

SKRIPSI

APLIKASI *E-COMMERCE* UNTUK KACAMATA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN *FLUTTER* DENGAN MENERAPKAN METODE *WATERFALL*

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

Fajar Sidik Prasetio

311910118

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PELITA BANGSA
BEKASI
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**APLIKASI E-COMMERCE UNTUK KACAMATA BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN FLUTTER DENGAN MENERAPKAN METODE WATERFALL**

Disusun oleh:

Fajar Sidik Prasetyo

311910118

Telah diperiksa dan disahkan
pada tanggal : 14 Januari 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Ir. Ananto Tri Sasongko, M.Sc.
NIDN.0410056601

Dosen Pembimbing 2



Sugeng Budi Rahardjo, S.T., M.M.
NIDN.0417116506

Mengetahui :

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN.0415088207

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI E-COMMERCE UNTUK KACAMATA BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN FLUTTER DENGAN MENERAPKAN METODE WATERFALL**

Disusun oleh:

Fajar Sidik Prasetyo

311910118

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal : 14 Januari 2024

Dosen Penguji 1



Muhamad Fatchan, S.Kom., M.Kom.
NIDN.0403107605

Dosen Penguji 2



Donny Maulana, S.Kom., M.M.Si.
NIDN.0408107502

Dosen Pembimbing 1



Dr. Ir. Ananto Tri Sasongko, M.Sc.
NIDN.0410056601

Dosen Pembimbing 2



Sugeng Budi Rahardjo, S.T., M.M.
NIDN.0417116506

Mengetahui :

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN.0415088207

Dekan Fakultas Teknik



Putri Anggun Sari, S.Pt., M.Si.
NIDN.0424088403

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sebagai mahasiswa Universitas Pelita Bangsa, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Sidik Prasetyo

NIM : 311910118

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul:

**“Aplikasi *E-commerce* Untuk Kacamata Berbasis *Mobile* Menggunakan
Flutter Dengan Menerapkan Metode *Waterfall*”**

merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti *web cam*). Apabila dikemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada Tanggal : 23 Februari 2024

Yang menyatakan



Fajar Sidik Prasetyo

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Universitas Pelita Bangsa, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Sidik Prasetyo

NIM : 311910118

demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pelita Bangsa Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul :

“Aplikasi *E-commerce* Untuk Kacamata Berbasis *Mobile* Menggunakan *Flutter* Dengan Menerapkan Metode *Waterfall*”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Pelita Bangsa berhak untuk menyimpan, menyalin ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Pelita Bangsa, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada Tanggal : 23 Februari 2024

Yang menyatakan



Fajar Sidik Prasetyo

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayat dan kemudahan-Nya sehingga skripsi dengan judul “*APLIKASI E-COMMERCE UNTUK KACAMATA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER DENGAN MENERAPKAN METODE WATERFALL*” dapat diselesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terima kepada :

1. Bapak Hamzah Muhammad Mardiputra, S.K.M, M.M sebagai Rektor Universitas Pelita Bangsa.
2. Ibu Putri Anggun Sari, S.Pt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa.
3. Bapak Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M. Kom. sebagai Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Ir. Ananto Tri Sasongko, M. Sc. dan Bapak Sugeng Budi Raharjo, S.T., M. M. sebagai Dosen Pembimbing skripsi.
5. Bapak Akhmad Suhidin dan Ibu Kisrowiyah selaku orang tua saya dan Rizka Amaliatul Khasanah selaku adik saya yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
6. Bapak Nur Safaat sebagai penyedia tempat skripsi sekaligus pemilik UD Optik Satria Jaya.
7. Teman-teman di kelas TI.19.D4 yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
8. Indah Lestari selaku kekasih hati saya yang selalu mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana mestinya.

Bekasi, 23 Februari 2024

Fajar Sidik Prasetyo

ABSTRAK

Kemudahan dalam mendapatkan *informasi* telah menjadi kemajuan yang sangat penting bagi peradaban manusia. Saat ini, media *online* menjadi alat yang populer untuk kegiatan jual beli, memungkinkan pelaku bisnis untuk mencapai calon pembeli di seluruh dunia. Hal ini akan menjadi masalah bagi pemilik perusahaan yang tidak dapat beradaptasi pada hal ini. Optik Satria Jaya, saat ini belum memanfaatkan penjualan *online* untuk bisnisnya. Oleh karena itu, Optik Satria Jaya memerlukan perubahan untuk bertahan dalam persaingan bisnis yang semakin ketat ini, yaitu dengan memperluas metode penjualan melalui media *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem aplikasi penjualan kacamata berbasis *mobile* menggunakan metode *Waterfall*. Aplikasi ini akan dirancang untuk perangkat bergerak seperti *Android* dan *iOS*, dengan bantuan kerangka kerja *Flutter* dan *firebase*. *Flutter* merupakan *framework* yang dibuat oleh Google dan dapat berjalan di berbagai *platform*. *Firestore* digunakan sebagai layanan *backend* sistem karena kemudahan dalam implementasi. Dengan diimplementasikannya aplikasi ini, memudahkan pelanggan dalam membeli kacamata sekaligus membantu meningkatkan omzet penjualan kacamata. Uji coba yang telah dilakukan memberikan hasil yang cukup baik.

Kata Kunci : penjualan, *android*, *iOS*, *flutter*, *firebase*, *waterfall*

ABSTRACT

The ease of obtaining information has been a very important advancement for human civilization. Nowadays, online media has become a popular tool for buying and selling, allowing businesses to reach potential buyers around the world. This will be a problem for company owners who cannot adapt to this. Optik Satria Jaya, currently does not utilize online sales for its business. Therefore, Optik Satria Jaya requires changes to survive in this increasingly fierce business competition, namely by expanding sales methods through online media. This research aims to develop a mobile-based eyewear sales application system using the Waterfall method. This application will be designed for mobile devices such as Android and iOS, with the help of the Flutter framework and firebase. Flutter is a framework created by Google and can run on various platforms. Firebase is used as the system's backend service due to its ease of implementation. With the implementation of this application, it makes it easier for customers to buy glasses while helping to increase the sales turnover of glasses. The trials that have been carried out provide quite good results.

Keywords: sales, android, iOS, flutter, firebase, waterfall

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Definisi <i>E-commerce</i>	13
2.2.2 Definisi <i>Payment gateway</i>	14
2.2.3 Definisi <i>Midtrans</i>	14
2.2.4 Definisi Object Oriented Programming (OOP).....	14
2.2.5 Definisi <i>Dart</i>	15
2.2.6 Definisi <i>Flutter</i>	16
2.2.7 Definisi <i>Visual Studio Code (VSC)</i>	16

2.2.8 Definisi <i>NoSQL</i>	16
2.2.9 Definisi <i>Firebase</i>	17
2.2.10 Definisi <i>Firebase Cloud Firestore</i>	17
2.2.11 Definisi <i>Firebase Cloud Messaging</i>	17
2.2.12 Definisi <i>Flow Map</i>	17
2.2.13 Definisi <i>Waterfall</i>	19
2.2.14 Definisi <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	20
2.2.15 Definisi <i>Use Case Diagram</i>	20
2.2.16 Definisi <i>Activity Diagram</i>	21
2.2.17 Definisi <i>Class Diagram</i>	22
2.2.18 Definisi <i>Sequence Diagram</i>	25
2.2.19 Definisi <i>Black Box Testing</i>	26
2.3 Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Instrumen Penelitian.....	29
3.1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	30
3.1.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	30
3.2 Metode yang digunakan	31
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	31
3.2.2 Data Yang Digunakan	31
3.2.3 Metode Pengembangan Sistem	31
3.3 Analisa Permasalahan	33
3.4 Sistem Yang Diajukan.....	35
3.5 Perancangan Sistem.....	37
3.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	37
3.5.2 <i>Activity Diagram</i>	39
3.5.3 <i>Sequence Diagram</i>	66
3.5.4 <i>Class Diagram</i>	93
3.5.5 Rancangan <i>Database</i>	93
3.6 Rancangan Antarmuka	96
3.6.1 Desain Antarmuka Admin.....	96
3.6.2 Desain Antarmuka Aplikasi Pemilik.....	109

3.6.3 Desain Antarmuka Pembeli.....	112
3.7 Rencana Pengujian	126
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	128
4.1 Hasil Penelitian	128
4.1.1 Antarmuka Admin.....	128
4.1.2 Antarmuka Pemilik	133
4.1.3 Antarmuka Pembeli.....	136
4.2 Hasil Pengujian	146
4.2.1 Pengujian Aplikasi Admin	147
4.2.2 Pengujian Aplikasi Pemilik.....	151
4.2.3 Pengujian Aplikasi Pembeli	154
BAB V PENUTUP.....	164
5.1 Kesimpulan.....	164
5.2 Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	168

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 2.2 Simbol <i>Flow Map</i>	18
Tabel 2.3 Simbol dalam <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol dalam <i>Use Case Diagram</i> (Lanjutan).....	21
Tabel 2.5 Simbol-simbol dalam <i>Activity Diagram</i>	21
Tabel 2.6 Simbol-simbol dalam <i>Activity Diagram</i> (Lanjutan).....	22
Tabel 2.7 Relasi dalam <i>Class Diagram</i>	24
Tabel 2.8 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	25
Tabel 3.1 Hasil wawancara dengan pemilik perusahaan	29
Tabel 3.2 Contoh Kasus Uji.....	127
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Login</i>	147
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Kelola Produk.....	148
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kelola Pesanan	149
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Update</i> Nomor Resi.....	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil jajak pendapat mengenai perubahan kebiasaan belanja masyarakat.....	2
Gambar 1.2 Kategori barang yang dibeli melalui media <i>online</i>	3
Gambar 1.3 Hasil penjualan kacamata 6 bulan terakhir	4
Gambar 2.1 <i>Class Diagram</i>	23
Gambar 3.1 Proses pada metode <i>waterfall</i>	32
Gambar 3.2 Gambar sistem yang sedang berjalan	34
Gambar 3.3 <i>Flow map</i> sistem yang diusulkan	35
Gambar 3.4 <i>Use case diagram</i>	37
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Login</i>	39
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Admin</i> kelola pembeli	40
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Admin</i> Kelola Produk.....	41
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Admin</i> Kelola Order	42
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Admin Update</i> Nomor Resi Pengiriman	43
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Admin Chat</i> dengan Pembeli	44
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Admin Logout</i>	45
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Pemilik Login</i>	46
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Pemilik</i> Kelola Akun Pembeli	47
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Pemilik</i> Kelola Produk	48
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Pemilik</i> Kelola Order.....	49
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Pemilik Update</i> Nomor Resi Pengiriman	50
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Pemilik Chat</i> dengan Pembeli	51
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram Pemilik</i> Lihat Laporan	52
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram Pemilik</i> Kelola Admin.....	53
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram Pemilik Logout</i>	54
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram Pembeli Register</i>	55
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram Pembeli Login</i>	56
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram Pembeli</i> Ubah Profil	57
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram Pembeli</i> Menambah Daftar Keinginan	58
Gambar 3.25 <i>Activity Diagram Pembeli</i> Tambah Ke Keranjang.....	59
Gambar 3.26 <i>Activity Diagram Pembeli</i> Proses Pembelian.....	60
Gambar 3.27 <i>Activity Diagram Pembeli</i> Proses Pembayaran.....	61
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat Pembelian.....	62
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram Pembeli</i> Melacak Status Pengiriman	63
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram Pembeli Chat</i> dengan Admin.....	64
Gambar 3.31 <i>Activity Diagram Pembeli Logout</i>	65
Gambar 3.32 <i>Sequence Diagram Admin Login</i>	66
Gambar 3.33 <i>Sequence Diagram Admin</i> Kelola Pembeli	67
Gambar 3.34 <i>Sequence Diagram Admin</i> Kelola Produk.....	68

Gambar 3.35	<i>Sequence Diagram Admin Kelola Order</i>	69
Gambar 3.36	<i>Sequence Diagram Admin Update Nomor Resi</i>	70
Gambar 3.37	<i>Sequence Diagram Admin Chat dengan Pembeli</i>	71
Gambar 3.38	<i>Sequence Diagram Admin Logout</i>	72
Gambar 3.39	<i>Sequence Diagram Pemilik Login</i>	73
Gambar 3.40	<i>Sequence Diagram Pemilik Kelola Pembeli</i>	74
Gambar 3.41	<i>Sequence Diagram Pemilik Kelola Produk</i>	75
Gambar 3.42	<i>Sequence Diagram Pemilik Kelola Order</i>	76
Gambar 3.43	<i>Sequence Diagram Pemilik Update Nomor Resi</i>	77
Gambar 3.44	<i>Sequence Diagram Pemilik Chat dengan Pembeli</i>	78
Gambar 3.45	<i>Sequence Diagram Pemilik Lihat Laporan</i>	79
Gambar 3.46	<i>Sequence Diagram Pemilik Kelola Admin</i>	80
Gambar 3.47	<i>Sequence Diagram Pemilik Logout</i>	81
Gambar 3.48	<i>Sequence Diagram Pembeli Register</i>	82
Gambar 3.49	<i>Sequence Diagram Pembeli Login</i>	83
Gambar 3.50	<i>Sequence Diagram Pembeli Mengubah Profil</i>	84
Gambar 3.51	<i>Sequence Diagram Pembeli Menambah Daftar Keinginan</i>	85
Gambar 3.52	<i>Sequence Diagram Pembeli Tambah ke Keranjang</i>	86
Gambar 3.53	<i>Sequence Diagram Pembeli Proses Pembelian</i>	87
Gambar 3.54	<i>Sequence Diagram Pembeli Proses Pembayaran</i>	88
Gambar 3.55	<i>Sequence Diagram Pembeli Melihat Riwayat Pembelian</i>	89
Gambar 3.56	<i>Sequence Diagram Pembeli Lacak Pengiriman</i>	90
Gambar 3.57	<i>Sequence Diagram Pembeli Chat dengan Admin</i>	91
Gambar 3.58	<i>Sequence Diagram Pembeli Logout</i>	92
Gambar 3.59	<i>Class Diagram</i>	93
Gambar 3.60	Desain Halaman <i>Login</i>	96
Gambar 3.61	Desain Halaman <i>Dashboard</i>	97
Gambar 3.62	Desain <i>Container Sidebar</i>	98
Gambar 3.63	Desain Halaman Pesanan Terbaru.....	99
Gambar 3.64	Desain Halaman Detail Pesanan Terbaru.....	100
Gambar 3.65	Desain Halaman Pesanan Dalam Pengiriman	101
Gambar 3.66	Desain Halaman Riwayat Pesanan.....	102
Gambar 3.67	Desain Halaman Data <i>Frame</i> Kacamata	103
Gambar 3.68	Desain Halaman Detail <i>Frame</i> Kacamata.....	104
Gambar 3.69	Desain Halaman Lensa dan Aksesori.....	105
Gambar 3.70	Desain Halaman Detail Lensa dan Aksesori.....	106
Gambar 3.71	Desain Halaman Percakapan Dengan Pembeli	107
Gambar 3.72	Desain Halaman Data Pembeli.....	108
Gambar 3.73	Desain Halaman Data Admin.....	109
Gambar 3.74	Desain Halaman Laporan Penjualan	110

Gambar 3.75 Desain Halaman Detail Laporan Penjualan Per Bulan.....	110
Gambar 3.76 Desain Halaman Detail Laporan Penjualan Per Tahun.....	111
Gambar 3.77 Desain Halaman Detail Laporan Penjualan Per Produk.....	111
Gambar 3.78 Desain Halaman <i>Login</i>	112
Gambar 3.79 Desain Halaman <i>register</i>	113
Gambar 3.80 Desain Halaman Utama.....	114
Gambar 3.81 Desain Halaman <i>Wishlist</i>	115
Gambar 3.82 Desain Halaman Semua Produk.....	116
Gambar 3.83 Desain Halaman Riwayat Pesanan.....	117
Gambar 3.84 Desain Halaman Detail Riwayat Pesanan	118
Gambar 3.85 Desain Halaman Profil	119
Gambar 3.86 Desain Halaman Ubah Profil.....	120
Gambar 3.87 Desain Halaman Detail Produk	121
Gambar 3.88 Desain <i>Bottom Sheet</i> Detail Produk	122
Gambar 3.89 Desain Halaman Keranjang.....	123
Gambar 3.90 Desain Halaman <i>Checkout</i>	124
Gambar 3.91 Desain Halaman Tambah Alamat	125
Gambar 3.92 Desain Halaman Pembayaran.....	126
Gambar 4.1 Antarmuka <i>Login</i>	128
Gambar 4.2 Antarmuka <i>Dashboard</i>	129
Gambar 4.3 Antarmuka Navigasi.....	129
Gambar 4.4 Antarmuka Kelola Produk <i>Frame</i> Kacamata	130
Gambar 4.5 Antarmuka Ubah Data <i>Frame</i> Kacamata	130
Gambar 4.6 Antarmuka Kelola Produk Lensa Kacamata	130
Gambar 4.7 Antarmuka Ubah Data Lensa kacamata	130
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Kelola pesanan.....	131
Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Detail Pesanan Menunggu Dikirim.....	131
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Detail Pesanan Yang Sudah Dimasukkan Nomor Resi	131
Gambar 4.11 Antarmuka Riwayat Pesanan Selesai	132
Gambar 4.12 Antarmuka Memilih <i>Range</i> Tanggal.....	132
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Kelola Pengguna.....	133
Gambar 4.14 Antarmuka Navigasi Aplikasi Pemilik.....	134
Gambar 4.15 Antarmuka Laporan Penjualan.....	134
Gambar 4.16 Antarmuka pemilihan Bulan Laporan	134
Gambar 4.17 Antarmuka Kelola Admin	135
Gambar 4.18 Antarmuka Halaman <i>Login</i> Dengan Email	136
Gambar 4.19 Antarmuka Halaman <i>Login</i> Dengan <i>Google</i>	136
Gambar 4.20 Antarmuka Halaman Registrasi Akun Baru.....	137
Gambar 4.21 Antarmuka Halaman <i>Dashboard</i>	138

Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Detail Produk	139
Gambar 4.23 Antarmuka Halaman Masukkan Data Produk Pembelian.....	139
Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Daftar Favorit.....	140
Gambar 4.25 Antarmuka Halaman Daftar Keranjang (Tidak Dipilih)	141
Gambar 4.26 Antarmuka Daftar Keranjang (Dipilih salah satu)	141
Gambar 4.27 Antarmuka Halaman <i>Checkout</i>	142
Gambar 4.28 Antarmuka Halaman Pembayaran.....	142
Gambar 4.29 Antarmuka Halaman Semua Produk	143
Gambar 4.30 Antarmuka Halaman Daftar pembelian.....	144
Gambar 4.31 Antarmuka Halaman Profil Pembeli	145
Gambar 4.32 Antarmuka Halaman Ubah Profil (Nama)	145
Gambar 4.33 Antarmuka Ubah Email.....	145
Gambar 4.34 Antarmuka Ubah <i>Password</i>	145
Gambar 4.35 Antarmuka Halaman <i>Chat</i> Dengan Admin	146

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Surat Pengantar Skripsi.....</i>
<i>Lampiran 2 Hasil Kuesioner Terhadap Publik di Internet</i>
<i>Lampiran 3 Source Code Aplikasi</i>
<i>Lampiran 4 Foto Wawancara dengan Pemilik Toko dan Proses Penelitian.....</i>
<i>Lampiran 5 Kartu Kendali Bimbingan Skripsi</i>