

Maurizka_Munifatuz_Zahroh.pdf

f

by

Submission date: 06-Apr-2023 04:36AM (UTC-0400)

Submission ID: 2057410052

File name: Maurizka_Munifatuz_Zahroh.pdf (766.85K)

Word count: 3212

Character count: 20671

Design an Android-Based App Using Flutter For Ordering Premium Harvest Rolling Pillows

[Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Flutter Untuk Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest]

Maurizka Munifatuz Zahroh¹⁾, Ika Ratna Indra Astutik²⁾, Cindy Taurusta³⁾

¹⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

³⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ¹⁾181080200084@umsida.ac.id, ²⁾ikaratna@umsida.ac.id,

³⁾cindytaurusta@gmail.com

Abstract. Online shopping is now very popular with the general public. Premium Harvest Bolster Pillow is a business engaged in the manufacture and trading of pillows and bolsters that distributes its goods locally. In a survey conducted in the current pillow and bolster sales process, the information is flawed in the business structure and inputted using the Microsoft Excel application. The purpose behind planning and creating this Android-based application is to design and create a sales data framework and is expected to work by providing stock information and offer information that utilizes mobile phones and the internet. The creation of this system is made using the Flutter framework and MySQL as the database to store the data. Placing an order is an activity carried out by consumers before making a purchase. This application uses the waterfall method is a software development process model whose implementation of the development process is carried out sequentially. System design uses the concept of structured programming approach, namely Flowchart Diagram, Use Case Diagram, and Class Diagram. Based on the research process that has been carried out, resulting in an Android-based Premium Harvest Pillow Ordering Application. This application also has two user roles that can access, namely user and admin. Which is expected to make it easier for consumers or users to place orders quickly through Android media. Make it easier for admins to process data and sales via Android directly.

Keywords – Flutter; Booking; Android; Online; Waterfall

Abstrak. Belanja online sekarang sangat digemari oleh masyarakat umum. Bantal Guling Premium Harvest adalah bisnis yang bergerak di bidang pembuatan dan perdagangan bantal dan guling yang mendistribusikan barang-barangnya secara lokal. Dalam survey yang dilakukan proses penjualan bantal dan guling saat ini, informasi tersebut dicatat dalam struktur bisnis dan di input menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Tujuan di balik perencanaan dan pembuatan aplikasi berbasis Android ini adalah untuk merancang dan membuat kerangka data penjualan dan diharapkan bekerja dengan menyiapkan informasi stok dan informasi penawaran yang memanfaatkan handphone dan internet. Pembuatan system ini dibuat dengan menggunakan framework Flutter dan MySQL sebagai databasenya untuk menyimpan datanya. Melakukan pemesanan ialah aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum melakukan pembelian. Aplikasi ini menggunakan Metode waterfall adalah model proses perangkat lunak yang implementasi proses pengembangannya secara berurutan. Perancangan sistem menggunakan konsep pendekatan pemrograman terstruktur yaitu Flowchart Diagram, Use Case Diagram, dan Class Diagram. Berdasarkan dari proses penelitian yang sudah terlaksana, menghasilkan sebuah Aplikasi Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest berbasis Android. Aplikasi ini juga terdapat dua peran pengguna yang dapat mengakses yaitu user dan admin. Yang diharapkan dapat mempermudah konsumen atau user melakukan pemesanan secara cepat melalui media android. Mempermudah untuk admin melakukan pengelolaan data dan penjualan melalui android secara langsung.

Kata Kunci – Flutter; Pemesanan; Android; Online; Waterfall

I. PENDAHULUAN

Bantal Guling Harvest adalah bisnis yang bergerak di bidang pembuatan dan perdagangan bantal dan guling yang mendistribusikan barangnya secara lokal. Dalam proses penjualan bantal dan guling saat ini, informasi tersebut dicatat dalam struktur bisnis dan diinput menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Sistem pendataan seperti ini kurang berhasil karena banyaknya permintaan yang harus diinput, sehingga banyak terjadi kesalahan pada saat pemasukan data dan pencarian data yang memerlukan waktu dalam pengerjaan laporan. Penyaluran informasi juga tidak ideal mengingat tidak adanya penyebaran informasi ke masing-masing departemen sehingga sering terjadi perbedaan informasi antara pusat distribusi, dana dan segmen-segmen informasi data.

Belanja online sekarang sangat digemari oleh masyarakat umum. Konsumen yang memilih berbelanja online secara eksklusif meningkat dari 11% sebelum pandemi menjadi 25,5% di awal tahun 2021. Menariknya, 74,5% konsumen yang terus berbelanja secara offline dan online selama pandemi lebih banyak berbelanja online. Belanja online sangat diminati pelanggan untuk menentukan pilihan bel., dengan alasan bahwa belanja online pelanggan bisa menghemat waktu, dan pelanggan tidak perlu lelah pergi dari toko satu ke toko lainnya hanya untuk mendapatkan barang. Belanja online sangat populer di era globalisasi sekarang ini, karena ada keajaiban yang luar biasa seperti Hari Belanja Online Nasional. Hari Belanja Online nasional merupakan perayaan untuk memberdayakan dan menginstruksikan masyarakat mengenai kenyamanan berbelanja online [6].

Inovasi yang berkembang pesat saat ini adalah inovasi web, termasuk penyempurnaan Android. Dengan memanfaatkan web kebutuhan keberadaan dapat dibatasi, artinya data dapat diperoleh kapan saja dan dimana saja dengan sangat cepat. Inovasi Android adalah salah satu yang berkembang [2]. Oleh karena itu, perancangan aplikasi ini sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan diatas. Perancangan aplikasi ini bertujuan mempermudah untuk mengolah semua data yang berhubungan dengan pemesanan dan pengolahan data secara terintegrasi. Dengan merancang aplikasi berbasis android, aplikasi ini memanfaatkan handphone dan internet. Selain itu, aplikasi ini bisa diakses diberbagai tempat, kapanpun, dan dimanapun.

Penelitian dari Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest Berbasis Web, Mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yadika Mahasiswa dari program studi teknik informatika. Menghasilkan penelitian sebagai kerangka informasi dan menyajikan produk-produk yang di hasilkan dengan basis web ditujukan untuk memudahkan konsumen dan memesan hasil produksi tersebut dengan tampilan yang menarik serta mudah di kunjungi, dan memberikan penelitian terhadap tampilan web [3]. Maka dalam perencanaan aplikasi ini dilakukan beberapa penyempurnaan, khususnya pembuatan struktur aplikasi yang mampu menyajikan dan memasarkan barang-barang yang disampaikan dalam suatu usaha dengan aplikasi berbasis android, dimana aplikasi android ini tidak sulit untuk didapatkan dan lebih mudah untuk menggunakannya dan lebih efisien untuk pengoperasiannya.

Pemesanan

Pemesanan merupakan bagian dari usaha persewaan buku, pemesanan dilakukan konsumen, dukungan pemesanan penjual menentukan jumlah barang dalam persediaan. Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan tidak hanya untuk mengontrol, dapat terjadi ketika konsumen dan penjual bertemu secara langsung, bahkan dari jarak jauh, misalnya menggunakan e-commerce terutama sistem pemesanan Online. Pemesanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh konsumen sebelum melakukan pembelian. Untuk mencapai kepuasan pelanggan, perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik [4].

Android

Android merupakan sebuah system operasi smartphone dan tablet layar sentuh (*touch screen*) yang berbasis linux. Awalnya, android dirancang untuk mendukung kamera digital agar dapat terhubung langsung ke internet. Karena pangsa pasar yang tidak terlalu besar, android dikembangkan menjadi perangkat *mobile*. Sementara itu, pada titik ini keberadaan *Windows Mobile* dan *Symbian* adalah yang utama. Android telah melakukan banyak perubahan dan pengembangan, dimulai tahun 2003 sampai dengan sekarang. Dengan perubahan, pengembangan, dan peningkatan fitur yang membuat kinerja android semakin baik [1].

Flutter

Flutter merupakan aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Google. Flutter dapat digunakan untuk membuat dan mengembangkan aplikasi mobile pada sistem android dan IOS. Kinerja dari Flutter sama halnya dengan native, framework, dengan bahasa C, C++, serta skia yang membuat Flutter menarik untuk digunakan atau dipelajari. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam framework flutter adalah Dart. Developer dapat menggunakan flutter untuk membuat aplikasi secara native dalam menggunakan bahasa pemrograman Dart. Didukung oleh Google, flutter berkembang sangat cepat, bersaing dengan Xamarin, React Native, dan framework mobile lainnya [11].

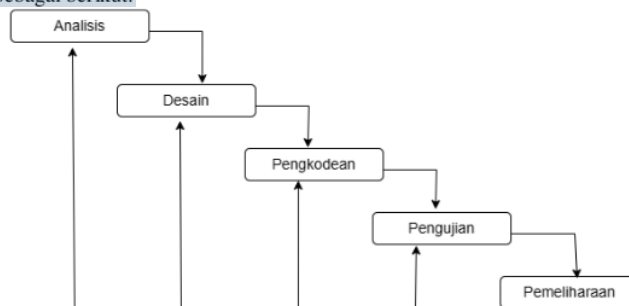
II. METODE

A. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi : Dilakukan dalam mengidentifikasi permasalahan yang dialami industry rumahan Usaha Berkah dimana sekarang pemesanan dan pemasaran dilakukan secara manual sehingga kurang efektif.
2. Wawancara : Dilakukan dengan Tanya jawab secara lisan kepada staf admin industry rumahan berkah usaha yang mempunyai posisi penting tentang keamanan system informasi yang berada pada penjualan bantal dan guling premium harvest.

B. Metode Perancangan Sistem

Dalam perancangan system informasi pemesanan bantal guling premium harvets berbasis android ini menggunakan metode waterfall yang dapat menggambarkan alur proses pembuatan aplikasi ini dengan linear dan sistematis. Metode waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan [7]. Berikut adalah tahapan harus dilalui dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Metode Perancangan Sistem

35

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses penghimpunan persyaratan dilaksanakan secara cermat guna menegakkan persyaratan perangkat lunak sehingga pengguna dapat menyadari jenis perangkat lunak yang dibutuhkan.

2. Desain

Desain perangkat lunak serangkaian tahapan yang memusatkan perhatian pada perancangan perangkat lunak, termasuk susunan data, struktur arsitektur perangkat lunak, tampilan antarmuka pengguna, serta teknik pemrograman.

3. Pembuatan kode program (pengkodean)

Desain harus diimplementasikan ke dalam program perangkat lunak. Output dari proses ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian difokuskan pada pembuatan perangkat lunak yang logis dan berfungsi dengan baik, memastikan bahwa semua komponen telah diuji untuk mengurangi kesalahan dan memastikan keluarannya sesuai. Metode pengujian dipilih dengan menggunakan informasi yang biasa digunakan dalam pemrosesan data, termasuk data operasional, data masukan, dan data keluaran..

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan adalah langkah akhir dari metode waterfall. Perangkat lunak yang telah selesai dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

C. Desain Sitem

Perancangan sistem menggunakan konsep pendekatan pemrograman terstruktur yaitu Flowchart Diagram, Use Case Diagram, dan Class Diagram. Berikut adalah rancangan desain aplikasi pemesanan bantal guling premium harvest :

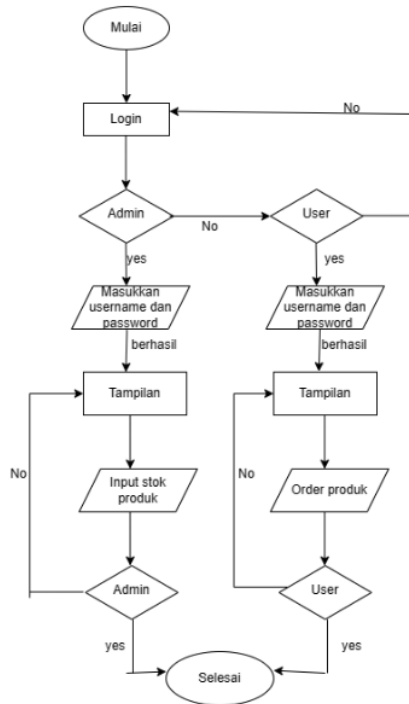
17

1. Flowchart

Flowchart merupakan gambar atau bagian yang memperhatikan urutan dan hubungan antara proses dan instruksinya [5]. Flowchart aplikasi pemesanan bantal guling premium harvest menunjukkan alur dari sistem, dimana admin masuk aplikasi memasukkan username dan password. Setelah itu admin melakukan penginputan data berupa data barang jumlah dan harga. Konsumen dapat memilih produk yang dipilih dan membeli dengan beberapa jumlah yang dapat dilihat oleh admin .Ketika user masuk aplikasi maka tampil halaman login

22

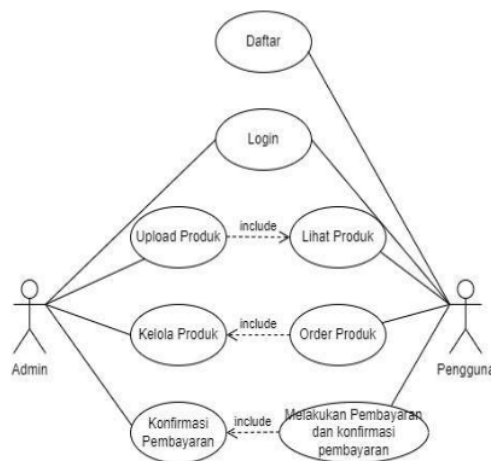
memasukkan username dan password, kemudian dapat memilih produk apa yang akan dipesan, setelah itu form pemesanan yang berhubungan dengan pembayaran setelah selesai user hanya tinggal menunggu proses selesai. Dibawah ini adalah gambar dari flowchart aplikasi pemesanan bantal guling premium harvest yang ditunjukkan digambar 2 :



Gambar 2 Flowchart

2. Use Case Diagram

Selain flowchart alur aplikasi pemesanan bantal guling premium harvest selanjutnya adalah use case diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku sistem dan menggambarkan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem yang akan dibangun [9]. Pada gambar 3 merupakan use case diagram admin dan pengguna, admin harus login untuk mendapatkan akses melakukan upload produk, kelola produk, dan konfirmasi pembayaran. Pengguna diharuskan melakukan pendaftaran untuk mendapatkan akses login, lihat produk, dan melakukan pemesanan produk. Berikut merupakan use case diagram aplikasi pemesanan bantal guling premium harvest :

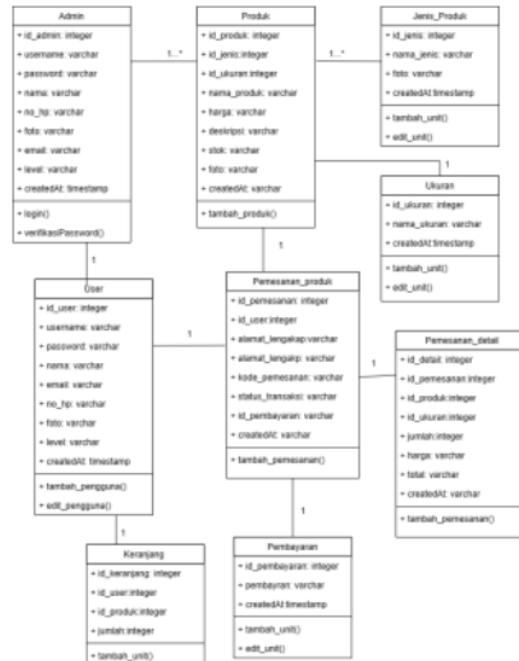


33

Gambar 3 Use Case Diagram

3. Class Diagram

Selain digambar 2, dalam bentuk use case diagram, dalam penelitian ini juga menggambarkan program yang akan di buat melalui class diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail dari masing-masing kelas dalam model desain dari suatu sistem, serta menunjukkan aturan dan tanggung jawab entitas 36 g menentukan perilaku sistem. *Class diagram* digunakan untuk memvisualisasikan struktur dari kelas sistem yang akan dibuat [10]. Pada *class diagram* aplikasi pemesanan bantal guling premium harvest ini terdapat beberapa class yaitu admin, user, produk, jenis produk, ukuran, pemesanan produk, pemesanan detail, keranjang, dan pembayaran.



Gambar 4 Class Diagram

2 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Program

Berdasarkan Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi berupa aplikasi berbasis android, sistem ini dirancang untuk membantu pemesanan bantal guling harvest secara online. Dengan adanya aplikasi ini semoga pengguna dapat dengan mudah melakukan pemesanan secara online.. Berikut adalah tampilan yang ada pada sistem informasi tersebut :

29 1. Halaman Login User

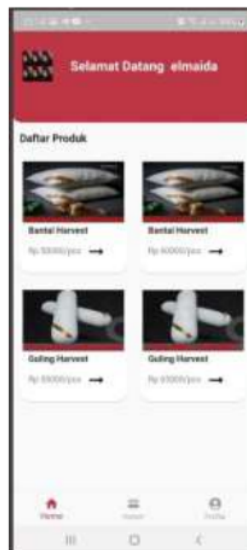
Halaman Login merupakan halaman awal masuk user, terdapat menu email dan password. Jika belum mempunyai akun disarankan untuk membuat akun dengan mengisi form register terlebih dahulu di menu sign up.



Gambar 5 Halaman Login User

2. Halaman Dashboard User

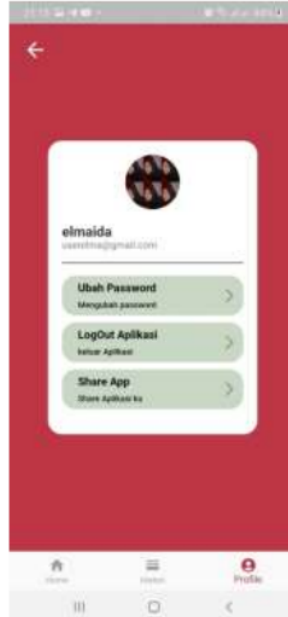
Setelah selesai login, maka akan muncul Halaman Dashboard. Pada Halaman Dashboard user bisa melihat produk-produk yang bisa dipilih, ada beberapa menu yang bisa menampilkan semua data user yaitu histori dan profil user.



Gambar 6 Halaman Dashboard User

3. Halaman Profil User

Halaman Profil User adalah tampilan halaman yang digunakan untuk mengganti email,password dan keluar dari aplikasi Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest .



Gambar 7 Halaman Profil User

4. Halaman Detail Produk

Halaman Detail Produk ini adalah tampilan halaman yang menampilkan detail produk secara lengkap mengenai gambar, harga, ukuran , stok produk, jenis produk, dan deskripsi produk. Terdapat juga tombol untuk memasan langsung produk.



28

Gambar 8 Halaman Detail Produk

5. Halaman Order Produk User

Setelah mengeklik tombol pesan akan masuk ke Halaman Order Produk. Tampilan halaman ini digunakan untuk memesan produk yang diinginkan. Sebelum memesan produk user harus mengisi nama produk, jenis, ukuran, jumlah, alamat lengkap, dan pembayaran.



Gambar 9 Halaman Ordek Produk

6. Halaman Riwayat Pesanan dan Riwayat Detail Pesanan User

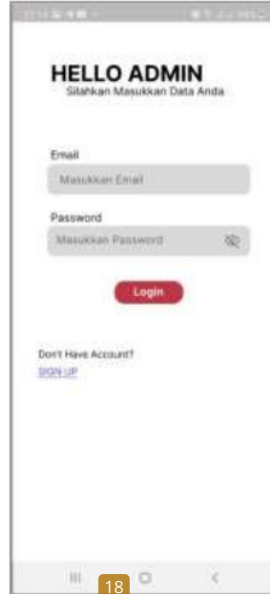
Halaman Riwayat Pesanan adalah tampilan halaman yang menunjukkan identitas pesanan, yaitu berupa nomer order, rincian pesanan, dan ada tombol untuk melihat detail pesanan yang ditunjukkan pada gambar 10. Sedangkan Riwayat Detail Pesanan User adalah deskripsi dari pesanan yang dipesan terdapat alamat lengkap dan status pesanan. Halaman ini berbeda dengan Halaman Riwayat Pesanan yang ditunjukkan pada gambar 11.



24 **Gambar 10** Halaman Riwayat Pesanan
7. **Halaman Login Admin**

Gambar 11 Halaman Detail Riwayat Pesanan

Tampilan **Halaman Login** merupakan halaman awal masuk admin, aplikasi ini dapat diakses setelah mengisi email dan password yang sudah dibuat.



Gambar 12 Halaman Login Admin

8. **Halaman Dashboard Admin**

Setelah selesai login, maka akan muncul Halaman Dashboard. Pada Halaman Dashboard Admin terdapat dua menu, yaitu menu tambah produk dan riwayat pesanan.



Gambar 13 Halaman Dashboard Admin

9. Halaman Tambah Produk Admin

Halaman Tambah Produk ini digunakan untuk menambahkan produk yang sudah habis stoknya. Halaman ini menampilkan menu upload gambar, nama produk, jenis produk, ukuran, stok, harga, dan deskripsi produk.



Gambar 14 Halaman Tambah Produk

10. Halaman Riwayat Pesanan dan Detail Riwayat Admin

Halaman Riwayat Pesanan adalah tampilan halaman yang menampilkan pesanan user yang masuk. Sama dengan tampilan di user, tampilan admin juga menunjukkan identitas pesanan, yaitu berupa nomor order, rincian pesanan, dan ada tombol untuk melihat detail pesanan yang ditunjukkan pada gambar 15. Sedangkan Riwayat Detail Pesanan User adalah deskripsi dari pesanan yang dipesan terdapat alamat lengkap dan status pesanan. Halaman ini berbeda dengan Halaman Riwayat Pesanan yang ditunjukkan pada gambar 16.



Gambar 14 Halaman Riwayat Admin



Gambar 16 Halaman Detail Riwayat Admin

11. Halaman Konfirmasi Pesanan Admin

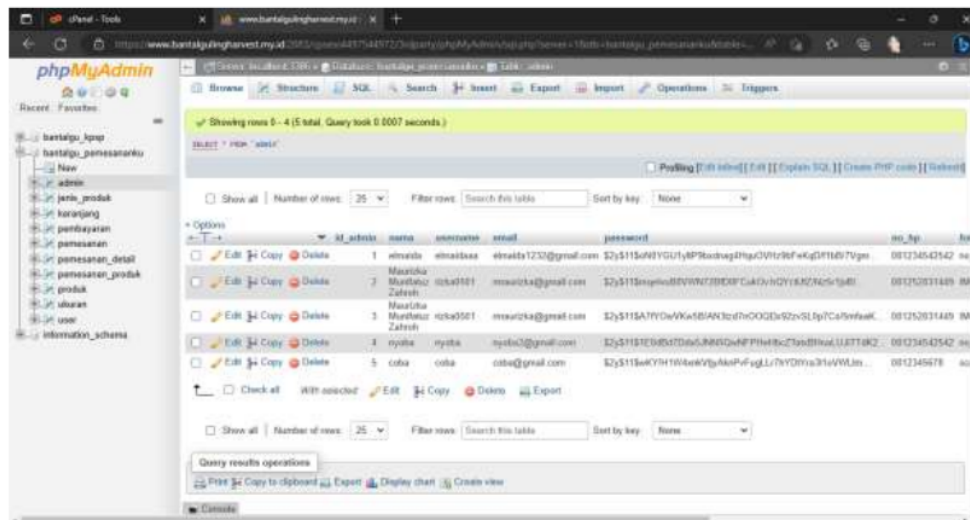
Halaman Konfirmasi Pesanan digunakan untuk mengonfirmasi pesanan user yang masuk, apakah pesanan diterima atau tidak oleh admin. Jika diterima klik tombol diterima, sedangkan tolak klik tombol tolak.



Gambar 17 Halaman Konfirmasi Pesanan Admin

12. Halaman DataBase admin

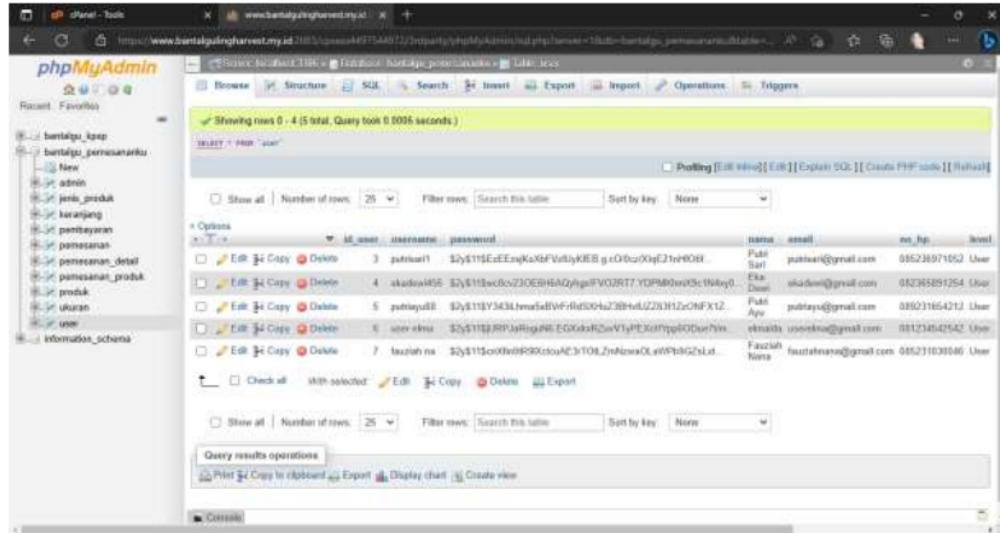
Pada halaman 34 database admin terdapat data admin yang sudah terdaftar untuk menggunakan aplikasi, data tersebut terdiri dari `id_admin`, `nama`, `username`, `email`, `password`, `no_hp`, dan `foto`.



Gambar 18 Halaman DataBase admin

13. Halaman DataBase user

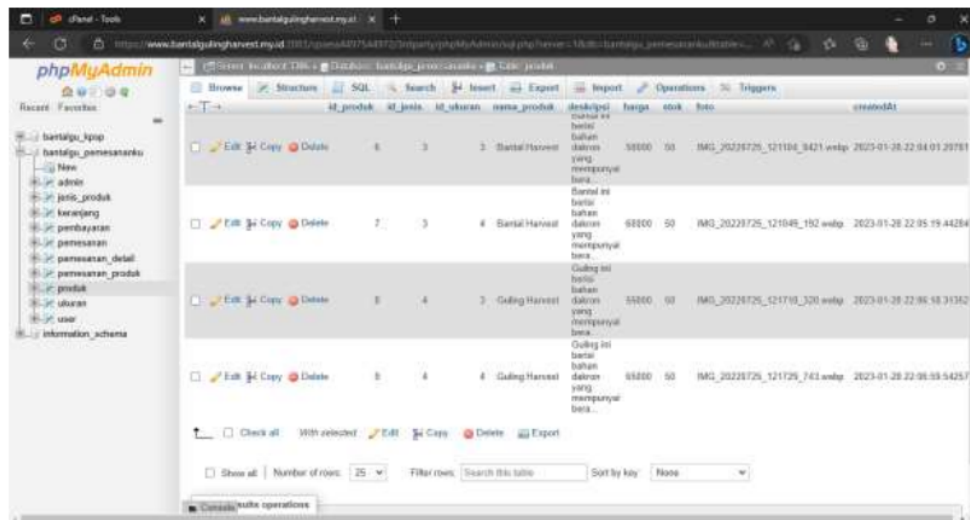
Pada halaman database user terdapat data pengguna atau pelanggan mau dan mendaftar untuk menggunakan aplikasi, diman data tersebut terdiri dari id_user, username, password, nama, email, no_hp, dan foto.



Gambar 19 Halaman DataBase user

14. Halaman DataBase produk

Pada halaman database produk terdapat data produk yang hanya diakses oleh admin. Data tersebut terdiri dari id_produk, id_jenis, id_ukuran, nama_produk, deskripsi, harga, stok, dan foto.



Gambar 20 Halaman DataBase produk

15. Halaman DataBase pemesanan

Pada halaman database pemesanan terdapat data produk yang hanya diakses oleh admin. Data tersebut adalah data yang sudah dipesan oleh pengguna atau pelanggan. Data pemesana terdiri dari id_produk, id_pemesanan, id_pembayaran, id_user, id_ukuran, alamat_lengkap, kode_pemesanan, jumlah, harga, total, dan status_transaksi.

	id_pemesanan	id_produk	id_ukuran	id_pembayaran	id_user	alamat_lengkap	kode_pemesanan	jumlah	harga	total
	1	6	3	1	6	Banjeng	TRX56822314	3	5000	15000
	2	7	1	4	6	ik	TRX86435701	100000	3	540000
	3	7	1	3	6	g	TRX86394512	120000	2	240000
	4	8	1	3	6	lengkap	TRX239178214	130000	2	260000
	5	9	1	3	6	lengkap	TRX13495403	130000	2	260000
	6	9	3	1	6	alamat_lengkap	TRX31058094	2	130000	260000
	7	9	3	1	6	alamat_lengkap	TRX89795426	2	130000	260000
	8	6	1	3	6	alamat	TRX79214530	100000	2	200000
	9	6	1	3	6	alamat	TRX41785238	100000	2	200000
	10	8	2	4	6	ik	TRX18357604	60000	1	60000
	11	9	3	1	6	alamat_lengkap	TRX87614209	2	130000	260000
	12	8	2	4	6	ik	TRX86735429	55000	1	55000
	13	9	3	1	6	alamat_lengkap	TRX63148728	2	130000	260000
	14	6	1	3	6	ik	TRX86217039	2	110000	220000
	15	9	3	1	6	alamat_lengkap	TRX32758419	1	65000	65000
	16	8	1	3	6	alamat	TRX37168308	2	55000	110000
	17	8	1	3	6	ik	TRX21948368	2	55000	110000

Gambar 21 Halaman DataBase pemesanan

B. Pengujian Sistem

Pengujian sistem Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest menggunakan metode blackbox. Pengujian ini akan berfokus pada fungsi utama pada sistem, tujuannya agar nantinya terlihat setiap kekurangan dari sistem ini.

12

Tabel 1 Pengujian Sistem

No	Deskripsi	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Login user	Memasukkan email dan password	Masuk ke halaman utama	Berhasil
2.	Dashboard user	Melihat produk	Menampilkan produk	Berhasil
3.	Profil user	Melihat dan mengubah email, password, dan keluar aplikasi	Menampilkan dan dapat mengubah email, password, dan keluar aplikasi	Berhasil
4.	Detail produk user	Melihat harga, ukuran, jenis produk, stok, dan deskripsi	Menampilkan harga, ukuran, jenis produk, stok, dan deskripsi	Berhasil
5.	Order produk user	Melakukan pemesanan produk	Menampilkan form pemesanan	Berhasil
6.	Riwayat pesanan	Melihat produk yang sudah dipesan	Menampilkan produk yang sudah dipesan	Berhasil
7.	Detail riwayat pesanan	Melihat produk yang sudah di pesan secara rinci	Menampilkan produk yang sudah dipesan secara rinci	Berhasil
8.	Login admin	Memasukkan email dan password	Masuk ke halaman admin	Berhasil

		password	beranda	
9.	Dashboard admin	Melihat menu tambah produk dan riwayat pemesanan	Menampilkan menu tambah produk dan riwayat pesanan	Berhasil
10	Tambah produk admin	Melihat form tambah produk	Menampilkan form tambah produk	Berhasil
11.	Riwayat pesanan	Melihat riwayat pesanan user	Menampilkan riwayat pesanan user	Berhasil
12.	Detail riwayat admin	Melihat riwayat pesanan user secara rinci	Menampilkan riwayat pesanan user secara rinci	Berhasil
13.	Konfirmasi pesanan	Melakukan konfirmasi pemesanan user	Menampilkan konfirmasi pesanan user	Berhasil

IV.SIMPULAN

Berdasarkan dari proses penelitian yang sudah terlaksana, menghasilkan sebuah Aplikasi Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest berbasis Android. Dalam aplikasi ini juga terdapat dua peran pengguna yang dapat mengakses yaitu user dan admin. Yang diharapkan dapat mempermudah konsumen atau user melakukan pemesanan secara cepat melalui media android. Mempermudah unruk admin melakukan pengolahan data dan penjualan melalui android secara langsung.

15

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat menyusun Artikel yang berjudul aplikasi Pemesanan Bantal Guling Premium Harvest tepat pada waktunya. Terima kasih Kepada Pemilik dan Karyawan Berkah Usaha yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian. Kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian artikel ini. Kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman Univesitas Muhammadiyah Sidoarjo prodi informatika yang telah memberi dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan artikel.

REFERENSI

- [1] Nazruddin, Safaat. 2018, ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika, Bandung.
- [2] Hakim, Arip Rahmat. 2019, Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Menggunakan Flutter Di Politeknik, Informatika, Pamulang.
- [3] Firmansyah, Achmad Tedy. 2020, Pengembangan Sistem Informasi Pemasaran Bantal Guling Premium Harvest Berbasis WEB, Informatika, Pasuruan.
- [4] Tjiptono, Fandy. (2002). Strategi Pemasaran. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [5] Adi, Kodrat, dan Kurniawan, 2016, Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan "Lek Nonong".
- [6] Rahman, Fauzi, dan Santoso. (2015), "Aplikasi Pemesanan Undangan Online", Jurnal Sains dan Informatika, Bandung.
- [7] Sukanto, Ariani Rosa dan Shalahuddin, Muhamad. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika, Bandung.
- [8] Sutanta, Edhy. Algoritma Teknik Penyelesaian Permasalahan Untuk Komputasi. Yogyakarta.: Graha Ilmu. 2004.
- [9] Solihin, Hanhan Hanafiah. "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: SMP Plus Babussalam Bandung)." *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika* 1.1 (2017): 54-63.
- [10] Hakim, Arip Rahmat, Kecitaan Harefa, and Bambang Widodo. "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Menggunakan Flutter Di Politeknik." *Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 14.3 (2019): 27-32.
- [11] Herdiansah, Arief, Desi Nurnaningsih, and Hengki Rusdianto. "PEMANFAATAN FLUTTER PADA PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE EBISNIS PENYEDIAAN BAHAN BAKU BISNIS KATERING." *Jurnal Teknoinfo* 16.2 (2022): 291-303.
- [12] Dewi, Ni Kadek Ceryna, et al. "Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android." *SINTECH (Science and Information Technology) Journal* 1.2 (2018): 100-107.
- [13] Purnia, Dini Silvi, Achmad Rifai, and Syaifur Rahmatullah. "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android." *Prosiding Semnastek* (2019).
- [14] Bagja, Rizky Ahmad Bagja. "Aplikasi Pemesanan Barang di Nancy Toys Menggunakan Aplikasi Web."
- [15] MEANS (*Media Informasi Analisa dan Sistem*) (2022): 42-47. Pasaribu, Johni S. "Pembuatan aplikasi pemesanan banner di warna print kota cimahi." *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 7.2 (2021): 138-147.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Maurizka_Munifatuz_Zahroh.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	2%
2	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	1%
3	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
4	www.msn.com Internet Source	1%
5	cmsdata.iucn.org Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	repository.atmaluhur.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
9	core.ac.uk Internet Source	1%

10	journal.piksi.ac.id Internet Source	1 %
11	Meliana, Veri Julianto, Khairul Anwar Hafizd. "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TAMAN KANAK-KANAK (STUDI KASUS : TAMAN KANAK-KANAK (TK) MEKAR SARI DESA AMBAWANG)", Aisyah Journal Of Informatics and Electrical Engineering (A.J.I.E.E), 2020 Publication	1 %
12	Ester Nababan, Filza Izzati, Rati Rahmadani, Lusiana Efrizoni. "Sistem Informasi Promosi dan Penjualan Pupuk, Beras dan Benih Berbasis Web", Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 2022 Publication	1 %
13	id.123dok.com Internet Source	1 %
14	doku.pub Internet Source	<1 %
15	www.ejournal.poltektegal.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to Rogers State University Student Paper	<1 %
17	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	<1 %

Submitted to Universitas Muria Kudus

18

Student Paper

<1 %

19

R Kania, Edy Rakhmat, Yarham Fitrohiman Pahlawi. "BOOKING TICKETS ONLINE AT PT CBB USING THE LARAVEL FRAMEWORK",
Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, 2022

Publication

<1 %

20

ejournal.uigm.ac.id

Internet Source

<1 %

21

jurnal.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

22

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

23

www.sugatangguh.com

Internet Source

<1 %

24

4html.net

Internet Source

<1 %

25

ejournal3.undip.ac.id

Internet Source

<1 %

26

www.hargafoldinggatemurah7.com

Internet Source

<1 %

27

123dok.com

Internet Source

<1 %

28

Muhammad Choir Ridho Azizi, Yulian Findawati. "Design Of Web-Based Coffee Sales

<1 %

System (Case Study: CV Cahaya Abadi)",
Procedia of Engineering and Life Science, 2023
Publication

29	adoc.pub Internet Source	<1 %
30	books.openedition.org Internet Source	<1 %
31	ejournal.kresnamediapublisher.com Internet Source	<1 %
32	jurusan.tik.pnj.ac.id Internet Source	<1 %
33	media.neliti.com Internet Source	<1 %
34	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
36	Ridho Bramasta, Lisda Fitriana Masitoh. "Rancang Bangun Sistem Penilaian Produk Virtual Reality Berbasis Website Di PT.Shinta VR", Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika), 2021 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On