</i> Web Admin	34
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Lihat History Voucher</i> Web Admin	35
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Lihat Favourite</i> Web Admin	36
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Lihat Cart</i> Web Admin.....	36
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Kelola Transaction</i> Web Admin	37
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Kelola Bank</i> Web Admin.....	38
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Logout</i> Web Admin	39
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Sign Up</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	41
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case Sign In</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	42
Tabel 4.15 Deskripsi <i>Use Case Home</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	43
Tabel 4.16 Deskripsi <i>Use Case Search Product</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	43
Tabel 4.17 Deskripsi <i>Use Case Detail Product</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	44
Tabel 4.18 Deskripsi <i>Use Case Chat</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	45
Tabel 4.19 Deskripsi <i>Use Case Cart</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	45
Tabel 4.20 Deskripsi <i>Use Case Checkout</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	46
Tabel 4.21 Deskripsi <i>Use Case Konfirmasi Pembayaran</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	47
Tabel 4.22 Deskripsi <i>Use Case Favourite</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	48
Tabel 4.23 Deskripsi <i>Use Case Profile</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	49
Tabel 4.24 Deskripsi <i>Use Case Edit Profile</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	50
Tabel 4.25 Deskripsi <i>Use Case My Order</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	51
Tabel 4.26 Deskripsi <i>Use Case Logout</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	51
Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data <i>banks</i>	85
Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data <i>carts</i>	85

Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data <i>chats</i>	86
Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data <i>colors</i>	86
Tabel 4.31 Spesifikasi Basis Data <i>favourites</i>	87
Tabel 4.32 Spesifikasi Basis Data <i>history_vouchers</i>	87
Tabel 4.33 Spesifikasi Basis Data <i>messages</i>	88
Tabel 4.34 Spesifikasi Basis Data <i>products</i>	88
Tabel 4.35 Spesifikasi Basis Data <i>product_categories</i>	89
Tabel 4.36 Spesifikasi Basis Data <i>product_galleries</i>	89
Tabel 4.37 Spesifikasi Basis Data <i>sizes</i>	90
Tabel 4.38 Spesifikasi Basis Data <i>transactions</i>	90
Tabel 4.39 Spesifikasi Basis Data <i>transaction_items</i>	91
Tabel 4.40 Spesifikasi Basis Data <i>users</i>	91
Tabel 4.41 Spesifikasi Basis Data <i>vouchers</i>	92
Tabel 4.42 Pengujian Halaman <i>Login</i>	161
Tabel 4.43 Pengujian Halaman <i>Dashboard</i>	161
Tabel 4.44 Pengujian Halaman <i>Users</i>	161
Tabel 4.45 Pengujian Halaman <i>Create Users</i>	162
Tabel 4.46 Pengujian Halaman <i>Edit Users</i>	162
Tabel 4.47 Pengujian Halaman <i>Category</i>	162
Tabel 4.48 Pengujian Halaman <i>Create Category</i>	163
Tabel 4.49 Pengujian Halaman <i>Edit Category</i>	163
Tabel 4.50 Pengujian Halaman <i>Product</i>	163
Tabel 4.51 Pengujian Halaman <i>Create Product</i>	164
Tabel 4.52 Pengujian Halaman <i>Edit Product</i>	164
Tabel 4.53 Pengujian Halaman <i>Product Gallery</i>	165
Tabel 4.54 Pengujian Halaman <i>Upload Photo Product</i>	165
Tabel 4.55 Pengujian Halaman <i>Product Color</i>	165
Tabel 4.56 Pengujian Halaman <i>Create Product Color</i>	166
Tabel 4.57 Pengujian Halaman <i>Edit Product Color</i>	166
Tabel 4.58 Pengujian Halaman <i>Product Size</i>	166
Tabel 4.59 Pengujian Halaman <i>Create Product Size</i>	167

Tabel 4.60 Pengujian Halaman <i>Edit Product Size</i>	167
Tabel 4.61 Pengujian Halaman <i>History Voucher</i>	168
Tabel 4.62 Pengujian Halaman <i>Voucher</i>	168
Tabel 4.63 Pengujian Halaman <i>Create Voucher</i>	168
Tabel 4.64 Pengujian Halaman <i>Edit Voucher</i>	169
Tabel 4.65 Pengujian Halaman <i>Favourites</i>	169
Tabel 4.66 Pengujian Halaman <i>Carts</i>	169
Tabel 4.67 Pengujian Halaman <i>Transaction</i>	170
Tabel 4.68 Pengujian Halaman <i>Create Transaction</i>	170
Tabel 4.69 Pengujian Halaman <i>Edit Transaction</i>	171
Tabel 4.70 Pengujian Halaman <i>Show Transaction</i>	171
Tabel 4.71 Pengujian Halaman <i>Banks</i>	172
Tabel 4.72 Pengujian Halaman <i>Create Bank</i>	172
Tabel 4.73 Pengujian Halaman <i>Edit Bank</i>	172
Tabel 4.74 Pengujian Halaman <i>Splash Screen</i>	173
Tabel 4.75 Pengujian Halaman <i>Sign In</i>	173
Tabel 4.76 Pengujian Halaman <i>Sign Up</i>	173
Tabel 4.77 Pengujian Halaman <i>Home</i>	174
Tabel 4.78 Pengujian Halaman <i>Detail Product</i>	174
Tabel 4.79 Pengujian Halaman <i>Chat</i>	175
Tabel 4.80 Pengujian Halaman <i>Chatting</i>	176
Tabel 4.81 Pengujian Halaman <i>Cart</i>	176
Tabel 4.82 Pengujian Halaman <i>Checkout Details</i>	176
Tabel 4.83 Pengujian Halaman <i>Address Details</i>	177
Tabel 4.84 Pengujian Halaman <i>Delivery Options</i>	177
Tabel 4.85 Pengujian Halaman <i>Voucher</i>	178
Tabel 4.86 Pengujian Halaman <i>Payment Method</i>	178
Tabel 4.87 Pengujian Halaman <i>Checkout Success</i>	178
Tabel 4.88 Pengujian Halaman <i>Favourite</i>	179
Tabel 4.89 Pengujian Halaman <i>Profile</i>	179
Tabel 4.90 Pengujian Halaman <i>Edit Profile</i>	180

Tabel 4.91 Pengujian Halaman <i>My Order</i>	180
Tabel 4.92 Pengujian Halaman <i>Detail Transaction</i>	180
Tabel 4.93 Pengujian Halaman <i>Payment Confirmation</i>	181
Tabel 4.94 Pengujian Halaman <i>Help</i>	181



DAFTAR ISTILAH

UML = *Unified Modelling Language*

SQL = *Structured Query Language*

UI = *User Interface*

HTML = *Hypertext Markup Language*

CSS = *Cascading Style Sheet*

MVC = *Model View Controller*


PHP = *Hypertext Preprocessor*





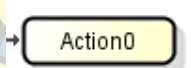


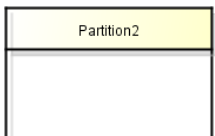
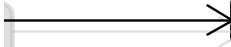
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Actor</i></p>  <p>Actor</p>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
<p><i>Dependency</i></p> 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
<p><i>Generalization</i></p> 	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
<p><i>Include</i></p> 	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
<p><i>Extend</i></p> 	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
<p><i>Association</i></p> 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
<p><i>Package</i></p>  <p>package0</p>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
<p><i>Use Case</i></p>  <p>UseCase</p>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang


	terukur bagi suatu <i>actor</i> .
<p style="text-align: center;"><i>Note</i></p> 	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan suatu sumber data komputasi.

2. Simbol Activity Diagram


Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;"><i>Initial</i></p> 	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
<p style="text-align: center;"><i>Final</i></p> 	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
<p style="text-align: center;"><i>Action</i></p> 	Menandakan sebuah aktivitas.
<p style="text-align: center;"><i>Decision</i></p> 	Pilihan untuk mengambil keputusan.
<p style="text-align: center;"><i>Fork / Join</i></p> 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
<p style="text-align: center;"><i>Swim Lane</i></p> 	Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
<p style="text-align: center;"><i>Transition State</i></p> 	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i> .

3. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;"><i>Actor</i></p>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi

 : Actor	dengan objek, maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom.
<i>Boundary</i>  : Boundary	Terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua <i>form</i> , laporan laporan, antarmuka ke perangkat keras seperti <i>printer</i> atau <i>scanner</i> dan antarmuka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.
<i>Control</i>  : Control	Berhubungan dengan fungsi onalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.
<i>Entity</i>  : Entity	Digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah tabel pada struktur basis data.
<i>Message</i>  1: Message1()	Digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i> , <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara objek-objek.
<i>Object Message</i>  1: Message1()	Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
<i>Message to Self</i>  2: Message2()	Menggambarkan pesan / hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
<i>Object</i> 	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata / tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

4. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Class</i></p> 	Penggambaran dari nama kelas, atribut, atau properti atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
<p><i>Association</i></p> 	Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.
<p><i>Navigable Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<p><i>Generalization</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
<p><i>Dependency</i></p> 	Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas.
<p><i>Aggregation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan semua bagian (<i>whole-part</i>).