

**APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY PADA  
TOKO BESTPLAYER APPAREL BERBASIS ANDROID**



**LAPORAN AKHIR**

**Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat  
Menyelesaikan Pendidikan Program Diploma III  
Pada Jurusan Teknik Komputer**

**Oleh :**

**Muhammad Andre Saputra  
061930700167**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY PADA TOKO  
BESTPLAYER APPAREL BERBASIS ANDROID**



**OLEH:**

**Muhammad Andre Saputra  
061930700167**

Palembang, Agustus 2022  
Pembimbing II

Pembimbing I

**Indarto, S. T., M. Cs.  
NIP.197307062005011003**

**Meiyi Darlies, S.Kom., M. Kom.  
NIP. 197805152006041003**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

**Azwardi, S.T., M.T.  
NIP.197005232005011004**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**  
**APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY PADA TOKO APPAREL**  
**BESTPLAYER BERBASIS ANDROID**




Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang  
Laporan Akhir pada Rabu, 10 Agustus 2022

**Ketua Dewan Penguji**

Yulian Mirza, S.T., M.Kom.  
NIP. 196607121990031003

**Tanda Tangan**

  
.....

**Anggota Dewan Penguji**

Meivi Darlies. M.Kom.  
NIP. 197815052006041003




Alan Novi Tompunu, S.T., M.Kom.  
NIP. 197611082000031002

  
.....

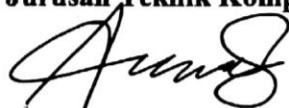
Hartati Deviana, S.T., M.Kom.  
NIP. 197405262008122001

  
.....

Rian Rahmanda Putra, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198901252019031013

  
.....

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Teknik Komputer**



Azwardi, S.T., M.T.  
NIP. 197005232005011004



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Andre Saputra  
NIM : 061930700167  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/D-3 Teknik Komputer  
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Pemesanan Desain Jersey Pada Toko  
Apparel Bestplayer Berbasis Android

Dengan ini menyatakan :

1. Laporan akhir yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Laporan akhir tersebut bukan plagiat atau menyalin laporan akhir milik orang lain.
3. Apabila laporan akhir ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin laporan akhir milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 23 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

**Muhammad Andre Saputra**

**NIM. 061930700167**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

"Lakukanlah kebaikan sekecil apapun, karena kau tidak pernah tahu kebaikan apa yang akan membawamu ke surga." - Imam Hasan Al-Bashri

"Jangan bersedih jika di dunia tidak ada yang menghargai kebaikanmu, karena di langit ada yang mengapresiasinya." – Andre

"Rencana Allah itu baik, sangat baik. Kita saja yang belum melihatnya." – Andre

### **PERSEMBAHAN:**

- ❖ Allah SWT. Yang senantiasa menyertai setiap perjalananku selama masa perkuliahan
- ❖ Kedua orang tuaku yang terus mendukung dan mendoakanku
- ❖ Keluarga dan kerabat tercinta
- ❖ Teman-teman seperjuangan 6CE yang saling mendukung
- ❖ Almamaterku

## **ABSTRAK**

### **APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY PADA TOKO BESTPLAYER APPAREL BERBASIS ANDROID**

**(2022 : xxii + 66 Halaman + 52 Gambar + 2 Tabel + 50 Lampiran)**

---

**MUHAMMAD ANDRE SAPUTRA**

**061930700167**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Bestplayer Apparel merupakan salah satu toko usaha di bidang olahraga yang menjual jersey *custom*. Metode pemesanan jersey di Bestplayer sendiri masih menggunakan konsep konvensional yang memiliki banyak kekurangan, contohnya pembeli yang perlu menghubungi Bestplayer dari sosial media untuk menanyakan informasi tentang produk. Oleh karena itu dibuatlah sistem aplikasi yang dapat menguntungkan dan lebih efisien dari banyak pihak. Metode pengembangan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* ini didasarkan pada teori model *Waterfall*. *Waterfall* adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, rancang bangun, desain, pengujian dan pemeliharaan.

Kata Kunci : Toko Apparel Bestplayer, Aplikasi *E-commerce*, *Flut*

**ABSTRACT**

**JERSEY DESIGN ORDER APPLICATION AT BESTPLAYER APPAREL SHOP  
ANDROID BASED**

*(2022 : xxii + 66 Pages + 52 Images + 2 Tables + 50 Appendix)*

---

**MUHAMMAD ANDRE SAPUTRA**

**061930700162**

**COMPUTER ENGINEERING**

**STATE POLYTECHNIC SRIWIJAYA**

*Bestplayer Apparel is one of the business shops in the field of sports that sells custom jerseys. The jersey ordering method at Bestplayer itself still uses the conventional concept which has many shortcomings, for example, buyers need to contact Bestplayer from social media to ask for information about products. Therefore, an application system was created that could benefit and be more efficient from many parties. The development method in building E-Commerce applications is based on the Waterfall model theory. Waterfall is a software development methodology that proposes a systematic and sequential approach to software starting at the system level of progress throughout analysis, design, design, testing, and maintenance.*

*Keywords: Bestplayer Apparel Store, E-commerce Application, Flutter*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir ini tepat pada waktunya. Semoga Allah senantiasa selalu memberikan jalan dan kemudahan bagi penulis. Penulis menyelesaikan penyusunan Laporan Akhir pada Jurusan Teknik Komputer dengan judul **“APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY PADA TOKO BESTPLAYER APPAREL BERBASIS ANDROID”**.

Laporan akhir ini dibuat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma III serta memenuhi kurikulum yang berlaku di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam menyelesaikan laporan ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan ini.

Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun penulis harapkan. Penulis juga berharap agar laporan akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi rekan-rekan pembaca serta rekan-rekan kami di lingkungan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan ini, antara lain :

1. Allah SWT.
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk penulis.
3. Bapak Dr.Ing.Ahmad Taqwa,M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi,ST.,MT selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer.
5. Bapak Yulian Mirza, ST., M.Kom selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Indarto, S.T., M.Cs selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Meiyi Darlies, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar dan Staff Jurusan Teknik Komputer.



9. Teman-teman kelas 6CE Jurusan Teknik Komputer.
10. Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu.

Palembang, Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu .....	4
2.2 Bestplayer Apparel.....	6
2.3 Smartphone.....	7
2.4 Aplikasi Android .....	8
2.5 Sistem Aplikasi Android .....	8
2.6 Android Studio .....	9
2.7 Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ).....	10
2.8 Dart .....	10
2.9 Android Versi 12 .....	10
2.10 JSON .....	11

2.11 MySQL.....	12
2.12 PhpMyAdmin .....	13
2.13 XAMPP .....	13
2.14 Flutter .....	14
2.15 Flowchart .....	15

### **BAB III RANCANG BANGUN**

3.1 Analisis Sistem .....	18
3.2 Perancangan Sistem .....	19
3.2.1 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan.....	19
3.2.2 Use Case Diagram Yang Akan Dibuat Aplikasi.....	20
3.2.3 Diagram Blok.....	21
3.2.4 Flowchart Login.....	23
3.2.5 Flowchart Register .....	24
3.2.6 Flowchart Inbox .....	24
3.2.7 Flowchart Order User.....	25
3.2.8 Flowchart Order Admin .....	26
3.2.9 Flowchart Profile.....	27
3.3 Desain Sistem.....	27
3.3.1 Halaman Login.....	28
3.3.2 Halaman Utama Dashboard Admin .....	28
3.3.3 Halaman Pesan (Admin).....	29
3.3.4 Halaman Isi Pesan .....	30
3.3.5 Halaman Order Tipe Desain .....	31
3.3.6 Halaman Order Tipe Invoice .....	32
3.3.7 Halaman Profil Admin .....	33
3.3.8 Halaman Ganti Password.....	34
3.3.9 Halaman Ganti Nama Tim.....	35
3.3.10 Halaman Ganti Email .....	36
3.3.11 Halaman Dashboard User .....	37
3.3.12 Halaman Pesan User.....	38

3.3.13 Halaman Ganti Paket.....	39
3.3.14 Halaman Utama Detail Order (User).....	40
3.3.15 Halaman Profile User .....	41
3.3.16 Halaman Detail Profile User .....	42
3.4 Pengujian Sistem .....	43
3.5 Pemeliharaan Sistem.....	43

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Pengujian Aplikasi .....	45
4.1.1 Halaman Login.....	45
4.1.2 Halaman Utama Dashboard Admin .....	46
4.1.3 Halaman Pesan (Admin).....	47
4.1.4 Halaman Isi Pesan .....	48
4.1.5 Halaman Order Tipe Desain .....	49
4.1.6 Halaman Order Tipe Invoice .....	50
4.1.7 Halaman Detail Order (Admin) .....	51
4.1.8 Halaman Profil Admin .....	53
4.1.9 Halaman Ganti Password.....	52
4.1.10 Halaman Ganti Nama Tim.....	53
4.1.11 Halaman Ganti Email .....	54
4.1.12 Halaman Dashboard User .....	55
4.1.13 Halaman Pesan (User) .....	56
4.1.14 Halaman Ganti Paket.....	57
4.1.15 Halaman Utama Detail Order (User).....	58
4.1.16 Halaman Profile User .....	59
4.1.17 Halaman Detail Profile User .....	59
4.2 Analisis Pengujian Aplikasi .....	60

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran .....	61

**DAFTAR PUSTAKA..... 62**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Aplikasi Android (APK).....	8
<b>Gambar 2.2</b> Android Studio.....	9
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan Theme Android 12.....	11
<b>Gambar 2.4</b> Tampilan Awal phpMyAdmin.....	13
<b>Gambar 2.5</b> Tampilan Awal Xampp v3.2.4.....	14
<b>Gambar 3.1</b> Metode <i>Waterfall</i> .....	18
<b>Gambar 3.2</b> Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan.....	19
<b>Gambar 3.3</b> Use Case Diagram yang akan dibuat aplikasi .....	20
<b>Gambar 3.4</b> Diagram Blok .....	22
<b>Gambar 3.5</b> Flowchart Login.....	23
<b>Gambar 3.6</b> Flowchart Register .....	24
<b>Gambar 3.7</b> Flowchart Inbox .....	24
<b>Gambar 3.8</b> Flowchart Order Pembeli.....	25
<b>Gambar 3.9</b> Flowchart Order Admin .....	26
<b>Gambar 3.10</b> Flowchart Profile.....	27
<b>Gambar 3.11</b> Tampilan Halaman Login.....	28
<b>Gambar 3.12</b> Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	29
<b>Gambar 3.13</b> Tampilan Halaman Pesan .....	30
<b>Gambar 3.14</b> Tampilan Halaman Isi Pesan .....	31
<b>Gambar 3.15</b> Tampilan Halaman Order Tipe Desain.....	32
<b>Gambar 3.16</b> Tampilan Halaman Order Tipe Invoice.....	33
<b>Gambar 3.17</b> Tampilan Halaman Profil Admin.....	34
<b>Gambar 3.18</b> Tampilan Halaman Ganti Password.....	35
<b>Gambar 3.19</b> Tampilan Halaman Ganti Nama Tim .....	36
<b>Gambar 3.20</b> Tampilan Halaman Ganti Email .....	37
<b>Gambar 3.21</b> Tampilan Halaman Dashboard User .....	38
<b>Gambar 3.22</b> Tampilan Halaman Pesan (User) .....	39
<b>Gambar 3.23</b> Tampilan Halaman Ganti Paket .....	40
<b>Gambar 3.24</b> Tampilan Halaman Detail Order User Sampai Selesai .....	41

<b>Gambar 3.25</b> Tampilan Halaman Profil User .....	42
<b>Gambar 3.26</b> Tampilan Halaman Detail Profil User .....	43
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Halaman Login .....	46
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Halaman Dashboard Admin .....	47
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan Halaman Pesan .....	48
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Halaman Isi Pesan .....	49
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Halaman Order Tipe Desain .....	50
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Halaman Order Tipe Invoice.....	51
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Halaman Detail <i>Order</i> .....	52
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Halaman Detail <i>Order</i> Sampai Selesai .....	52
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Halaman Profil Admin.....	53
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Halaman Ganti <i>Password</i> .....	54
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Halaman Ganti Nama Tim .....	55
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Halaman Ganti Email .....	56
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Halaman <i>Dashboard User</i> .....	57
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Halaman Pesan ( <i>User</i> ) .....	58
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Halaman Ganti Paket .....	59
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Halaman Detail <i>Order User</i> .....	60
<b>Gambar 4.17</b> Tampilan Halaman Detail <i>Order User</i> Sampai Selesai.....	60
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan Halaman Profil <i>User</i> .....	61
<b>Gambar 4.19</b> Tampilan Halaman Detail Profil <i>User</i> .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Simbol <i>Flowchart</i> .....	15
<b>Tabel 4.1</b> Tabel Pengujian <i>Blackbox</i> .....	63