

## ***E-COMMERCE* RUMAH KOMERSIL GREEN CENTER PARK BERBASIS ANDROID**

**Cezi Intan Sari<sup>1)</sup>, Faradillah<sup>2)</sup>, Dhamayanti<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri  
Jl. Jend Sudirman No.629 Km.4, Sumatera Selatan, Indonesia

E-mail : <sup>1)</sup>[ceziintansari@gmail.com](mailto:ceziintansari@gmail.com), <sup>2)</sup>[faradillah@uigm.ac.id](mailto:faradillah@uigm.ac.id), <sup>3)</sup>[dhamayanti@uigm.ac.id](mailto:dhamayanti@uigm.ac.id)

### **ABSTRAK**

PT. Bangun Cipta Anugrah Abadi adalah perusahaan yang bergerak di bidang *real estate* yang berfokus pada pendapatan dan penjualan. PT. Bangun Cipta Anugrah Abadi terletak di Ruko Perumnas Tl. Kelapa, Kecamatan Alang-Alang Lebar, Kota Palembang. PT. Bangun Cipta Anugrah Abadi menawarkan beberapa produk rumah antara lain Perumahan Green Center Park yang berlokasi di Jalan Boulevard Citra Grand City No.88, Alang-Alang Lebar Palembang. Saat ini belum ada sistem yang membantu pelanggan melakukan pemesanan atau memesan dengan lebih mudah tanpa harus bepergian ke tempatnya. Oleh karena itu, akan dibangun sistem informasi *e-commerce* Rumah Komersial Green Center Park berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Android Studio, sebagai wadah pembuatan *web service*, dan *database* MySQL sebagai *database*-nya. Pengujian berlangsung dengan metode *blackbox*, mencakup pengujian terhadap sistem admin, pengguna, dan proses pencetakan laporan. Dari hasil pengujian tersebut, fitur-fitur menu pada aplikasi *e-commerce* Green Center Park berjalan dengan baik dan memuaskan pengguna sesuai dengan harapan *user*.

**Kata Kunci** : *E-Commerce*, Perumahan Komersil, Android, *Prototype*

### **ABSTRACT**

*PT. Bangun Cipta Anugrah Abadi is a company that operates in the real estate sector and focuses on revenue and sales. PT. Bangun Cipta Anugrah Abadi is located in Ruko Perumnas Tl. Kelapa, Alang-Alang Lebar District, Palembang City. PT. Bangun Cipta Anugrah Abadi offers several housing products, including Green Center Park Housing located on Jalan Boulevard Citra Grand City No. 88, Alang-Alang Lebar Palembang. Currently, there is no system that helps customers easily place orders with booking agents without having to travel to the location. For this reason, an information system will be built for Android e-commerce of Commercial Homes based in Green Center Park using the Android Studio application, as a container for creating web services and facilities. MySQL database to create the database. Testing takes place using the black box method, including testing the admin system, users and the report printing process. From the test result, the feature menu in the green center park e-commerce application runs well and satisfies users in accordance with user expectations.*

**Keywords** : *E-Commerce*, *Commercial Housing*, *Android*, *Prototype*

### **1. PENDAHULUAN**

Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, teknologi informasi telah menjadi tulang punggung bagi berbagai aspek kehidupan manusia. Peranannya yang tidak hanya terbatas pada memudahkan pekerjaan manusia, tetapi juga telah menjadi salah satu penentu utama dalam

mengukur kemajuan suatu perusahaan, termasuk dalam industri properti. PT Bangun Cipta Anugrah Abadi sebuah perusahaan properti, menghadapi tantangan dalam memasarkan properti mereka.

Saat ini, proses pemasaran unit Perumahan Green Center Park Palembang masih

dilakukan secara langsung, dengan metode tradisional seperti pameran, *flyering*, dan presentasi. Namun, pendekatan ini memiliki keterbatasan dalam hal waktu, lokasi, dan data yang diberikan kepada konsumen, sehingga menghambat efektivitas informasi produk yang diterima oleh calon pembeli. Untuk mengatasi kendala ini, PT Bangun Cipta Anugrah Abadi memutuskan untuk meningkatkan strategi pemasaran mereka melalui *e-commerce*.

*E-commerce* merupakan salah satu *platform e-commerce* yang cepat, mudah, serta nyaman digunakan untuk melakukan transaksi belanja *online* yang dapat memudahkan masyarakat atau organisasi untuk melakukan penyebaran informasi, penjualan, pembelian jasa, dan sebagainya secara *online* [1]. *E-commerce* merupakan *platform e-commerce* yang lebih diminati oleh pelanggan pada umumnya untuk melakukan transaksi belanja *online* [2]. Menurut Arief Rahardjo, direktur Strategic Consulting Cushman & Wakefield, berdasarkan penerimaan dan penguasaan semua sektor *real estate* (perumahan, kantor, pusat perbelanjaan dan kawasan industri) mulai meningkat sejak 2019 hingga awal 2020 [3], salah satunya di bidang perumahan. Rumah tidak hanya menjadi kebutuhan pokok manusia, tetapi juga digunakan untuk investasi [4].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Isabel [5] tentang sistem informasi penjualan barang berbasis *web*, meskipun sistem ini dapat membantu memudahkan proses penjualan, namun terdapat keterbatasan pada fitur-fitur Android yang biasanya memberikan respons lebih cepat dan pengalaman pengguna yang lebih lancar dibandingkan dengan aplikasi *web*, terutama dalam situasi dengan koneksi internet yang lambat. Oleh karena itu, penerapan proses penjualan melalui *e-commerce* berbasis Android dianggap lebih efektif daripada berbasis *web*.

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode *prototype*. *Metode Prototyping* merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak aplikasi *e-commerce* berbasis android yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan konsumen, model *prototype* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 [6]. Aplikasi ini akan

memberikan informasi yang terbaru tentang katalog properti, menyimpan data secara efisien, dan memudahkan pengelolaan data konsumen. Diharapkan bahwa aplikasi ini akan membantu dalam memperluas jangkauan pemasaran, meningkatkan efisiensi operasional, adanya pemantauan dan pelaporan penjualan oleh manajemen perusahaan.

Dengan demikian, pembuatan aplikasi *e-commerce* menjadi solusi yang tepat bagi PT Bangun Cipta Anugrah Abadi untuk mengatasi kendala dalam pemasaran properti mereka, serta meningkatkan daya saing dalam industri properti yang semakin kompleks dan dinamis.

## 2. METODE PENELITIAN

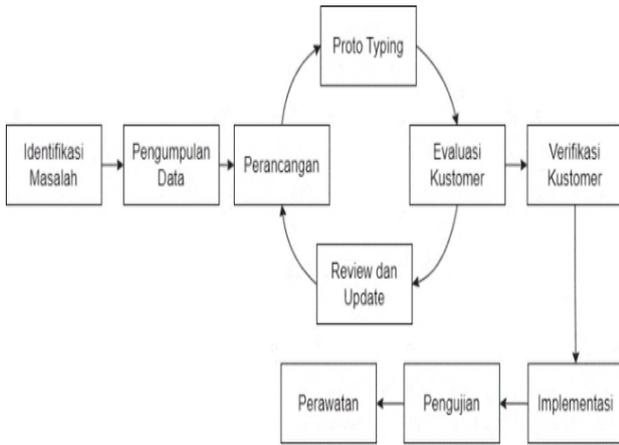
### 2.1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap dalam proses penelitian yang penting karena dengan mendapatkan data yang tepat maka proses penelitian akan berlangsung sampai penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang sudah ditentukan [5].

### 2.2. Teknik Analisa

Merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memahami sistem supaya mampu mengatasi solusi didalam sistem tersebut. Metode teknik analisa yang digunakan adalah *Metode Prototyping* merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak. Keunggulan menggunakan *Metode Prototype* [6] yaitu :

1. *Prototype* akan membuat pengguna terlibat langsung dalam proses analisa dan desain.
2. *Prototype* mampu memahami segala kebutuhan secara nyata bukan secara abstrak.
3. *Prototype* dapat dipergunakan agar memperjelas SDLC.



Gambar 1. Metode Prototipe

### 3. HASIL DAN DISKUSI

#### 3.1. Use Case Diagram

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) dari sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* adalah sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat, digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat [7]. *Use case diagram* dari prosedur sistem *E-Commerce* Rumah Komersil Green Center Park Berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 2.

Terdapat empat aktor, pertama admin yang dapat mengelola data stok unit, *data cluster* dan mengubah status transaksi. Selanjutnya, ada aktor konsumen yang dapat melakukan pendaftaran akun, melakukan transaksi *booking* unit dan memilih unit rumah. Selanjutnya, ada aktor kepala manajemen dan kepala administrasi yang dapat memantau data unit, penjualan, konsumen dan transaksi.

#### 3.2. Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah teknik untuk menggambarkan logika dan jalur kerja, simpul aktivitas disebut tindakan sehingga diagram dapat menunjukkan tindakan yang dilakukan oleh sistem [8].

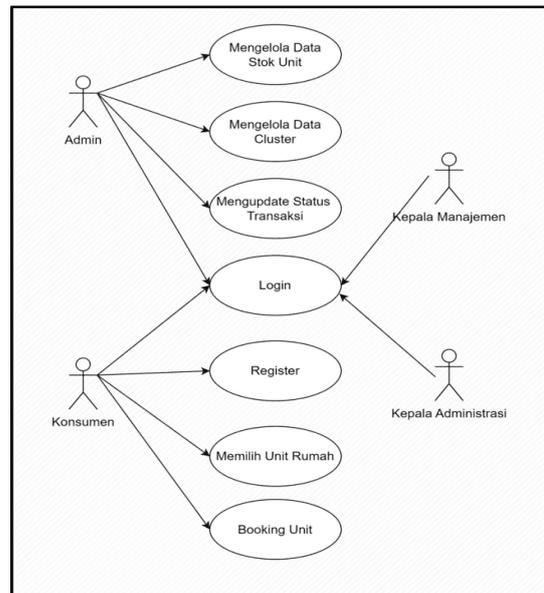
##### 3.2.1. Activity Diagram Register Akun

Konsumen dapat melakukan pendaftaran akun sebelum mengakses halaman dari sistem E-

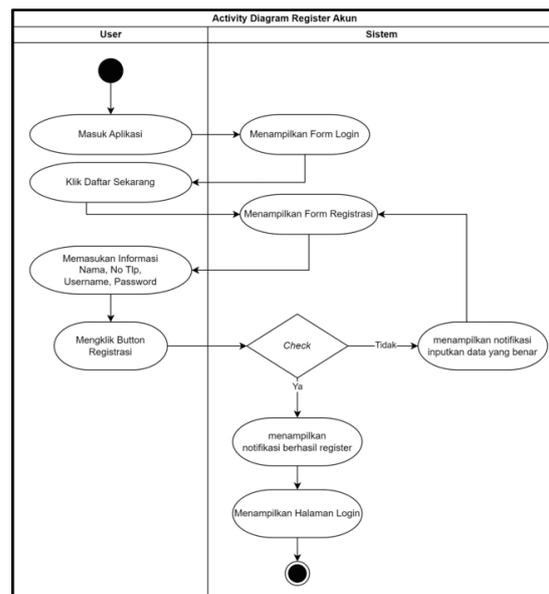
*Commerce* Rumah Komersil Green Center Park. *Activity Diagram Register Akun* dapat dilihat pada Gambar 3.

##### 3.2.2. Activity Diagram Login

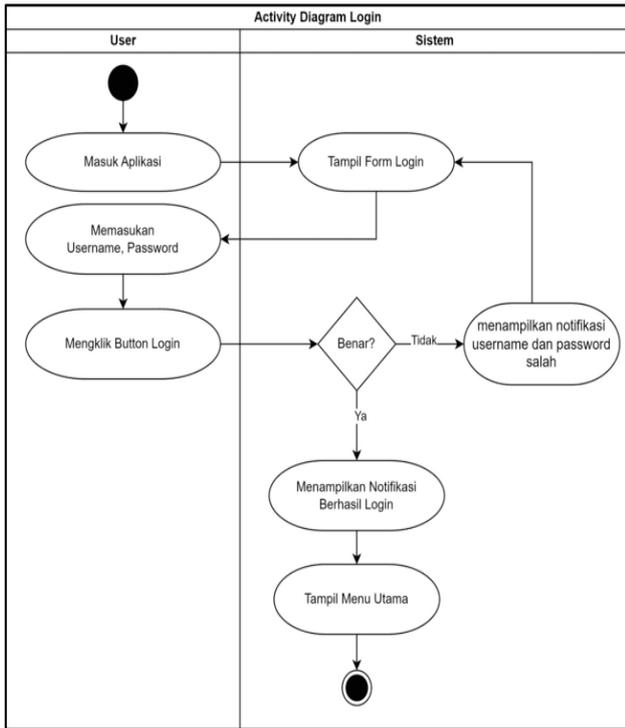
User memasukkan *username* dan *password*, setelah itu sistem akan memeriksa data yang dimasukkan oleh user untuk memastikan kecocokan dengan data yang tersimpan dalam *database*. *Activity Diagram Login* dapat dilihat pada Gambar 4.



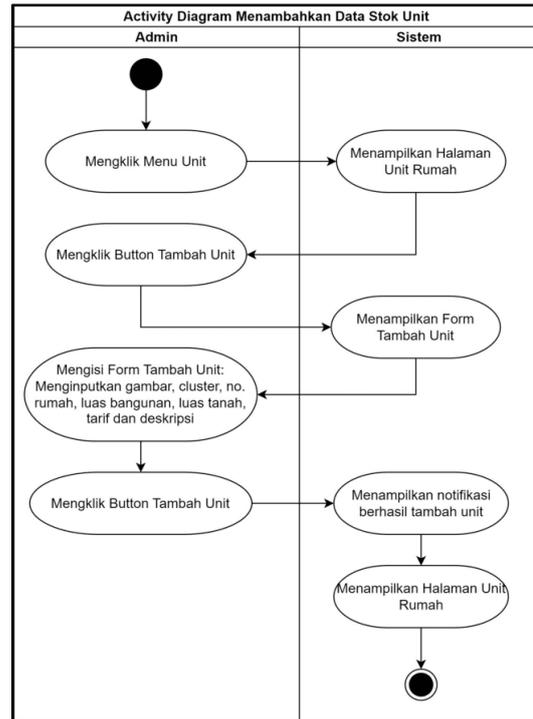
Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Register Akun



Gambar 4. Activity Diagram Login



Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Data Stok Unit

### 3.2.3. Activity Diagram Mengola Data Stok Unit

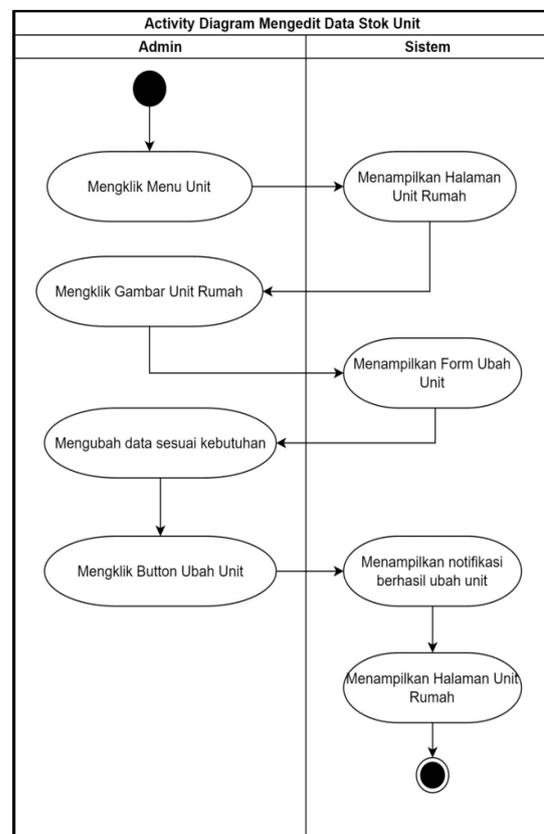
Dimulai dari admin login ke akun dan melihat data unit dengan mengklik menu unit. Lalu admin dapat menambahkan data stok unit. Activity Diagram Mengola Data Stok Unit dapat dilihat pada Gambar 5.

### 3.2.4. Activity Diagram Mengedit Data Stok Unit

Admin dapat mengubah informasi data stok yang sudah ada, seperti mengganti cluster, nomor unit, harga atau keterangan. Activity Diagram Mengedit Data Stok Unit dapat dilihat pada Gambar 6.

### 3.2.5. Activity Diagram Mengelola Data Cluster

Activity Diagram ini dimulai dengan melihat halaman profil, lalu user memilih menu kluster dengan melihat data kluster yang ada pada database. User dapat menambahkan data cluster baru kedalam sistem dengan memasukkan informasi yang relevan, seperti id cluster dan nama cluster. Activity Diagram Mengelola Data Cluster dapat dilihat pada Gambar 7.



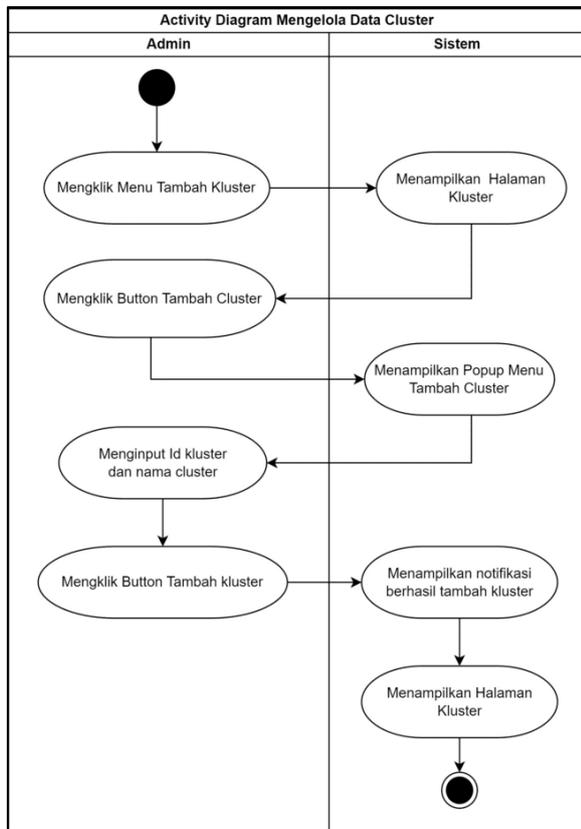
Gambar 6. Activity Diagram Mengedit Data Stok Unit

### 3.2.6. Activity Diagram Mengupdate Status Transaksi Booking Unit

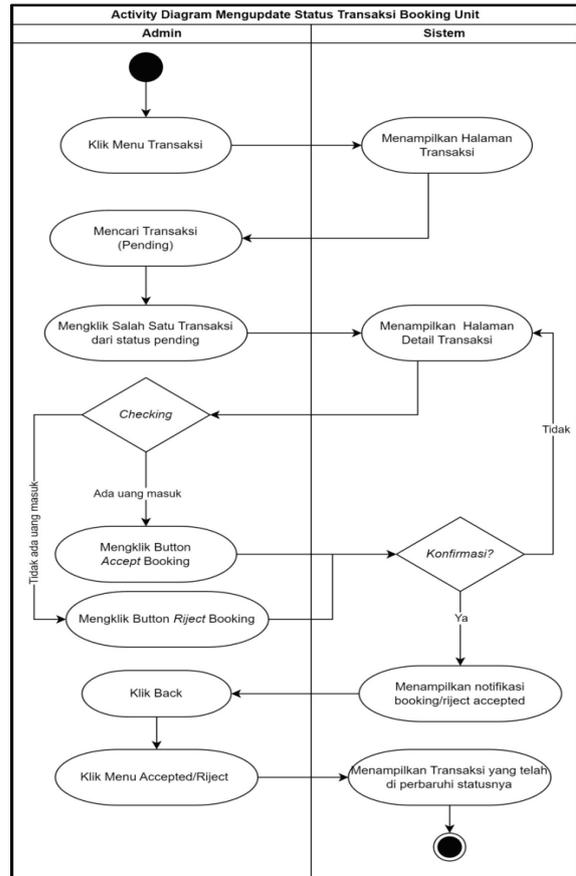
Activity diagram mengupdate status transaksi booking unit merupakan langkah-langkah admin untuk mengupdate status transaksi booking unit dari konsumen agar dapat konsumen mengetahui batas mana kelanjutan proses berjalan. Activity Diagram Mengupdate Status Transaksi Booking Unit dapat dilihat pada Gambar 8.

### 3.2.7. Activity Diagram Memilih Unit

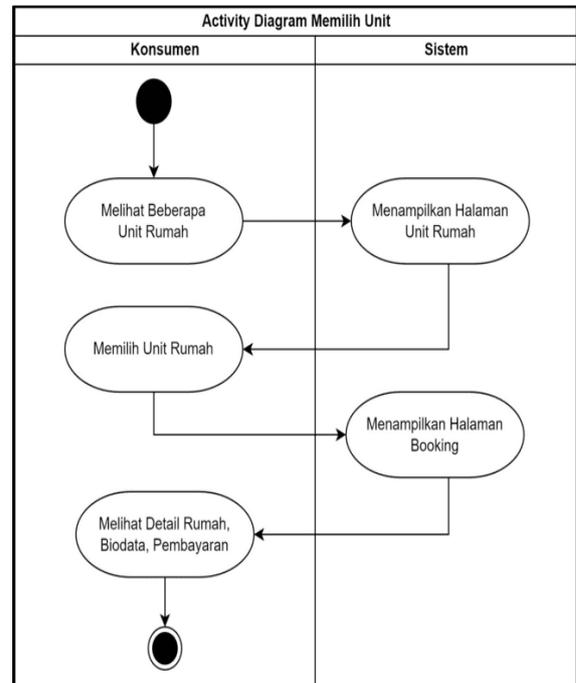
Activity Diagram ini dimulai dengan konsumen masuk ke akun, lalu konsumen diharuskan untuk mengisi data pribadi dan data persyaratan yang berupa ekstensi pdf. Setelah proses pengisian data, konsumen memilih menu unit konsumen dapat melihat list unit yang tersedia. Unit dipilih berdasarkan unit yang masih tersedia dan sesuai dengan yang diinginkan dari konsumen. Activity Diagram Memilih Unit dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 7. Activity Diagram Mengelola Data Cluster



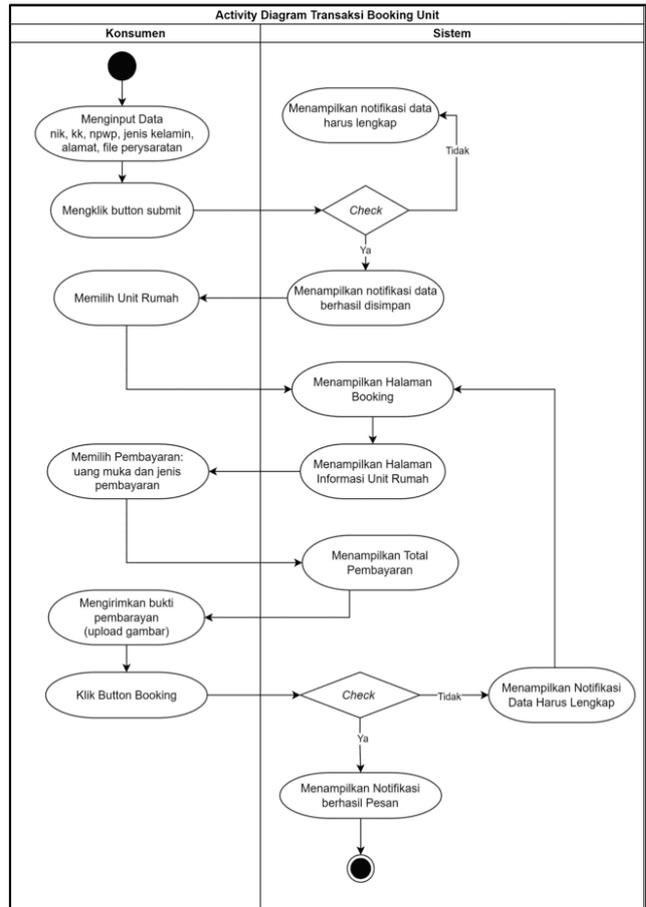
Gambar 8. Activity Diagram Mengupdate Status Transaksi Booking Unit



Gambar 9. Activity Diagram Memilih Unit

### 3.2.8. Activity Diagram Transaksi Booking Unit

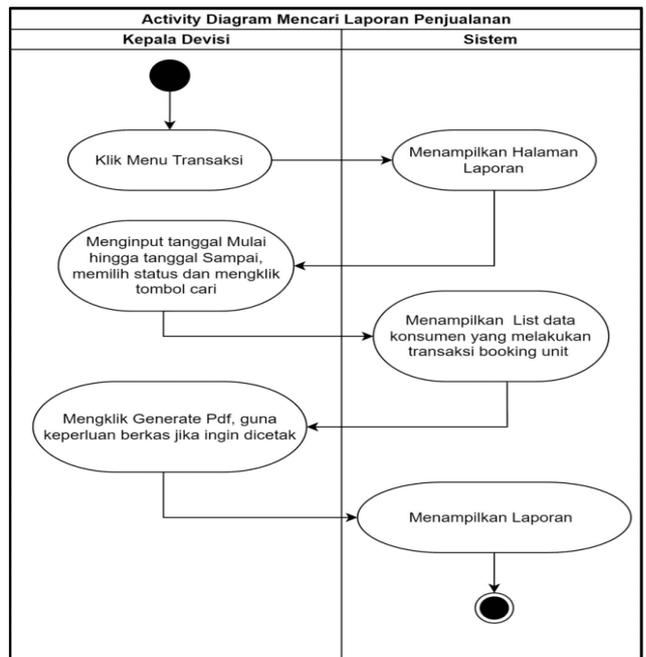
Activity Diagram ini dimulai dari konsumen memilih unit yang telah dijelaskan pada activity sebelumnya yaitu konsumen memilih unit yang diinginkan. Kemudian pemilihan unit akan masuk pada detail booking unit yang merupakan isi dari seluruh informasi unit yang dipilih. Pada halaman booking, konsumen dapat melihat data seperti data kluster, nomor unit, tarif unit dan keterangan lainnya serta memilih DP, cara bayar dan memasukkan bukti pembayaran. Activity Diagram Transaksi Booking Unit dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 11. Activity Diagram Transaksi Booking Unit

### 3.2.9. Activity Diagram Mencari Laporan

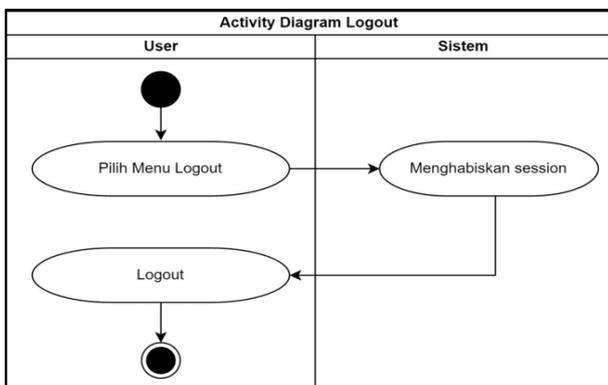
Activity Diagram dimulai ketika kepala divisi mencari laporan yang menjadi permintaan rutin dan berdasarkan kebutuhan informasi tertentu. Kepala divisi menentukan kriteria pencarian laporan, termasuk mulai dari sampai kapan tanggal yang akan dipilih, pilihan status yang berisi seluruh transaksi booking unit, status transaksi booking unit yang disetujui maupun yang tidak disetujui. Activity Diagram Mencari Laporan Penjualan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 12. Activity Diagram Mencari Laporan Penjualan

### 3.2.10. Activity Diagram Logout

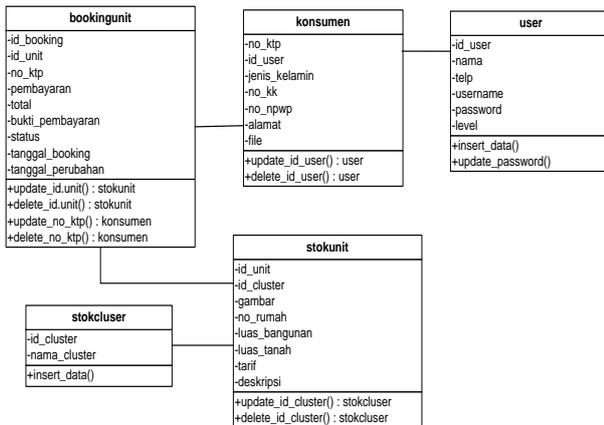
Activity Diagram dimulai user menekan tombol logout pada halaman profil. Setelah tombol ditekan sistem meminta user untuk mengonfirmasi keinginan user untuk keluar sistem. Jika konfirmasi keluar disetujui maka sistem melakukan proses keluar dari sistem. Activity Diagram Logout dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 10. Activity Diagram Logout

### 3.2.11. Class Diagram

Diagram kelas adalah model statis yang menunjukkan kelas dan hubungan antar kelas yang tetap konstan dalam sistem dari waktu ke waktu [9]. Diagram kelas dibuat oleh programmer yang membuat kelas sesuai dengan desain diagram kelas, sehingga dokumentasi desain dan perangkat lunak disinkronkan [10]. *Class Diagram* sistem *E-Commerce* Rumah Komersil Green Center Park Berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Class Diagram

## 3.3. Rancangan Antarmuka (interface)

### 3.3.1. Tampilan Halaman Login Account

Pada halaman ini terdapat *textbox username*, *textbox password* dan tombol *Log in* sebagai pintu menuju *dashboard*. Apabila *user* belum ada *username* dan *password* maka dapat *link sign up* untuk menuju halaman register yang digunakan untuk mendaftarkan diri *user* pada akun. Tampilan Halaman *Login Account* dapat dilihat pada Gambar 14.

### 3.3.2. Tampilan Halaman Register Account

Halaman ini digunakan untuk menyimpan data *user* sebagai data pengenalan agar dapat masuk ke dalam akun. Tampilan Halaman *Register Account* dapat dilihat pada Gambar 15.

### 3.3.3. Tampilan Halaman Profil Admin

Halaman Profil Admin akan masuk ke sistem dengan lebih dahulu masuk ke halaman login dengan meng-input *username* dan *password*. Tampilan Halaman Profil Admin dapat dilihat pada Gambar 16.

### 3.3.4. Tampilan Halaman View Data Stok Unit

Halaman *View Data Stok Unit* menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Data Stok Unit pada aplikasi. Tampilan Halaman *View Data Stok Unit* dapat dilihat pada Gambar 17.

### 3.3.5. Tampilan Halaman Input Data Stok Unit

Halaman *Input Data Stok Unit* menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Form *Input Data Stok Unit* pada aplikasi. Tampilan Halaman *Input Data Stok* dapat dilihat pada Gambar 18.

### 3.3.6. Tampilan Halaman View Data Cluster

Tampilan *Antar Muka View Data Cluster* menunjukkan tampilan pada saat admin melihat *Data Cluster* pada aplikasi. Pada *Antar Muka View Cluster* dapat melihat *Data Cluster* yang telah diinput pada tombol tambah *cluster*. Tampilan Halaman *View Data Cluster* dapat dilihat pada Gambar 19.

### 3.3.7. Tampilan Halaman Input Data Cluster

Halaman *Input Data Cluster* menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Form *Input Data Cluster* pada aplikasi. Pada *Antar Muka Input Data Cluster* dapat menginput data yang tertera pada form input *data Cluster*. Tampilan Halaman *Input Data Cluster* dapat dilihat pada Gambar 20.

### 3.3.8. Tampilan Halaman Ubah Unit

Halaman *Ubah Unit* menunjukkan tampilan pada saat admin mengubah data unit pada aplikasi. Tampilan Halaman *Ubah Unit* dapat dilihat pada Gambar 21.

### 3.3.9. Tampilan Halaman Transaksi

Halaman *Transaksi* menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Data transaksi dari unit dari konsumen yang melakukan *booking* unit. Tampilan Halaman *Transaksi* dapat dilihat pada Gambar 22.

### 3.3.10. Tampilan Halaman Ubah Status Transaksi

Halaman Ubah Status Transaksi menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Data transaksi *booking* unit dari unit dari konsumen yang melakukan *booking* unit. Tampilan Halaman Ubah Status Transaksi dapat dilihat pada Gambar 23.

### **3.3.11. Tampilan Halaman View Data Konsumen**

Halaman *View* Data Konsumen menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Data Konsumen pada aplikasi. Tampilan Halaman *View* Data Konsumen dapat dilihat pada Gambar 24.

### **3.3.12. Tampilan Halaman Profil Konsumen**

Pada Tampilan Antar Muka Profil Konsumen menunjukkan tampilan pada saat konsumen, masuk aplikasi. Tampilan Halaman Profil Konsumen dapat dilihat pada Gambar 25.

### **3.3.13. Tampilan Halaman Input Biodata**

Halaman Input Biodata, konsumen harus melengkapi biodata sebagai data persyaratan untuk dapat melanjutkan ke halaman berikutnya yaitu memilih unit. Tampilan Halaman Input Biodata dapat dilihat pada Gambar 26.

### **3.3.14. Tampilan Halaman Katalog Konsumen**

Halaman Katalog, konsumen harus memilih unit yang tersedia. Pada Antar Muka katalog, konsumen dapat memilih unit yang diinginkan dan konsumen dapat melihat gambar serta keterangan dari unit yang dipilih. Tampilan Halaman Katalog Konsumen dapat dilihat pada Gambar 27.

### **3.3.15. Tampilan Halaman Konsumen Booking Unit**

Halaman Katalog, konsumen harus memilih unit yang tersedia. Pada Antar Muka katalog, konsumen dapat memilih unit yang diinginkan dan konsumen dapat melihat gambar serta keterangan dari unit yang dipilih. Tampilan Halaman Katalog Konsumen dapat dilihat pada Gambar 28.

### **3.3.16. Tampilan Halaman Status Transaksi Konsumen**

Halaman Status Transaksi Konsumen yaitu ketika konsumen telah melakukan transaksi booking unit maka konsumen dapat melihat informasi dari status transaksi pembayaran booking unit apakah telah masuk pada rekening perusahaan atau belum. Tampilan Halaman Status Transaksi Konsumen dapat dilihat pada Gambar 29.

### **3.3.17. Tampilan Halaman View Data Konsumen**

Halaman *View* Data Konsumen menunjukkan tampilan pada saat admin melihat Data Konsumen pada aplikasi. Tampilan Halaman *View* Data Konsumen dapat dilihat pada Gambar 30.

### **3.3.18. Tampilan Halaman Profil Kepala Manajemen**

Halaman Profil menunjukkan tampilan pada saat user yaitu kepala manajemen dan konsumen masuk aplikasi. Tampilan Halaman Profil Kepala Manajemen dapat dilihat pada Gambar 31.

### **3.3.19. Tampilan Halaman Laporan Kepala Manajemen dan Kepala Admin**

Halaman Laporan Kepala Manajemen menunjukkan kepala manajemen dapat memilih tanggal tertentu dan memilih status laporan yang diinginkan, setelah itu maka menekan tombol cari dan tampil data laporan. Tampilan Halaman Laporan Kepala Manajemen dan Kepala Admin dapat dilihat pada Gambar 32.

### **3.3.20. Tampilan View Laporan Kepala Manajemen dan Kepala Admin**

Laporan Penjualan yang ditampilkan kepada kepala manajemen dan kepala admin melalui tampilan *view* laporan. Tampilan *View* Laporan Kepala Manajemen dan Kepala Admin dapat dilihat pada Gambar 33.

### **3.3.21. Tampilan Halaman Profil Kepala Admin**

Halaman Profil menunjukkan tampilan pada saat kepala Admin masuk aplikasi.

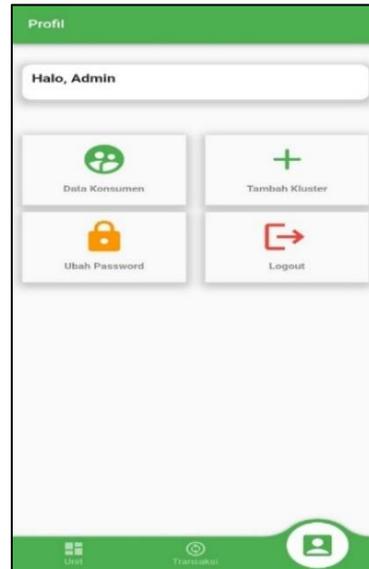
Tampilan Halaman Profil Kepala Admin dapat dilihat pada Gambar 34.

### 3.3.22. Tampilan Halaman Ubah Password User

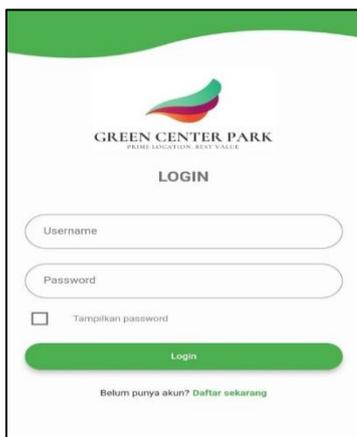
Halaman ubah password memberikan kemampuan untuk mengganti kata sandi user sesuai kebutuhan. Ubah password menjaga keamanan akun pengguna, karena memungkinkan user untuk secara berkala mengubah kata sandi untuk mencegah akses yang tidak sah atau pencurian akun.

### 3.3.23. Tampilan Logout

Halaman logout memberikan user kemampuan untuk keluar dari sesi atau akun user. Halaman logout sangat penting untuk keamanan dan privasi user, karena dengan melakukan logout, user dapat memastikan bahwa akses ke akun tidak disalahgunakan oleh pihak lain. Tampilan logout dapat dilihat pada Gambar 36.



Gambar 16. Tampilan Halaman Profil Admin



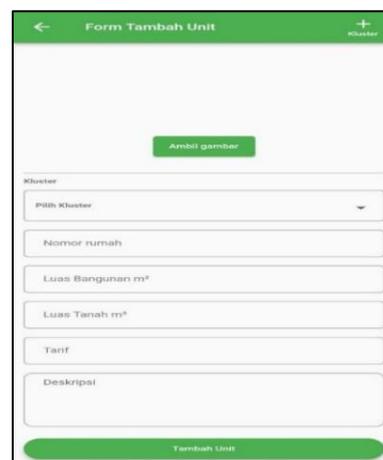
Gambar 14. Tampilan Halaman Login Account



Gambar 17. Tampilan Halaman View Data Stok Unit



Gambar 15. Tampilan Halaman Registrasi



Gambar 18. Tampilan Halaman Input Data Stok Unit



Gambar 19. Tampilan Halaman *View Data Cluster*



Gambar 20. Tampilan Halaman *Input Data Cluster*



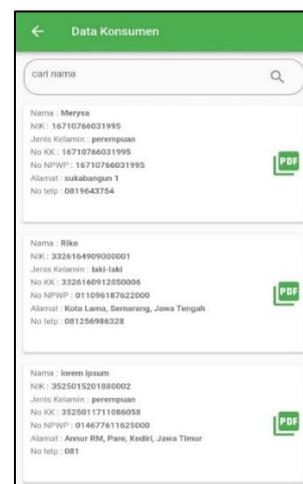
Gambar 21. Tampilan Halaman *Ubah Unit*



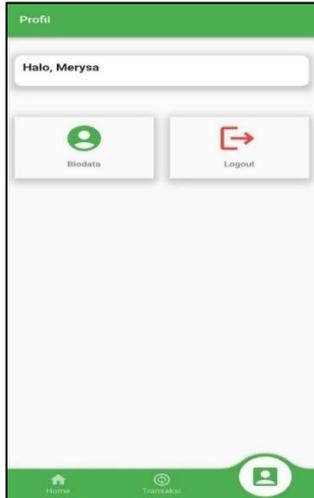
Gambar 22. Tampilan Halaman *Transaksi*



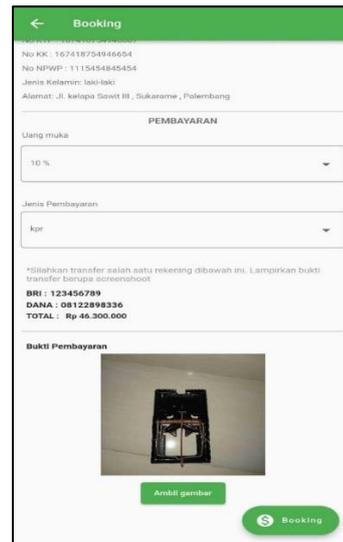
Gambar 23. Tampilan Halaman *Ubah Status Transaksi*



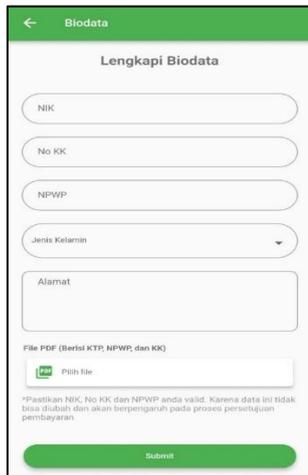
Gambar 24. Tampilan Halaman *View Data Konsumen*



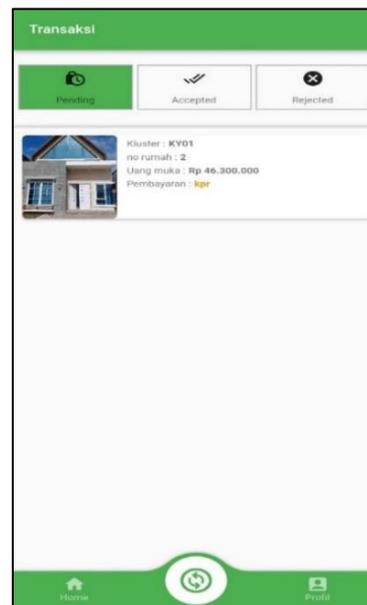
Gambar 255. Tampilan Halaman Profil Konsumen



Gambar 28. Tampilan Halaman Konsumen Booking Unit



Gambar 26. Tampilan Halaman Input Biodata



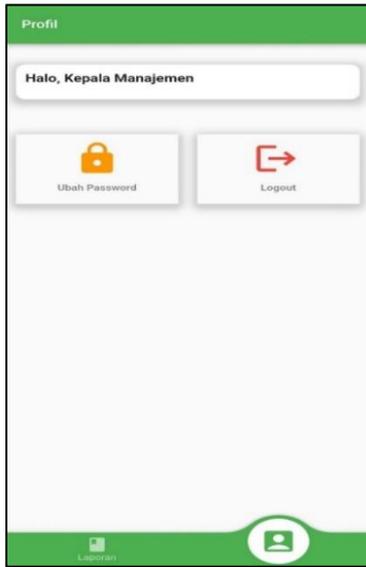
Gambar 29. Tampilan Halaman Status Transaksi Konsumen



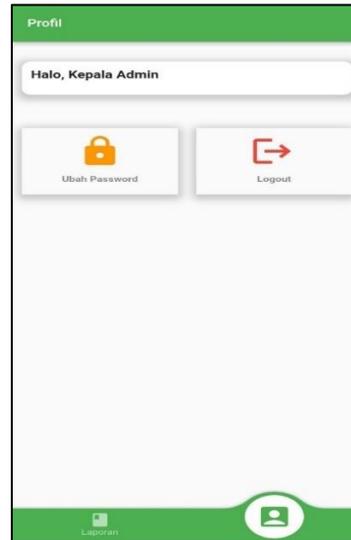
Gambar 27. Tampilan Halaman Katalog Konsumen



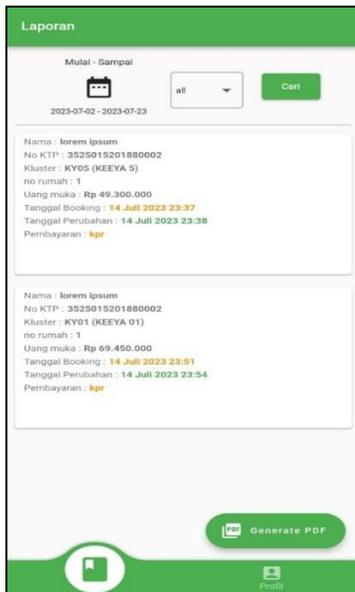
Gambar 260. Tampilan Halaman View Data Konsumen



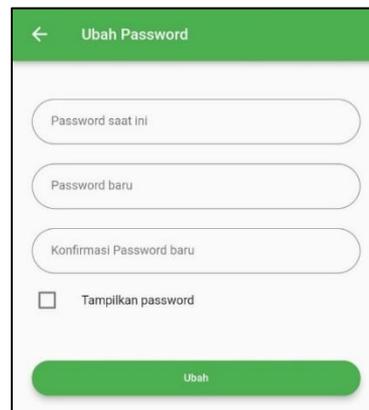
**Gambar 31.** Tampilan Halaman Profil Kepala Manajemen



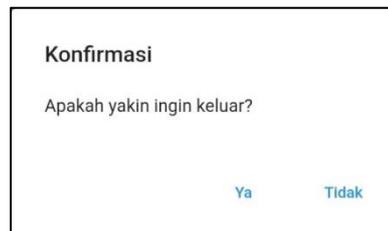
**Gambar 294.** Tampilan Halaman Profil Kepala Admin



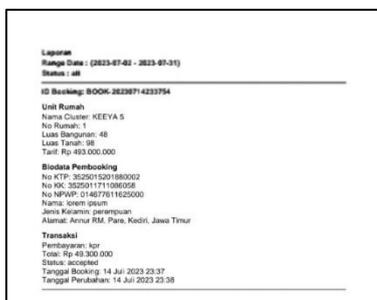
**Gambar 272.** Tampilan Halaman Laporan Kepala Manajemen dan Laporan Kepala Admin



**Gambar 305.** Tampilan halaman ubah password user



**Gambar 36.** Tampilan Halaman Logout Kepala Admin



**Gambar 283.** Tampilan Halaman View Laporan Kepala Manajemen dan Kepala Admin

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh kepala manajemen, kepala administrasi, admin dan konsumen dari aplikasi *e-commerce green center park* berbasis android bahwa fitur – fitur menu pada aplikasi berfungsi dan sukses dengan baik sesuai dengan pengujian

yang telah dilakukan. Implementasi pengujian sistem *e-commerce* green center park berbasis android dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Implementasi Pengujian Sistem E-Commerce Green Center Park Berbasis Android

| Nama                        | Keluaran Yang Diharapkan   | Hasil Pengujian |   | User |
|-----------------------------|--|-----------------|---|------|
|                             |  | ✓               | × |      |
| <i>Login</i>                | <i>Input username dan password</i>   | Sukses          |   | A*   |
| <i>Profil</i>               | Menampilkan menu data konsumen, tambah cluster, ubah <i>password</i> dan <i>logout</i>   | Sukses          |   | A*   |
| <i>Input data stok unit</i> | Menampilkan <i>form</i> untuk input data dan berhasil masuk ke dalam <i>database</i>     | Sukses          |   | A*   |
| Ubah data stok unit         | Menampilkan <i>form</i> yang telah diisi data sebelumnya dan <i>database</i> diperbarui. | Sukses          |   | A*   |
| <i>View data stok unit</i>  | Menampilkan data stok unit   | Sukses          |   | A*   |
| <i>View data konsumen</i>   | Menampilkan data pribadi dan data persyaratan dari konsumen                              | Sukses          |   | A*   |
| Cari data konsumen          | Menampilkan <i>form</i> untuk input data dan berhasil masuk ke dalam <i>database</i>     | Sukses          |   | A*   |
| Generate PDF data konsumen  | Menyimpan file ekstensi PDF dan menampilkan halaman data konsumen                        | Sukses          |   | A*   |
| <i>Input data cluster</i>   | Menampilkan <i>form</i> untuk input data dan berhasil masuk ke dalam <i>database</i>     | Sukses          |   | A*   |
| <i>View data cluster</i>    | Menampilkan data cluster   | Sukses          |   | A*   |
| <i>View transaksi</i>       | Menampilkan data transaksi booking unit dari konsumen                                    | Sukses          |   | A*   |
| Ubah status                 | Data berhasil dipilih dari   | Sukses          |   | A*   |

| Nama                          | Keluaran Yang Diharapkan   | Hasil Pengujian |   | User           |
|-------------------------------|--|-----------------|---|----------------|
|                               |  | ✓               | × |                |
| transaksi booking unit        | <i>database</i> dan <i>database</i> diperbarui   |                 |   |                |
| Ubah password                 | Data berhasil diupdate dan <i>database</i> diperbarui  | Sukses          |   | A*             |
| <i>logout</i>                 | Menampilkan notifikasi keluar, <i>yes or no</i> dan perintah berhasil tetap atau keluar sistem       | Sukses          |   | A*             |
| <i>Login</i>                  | <i>Input username dan password</i>   | Sukses          |   | K**            |
| <i>Input Biodata</i>          | Menginput data pribadi dan menginput file data persyaratan   | Sukses          |   | K**            |
| <i>View katalog unit buah</i> | Menampilkan <i>katalog</i> dan berhasil langsung masuk pada halaman booking                          | Sukses          |   | K**            |
| Booking                       | Menampilkan detail unit yang dipilih dan menginput cara pembayaran serta mengupload bukti pembayaran | Sukses          |   | K**            |
| <i>View status transaksi</i>  | Menampilkan status transaksi booking unit yang harus didapatkan <i>permission</i> dari admin         | Sukses          |   | K**            |
| <i>Logout</i>                 | Menampilkan notifikasi keluar, <i>yes or no</i> dan perintah berhasil tetap atau keluar sistem       | Sukses          |   | K**            |
| <i>Login</i>                  | <i>Input username dan password</i>   | Sukses          |   | KM*** & KA**** |
| <i>View Laporan</i>           | Menampilkan halaman laporan  | Sukses          |   | KM*** & KA**** |
| <i>Input Tanggal</i>          | Menampilkan <i>form input</i> tanggal dan <i>daatabase</i> diperbarui                                | Sukses          |   | KM*** & KA**** |

| Nama                   | Keluaran Yang Diharapkan   | Hasil Pengujian |   | User          |
|------------------------|--|-----------------|---|---------------|
|                        |  | ✓               | × |               |
| Pilih status transaksi | Menampilkan status transaksi   | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Button Cari            | Menampilkan laporan  | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Generate PDF           | Berhasil menampilkan data transaksi booking unit dengan status yang dipilih dan mengekstensi dan berupa PDF  | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Ubah Password          | Data berhasil diupdate dan database diperbarui   | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Logout                 | Menampilkan notifikasi keluar, <i>yes or no</i> dan berhasil tetap atau keluar sistem                        | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Login                  | <i>Input username dan password</i>   | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| View Laporan           | Menampilkan halaman laporan  | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Input Tanggal          | Menampilkan <i>form input</i> tanggal dan database diperbarui  | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Pilih status transaksi | Menampilkan status transaksi   | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Button Cari            | Menampilkan laporan  | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Generate PDF           | Berhasil menampilkan data transaksi booking unit dengan status yang dipilih dan mengekstensi data berupa PDF | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Ubah Password          | Data berhasil diupdate dan database diperbarui   | Sukses          |   | KM*** & KA*** |
| Logout                 | Menampilkan notifikasi keluar, <i>yes or no</i> dan perintah berhasil tetap atau keluar sistem               | Sukses          |   | KM*** & KA*** |

Notes:

\*A = Admin  
 \*\*K = Konsumen  
 \*\*\*KM = Kepala Manajemen  
 \*\*\*\*KA = Kepala Administrasi

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pemesanan unit rumah pada Perumahan Green Center Park bagi calon konsumen dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data konsumen, unit rumah serta laporan penjualan. Melalui penerapan sistem yang terstruktur, proses pemesanan unit menjadi lebih mudah dan transparan, yang dapat meningkatkan kepuasan konsumen. Dengan Laporan penjualan yang akurat dan tersedia tepat waktu, manajemen dapat mengambil dan membuat keputusan yang lebih informasional dalam merencanakan strategi bisnis yang baik. Adapun saran-saran untuk sistem *E-Commerce* Rumah Komersil Green Center Park Berbasis Android antara lain :

1. Direkomendasikan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem yang mudah diakses oleh calon konsumen. Sebaiknya memiliki fitur pencarian unit.
2. Dalam menjaga kualitas pengelolaan data dan pemesanan unit, penting untuk memberikan pelatihan kepada karyawan terkait penggunaan sistem baru.
3. Terhadap keamanan mengelola data konsumen, pentingnya perlindungan data pribadi dan keamanan informasi. Pastikan sistem memiliki keamanan yang memadai untuk melindungi data konsumen dari ancaman kebocoran atau penggunaan yang tidak sah.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Akbar, S. N. Alam, J. Hutahaeon, and J. Simarmata, "E-COMMERCE: Dasar Teori Dalam Bisnis Digital," *Yayasan Kita Menulis*, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=sXf2DwAAQBAJ>
- [2] C. D. Utami, M. W. Worth, R. Rin, M. Salim, U. Mikroskil, and P. Korespondensi, "Analisis dan Perancangan E- Commerce

- ‘ YoPlant ’ Berbasis Mobile,” *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, pp. 63–73, 2023, doi: <http://doi.org/10.33395/remik.v7i1.11941>.
- [3] P. Pandiangan and I. A. O. Martini, “Digital Marketing Strategy of Property Agents in The New Normal Era,” *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilm. Manaj. Bisnis dan Inov. Univ. Sam Ratulangi)*, vol. 7, no. 3, pp. 502–511, 2021, doi: [10.35794/jmbi.v7i3.31251](https://doi.org/10.35794/jmbi.v7i3.31251).
- [4] R. Ernayani, A. D. Gs, and N. P. Tarigan, “Kajian fenomenologi pemasaran digital agen properti melalui medium instagram,” *Jurnal Komunikasi Profesional*, vol. 5, no. 3, pp. 260–269, 2021.
- [5] I. Ananda and E. Zuraidah, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta,” *J. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 193–200, 2019, doi: [10.31311/ji.v6i2.6248](https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.6248).
- [6] E. H. Budi R, A. Munawar, and E. Puspitasari, “Perancangan Prototype Sistem Informasi Pusat Satu Data DPR RI Berbasis Mobile di SEKJEN DPR RI,” *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 98–110, 2023, doi: [10.47324/ilkominfo.v6i1.176](https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v6i1.176).
- [7] W. A. Nisa and A. Sulistyawati, “Pengembangan Sistem Pembelajaran Berbasis Komputer Pada SMAN 2 Negeri Katon,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 49–53, 2023.
- [8] Y. P. Bangun, N. Faizah, and L. Koryanto, “Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (Location-Based Service) menggunakan Android Studio,” *Design Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 55–63, 2023, doi: [10.58477/dj.v1i1.28](https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.28).
- [9] R. D. E. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile,” *no. May*, p. 14, 2022.
- [10] C. Rizal *et al.*, “Organisasi Komputer,” *Global Eksekutif Teknologi*, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Tw6qEAAAQBAJ>