

Rancang Bangun *E-Commerce* Menggunakan *QR-Code* pada Perusahaan *Retail* Berbasis *Android*

Andri Irwan Zahri¹, Hari Toha Hidayat², Aswandi^{3*}

^{1,3} Jurusan Tekniknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

¹andri.zahri@gmail.com

²haritoha@pnl.ac.id

³aswandi@pnl.ac.id.

Abstrak— *E-commerce* (*Electronic Commerce*) kegiatan jual beli dengan menggunakan kemajuan teknologi *ICT* (*Information and Communication Technology*), atau dengan kata lain teknologi *internet*. Proses ini memudahkan bagi para penjual dapat berdagang menggunakan media *internet*. Seiring perkembangan zaman saat ini belum adanya penerapan kegiatan jual beli secara *online* berbasis *android* pada toko retail daerah kota lhoksukon, sehingga baik bagi pembeli dan penjual masih melakukan kegiatan jual belinya secara konvensional. diperlukan sebuah sistem yang bisa mawadahi para pemilik usaha dalam penjualan barang yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *e-commerce* bagi penjual barang di sekitaran Lhoksukon dan mengetahui barang yang sudah diterima pada pembeli dengan menggunakan *QR-Code*, Pengujian selanjutnya yaitu untuk mengetahui kecepatan proses jaringan pada aplikasi *android* menggunakan *devTools flutter* dan aplikasi *meteor*. Aplikasi berbasis *Android* yang menggunakan *freamwork flutter*, bahasa pemrograman *Dart* dengan *MySQL* sebagai *database*. Hasil dari pengujian kecepatan proses jaringan pada aplikasi *android* memiliki rata-rata kecepatan prosesnya selama 2,06 *second* dan juga memvalidasi penerimaan barang pada pembeli sesuai dengan id pembeli pada *QR-Code*. Sehingga proses informasi pada aplikasi dapat memudahkan para pembeli dan penjual dalam melakukan interaksi jual beli dan para penjual dapat mengetahui barang telah sampai pada pembeli yang sesuai dengan pemesanannya pada daerah kota lhoksukon.

Kata kunci— Aplikasi *E-Commerce*, *Android*, *QR-Code*, *Freamwork Flutter*, dan *MySQL*.

Abstrak—*E-commerce* (*Electronic Commerce*) buying and selling activities using advances in *ICT* technology (*Information and Communication Technology*), or in other words *internet* technology. This process makes it easier for sellers to trade using *internet* media, welcoming the current developments that have not implemented *Android*-based *online* buying and selling activities at retail stores in the city of Lhoksukon, so that both buyers and sellers still carry out conventional buying activities. We need a system that can accommodate business owners in selling goods effectively and efficiently. This research aims to create an *E-commerce* application for goods sellers around Lhoksukon and see the goods that have been received by buyers using *QR-Code*, the next test is to see network processing speed on *android* app using *devTools flutter* and *meteor* app. An *Android*-based application that uses *streamwork flutter*, the *Dart* programming language with *MySQL* as a *database*. The results of testing the network process speed on the *Android* application have an average processing speed of 2.06 seconds and also validate the receipt of goods to buyers according to the buyer's *ID* on the *QR-Code*. So that the information process in the application can make it easier for buyers and sellers to interact with buying and selling and the seller can see that the goods have arrived at the buyer according to their order in the city area of Lhoksukon.

Keywords— *E-Commerce Applications*, *Android*, *QR-Code*, *Freamwork Flutter*, and *MySQL*.

I. PENDAHULUAN

E-commerce (Electronic Commerce) kegiatan jual beli dengan menggunakan kemajuan teknologi di dalamnya. Proses ini memudahkan bagi para penjual dapat berdagang menggunakan media internet, sehingga dapat memasarkan produk-produknya secara online dan para pembeli juga dipermudah dengan adanya teknologi internet dalam melakukan pembelian tanpa terhambatnya jarak dan waktu.

Saat ini para penjual di kota lhoksukon, masih banyak para penjual yang melakukan jasa penjualannya secara konvensional. Seperti yang sudah diketahui sebelumnya bahwa penjualan secara konvensional ini dapat menimbulkan banyaknya masalah seperti memerlukan tempat fisik, modal lebih besar, waktu penjualan terbatas, dan bagi para pembeli dapat menghabiskan waktu bahkan di saat cuaca tidak mendukung untuk keluar rumah. Seiring perkembangan zaman saat ini belum adanya penerapan kegiatan jual beli secara *online* berbasis android pada daerah kota lhokseumawe, sehingga baik bagi pembeli dan penjual masih melakukan kegiatan jual belinya secara konvensional.

Maka dari itu, diperlukan sebuah sistem yang bisa mawadahi para pemilik usaha dalam penjualan barang yang efektif dan efisien, dengan *QR-Code* (Quick Response Code) untuk memverifikasi pesanan pembeli sudah sampai ke tujuan dan memberikan keamanan transaksi. Dirancangnya aplikasi *E-commerce* yang berbasis android ini dapat membantu pembeli melakukan proses pembelian secara online yang aman dan nyaman. Sehingga dapat memudahkan pembelian barang tanpa harus keluar rumah.

Beberapa permasalahan yang muncul tersebut ditemukanlah solusinya, dengan cara merancang sebuah aplikasi *E-commerce* berbasis android yang berjudul “Rancang bangun *E-commerce* menggunakan *QR-Code* pada perusahaan retail berbasis android”. Aplikasi berbasis *Android* yang menggunakan bahasa pemograman *Dart* dengan *MySQL* sebagai database dan mengetahui barang yang sudah diterima pada pembeli dengan menggunakan *QR-Code*. Diharapkan dengan hadirnya *e-commerce* ini dapat memberikan informasi dan kemudahan bertransaksi, juga menjadikan wadah para penjual di daerah kota lhoksukon.

Penelitian ini berhubungan erat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang dimaksud yaitu “Pembuatan aplikasi *e-commerce* pusat oleh-oleh khas pacitan pada toko sari rasa pacitan” hasil penelitian ini yaitu dapat memberi solusi dalam melakukan pemasaran dan mengiklankan produk-produk yang dijual pada Toko Sari Rasa Pacitan untuk meningkatkan pelayanan dan penjualan kepada konsumen atau pelanggan [1].

Penelitian ini berhubungan erat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang dimaksud yaitu “Implementasi Algoritma *RSA* Dan *QR-Code* Untuk Keamanan Transkrip Nilai Di Politeknik Negeri Lhokseumawe” hasil penelitian ini yaitu untuk merancang dan membuat sistem keamanan pada transkrip nilai. Sistem keamanan pada penelitian ini dirancang menggunakan *QR Code* dan algoritma *kriptography asymmetric RSA* (Rivest Shamir Adleman) [2].

Penelitian ini berhubungan erat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang dimaksud yaitu “Rancang bangun sistem informasi *e-commerce* untuk usaha fashion studi kasus omah mode kudus” hasil penelitian ini yaitu Menghasilkan sebuah toko onlinefactory outlet dimana didalamnya menyediakan informasi produk dan

menangani pembelian secara online. Menghasilkan simulator toko *onlinefactory outlet*. Menghasilkan *reporting* untuk setiap transaksi penjualan [3].

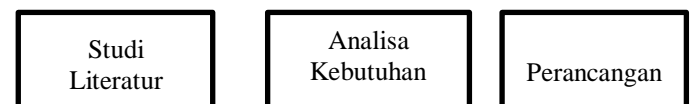
Penelitian ini berhubungan erat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang dimaksud yaitu “Perancangan dan implementasi *e-commerce* untuk penjualan baju *online* berbasis android” hasil penelitian ini yaitu pengujian menggunakan metode *white box* untuk menguji *Software* mengetahui cara kerja suatu perangkat lunak secara *internal* dapat diketahui bahwa metode *white box* [4].

Penelitian ini berhubungan erat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang dimaksud yaitu “Rancang bangun *e-marketplace* hortikultura berbasis web (studi kasus : kabupaten barito kuala)” hasil penelitian ini yaitu pembeli produk pertanian tidak hanya pembeli-pembeli lokal melainkan pembeli dapat berasal dari daerah lain, tujuan *e-commerce* selain untuk memperluas area distribusi juga untuk memotong jalur distribusi sehingga barang bisa langsung kekonsumen [5].

II. METODOLOGI PENELITIAN

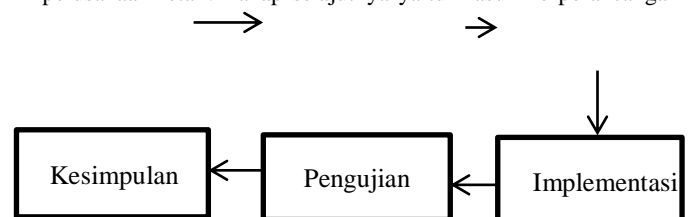
A. Tahapan Penelitian

Pada bab ini akan membahas mengenai tahapan yang harus dilalui oleh peneliti, sehingga membentuk sebuah alur yang sistematis. Tahapan-tahapan dalam proses penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 :



Gambar 1 Tahapan-tahapan Penelitian

Pada gambar 1, tahapan dari penelitian yang pertama kali adalah Studi Literatur yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, melakukan analisis kebutuhan pada data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem *e-commerce* pada perusahaan retail. Tahap selanjutnya yaitu masuk ke perancangan



sistem yaitu membuat gambaran atau bentuk perancangan yang akan dibuat. Setelah tahap perancangan sistem selesai, maka selanjutnya masuk ke tahap implementasi sistem *e-commerce* dan tahap terakhir yaitu tahap pengujian sistem yang dilakukan untuk menguji sistem yang telah dibuat, kemudian dilakukan kesimpulan dari implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada sistem.

B. Studi Literatur

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan untuk mencari berbagai macam literatur seperti jurnal, buku perpustakaan maupun internet dan sumber-sumber lainnya yang terkait dengan penelitian yang akan dibuat. Data yang telah dikumpulkan dapat dijadikan sebagai referensi ketika muncul

kendala pada perancangan, sehingga dengan adanya berbagai data dapat memudahkan tahap perancangan yang akan dibuat.

C. Analisa Kebutuhan

Analisis data dilakukan untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan apakah data telah sesuai dengan yang dibutuhkan atau tidak.

Kebutuhan perangkat keras dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Laptop *Lenovo ideapad 110 AMD Radeon Graphics*
2. *Hardisk 1 TB*
3. *Memory 4GB of Ram*
4. *Smartphone/Android*

Kebutuhan perangkat lunak dalam penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. *Software Operasi Windows 10 64 bit*
2. *Android Studio*
3. *Framework Flutter SDK*
4. *Xampp 3.2.2*
5. *Postman*
6. *FileZilla Client*

D. Perancangan

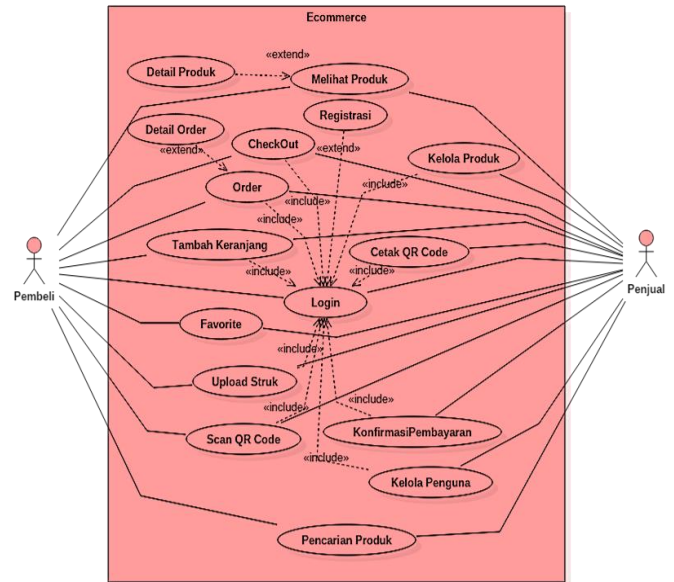
Perancangan sistem merupakan tahap-tahap yang akan dilakukan untuk membuat aplikasi *e-commerce* pada kota lhokseumawe dengan tampilan berbasis *android*, Perancangan sistem ini dibagi dalam beberapa tahap yaitu: perancangan diagram konteks, *data flow* diagram (DFD), perancangan *use case*, perancangan tabel-tabel yang akan digunakan pada basis data, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan perancangan tampilan antarmuka (User Interface).

E. Uml (Unified Modelling Language)

Perancangan Sistem dengan metodologi berorientasi objek menggunakan *UML* (Unified Modelling Language). Perancangan sistem akan digambarkan ke dalam beberapa bentuk diagram yaitu *use case* diagram dan *activity* diagram. Berikut ini merupakan penjelasan lebih *detail* tentang beberapa bentuk diagram tersebut.

F. Use Case Diagram

Berdasarkan analisis *actor*, maka dapat digambarkan kegiatan umum yang dilakukan oleh semua *actor* pada *use case* utama maupun kegiatan yang dilakukan oleh masing – masing *actor* secara lengkap seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 2 Diagram Use Case Utama Sistem

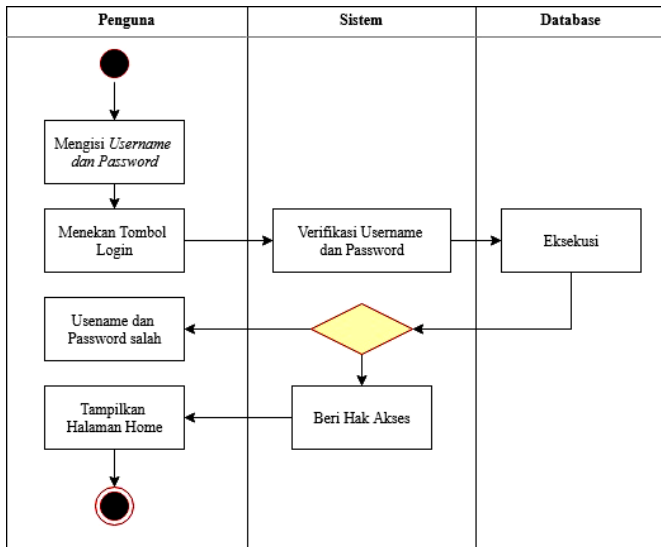
Pada Gambar 2 Diagram *use case* Utama menggambarkan hubungan kebutuhan fungsional antara sistem dan *actor*. Pada sistem ini terdapat dua *actor*, yaitu Pembeli dan Penjual.

G. Diagram Activity

Proses sistem dapat diterangkan pula dengan menggunakan Diagram *Activity* yang merepresentasikan alur kerja (*workflow*) sebuah proses dan urutan aktivitas dalam sebuah proses, seperti yang terlihat pada diagram berikut.

1. Diagram *Activity* melakukan *Login*

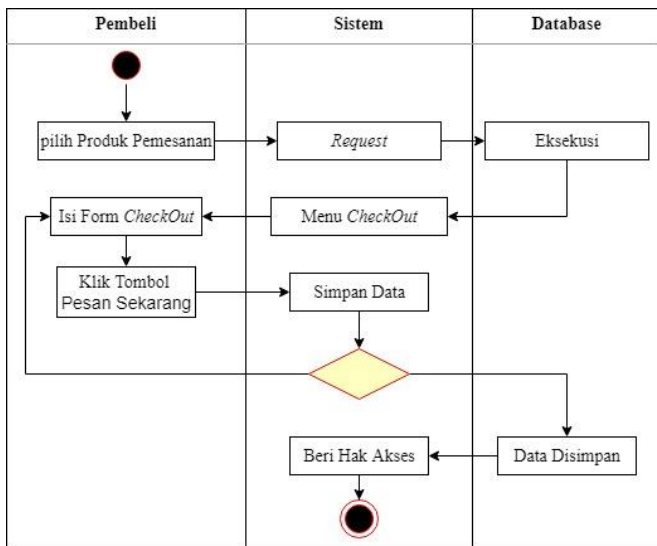
Urutan aktivitas alur kerja dan proses dari diagram *activity login* adalah dimulai dari urutan paling bawah ke atas yaitu: dari *state* mulai sampai dengan *state* selesai berdasarkan arah panah. Untuk urutan aktivitas alur kerja dan proses digram *activity* berikutnya sama seperti Diagram *activity login* ini dimana dimulai dari atas ke bawah yaitu *state* mulai sampai *state* selesai sesuai arah panah. Berikut ini adalah Diagram *Activity Login* seperti pada Gambar 3.



Gambar 3 Diagram Activity Melakukan Login

2. Diagram Activity Pemesanan Produk

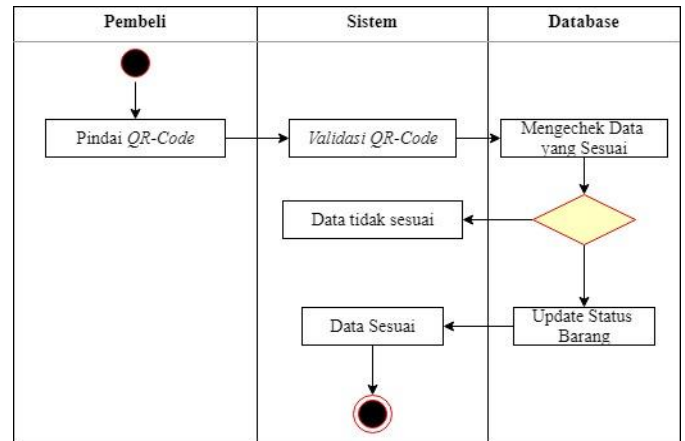
Berikut adalah rancangan *use case* untuk pemesanan produk dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4 Diagram Activity Pemesanan Produk

3. Diagram Activity Pemindaian QR-Code Validasi Pembelian

Berikut adalah rancangan *use case* untuk Pemindaian QR-Code validasi pembelian dapat dilihat pada Gambar 5. berikut.



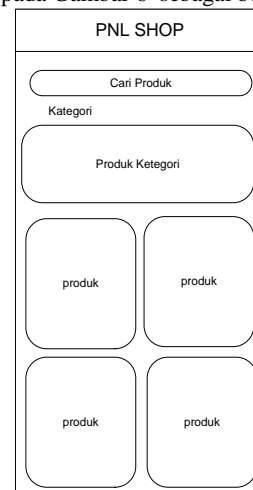
Gambar 5 Diagram Activity Pemindaian QR-Code Validasi Pembelian

H. User Interfaces

Perancangan tampilan antarmuka atau *user interface* merupakan tahap yang harus dilakukan pada proses pembuatan aplikasi dan juga bagian yang paling penting dalam mendesain sistem. Antarmuka adalah suatu bagian yang berhubungan langsung dengan pengguna aplikasi. Desain antar muka ini, didesain berdasarkan keperluan dalam membangun aplikasi dan bertujuan untuk menghasilkan aplikasi agar kelihatan lebih menarik dan mudah dalam penggunaannya.

1. Halaman Homepage/Utama

Tampilan *Homepage* merupakan tampilan awal dari pembukaan aplikasi. Berikut rancangan *user interface* dari *Homepage* seperti pada Gambar 6 sebagai berikut.



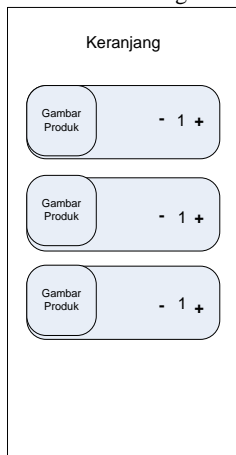
Gambar 6 Halaman Homepage/Utama

Pada Gambar 6 menampilkan rancangan dari halaman *Homepage* pada aplikasi *e-commerce* yang akan dibuat, sehingga daftar dari setiap barang akan di tampilkan pada halaman *homepage*.

2. Halaman Keranjang Pembelian

Tampilan halaman Keranjang Pembelian merupakan tampilan halaman barang-barang yang sudah dimasukkan dalam keranjang sehingga para pembeli bisa melakukan pembelianya sekaligus di

berbagai jenis barang. Berikut rancangan halaman keranjang pembelian seperti pada Gambar 7 sebagai berikut.

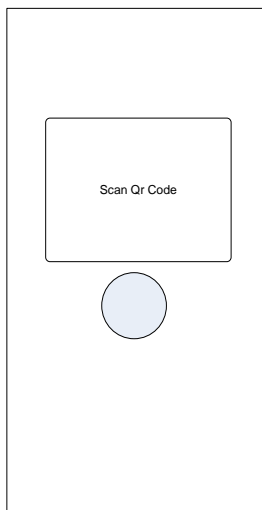


Gambar 7 Halaman Keranjang Pembelian

Pada gambar 7 menampilkan rancangan dari halaman keranjang dimana para pembeli yang ingin membeli produk lebih dari pada satu dapat memasukkannya kedalam keranjang sehingga para pembeli dapat melakukan pembayarannya secara sekaligus.

3. Halaman *Scan QR-Code*

Tampilan halaman *scan QR-Code* merupakan halaman untuk memverifikasi bahwa produk telah sampai pada pembeli. Berikut rancangan halaman *scan QR-Code* seperti pada Gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8 Halaman *Scan QR-Code*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Aplikasi

Pada implementasi aplikasi *user interface* ini akan dibahas mengenai prosedur dan fungsi yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* pada perusahaan *retail* menggunakan *QR-Code* berbasis android. Implementasi sistem ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan sistem dalam pelayanan pembeli serta mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem ini.

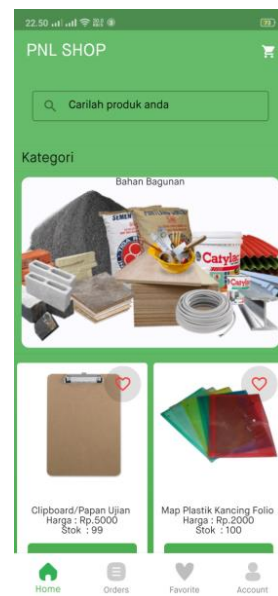
1. Tampilan *User Interface Android*

Tampilan *user interface* sesuai perancangan yang telah dirancang sebelumnya dan kesesuaian tampilan aplikasi yang sudah berjalan semestinya, menunjukkan bahwa tujuan pembuatan aplikasi *e-commerce* pada perusahaan *retail* menggunakan *QR-Code* berbasis android sudah berjalan dengan baik. Selain itu pengujian ini juga berjalan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan sistem dalam memberikan informasi kepada user dan mengetahui kelebihan dan kekurangan pada sistem ini.

Pada aplikasi ini terdapat beberapa tampilan, Menu-menu tersebut memiliki fungsi masing-masing pada sistem *E-commerce* pada perusahaan *retail* menggunakan *QR-Code* berbasis *android*.

2. Tampilan Halaman *Homepage*

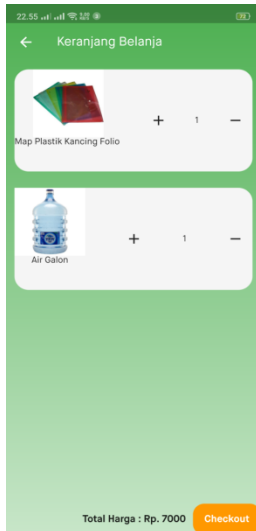
Tampilan Halaman Utama *User* merupakan halaman yang pertama kali dipanggil oleh sistem jika *user* mengakses aplikasi *e-commerce* pada perusahaan *retail* menggunakan *QR-Code* berbasis *android*. Pada Gambar 1 merupakan tampilan halaman *homepage* pada aplikasi.



Gambar 1 Halaman *Homepage*

3. Tampilan Halaman Keranjang

Tampilan Halaman Keranjang belanja merupakan halaman isi dari barang yang telah di pilih oleh *user*. Tampilan Halaman Keranjang bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Halaman Keranjang Belanja

4. Tampilan Halaman Scan QR-Code

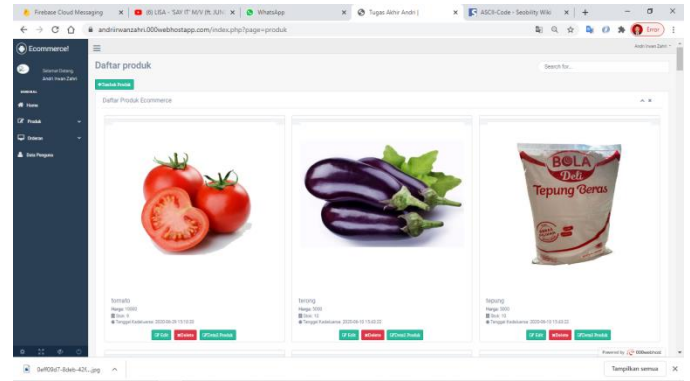
Tampilan Halaman Scan QR-Code merupakan halaman untuk mengkonfirmasi bahwa barang telah sampai pada pembeli, nantinya pembeli melakukan scan QR-Code yang ada pada barang. Tampilan Halaman Scan QR-Code bisa dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Halaman Scan QR-Code

5. Halaman Data Produk pada Web

Halaman data produk pada web yang digunakan admin untuk menginput data produk dan dapat mengubah data produk yang akan ditampilkan pada android. Data produk dapat dilihat pada Gambar 4.



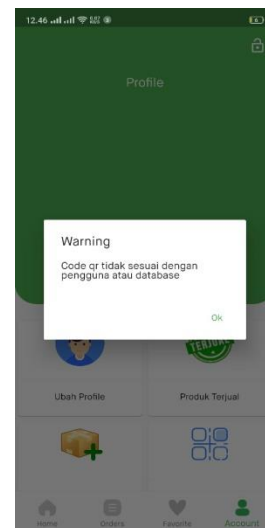
Gambar 4 Halaman Data produk pada web

B. Pengujian Validasi Penerimaan Barang Menggunakan QR-Code

Berikut adalah tampilan hasil pengujian validasi penerimaan barang menggunakan QR-Code. Pengujian ini bertujuan untuk menguji QR-Code tersebut dapat mengetahui kebenaran dari penerimaan barang pada pembeli.

1. Pengujian Validasi Penerimaan Barang Salah

Pada pengujian ini dilakukan pemindaian QR-Code pada barang yang diterima oleh pembeli yang tidak sesuai dengan pemesanan. Berikut adalah tampilan dari informasi bahwa barang tidak sesuai dengan pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.17.

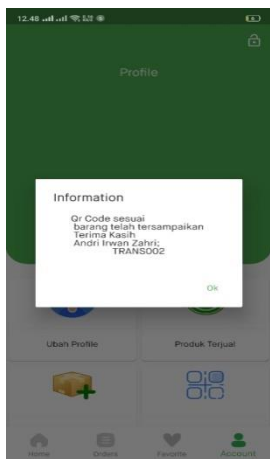


Gambar 5 Pengujian validasi QR-Code salah

Pada gambar 5 menjelaskan, barang tidak sesuai dengan QR-Code yang dipinda, sehingga barang tidak dapat di terima oleh pembeli yang tidak sesuai dengan pemesanannya.

2. Pengujian Validasi Penerimaan Barang Benar

Pada pengujian ini dilakukan pemindaian QR-Code pada barang yang diterima oleh pembeli yang sesuai dengan pemesanan. Berikut adalah tampilan dari informasi bahwa barang sesuai dengan pemesanan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Pengujian validasi QR-Code benar

Pada gambar 6 menjelaskan , barang sesuai dengan QR-Code yang dipindai, sehingga barang dapat di terima oleh pembeli yang sesuai dengan pemesanannya dan dapat melihat informasi data dari pembeli berupa nama dan nomor pemesanan barang.

3. Tabel Pengujian Validasi QR-Code

Pengujian Validasi QR-Code pada penerimaan barang dilakukan untuk mengetahui apakah barang telah sampai pada pembeli yang dituju dan pembeli dapat mengetahui kebenaran dari barang pemesanannya. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

TABEL I
PENGUJIAN VALIDASI QR-CODE

Uji	Nomor tagihan	Id Pembeli	QR-Code	Valid pemesanan	Keterangan
1	TRANS009	24	(TRANS009)		Berhasil
2	TRANS010	25	(TRANS009)		Tidak Berhasil
3	TRANS010	25	(TRANS010)		Berhasil

4	TRANS009	24	(TRANS010)		Tidak Berhasil
5	TRANS011	27	(TRANS011)		Berhasil
6	TRANS011	28	(TRANS011)		Tidak Berhasil
7	TRANS012	28	(TRANS012)		Berhasil
8	TRANS012	25	(TRANS012)		Tidak Berhasil
9	TRANS013	25	(TRANS013)		Berhasil
10	TRANS013	28	(TRANS013)		Tidak Berhasil

Pada Tabel 1 diatas adalah menjelaskan tentang proses pengujian valid QR-Code pada barang , dimana dilakukan pengujian terhadap QR-Code yang sesuai dengan id pembeli jika QR-Code tidak sesuai pada id pembeli maka sistem akan memberitahukan QR-Code tidak sesuai dengan pengguna dan apabila QR-Code sesuai dengan id pembeli maka sistem akan memberitahukan bahwa QR-Code sesuai dan menampilkan nama pembeli beserta nomor tagihan barang . Pada percobaan diatas dilakukan perbandingan terhadap QR-Code dengan id pembeli yang benar dan salah.

C. Hasil Pengujian Kecepatan Proses Jaringan pada aplikasi android

Pengujian kecepatan proses jaringan pada aplikasi android dilakukan untuk mengetahui kecepatan proses request data pada saat aplikasi digunakan. Pengujian dilakukan menggunakan Logging pada DevTools guna untuk mengetahui informasi yang keluar pada Logging pada DevTools. Pengujian kecepatan jaringan internet pada android dilakukan menggunakan aplikasi

meteor. Berikut adalah hasil pengujian kecepatan proses jaringan pada aplikasi android dapat dilihat pada Tabel 2.

TABEL II
PENGUJIAN KECEPATAN PROSES JARINGAN PADA
APLIKASI ANDROID

pengujian	Uji	kecepatan internet		Delay (second)
		Unduh	unggah ping	
1	Halaman	33,1		16 ms
	Home data	mbps	21,3	
2	Halaman	58,1		33 ms
	Home data	mbps	27,5	
3	Halaman	63		34 ms
	Home data	mbps	32	
4	Halaman	55,7		40 ms
	Home data	mbps	29,4	
5	Halaman	55,1		37 ms
	Home data	mbps	21	
6	Data Order	53,9		35 ms
	Data Order	mbps	25,8	
7	Data Order	57,9		33 ms
	Data Order	mbps	32,8	
8	Data Order	63,7		38 ms
	Data Order	mbps	30,4	
9	Data Order	55,8		34 ms
	Data Order	mbps	32,0	
10	Data Order	60,4		108 ms
	Data Order	mbps	37,6	
11	Menginputkan	51,4		36ms
	data Order	mbps	34,6	
12	Menginputkan	55,1		43 ms
	data Order	mbps	24,9m	
13	Menginputkan	50,3		34 ms
	data Order	mbps	26,9m	
14	Menginputkan	51,9		60 ms
	data Order	mbps	19,6	
15	Menginputkan	54,0		86 ms
	data Order	mbps	24,3	
16	Menginputkan	55,0		35 ms
	data keranjang	mbps	31,5m	
17	Menginputkan	51,4		37 ms
	data keranjang	mbps	30,5	
18	Menginputkan	51,2		37 ms
	data keranjang	mbps	27,4m	
19	Menginputkan	50,6		40 ms
	data keranjang	mbps	31,6m	
20	Menginputkan	48,3		36 ms
	data keranjang	mbps	8,5	
21	Menambahkan	52,6		35 ms
	data favorite	mbps	17,1	
22	Menambahkan	52,5		38 ms
	data favorite	mbps	35,5m	
23	Menambahkan	46,9		38 ms
	data favorite	mbps	35,4	
24	Menambahkan	50,4		34 ms
	data favorite	mbps	13,8	
25	Menambahkan	46,1		39 ms
	data favorite	mbps	29,4	
26	Pemindaian	49,9		44 ms
	QR-Code	mbps	7,1	
27	Pemindaian	52,4		60 ms
	QR-Code	mbps	14,7	
28	Pemindaian	50,9		34 ms
	QR-Code	mbps	32,5m	
29	Pemindaian	51,6		38 ms
	QR-Code	mbps	23,9m	
30	Pemindaian	52,5		42 ms
	QR-Code	mbps	11,1	
31	Upload Struk	52,3		45 ms
	Pembelian	mbps	8,5	
32	Upload Struk	46,9		33 ms
	Pembelian	mbps	22,9	
33	Upload Struk	50,9		83 ms
	Pembelian	mbps	23,4	
34	Upload Struk	56,5		39 ms
	Pembelian	mbps	24,5	
35	Upload Struk	56,2		32 ms
	Pembelian	mbps	22,7m	
36	Halaman Data	55,0		38 ms
	Produk Terjual	mbps	24,5	
37	Halaman Data	49,6		31 ms
	Produk Terjual	mbps	28,4	
38	Halaman Data	59,1		35 ms
	Produk Terjual	mbps	17,2	
39	Halaman Data	57,4		36 ms
	Produk Terjual	mbps	28,3m	

40	Halaman Data Produk Terjual	47,4 mbps	14,5 mbps	36 ms	2 s
41	Halaman Data Produk Saya	53,0 mbps	28,1 mbps	30 ms	2 s
42	Halaman Data Produk Saya	48,5 mbps	13,3mbps	38 ms	2 s
43	Halaman Data Produk Saya	49,8 mbps	30,2mbps	36 ms	2 s
44	Halaman Data Produk Saya	48,1 mbps	32,6 mbps	39 ms	2 s
45	Halaman Data Produk Saya	53,3 mbps	17,3 mbps	38 ms	2 s
46	Halaman Data Detail Order	57,4 mbps	28,3mbps	36 ms	2 s
47	Halaman Data Detail Order	47,4 mbps	14,5 mbps	36 ms	2 s
48	Halaman Data Detail Order	53,0 mbps	28,1 mbps	30 ms	2 s
49	Halaman Data Detail Order	48,5 mbps	13,3mbps	38 ms	2 s
50	Halaman Data Detail Order	49,8 mbps	30,2mbps	36 ms	2 s

Pada Tabel 2 diatas adalah menjelaskan tentang beberapa proses pengujian saat proses penggunaan aplikasi *android* yang di uji sebanyak lima puluh kali pengujian maka dapat dihitung nilai rata-rata delay dengan perhitungan di bawah ini.

$$\text{Rata - rata Delay} = \frac{\text{Total Delay}}{\text{Total Pengujian}} = \frac{103}{50} = 2,06 \text{ second}$$

Dari hasil perhitungan diatas terdapat nilai rata-rata *delay* selama 2,06 *second*, perbedaan pada kecepatan internet yang dilihat menggunakan aplikasi *meteor*, sedangkan *delay* dilihat dari percobaan menggunakan *Logging* pada *DevTools* untuk dapat melihat waktu selisih berapa detik dalam proses melakukan *request* dari setiap halaman pada aplikasi, Jaringan yang digunakan untuk pengujian ini menggunakan jaringan internet wifi.

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan pengujian dan pembahasan aplikasi pada bab terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Perancangan *e-commerce* pada perusahaan retail telah dilakukan dengan tahap sebagai berikut: Dimulai dengan perencanaan sistem, Tahap berikutnya adalah desain sistem yang mencakup desain *user interface*, dan *use case* diagram.
2. Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan barang secara *online*, dapat menampilkan produk perkategori, dan dapat

melakukan pencarian produk sehingga dapat mempermudah pembeli dalam pencarian produk.

3. Pada aplikasi ini dapat melakukan validasi penerimaan barang pada pembeli dimana bagi para pembeli dapat mengetahui kebenaran dari barang yang dikirim dan penjual dapat mengetahui bahwa barang sudah diterima atau belum diterima oleh pembeli.
4. Hasil dari pengujian *QR-Code* sistem dapat dilakukan pemindaian *code* dengan adanya cahaya redup dan terang dimana pada jarak dekat melakukan pemindaian yaitu 7 cm dan untuk jarak yang paling jauh yaitu 66 cm , untuk betuk dari *QR-Code* dalam keadaan tidak cacat.
5. Hasil dari pengujian kecepatan proses jaringan pada aplikasi *android* jika jaringan memiliki kecepatan yang tinggi maka nilai *delay* dalam melakuka *request* terhadap data pada kecepatan proses jaringan yaitu 2,06 *second*
6. Pada pemvalidasi penerimaan barang menggunakan *QR-code* dapat disimpulkan bahwa sistem tidak akan memverifikasi bahwa barang telah sampai pada pembeli dikarenakan *QR-Code* yang tidak sesuai dengan pihak pembeli

REFERENSI

- [1] Wibowo, A. T., Putra, A. G., Wibisono, W., Ciptaningtyas, H. T., Sholih, F. B., & Fallis, A. . (2013). Pembuatan Aplikasi E-commerce Pusat Oleh-Oleh Khas Pacitan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(1), 1–5.
- [2] Hendrawaty., & Azhar., Aththariq(2016).“Implementasi *Algoritma Rsa* Dan *Qr Code* Untuk Keamanan Transkrip Nilai Di Politeknik Negeri Lhokseumawe”.*Jurnal infomedia* ,Teknik informatika,Multimedia & Jaringan Politeknik Negeri Lhokseumawe. Vol 1. No 2.
- [3] Haryanti, S., & Irianto, T. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi E-commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed*, 3(1), 8–14.
- [4] Kusuma, A. P., & Prasetya, K. A. (2017). Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android. *Antivirus: Jurnal Ilmiah TeknikInformatika*,11(1). <https://doi.org/10.30957/antivirus.v11i1.194>.
- [5] Martini, D. (2017). Rancang Bangun E-Marketplace Hortikultura Berbasis Web (Studi Kasus: Kabupaten Barito Kuala. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur*, 11, 40–48.