

APLIKASI PENJUALAN TUPPERWARE PADA TOKO “TUPPERWARE HOME SHOPPING” BERBASIS ANDROID

Riharsya Salsabila¹, Lulu Mawaddah Wisudawati²

^{1,2} *Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma*

riharsyasalsabila@student.gunadarma.ac.id, lulu_mawadah@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak - Toko Online “Tupperware Home Shopping” yang bergerak di bidang penjualan dan teknologi yang menggunakan sistem pelayanan secara online yang memudahkan para pelanggan dalam melakukan transaksi dapat menjadi faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan penjualan. Guna memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan pembuatan aplikasi toko online berbasis android. Aplikasi toko online yang dibangun ini bertujuan untuk membantu toko “Tupperware Home Shopping” dalam hal pemasaran dan penjualan produk. Proses pembuatan program ini dimulai dengan menganalisa sistem yang telah ada di toko tersebut, kemudian dibuat diagram, database dan tabel-tabel yang diperlukan. Dilanjutkan dengan mendesain interface dan membuat programnya. Aplikasi toko online ini menggunakan bahasa pemrograman Java dari Android Studio, MySQL dari XAMPP sebagai basis data, Figma sebagai desain UI dan Postman untuk dokumentasi dan testing pengambilan data . Aplikasi ini memiliki dua fungsi utama. Pertama yaitu untuk user umum, setiap pengunjung aplikasi bisa melihat katalog produk serta memesan item produk dengan menggunakan layanan aplikasi android. Kedua yaitu admin yang bisa melakukan pengelolaan data produk, mengelola pesanan dan memperoleh laporan.

Kata Kunci : Tupperware, Android Studio, Toko Online, Teknologi, Tupperware Home Shopping, Aplikasi

I. PENDAHULUAN

Saat ini, dunia telekomunikasi mengalami kemajuan dan perkembangan yang cukup pesat. Telepon seluler merupakan salah satu alat komunikasi yang menjadi bagian hidup dalam setiap aktivitas manusia. Perkembangan internet sekarang ini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan berbagai industri. Pengguna telepon seluler dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari

internet untuk perkembangan bisnis. E-commerce merupakan sebuah cara bagi seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online, ecommerce adalah sebuah barang yang langsung dijual menggunakan internet, baik untuk konsumen maupun untuk bisnis.

Dalam perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu penjualan toko dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelangganya. Terutama pada toko Tupperware Home Shopping.

Namun pada saat ini Tupperware Home Shopping masih melayani pelanggan secara offline yang dijual atau dipasarkan melalui reseller atau dropshipper. Pada sistem ini pelanggan hanya dapat memesan alat makan secara langsung melalui orang yang menjadi reseller produk yang sudah sangat terkenal di Indonesia tersebut. Sistem order secara manual ini dapat menimbulkan beberapa kendala antara lain terbuangnya waktu karena perjalanan menuju toko dan juga sulit memastikan apakah barang masih tersedia atau tidak. Tak jarang pelanggan yang menunggu lama merasa kesal dan memutuskan untuk tidak jadi pesan, apalagi kalau ternyata barang tersebut sudah habis terjual. Tidak menutup kemungkinan bahwa pelanggan akan kapok memesan di toko tersebut dan memberikan kesan buruk karena dinilai kurang apik dan cekatan dalam memberikan pelayanan. Maka kendala – kendala tersebut bisa diatasi dengan menggunakan teknologi Mobile yang berkembang saat ini. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi berbasis android.

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Perangkat yang menggunakan sistem operasi android didominasi dengan menggunakan layer sentuh yang berguna untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan navigasi pada perangkat android. Karena sifatnya yang open source membuat banyak sekali programmer yang memodifikasi sistem operasi ini. Masyarakat Indonesia pun sebagian besar adalah pengguna android sehingga sangat

memungkinkan untuk memasarkan produk berbasis android .

Dengan memanfaatkan sistem operasi android pelanggan tidak perlu lagi untuk datang ke tempat secara langsung, pelanggan cukup memesan menggunakan media mobile android dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan dirancanglah Aplikasi Penjualan Tupperware Berbasis Android yang diharapkan dapat membantu Tupperware Home Shopping dalam meningkatkan mutu dan kualitas di mata para pelanggan.

II. METODE PENELITIAN

Tahap-tahap kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi masalah yaitu waktu yang lama serta jarak untuk melakukan pemesanan tupperware pada toko-toko tertentu baik Tupperware Home Shopping ataupun bukan, sehingga dibutuhkan suatu sistem aplikasi pemesanan makanan yang lebih efisien.

2. Perencanaan

Pada tahap ini, penulis merencanakan pembuatan aplikasi pemesanan Tupperware pada toko online Tupperware Home Shopping berbasis Android serta mempelajari dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari buku,

jurnal dan internet yang berhubungan dengan android.

3. Perancangan

Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan aplikasi pemesanan Tupperware yang terdiri dari perancangan struktur navigasi dan perancangan tampilan. Tahap awal yang dilakukan adalah merancang struktur navigasi yang menggambarkan alur penggunaan aplikasi tersebut, kemudian perancangan tampilan untuk menggambarkan antarmuka aplikasi ini.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini, penulis membuat aplikasi yang telah dirancang menggunakan Android Studio. Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah satu Laptop dengan processor Intel(R) core™ i5, RAM 8 GB dengan Sistem Operasi Windows 10 professional 64-bit.

5. Uji Coba dan Implementasi

Pada tahap ini, penulis menerapkan hasil rancangan aplikasi yang telah dibuat ke dalam smartphone Android. Kemudian melakukan uji coba aplikasi.

III. DASAR TEORI

3.1 Konsep Dasar Aplikasi

a. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk telepon seluler dan komputer tablet layer sentuh (touchscreen) yang berbasis Linux (Kasman, 2016). Android bukan

sekedar hanya untuk perangkat mobile saja, android merupakan sebuah sistem operasi yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk berbagai perangkat yang menggunakan layar (Simmonds, 2010).

Dalam pemrograman Java, ketika menuliskan code program maka di kompilasi program tersebut dengan menggunakan Java Compiler dan dihasilkan Java Byte Code. Setelah itu Java Virtual Machine yang akan menjalankan Java Byte Code tersebut. Namun, berbeda dengan Android. Di Android, setelah menuliskan code program maka akan dikompilasi menggunakan Java Compiler yang sama, tetapi setelah itu masih perlu dikompilasi ulang dengan menggunakan Dalvik Compiler dan Dalvik Byte Code. Dalvik Byte Code nantinya akan dikompilasi dalam Dalvik Virtual Machine (Andre, 2019)

b. Android Studio

Android studio adalah IDE (Integrated Development Environment) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android (Andre, 2019)

Android studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin

(Android Development Tools). Android studio memiliki fitur:

- a. Proyek berbasis pada Gradle Build
- b. Refactory dan pembenahan bug yang cepat
- c. Tools baru yang bernama “Lint” diklaim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibilitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.

c. Android Software Development Kit

Android Software Development Kit (SDK) adalah satu set alat pengembangan aplikasi untuk software tertentu. Demikian pula dengan Android, Google telah menyiapkan sebuah SDK yang dapat digunakan sebagai alat pengembangan aplikasi mobile berbasis sistem operasi Android dan menggunakan bahasa pemrograman Java. Android SDK terdiri dari debugger, libraries, handset emulator, dokumentasi, contoh kode program dan juga tutorial (Nazruddin, 2016).

d. Java

Java adalah sebuah bahasa pemrograman scripting yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis handphone dan juga dapat digunakan untuk menyediakan akses objek yang disisipkan di aplikasi lain. Java berfungsi sebagai penambah tingkah laku agar widget dapat tampil lebih atraktif. Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (general purpose), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi

seminal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda (Garling, 2017).

e. Extensible Markup Language (XML)

Extensible Markup Language (XML) adalah bahasa markup serba guna yang direkomendasikan oleh W3C (World WideWeb Consortium) untuk mendeskripsikan berbagai macam data. XML menggunakan markup tags seperti halnya HTML(Hypertext Markup Language), namun penggunaannya tidak terbatas pada tampilan halaman situs saja (Putri, 2019).

XML didesain untuk menyimpan data secara ringkas dan mudah diatur. XML menyediakan suatu cara terstandarisasi namun juga bisa dimodifikasi untuk menggambarkan isi dari dokumen. Dengan sendirinya, XML dapat digunakan untuk menggambarkan sembarang view database, tetapi dengan suatu cara yang standar (Putri, 2019).

XML terdiri dari beberapa file, diantaranya:

1. XML : merupakan standar format dari struktur file.
2. XSL : merupakan standar untuk memodifikasi data yang diimpor atau diekspor.
3. XSD : merupakan standar yang mendefinisikan struktur database dalam XML.

f. MySQL

MySQL merupakan database yang awalnya hanya berjalan pada sistem Unix dan Linux. Seiring berjalannya waktu dan banyaknya peminat yang menggunakan database ini, MySQL merilis versi yang dapat diinstal pada hampir semua platform, termasuk Windows. Lisensi dari MySQL adalah freeware dan dapat di download dan digunakan tanpa harus membayarnya. Meskipun kita menjual produk menyertakan software MySQL, kita tidak melanggar hak cipta (Sri Rahardjo dan Leli Safitri, 2014)

3.2 Peralatan Pendukung

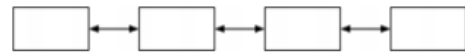
a. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Sebelum menyusun aplikasi multimedia kedalam sebuah software, harus menentukan terlebih dahulu alur apa yang akan digunakan dalam aplikasi yang dibuat (Rahardjo, 2014). Dalam artikel Alit Mahendra struktur navigasi terdiri dari 4 (empat) antara lain yaitu Struktur Navigasi Linier, Struktur Navigasi Hirarki, Struktur Navigasi Non-Linier serta Struktur Navigasi Campuran.

1. Struktur Navigasi Linier

Struktur Navigasi Linier, merupakan struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita berurutan. Struktur ini

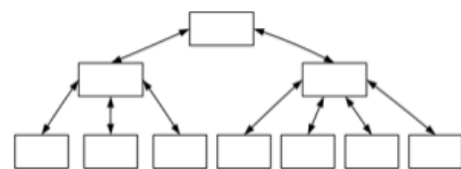
menampilkan satu demi satu tampilan layer secara berurutan menurut aturannya. Struktur navigasi linier dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Struktur Navigasi Linier

2. Struktur Navigasi Hierarki

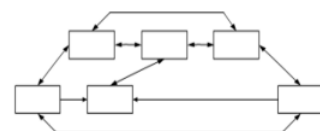
Struktur dasar ini pengguna menavigasikan disepanjang cabang pohon struktur “Struktur navigasi dalam situs web melibatkan terbentuk oleh logika isi, dari bagian struktur, Dapat dilihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Struktur Navigasi Hierarki

3. Struktur Navigasi Non-Linier

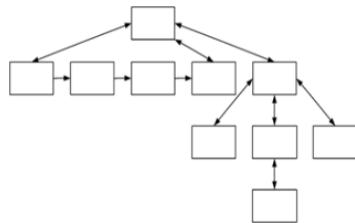
Pengguna akan menavigasikan dengan bebas melalui isi proyek dengan tidak terikat dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya, Dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Struktur Navigasi Non-Linier

4. Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas (secara non-linier), namun kadang dibatasi oleh informasi kritis, Dapat dilihat pada Gambar 3.4.



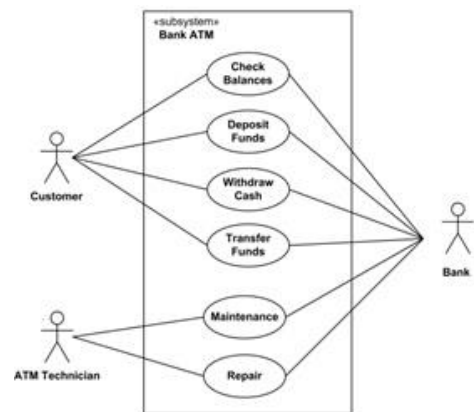
Gambar 3.4 Struktur Navigasi Campuran

b. Unified Modelling Language (UML)

“*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem” (Widodo, 2015).

1. Use Case Diagram

Use case menggambarkan *external view* dari sistem yang akan kita buat modelnya (Widodo, 2015) Model *use case* dapat dijabarkan dalam diagram *use case*, tetapi perlu diingat, diagram tidak identik dengan model karena model lebih luas dari diagram. (Witten, 2012). *Use case* harus mampu menggambarkan urutan aktor yang menghasilkan nilai terukur (Widodo, 2015).

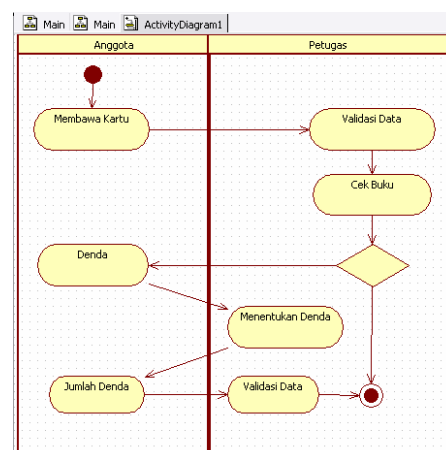


An example of use case diagram for Bank ATM subsystem - top level use cases.

Gambar 3.5 Use Case Diagram

2. Activity Diagram

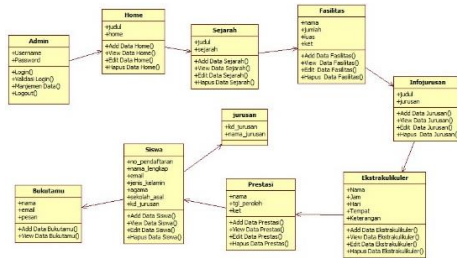
Diagram *activity* menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses lebih dari satu aksi salam waktu bersamaan. “Diagram *activity* adalah aktifitas-aktifitas, objek, state, transisi state dan *event*. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas” (Haviluddin, 2016).



Gambar 3.6 Activity Diagram

3. Class Diagram

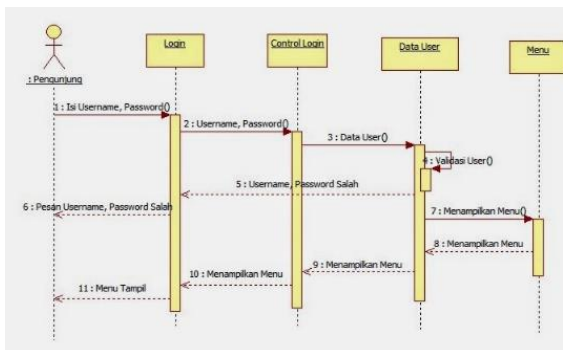
Kelas sebagai suatu set objek yang memiliki atribut dan perilaku yang sama, kelas kadang disebut kelas objek (Witten, 2012).



Gambar 3.7 Class Diagram

4. Sequence Diagram

“Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram.” (Haviluddin, 2016).

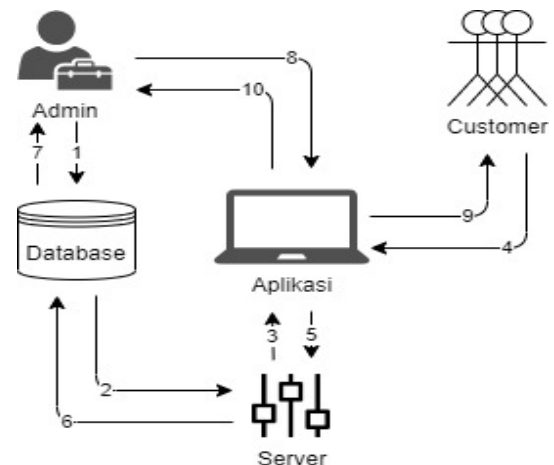


Gambar 3.8 Sequence Diagram

IV. PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Pada alur sistem aplikasi penjualan Tupperware dimulai dari admin memasukkan data produk yang akan dijual ke dalam database dengan server sebagai penghubung ke aplikasi. Setelah data masuk, pelanggan sudah bisa memesan item produk yang ingin dibeli melalui aplikasi yang mana data tersebut akan diterima oleh admin melalui server lalu masuk ke dalam database. Admin akan mengecek aplikasi untuk mengetahui perkembangan penjualan serta produk barang yang masih ada dan pelanggan pun bisa melakukan transaksi. Jika proses transaksi sudah terpenuhi, maka dari sistem aplikasi uang akan otomatis masuk ke rekening admin. Berikut adalah gambaran umum aplikasi sistem



Gambar 4.1 Gambaran Umum

4.2 Analisis

1. Kebutuhan Hardware

Spesifikasi Laptop

- Processor : Intel(R) core™ i5
- Memori : 8 GB RAM

- VGA : 32 MB

Spesifikasi Smartphone

- Sistem Operasi : Android Lollipop
Versi 5.0
- Processor : Quad-core 1.2 GHz
Cortex-A7.
- RAM : 1.5 GB

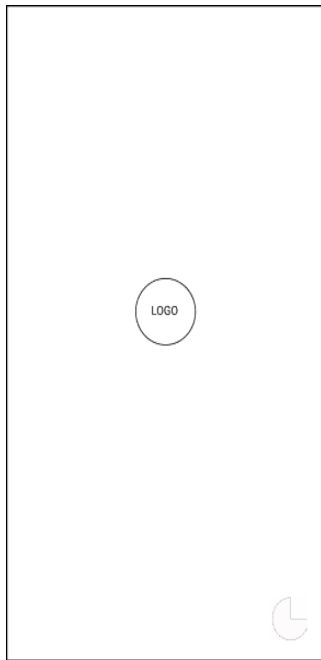
2. Kebutuhan Software

Pada pembuatan aplikasi pemesanan Mie Aceh 68, penulis membutuhkan beberapa perangkat lunak seperti sistem operasi Windows, Android Studio, JDK Android Studio, SDK Android, dan XAMPP.

V. PERANCANGAN APLIKASI

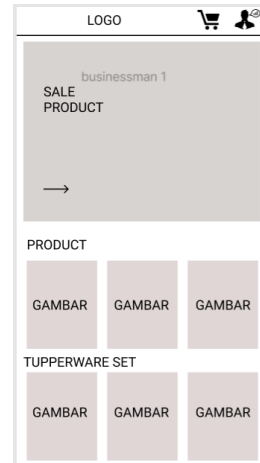
5.1 Rancangan Aplikasi

a. Rancangan Tampilan Splash Screen



Gambar 5.1 Rancangan Tampilan Splash Screen

b. Rancangan Halaman Home



Gambar 5.2 Rancangan Halaman Home

c. Rancangan Deskripsi Produk



Gambar 5.3 Rancangan Menu Deskripsi

d. Rancangan Button Add to Cart



Gambar 5.4 Rancangan Button Add to Cart

e. Rancangan Button Checkout

KERANJANG

GAMBAR

NAMA PRODUK
JUMLAH YANG TERSEDIA

DESKRIPSI

NAMA PRODUK

SHIPPING DETAIL

#Ranjang
Selubilla

Jl. Swadaya No. 13

Bengkulu Selatan 38512

INDONESIA

rfharzya@gmail.com 081283129055

BUTTON GO TO PAYMENT

Gambar 5.5 Rancangan Button Checkout

f. Rancangan Menu Shipping Detail

KERANJANG

SHIPPING DETAIL

GAMBAR

NAMA PRODUK
JUMLAH YANG TERSEDIA

DESKRIPSI

NAMA PRODUK

BUTTON PAY NOW

Gambar 5.6 Rancangan Shipping Detail

g. Rancangan Menu About Us

About Us

GAMBAR

Judul

Penjelasan

Judul

Penjelasan

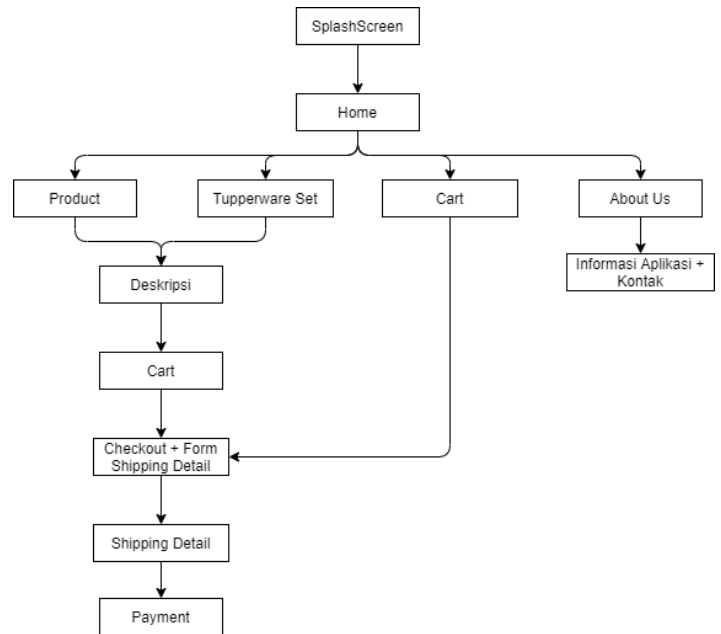
Kontak

Isi kontak yang bisa dihubungi

Gambar 5.7 Rancangan Menu About Us

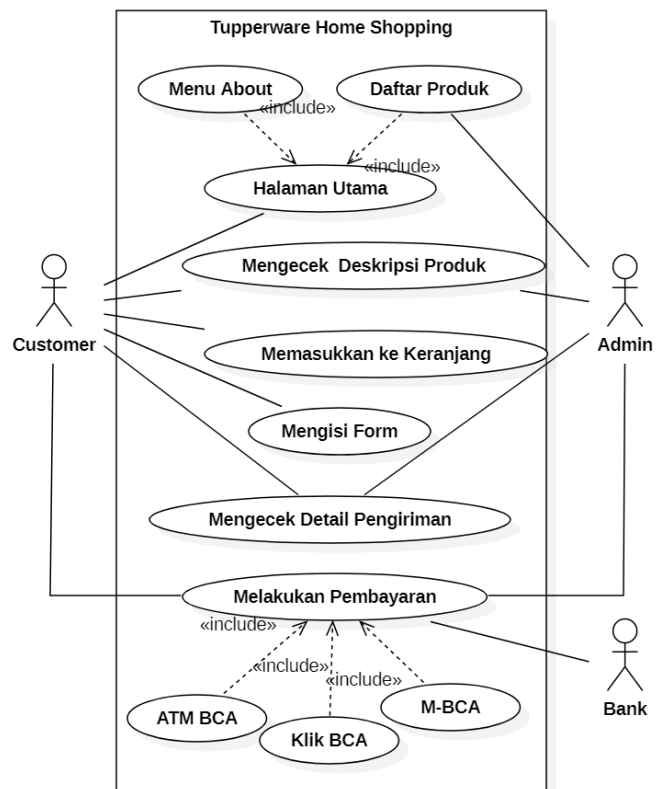
5.2 Basis Data

a. Struktur Navigasi



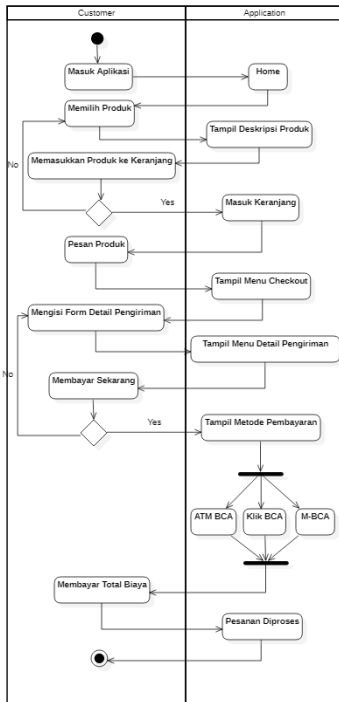
Gambar 5.8 Struktur Navigasi Campuran

b. Use Case Diagram



Gambar 5.9 Use Case Diagram Aplikasi

c. Activity Diagram



Gambar 5.10 Activity Diagram Aplikasi



Gambar 6.1 Tampilan Splash Screen

VI. HASIL DAN IMPLEMENTASI

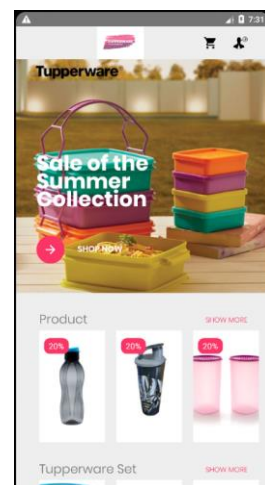
6.1 Implementasi

a. Hasil Tampilan Splash Screen

Hasil akhir implementasi splash screen yang dibuat dengan logo layout_width dan layout_height sebesar 400dp yang dipadukan dengan gambar dari @drawable_eclipse adalah seperti yang tertera pada gambar dibawah ini.

b. Hasil Tampilan Halaman Home

Hasil dan implementasi dari halaman home terdiri dari beberapa bagian yaitu navigation bar, layout header, daftar produk. Pada halaman ini dibuat semenarik mungkin dan tidak terlalu ramai agar mudah digunakan.



Gambar 6.2 Tampilan Halaman Home

c. Hasil Tampilan Deskripsi Produk

Halaman deskripsi produk yang berisi detail produk terdiri dari tiga bagian utama

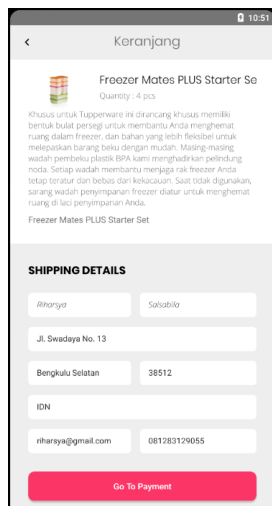
yaitu gambar produk, detail serta button Add to Cart untuk masuk ke tahap selanjutnya dan dibuat dengan warna yang senada sesuai dengan menu atau halaman sebelumnya.



Gambar 6.3 Tampilan Deskripsi Produk

d. Hasil Tampilan Button Checkout

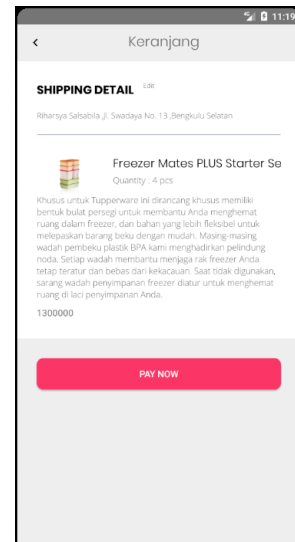
Hasil dan implementasi dari button ini terdiri dari rincian produk yang dipilih serta form yang digunakan untuk mengisi sesuai dengan ketentuan berikut.



Gambar 6.4 Tampilan Button Checkout

e. Hasil Tampilan Shipping Detail

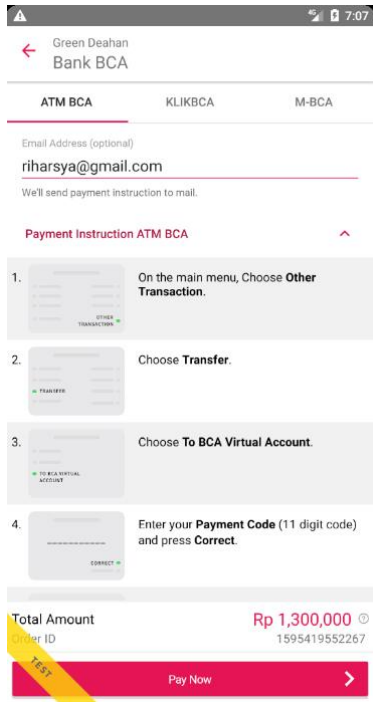
Data yang dimasukkan di form pada halaman sebelumnya akan tertera pada halaman ini hanya saja data yang ditampilkan hanya nama, alamat dan provinsi yang mendukung proses pengiriman.



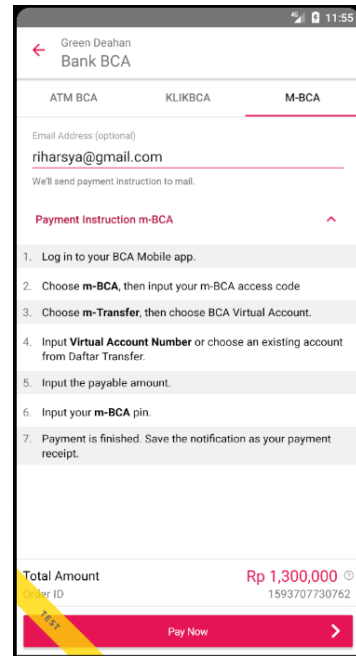
Gambar 6.5 Tampilan Shipping Detail

f. Hasil Tampilan Button Checkout

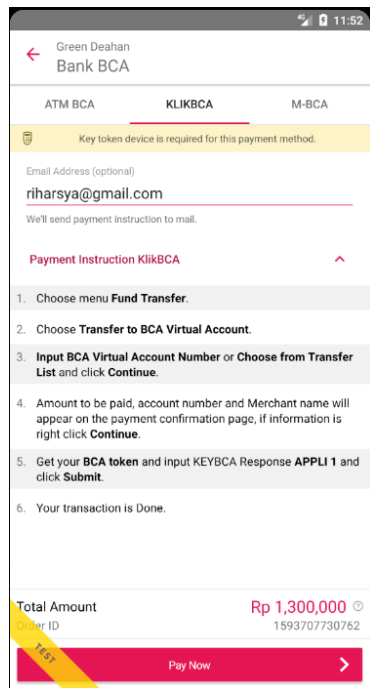
Metode pembayaran pada implementasi button ini yaitu melalui BCA ini ada 3 jenis diantaranya ada ATM BCA, Klik BCA, dan M-BCA. Setiap metode pembayaran sudah disediakan Payment Instruction sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi serta bisa dikirimkan lewat email apabila pengguna memasukkan alamat email. Dibagian bawah terdapat total harga dalam bentuk ekstensi Rupiah serta terdapat order ID dibawahnya.



Gambar 6.5 Tampilan Button Pay Now



Gambar 6.7 Tampilan Button Pay Now : M-BCA



Gambar 6.6 Tampilan Button Pay Now : Klik BCA

g. Hasil Tampilan Menu About Us

Tampilan dari menu about cukup sederhana yaitu berisi informasi mengenai aplikasi ini seperti apa itu Tupperware, bagaimana Tupperware di Indonesia serta kontak yang bisa dihubungi jika ada kendala yang di alami saat menggunakan aplikasi.



Gambar 6.8 Tampilan Menu About Us

6.2 Database

Berikut adalah struktur table database aplikasi

Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Code	Varchar	9	Primary key
Poster	Varchar	255	-
Disc	Varchar	4	-
Title	Varchar	50	-
Desc_ts	Text	-	-
Price	Int	8	-
Price_promo	Int	8	-
Price_real	Int	8	-

Tabel 6.1a Struktur Tabel1

Code	Poster	Disc	Title	Desc_ts	Price	Price_promo	Price_real
bc-TS001	CrystalWave.jpg	50%	Crystal Wave Set	Wadah microwave ini merupakan solusi penyimpanan makanan ideal saat bepergian.	1005000	502500	900000
bc-TS002	FreezerMates.jpg	20%	Freezer Mates PLUS Starter Set	Khusus untuk Tupperware ini dirancang khusus memiliki bentuk bulat persegi untuk membantu Anda menghemat ruang dalam freezer	1410000	1128000	1300000
bc-TS003	BloomingPeonies.jpg	20%	Blooming Peonies One Touch Set	BPA Free. Air Tight. Untuk menjaga makanan Anda bersih dan higienis. Nikmati kenyamanan di setiap gigitan.	400000	320000	350000

Tabel 6.1b Isi Tabel1

Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Code	Varchar	9	Primary key
Poster	Varchar	255	-
Disc	Varchar	4	-
Title	Varchar	50	-
Desc_pr	Text	-	-
Price	Int	8	-
Price_promo	Int	8	-
Price_real	Int	8	-

Tabel 6.2a Membuat Struktur

Tabel2

Code	Poster	Disc	Title	Desc_pr	Price	Price_promo	Price_real
bc-PR001	EcoManBlack.jpg	20%	Eco Man Black	Tupperware Eco Man Hitam Botol Minum merupakan botol minum berbahan plastik berkualitas	75000	60000	80000
bc-PR002	TransTumblr.jpg	20%	Tupperware Transformer Tumblr	470ml / 13.6x9 cm Tupperware Transformer Tumbler / Botol Minum Anak Edisi Transformers (1) Hitam	42000	33600	50000
bc-PR003	G.CanisterP.jpg	20%	Giant Canister Purple	Ukuran : 8.4 L / d: 25.2 cm ; t: 27.2 cm. Tupperware menghadirkan Giant Canister (1)	130000	104000	125000

Tabel 6.2b Isi Tabel2

VII. KESIMPULAN

Aplikasi penjualan Tupperware dengan nama toko online Tupperware Home Shopping berbasis android telah berhasil dibuat dengan menggunakan metode penelitian yang terdiri dari lima tahap. Lima tahap dari metode penelitian adalah identifikasi masalah, perencanaan, penelitian, pembuatan aplikasi serta uji coba dan implementasi. Aplikasi berjalan dimulai dari splash screen, home yang berisi menu-menu utama aplikasi serta produk yang dimasukkan dari database MySQL, deskripsi produk yang berisi detail item, halaman cart yang digunakan untuk menandai atau menyimpan barang jika sewaktu-waktu akan dibeli, button checkout yang digunakan untuk masuk ke pengisian form pengiriman, button go to payment untuk pengecekan bahwa form dan item yang diisi sudah benar, payment masuk ke bagian pembayaran melalui Bank BCA dan terakhir halaman about yang berisi informasi mengenai aplikasi serta kontak yang bisa dihubungi jika terjadi kendala saan mengoperasikan aplikasi. Kesimpulan dari penulisan ilmiah ini dapat dinyatakan bahwa aplikasi beroperasi dengan baik dan dan fungsinya berjalan sesuai tujuan penulisan yaitu dapat membantu pelanggan untuk memesan alat-alat makan dan menampilkan deskripsi produk dari produk toko online tersebut.

VIII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pahmi Deri Sutisna. 2019. *Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Rumah Makan Dapur HUHA Berbasis Android*. Tulisan Ilmiah Jurusan Sistem Informasi. Universitas Gunadarma.
- [2] Kasman, Ahmad. 2016. *Kolaborasi Dahsyat ANDROID dengan PHP dan MYSQL*. Penerbit Lokomedia. Yogyakarta.
- [3] Simmond, Chris. 2015. *What else can you do with Android?*. Packt Publishing. Volume 1.
- [4] Dyana, Panni. 2017. “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan di Rumah Makan Berbasis Android (Studi Pada Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala’Dien)”.
- [5] George Richard Payara, Radius Tanone. 2018. “Penerapan Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android”. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. Volume 4 Nomor 3 Desember 2018
- [6] Nadia Firly. 2019. *Android Application Development Rookies with Database*. PT Elex Media Komputino Kelompok Gramedia. Jakarta.
- [7] Cochrane, Joe. 2015. *Tupperware's Sweet Spot Shifts to Indonesia. The New York Times*.
- [8] Widodo, Prabowo Pudjo. 2015. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika. Bandung
- [9] Safaat H, Nazruddin. 2016. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung: Bandung
- [10] Galing, Hartanto Arum, 2017. *Pembuatan Aplikasi Widget Untuk Monitoring Saham*. STMIK AMIKOM. Yogyakarta
- [11] Haviluddin. 2016. *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. Jurnal Informatika Mulawarman. Kalimantan
- [12] Witten, Jeffery L. 2012. *Metode Disain & Analysis Sistem (Terjemahan)*. Yogyakarta: Andi Offset. Yogyakarta
- [13] Rahardjo, Sri dan Safitri, Leli. 2014. *Aplikasi Warehouse Management System. Fakultas Ilmu Komputer*. Universitas Gunadarma.
- [14] Wesley, Addison. 2018. *Pengenalan Sistem Basis Data, Edisi Ke Tujuh*. Gramedia. Jakarta
- [15] Kurniawan, Dava. 2019. *Cara Install Android Studio (Tutorial Lengkap)*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-install-android-studio-tutorial-lengkap/>. Diakses 3 Juni 2020
- [16] Dryad, Pandu. 2015. *Urutan Tingkatan Versi Nama Android*. <https://techijau.com/urutan-versi-nama-android/>. Diakses 27 April 2020
- [17] Andre. 2019. *Tutorial Belajar Java Part 2: Pengertian JVM (Java Virtual Machine)*. <https://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-java-pengertian-jvm-java-virtual-machine/>. Diakses 10 Juli 2020
- [18] Putri, Darmeilinda. 2019. *Pengertian XML (Extensible Markup Language)*. <https://darmeilindaputri.blogspot.com/2019/11/xml-extensible-markup-language.html>. Diakses 5 Juli 2020