

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
LAKSA COFFEE SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENGATASI
DEMAND YANG TINGGI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Frans Dedi Panjaitan

18.12.0956

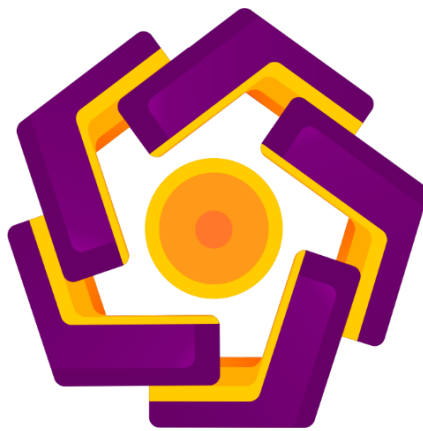
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
LAKSA COFFEE SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENGATASI
DEMAND YANG TINGGI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Frans Dedi Panjaitan

18.12.0956

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA LAKSA
COFFEE SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENGATASI DEMAND YANG
TINGGI**

yang disusun dan diajukan oleh

Frans Dedi Panjaitan

18.12.0956

telah disetujui oleh *Dosen Pembimbing Tugas Akhir*
pada tanggal 25 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA LAKSA
COFFEE SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENGATASI DEMAND YANG
TINGGI

yang disusun dan diajukan oleh

Frans Dedi Panjaitan

18.12.0956

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242



Atik Nurmasani, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302354



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama User : Frans Dedi Panjaitan
NIM : 18.12.0956

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA LAKSA COFFEE SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENGATASI DEMAND YANG TINGGI

Admin Pembimbing : Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas **AMIKOM** Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari **Admin** Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam **Daftar Pustaka** pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas **AMIKOM** Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Frans Dedi Panjaitan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena kebaikan Kasih dan Berkah-Nya lah yang menuntun penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini. Sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul ***“PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA LAKSA COFFEE SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENGATASI DEMAND YANG TINGGI”***. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar program Sarjana pada prodi Sistem Informasi S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak masalah dan karena kemampuan yang Tuhan berikan, usaha yang sangat maksimal, dan bantuan serta dukungan dari beberapa pihak, maka penulisan tugas akhir ini dapat selesai.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang sudah senantiasa memberi doa dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis. Pada kesempatan ini juga penulis menulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku *Dosen* pembimbing yang telah memberikan ilmu, saran, bimbingan dan semangat.
3. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom, M.Kom selaku *Dosen* penguji S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. yang sudah memberikan

saran, bantuan, kritik dan arahan kepada penulis saat membuat dan menyelesaikan Tugas Akhir.

4. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku penguji S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. yang sudah memberikan saran, bantuan, kritik dan arahan kepada penulis saat membuat dan menyelesaikan Tugas Akhir.

5. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan tulus yang diberikan kepada penulis menjadi berkat bagi kita. Penulis juga sebagai manusia biasa menyadari bahwa penulis masih banyak memiliki kekurangan pengalaman dan pengetahuan. Oleh karena itu penulis sangat senang bila diberi saran dan kritik yang dapat membangun penulis dalam membuat penulisan Tugas akhir.

Yogyakarta, 25 Januari 2023



Frans Dedi P

NIM 18.12.0956

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Dasar Teori	5
2.1.1 E-commerce.....	5
2.1.2. Website	5
2.1.3. Sublime Text	6
2.1.4. Android Studio	6
2.1.5. <i>Android SDK</i>	7
2.1.6. <i>Android JDK</i>	8
2.1.7 <i>Push Notification</i>	8
2.1.8. <i>Usability Testing</i>	9
2.1.9. <i>Entity Relationship Model</i>	9
2.1.10. <i>Pengujian Black Box</i>	10
2.1.11. <i>Use Case Diagram</i>	10
2.1.12. Skala <i>Likert</i>	10
2.1.13. <i>Computer System Usability Questionnaire (CSUQ)</i>	11
2.1.14. Metode <i>Waterfall</i>	12
2.2. Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Metode Penelitian	17
3.3 Pengumpulan Data.....	18
3.3 Analisis SWOT.....	19
3.3.1 Strength (Kekuatan)	20

3.3.2 Weakness (Kelemahan).....	20
3.3.3 Opportunity (Peluang).....	21
3.3.4 Threat (Hambatan)	21
3.4 Analisis Kebutuhan	22
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.5 Perancangan.....	25
3.5.1 Use Case Diagram	25
3.5.2 <i>Activity Diagram</i>	26
3.5.4 Perancangan Antarmuka	57
3.6 Pembuatan	76
3.7 Pengujian	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Hasil.....	78
4.2 Pembahasan	78
4.2.1 Bagian Pelanggan	78
4.2.2 Halaman <i>Home</i> Pelanggan.....	85
4.2.3 Halaman Pemesanan	86
4.2.4 Halaman Riwayat Transaksi	94
4.2.5 Halaman Voucher	96
4.2.6 Halaman Profil Pelanggan	97
4.2.7 Halaman Laksa Poin	98
4.2.8 Halaman <i>Feedback</i>	100
4.2.9 Halaman Login Admin	101
4.2.10 Halaman Data <i>Invoice</i>	102
4.2.11 Halaman Data Produk.....	103
4.2.12 Halaman Data <i>Voucher User</i>	105
4.2.13 Halaman Data Kategori	107
4.2.14 Halaman Data Addons	108
4.2.15 Halaman Data Stamp	109
4.2.16 Halaman Data Pelanggan.....	110
4.2.17 Halaman Alamat Pelanggan	110
4.2.18 Halaman Data Driver	111
4.2.19 Halaman Data Transaksi <i>Delivery</i>	112
4.2.20 Halaman Data Transaksi <i>Pick Up</i>	113
4.2.21 Halaman Data Riwayat <i>Invoice</i>	115
4.2.22 Halaman Data <i>Driver Order</i>	115
4.2.23 Halaman Data Notifikasi	116
4.3 Pengujian	118
4.3.1 Black Box Testing	118
4.3.2 <i>Usability Testing</i>	123
BAB V PENUTUP	153
5.1 Kesimpulan.....	153
5.2 Saran	153

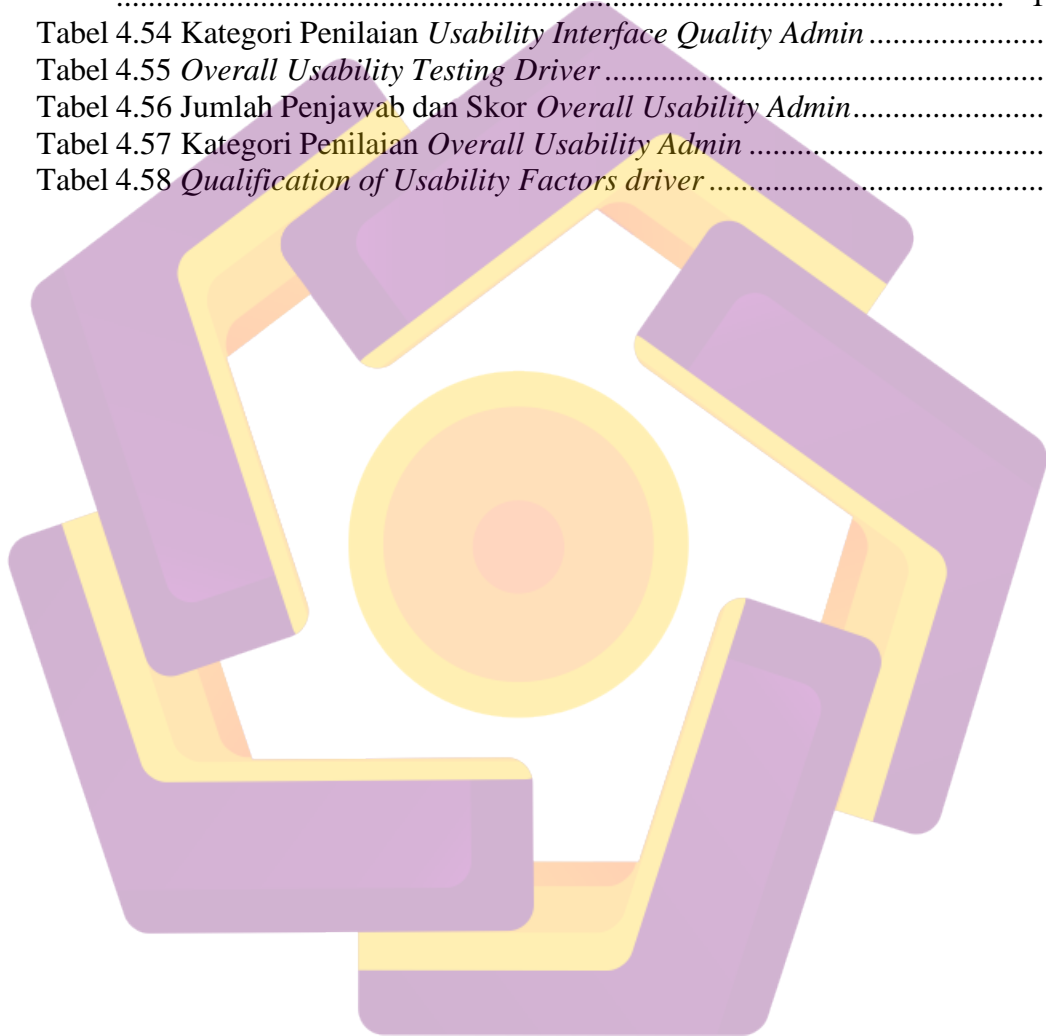


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert	11
Tabel 3.1 Hasil Pengumpulan Data.....	19
Tabel 3.2 Desain Tabel User	37
Tabel 3.3 Desain Tabel Alamat_user	38
Tabel 3.4 Desain Tabel Driver	39
Tabel 3.5 Desain Tabel Admin	39
Tabel 3.6 Desain Tabel Voucher.....	40
Tabel 3.7 Desain Tabel Voucher_User	41
Tabel 3.8 Desain Tabel Kategori	42
Tabel 3.9 Desain Tabel Addons	42
Tabel 3.10 Desain Tabel Produk.....	43
Tabel 3.11 Desain Tabel Produk_addons.....	43
Tabel 3.12 Desain Tabel Produk_foto	44
Tabel 3.13 Desain Tabel Point	44
Tabel 3.14 Desain Tabel Invoice	45
Tabel 3.15 Desain Tabel Invoice_detail.....	47
Tabel 3.16 Desain Tabel Invoice_detail_addons	48
Tabel 3.17 Desain Tabel Invoice_reservasi	48
Tabel 3.18 Desain Tabel Qr_stamp.....	49
Tabel 3.19 Desain Tabel Sesi.....	49
Tabel 3.20 Desain Tabel Sesi_hari.....	50
Tabel 3.21 Desain Tabel Stamp	50
Tabel 3.22 Desain Tabel Transaksi_delivered	51
Tabel 3.23 Desain Tabel Transaksi_pickup	52
Tabel 3.24 Desain Tabel Transaksi_reservasi.....	53
Tabel 3.25 Desain Tabel Push_notification	54
Tabel 3.26 Desain Tabel Jadwal_pengantaran.....	55
Tabel 3.27 Desain Tabel Kontak_admin.....	55
Tabel 3.28 Desain Tabel User_otp.....	56
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Koneksi Database.....	118
Tabel 4.2 Pengujian <i>Black Box Input</i> Daftar Pelanggan	118
Tabel 4.3 Pengujian <i>Black Box</i> Verifikasi <i>Login</i>	119
Tabel 4.4 Pengujian <i>Black Box Input</i> Data Kategori	119
Tabel 4.5 Pengujian <i>Black Box Input</i> Data Produk.....	120
Tabel 4.6 Pengujian <i>Black Box</i> Input Data Driver	120
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box Input</i> Data Voucher.....	121
Tabel 4.8 Pengujian <i>Black Box Input</i> Data Addons	121
Tabel 4.9 Pengujian <i>Black Box Input</i> Keranjang Pemesanan	121
Tabel 4.10 Pengujian <i>Black Box Input</i> Reservasi	122
Tabel 4.11 Hasil <i>Usability Testing User</i>	123

Tabel 4.12 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing User</i>	125
Tabel 4.13 Kategori Penilaian <i>Usability Testing User</i>	125
Tabel 4.14 Hasil <i>Usability Testing Admin</i>	126
Tabel 4.15 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Admin</i>	128
Tabel 4.16 Kategori Penilaian <i>Usability Testing Admin</i>	128
Tabel 4.17 Hasil <i>Usability Testing driver</i>	129
Tabel 4.18 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing driver</i>	131
Tabel 4.19 Kategori Penilaian <i>Usability Testing Driver</i>	131
Tabel 4.20 <i>System Usefulness User</i>	132
Tabel 4.21 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing System Usefulness User</i>	133
Tabel 4.22 Kategori Penilaian <i>Usability System Usefulness User</i>	133
Tabel 4.23 <i>Information Quality User</i>	134
Tabel 4.24 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Information Quality User</i>	134
Tabel 4.25 Kategori Penilaian <i>Usability Information Quality User</i>	135
Tabel 4.26 <i>Interface Quality Testing User</i>	135
Tabel 4.27 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Interface Quality User</i>	136
Tabel 4.28 Kategori Penilaian <i>Usability Interface Quality User</i>	136
Tabel 4.29 <i>Overall Usability Testing User</i>	137
Tabel 4.30 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Overall User</i>	137
Tabel 4.31 Kategori Penilaian <i>Overall User</i>	138
Tabel 4.32 <i>Qualification of Usability Factors User</i>	138
Tabel 4.33 <i>System Usefulness Testing Admin</i>	139
Tabel 4.34 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing System Usefulness Admin</i>	139
Tabel 4.35 Kategori Penilaian <i>Usability System Usefulness Admin</i>	140
Tabel 4.36 <i>Information Quality Testing Admin</i>	141
Tabel 4.37 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Information Quality Admin</i>	141
Tabel 4.38 Kategori Penilaian <i>Usability Information Quality Admin</i>	142
Tabel 4.39 <i>Interface Quality Testing User</i>	142
Tabel 4.40 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Interface Quality Admin</i>	143
Tabel 4.41 Kategori Penilaian <i>Usability Interface Quality Admin</i>	143
Tabel 4.42 <i>Overall Usability Testing Admin</i>	144
Tabel 4.43 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Overall Usability Admin</i>	144
Tabel 4.44 Kategori Penilaian <i>Overall Usability Admin</i>	145
Tabel 4.45 <i>Qualification of Usability Factors Admin</i>	145
Tabel 4.46 <i>System Usefulness Testing driver</i>	146
Tabel 4.47 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing System Usefulness Driver</i>	146

Tabel 4.48 Kategori Penilaian <i>Usability System Usefulness Driver</i>	147
Tabel 4.49 <i>Information Quality Testing Driver</i>	147
Tabel 4.50 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Information Quality Driver</i>	148
Tabel 4.51 Kategori Penilaian <i>Usability Information Quality Driver</i>	149
Tabel 4.52 <i>Interface Quality Testing Driver</i>	149
Tabel 4.53 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Usability Testing Interface Quality Admin</i>	150
Tabel 4.54 Kategori Penilaian <i>Usability Interface Quality Admin</i>	150
Tabel 4.55 <i>Overall Usability Testing Driver</i>	151
Tabel 4.56 Jumlah Penjawab dan Skor <i>Overall Usability Admin</i>	151
Tabel 4.57 Kategori Penilaian <i>Overall Usability Admin</i>	152
Tabel 4.58 <i>Qualification of Usability Factors driver</i>	152

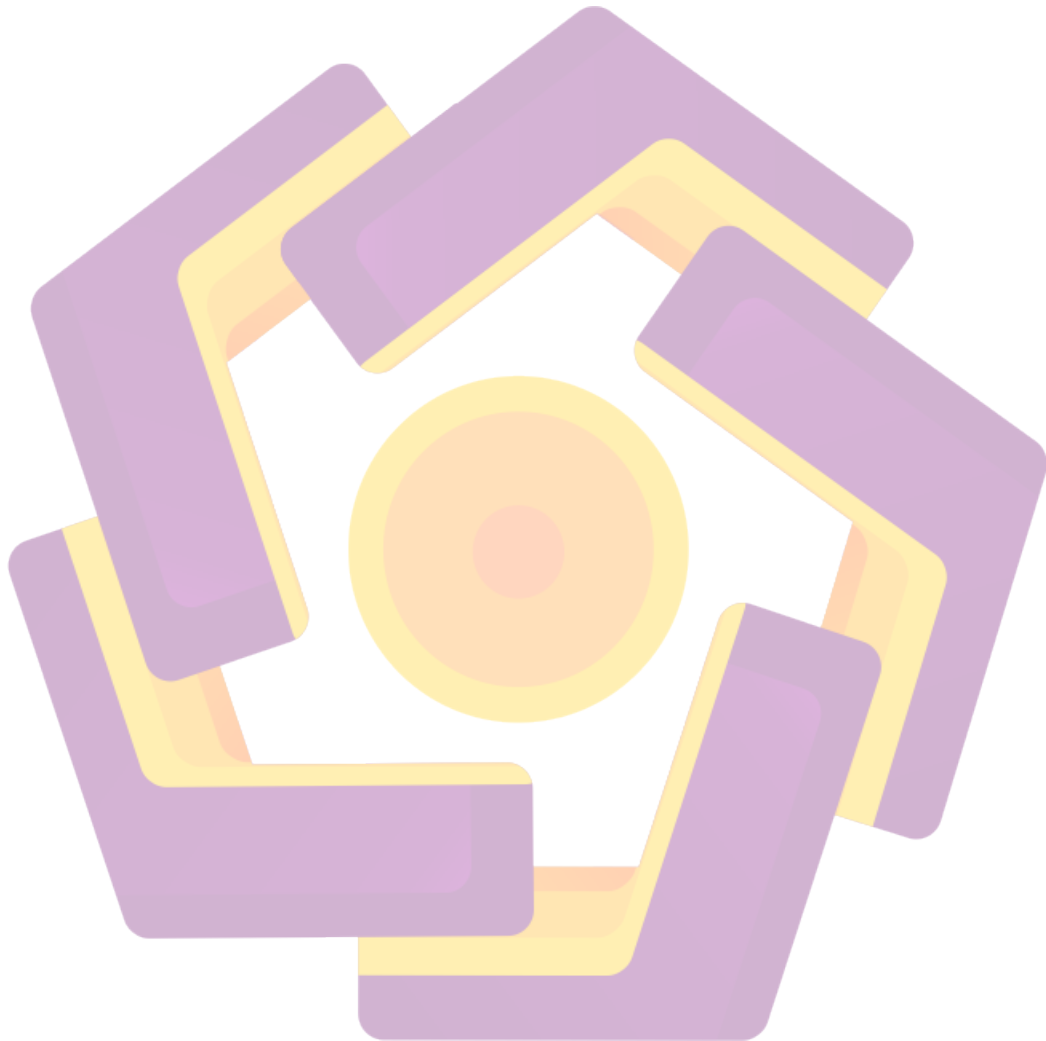


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Waterfall (Sherrell, 2013).....	17
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	25
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram Register</i> Pelanggan	26
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Login.....	27
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengguna	28
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kategori	29
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Produk	30
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Driver	31
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Voucher	32
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Add Ons</i>	33
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pemesanan	34
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pemesanan	35
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengiriman.....	36
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Logout</i>	37
Gambar 3.15 Rancangan Relasi Antar Tabel	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.16 Rancangan <i>Form Login User</i>	58
Gambar 3.17 Rancangan <i>Form Register</i>	58
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Home Pelanggan	59
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Form Reservasi	60
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Daftar Produk.....	61
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Detail Produk	62
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Addons	63
Gambar 3.23 Rancangan Halaman <i>Form Checkout</i> Untuk <i>Delivery</i>	64
Gambar 3.24 Rancangan Halaman <i>Form Checkout</i> Untuk Reservasi	65
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Riwayat Transaksi.....	66
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Detail <i>Invoice</i>	67
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Voucher	68
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Form Login Admin	69
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Beranda Admin	69
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Data Invoice	70
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Data Produk.....	71
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Data Addons Produk	71
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Data Voucher	72
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Data Kategori	73
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Data Stamp	73
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Data Transaksi <i>Delivery</i>	74
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Data Transaksi <i>Pick up</i>	75
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Data Driver.....	75
Gambar 3.39 Rancangan Halaman Data Notifikasi	76

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Form Login Pelanggan	79
Gambar 4.2 Tampilan Notifikasi Email Atau Password Salah	80
Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Form Sign Up</i>	81
Gambar 4.4 Tampilan Notifikasi Email atau Nomor HP Sudah Terdaftar	83
Gambar 4.5 Tampilan Notifikasi Pendaftaran Berhasil	84
Gambar 4.6 Tampilan Notifikasi Berhasil Aktivasi.....	85
Gambar 4.7 Tampilan Halaman <i>Home</i> Pelanggan.....	86
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Daftar Menu	87
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Detail Produk.....	88
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Pilih Addons	89
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Checkout Pemesanan <i>Delivery</i>	90
Gambar 4.12 Tampilan Halaman <i>Checkout</i> Pemesanan <i>Pick Up</i>	91
Gambar 4.13 Tampilan Notifikasi Konfirmasi Pemesanan	92
Gambar 4.14 Tampilan <i>Form</i> Reservasi.....	93
Gambar 4.15 Tampilan Data <i>Invoice</i>	94
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Detail Data <i>Invoice</i>	95
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Data Voucher.....	96
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Profil Pelanggan	97
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Poin.....	98
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Penukaran Poin.....	99
Gambar 4.21 Tampilan Halaman <i>Feedback</i>	100
Gambar 4.21 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	101
Gambar 4.23 Tampilan Halaman <i>Home Admin</i>	102
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Data <i>Invoice</i>	102
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Proses Status Pembayaran	103
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Data Produk.....	103
Gambar 4.27 Tampilan Halaman <i>Form</i> Tambah Produk	104
Gambar 4.28 Tampilan Halaman <i>Form Input</i> Addons	105
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Data <i>Voucher User</i>	105
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Tambah <i>Voucher User</i>	106
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Data Kategori	107
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Tambah Data Kategori	108
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Data Addons	108
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Tambah Data Addons	109
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Data Stamp	109
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Tambah Data Stamp	110
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Data Pelanggan.....	110
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Data Alamat Pelanggan	111
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Data <i>Driver</i>	111
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Tambah Data <i>Driver</i>	112
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Data Transaksi <i>Delivery</i>	112
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Detail Data Transaksi <i>Delivery</i>	113
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Data Transaksi <i>Pick up</i>	114

Gambar 4.44 Tampilan Halaman Detail Data Transaksi <i>Pick up</i>	114
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Data Riwayat <i>Invoice</i>	115
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Data <i>Driver Order</i>	115
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Tambah Data <i>Driver Order</i>	116
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Peta Lokasi Pengiriman	116
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Data Produk	117
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Tambah Notifikasi	117



INTISARI

Laksa coffee adalah brand menjual produk minuman yang siap minum yang berada di daerah Pangkalan Kerinci. Pada saat ini permintaan terhadap kopi siap minum di Pangkalan Kerinci terjadi lonjakan sangat besar. Di daerah tersebut kurang lebih 15 coffee shop saja, mekanisme penjualan laksa coffee yaitu offline store dan melalui sosial media seperti WA dan Instagram. Konsumen yang tidak bisa offline store cenderung memilih untuk memesan melalui sosial media dan mendapatkan free delivery service. Karena dimudahkan free delivery sehingga konsumen banyak yang memesan melalui WA atau IG. Untuk di pangkalan kerinci sendiri belum tercover oleh gojek, grab, dan shopee food. Diperlukan adanya aplikasi E-commerce untuk menanggulangi banyaknya demand yang tinggi dan mendukung kebijakan PPKM berbasis Web. Penelitian ini menggunakan metode waterfall untuk metode pengembangan sistem. Aplikasi E-commerce ini dibuat menjadi dua bagian yaitu frontend yang berbasis android dan backend yang berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan laravel sebagai frameworknya. Hasil dari penelitian ini adalah adanya aplikasi E-commerce yang dapat digunakan untuk menanggulangi banyaknya demand yang tinggi pada Laksa Coffee.

Kata kunci: Android, Demand, E-commerce, Penjualan, Web.

ABSTRACT

Laksa coffee is a brand that sells ready-to-drink beverage products in the Pangkalan Kerinci area. At this time the demand for ready-to-drink coffee in Pangkalan Kerinci has experienced a very large increase. There are approximately 15 coffee shops in the area alone, the mechanism for selling laksa coffee is offline stores and through social media such as WA and Instagram. Consumers who cannot shop offline tend to choose to order through social media and get free delivery services. Because free delivery is facilitated so that many consumers order via WA or IG. at the Kerinci base itself it is not covered by gojek, grab, and shopee food. There is a need for an E-commerce application to cope with the many high demands and support Web-based PPKM policies. This study uses the waterfall method for the system development method. This E-commerce application is made into two parts, namely an Android-based frontend and a web-based backend using the PHP programming language and Laravel as the framework. The result of this research is that there is an E-commerce application that can be used to overcome the many high demands on Laksa Coffee.

Keyword: Android, Demand, E-commerce, Sales, Web