

SKRIPSI
PENERAPAN APLIKASI JASA TITIP BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER
DI YOGYAKARTA



KAPTEN ANDORI GEMILANG

Nomor Mahasiswa : 165410018

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM YOGYAKARTA

2021

SKRIPSI
PENERAPAN APLIKASI JASA TITIP BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER
DI YOGYAKARTA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
Akakom Yogyakarta

Disusun Oleh:

KAPTEN ANDORI GEMILANG

Nomor Mahasiswa : 165410018

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM YOGYAKARTA

2021

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji Syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa, atas izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini. Dengan bangga, saya persembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Andori dan Ibu Jumiati tercinta yang tiada pernah hentinya selama ini memberikan do'a dan dorongan terimakasih atas semua perjuangan yang diberikan kepada anakmu, kerja keras kedua orang tua selalu saya jadikan motivasi, serta selalu memberikan dukungan penuh.
2. Terima kasih kepada kakak dan adik yang senantiasa mendukung penyelesaian naskah skripsi ini.
3. Kepada Bapak Dison Librado, S.E., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan wejangan, arahan, waktu, dan ilmunya kepada saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Para dosen penguji yang telah memberi masukan dan arahan demi kebaikan naskah ini.
5. Terima kasih kepada Eligia Tutut Chandra Ningrum yang telah membantu segala hal dalam menyelesaikan studi ini
6. Teman-teman yang terkumpul dalam grup J.M.B.T yang menjadi teman berjuang bersama dari awal semester hingga akhir.

MOTTO

“Jadilah seperti bawang, tidak peduli dipotong atau disakiti tidak akan menangis,

Yang menangis justru orang yang menyakiti dan memotongnya”

“Nothing Less and Nothing More”

“Bersyukur itu penting, bahkan lebih penting dari sebuah ambisi”

INTISARI

Berkembangnya teknologi mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, tidak terkecuali sistem perbelanjaan. Semakin majunya teknologi yang ditemukan maka semakin mudah pula manusia dalam berbelanja. Belum lama ini kita dikenalkan dengan sistem belanja baru yang sering disebut dengan nama “jasa titip”. Jasa titip ini merupakan sebuah jasa yang dibutuhkan ketika seseorang ingin membeli suatu barang yang tidak dijual secara online tanpa perlu beranjak dari rumah.

Akan dibuat “Aplikasi Jasa Titip” yang akan mempermudah dan membantu para pembeli untuk mendapatkan barang yang diinginkan dan sebagai sarana untuk membantu meningkatkan lapangan pekerjaan. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *framework flutter* dengan memanfaatkan teknologi dan/atau API *Firebase*.

Aplikasi ini dapat digunakan pada *platform Android* dan bisa digunakan oleh siapapun yang memiliki *android*. Dengan adanya aplikasi ini, pembeli dan penyedia jasa menjadi lebih mudah dan terbantu dalam melakukan transaksi, serta pembeli juga menjadi lebih hemat waktu dan tenaga karena tidak perlu pergi ke toko dimana barang tersebut dijual. Untuk kedepannya diharapkan akan ditambahkan fitur *e-payment*, fitur *gps*, dan perbaikan pada UI/UX agar tampilan aplikasi menjadi lebih menarik dan atraktif.

Kata kunci : *Android Studio , E-Commerce, Firebase, Flutter*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Aplikasi Jasa Titip BerbasisAndroid Menggunakan Flutter Di Yogyakarta”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, telah mendapatkan banyak dukungan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta.
2. Bapak Dison Librado, S.E., M.Kom. selaku dosen pembimbing Skripsi.
3. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T selaku Ketua Departemen / Program Studi Teknik Informatika
4. Kedua orang tua beserta seluruh keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan berupa doa dan restu sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta.
6. Teman-teman satu kelas yang turut membantu dan memberikan semangat dalam tersusunnya Laporan Skripsi ini.

Terhadap semuanya tidak kiranya penulis dapat membalasnya, hanya do'a serta puji syukur kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada semuanya. Amin.

Laporan ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

jenjang Starta 1 studi Teknik Informatika dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini tentu terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran sehingga dapat menjadi lebih baik lagi. Semoga Laporan Skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
INTISARI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Ruang lingkup.....	4
1.4 Tujuan penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Android	8
2.2.2 Flutter.....	8
2.2.3 Dart	9
2.2.4 Firebase.....	9

BAB III METODE PENELITIAN	10
3.1 Analisis kebutuhan.....	10
3.1.1 Kebutuhan Input	10
3.1.2 Kebutuhan Proses	10
3.1.3 Kebutuhan Output.....	10
3.2 Peralatan.....	11
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	11
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	11
3.3 Perancangan Sistem	11
3.3.1 Usecase Diagram Sistem	11
3.3.2 Perancangan Database	12
3.3.3 Sequence Diagram	13
3.3.4 Activity Diagram	18
3.3.5 Perancangan Antarmuka	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Implementasi Sistem.....	26
4.1.1 Halaman Login Pengguna.....	26
4.1.2 Halaman Daftar Akun Pengguna	27
4.1.3 Halaman Menu Utama Pembeli	27
4.1.4 Halaman Side Bar Pembeli	29
4.1.5 Halaman Profil Akun Pembeli	31
4.1.6 Halaman Utama Penyedia Jasa	32
4.1.7 Order Penyedia Jasa.....	32
4.1.8 Pesan Produk Pembeli	34
4.1.9 Pesanan Pembeli	34

4.1.10	Fitur Chat	35
4.2	Pembahasan Sistem.....	37
4.2.1	Halaman Login Pengguna.....	37
4.2.2	Tampilan Halaman Daftar Akun.....	38
4.2.3	Tampilan Halaman Utama Pembeli	38
4.2.4	Tampilan Side Bar Pembeli	39
4.2.5	Tampilan Setting Pembeli.....	40
4.2.6	Tampilan Feed Produk Penyedia Jasa.....	40
4.2.7	Tampilan Order Penyedia Jasa	41
4.2.8	Tampilan Pesan Produk Pembeli	42
4.2.9	Tampilan Pesanan Pembeli	43
4.2.10	Tampilan Chat.....	43
BAB V PENUTUP		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....		46
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Usecase Diagram	12
Gambar 3. 2 Perancangan Database.....	12
Gambar 3. 3 Sequence Diagram Admin	13
Gambar 3. 4 Sequence Diagram Hapus Feed	14
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Riwayat Transaksi.....	14
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Login Penyedia Jasa.....	15
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Membuat Feed	15
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Menerima Pesanan.....	16
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Login Penyedia Jasa.....	17
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Pesan Barang.....	18
Gambar 3. 11 Activity Diagram Login Admin.....	18
Gambar 3. 12 Activity Diagram Menghapus Feed	19
Gambar 3. 13 Activity Diagram Riwayat Transaksi.....	19
Gambar 3. 14 Activity Diagram Login Penyedia Jasa.....	20
Gambar 3. 15 Activity Diagram Membuat Feed	21
Gambar 3. 16 Activity Diagram Menerima Pesanan	21
Gambar 3. 17 Activity Diagram Login Pengguna Jasa.....	22
Gambar 3. 18 Activity Diagram Pesan Barang.....	22
Gambar 3. 19 Antar Muka Login.....	23
Gambar 3. 20 Antar Muka Home Page.....	24
Gambar 3. 21 Antar Muka Side Bar	24
Gambar 3. 22 Antar Muka Penyedia Jasa.....	25
Gambar 4. 1 Kode Program Login Pengguna.....	26
Gambar 4. 2 Kode Program Daftar Akun Pengguna	27
Gambar 4. 3 Kode Program Menu Utama Pembeli	28
Gambar 4. 4 Kode Program Side Bar Pembeli	31
Gambar 4. 5 Kode Program Profil Akun Pembeli	31
Gambar 4. 6 Kode Program Halaman Utama Penyedia Jasa.....	32

Gambar 4. 7 Kode Program Order Penyedia Jasa.....	33
Gambar 4. 8 Kode Program Pesan Produk	34
Gambar 4. 9 Kode Program Pesanan Pembeli	35
Gambar 4. 10 Kode Program Fitur Chat.....	36
Gambar 4. 11 Tampilan Login Pengguna	37
Gambar 4. 12 Tampilan Daftar Akun	38
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Utama	39
Gambar 4. 14 Tampilan Side Bar Pembeli	39
Gambar 4. 15 Tampilan Setting Pembeli.....	40
Gambar 4. 16 Tampilan UtamaPenyedia Jasa	41
Gambar 4. 17 Tampilan Order Penyedia Jasa.....	42
Gambar 4. 18 Tampilan Pesan Produk	42
Gambar 4. 19 Tampilan Pesanan Pembeli	43
Gambar 4. 20 Tampilan Chat.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	7
--	---