

**RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL-BELI BARANG *SECONDHAND*
DI KOMUNITAS UNP (*SecondApps*) BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas
Negeri Padang*



Oleh :

IKA MELINIA SAPITRI

19076102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

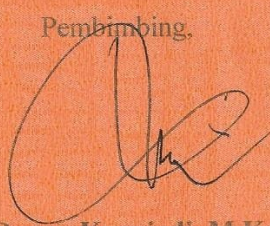
RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL-BELI BARANG *SECONDHAND* DI
KOMUNITAS UNP (*SecondApps*) BERBASIS ANDROID

Nama : Ika Melinia Sapitri
TM/NIM : 2019/19076102
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2024

Disetujui Oleh,

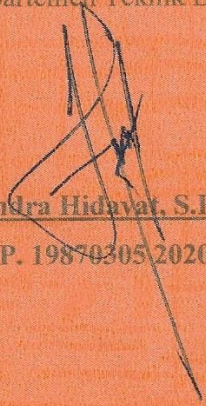
Pembimbing,



Drs. Denny Kurniadi, M.Kom

NIP. 19630606 198903 1 001

Kepala Departemen Teknik Elektronika FT-UNP



Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19870305 202012 1 012

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Tugas Akhir di Depan Tim
Penguji program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL-BELI BARANG *SECONDHAND* DI
KOMUNITAS UNP (*SecondApps*) BERBASIS ANDROID**

Oleh:

Nama : Ika Melinia Sapitri
TM/NIM : 2019/19076102
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

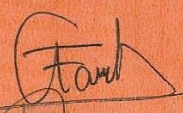
Padang, Juni 2024

Tim Penguji

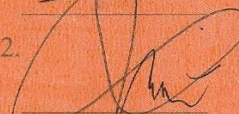
Nama

Tanda Tangan

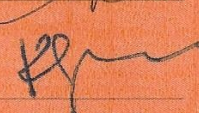
1. Penguji I : Dr. Geovanne Farell, S.P.d., M.Pd.T.

1. 

2. Penguji II : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom

2. 

3. Penguji III : Khairi Budayawan, S.Pd, M.Kom

3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ika Melinia Sapitri
TM/NIM : 2019/19076102
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan tugas akhir saya yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Jual-Beli Barang *Secondhand* Di Komunitas UNP (*SecondApps*) Berbasis Android**” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Ika Melinia Sapitri

NIM 2019/19076102

ABSTRAK

Ika Melinia Sapitri : Rancang Bangun Aplikasi Jual-Beli Barang *Secondhand* di Komunitas UNP (*SecondApps*) Berbasis Android

Rancang bangun aplikasi jual-beli barang *secondhand* berbasis android diperlukan sebagai platform khusus di komunitas UNP untuk dosen, pegawai, dan mahasiswa dalam menjual belikan barang bekas termasuk barang elektronik, pakaian, dan barang-barang kos yang masih layak pakai. Untuk itu dikembangkan Aplikasi *SecondApps* ini menggunakan framework *Flutter*, Bahasa pemrograman *Dart*, *Visual Studio Code*, dan *Firebase* untuk database. Tujuan dirancang aplikasi ini adalah sebagai *marketplace* barang bekas komunitas UNP yang dapat digunakan sebagai perantara jual beli barang bekas di lingkungan UNP, serta platform ini membantu mengurangi jumlah barang yang dibuang dan berakhir di tempat pembuangan sampah. Aplikasi ini dikembangkan dengan model/metode *Unified Modelling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) Dengan pendekatan lompatan jauh (*great-loop approach*) dan pendekatan berkembang (*evolutionary approach*). Hasil dari rancangan aplikasi ini didapatkan bahwa aplikasi telah selesai dibangun yang kemudian telah dilakukan uji coba sesuai dengan perancangan dan kriteria. Dari hasil uji coba yang dilakukan, aplikasi mampu berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan, sehingga dapat dikatakan bahwa Aplikasi Jual-Beli barang *secondhand* mampu membantu dalam memfasilitasi jual-beli barang bekas layak pakai di komunitas UNP.

Kata Kunci : Secondhand, Marketplace, Flutter, Dart

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta dengan izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Jual-Beli Barang *Secondhand* di Komunitas UNP (*SecondApps*) Berbasis Android”. Sholawat beserta salam semoga disampaikan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim intelektual yang berbudi pekerti mulia.

Penulisan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari banyaknya kekeliruan yang terjadi sehingga tidak sedikit bantuan dan bimbingan yang didapatkan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Denny Kurniadi M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Geovanne Farell, S.Pd, M.Pd.T, dan Bapak Khairi Budayawan, S.Pd, M.Kom, selaku Dosen Penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

3. Bapak Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd, MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Staf pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
6. Ucapan terima kasih untuk orang tua tercinta yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian, dan kasih sayang serta do'a semasa hidupnya, yang tentu takkan bisa penulis balas sampai saat ini.
7. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika 2019 yang telah membantu dan memberikan motivasi selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang nantinya dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, dengan niat yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal.

Padang, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Perancangan.....	9
F. Manfaat Perancangan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Barang Bekas (<i>Secondhand</i>)	11
B. <i>Marketplace</i>	12
C. <i>Bargaining</i>	13
D. Sistem Operasi Android	13
1. Fitur-fitur Sistem Operasi Android	14
E. Pengembangan Perangkat Lunak	17
1. Pendekatan Pengembangan	17

2. Teknik Analisa dan Perancangan Perangkat Lunak.....	19
F. Database Relasional	21
G. Perangkat Pemodelan	23
1. <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	24
2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	27
H. Tools Pengembangan	30
1. <i>Flutter</i>	30
2. <i>Dart</i>	30
3. Android SDK	30
4. <i>Firebase</i>	31
5. Visual Studio Code	32
6. UI/UX.....	32
I. Penelitian Terdahulu	33
J. Pengujian Perangkat Lunak.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	37
A. <i>Requirement</i>	38
1. Analisis Sistem	38
2. Analisis Sistem Berjalan	38
3. Analisis Sistem Diusulkan	44
4. Perancangan <i>Use-case Diagram</i>	58
5. Perancangan <i>Activity Diagram</i>	58
6. Perancangan <i>Context Diagram</i>	61
7. Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	61
B. Perancangan <i>Database</i>	63
1. Struktur Tabel.....	63
2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	65
C. Design Antarmuka (Interface)	66

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil <i>Interface</i> Sistem.....	72
B. Pengujian Sistem.....	83
C. Pembahasan.....	85
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data wawancara	4
Tabel 2. Contoh database mahasiswa.....	23
Tabel 3. Penelitian Terdahulu.....	33
Tabel 4. Analisis Proses Bisnis.....	39
Tabel 5. Analisis Aturan Bisnis	40
Tabel 6. Analisis Pelaku Sistem	41
Tabel 7. Analisis Dokumen	42
Tabel 8. Analisis Masalah dan Solusi.....	43
Tabel 9. Analisis Proses Bisnis yang Diusulkan	45
Tabel 10. Analisis <i>User</i>	49
Tabel 11. Dokumen <i>input</i>	51
Tabel 12. Dokumen <i>output</i>	52
Tabel 13. Persyaratan Fungsional	54
Tabel 14. Persyaratan Non-fungsional	55
Tabel 15. Tabel Users	64
Tabel 16. Tabel Products	64
Tabel 17. Tabel Transactions.....	65
Tabel 18. Tabel Cart	65
Tabel 19. Test Unit dan Ujicoba Sistem.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Arsitektur Android.....	15
Gambar 2. Model <i>Prototyping</i>	18
Gambar 3. Contoh <i>Use Case Diagram</i>	25
Gambar 4. Contoh <i>Activity Diagram</i>	26
Gambar 5. Contoh <i>Sequence Diagram</i>	26
Gambar 6. Contoh <i>Context Diagram</i>	27
Gambar 7. Simbol entity	28
Gambar 8. Simbol Attribut.....	28
Gambar 9. Simbol Relasi	28
Gambar 10. Contoh Relasi <i>One to One</i>	29
Gambar 11. Contoh Relasi <i>One to Many</i>	29
Gambar 12. <i>Contoh Relasi Many to Many</i>	29
Gambar 13. Langkah-langkah Pengujian Perangkat Lunak.....	35
Gambar 14. Tahapan Metode Waterfall	37
Gambar 15. <i>Flowmap</i> Sedang Berjalan	44
Gambar 16. <i>Flowmap</i> Sistem yang Diusulkan	57
Gambar 17. Rancangan Diagram <i>Use-case</i>	58
Gambar 18. <i>Activity Diagram Login</i>	59
Gambar 19. <i>Activity Diagram Pembeli</i>	60
Gambar 20. <i>Activity Diagram Penjual</i>	60
Gambar 21. Rancangan <i>Context Diagram</i>	61
Gambar 22. <i>Sequence Diagram Login</i>	62
Gambar 23. <i>Sequence Diagram Data User</i>	63
Gambar 24. Rancangan ERD	66
Gambar 25. Tampilan <i>Splash Screen</i>	67

Gambar 26. Tampilan Halaman Login.....	68
Gambar 27. Tampilan Halaman Register	68
Gambar 28. Tampilan Halaman Utama.....	69
Gambar 29. Tampilan Halaman Keranjang.....	70
Gambar 30. Tampilan Halaman Transaksi	70
Gambar 31. Tampilan Halaman <i>Profile</i>	71
Gambar 32. Interface Halaman <i>Splash Screen</i>	72
Gambar 33. Interface Halaman <i>Login</i>	73
Gambar 34. Interface Halaman Register.....	74
Gambar 35. Interface Halaman <i>Dashboard</i>	75
Gambar 36. Interface Halaman Input Produk	76
Gambar 37. Interface Halaman Detail Produk.....	77
Gambar 38. Interface Halaman Cart	78
Gambar 39. Interface Halaman Transaksi.....	79
Gambar 40. Interface Halaman Profile	80
Gambar 41. Interface Halaman Edit Profile.....	81
Gambar 42. Interface Halaman Update Produk	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan jual – beli barang atau benda merupakan salah satu bentuk kegiatan atau aktivitas perdagangan. Di dalam pelaksanaan kegiatan jual – beli juga tidak terlepas dari dua aktor atau peran penting dari penjual (pedagang) dan pembeli (konsumen). Pasal 1 ayat (2) UU No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dinyatakan secara jelas bahwa yang di maksud Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Dalam dinamika perkembangan kehidupan masyarakat, seorang konsumen tidak hanya tertarik membeli dan menggunakan barang – barang yang baru di produksi, namun juga tertarik membeli barang bekas.

Hal tersebut membuat trend di masyarakat untuk lebih memilih barang dengan kondisi bekas pakai karena berbagai pertimbangan selain untuk barang koleksi atau hobi juga pertimbangan untuk menghemat pengeluarannya. Selain itu dengan jual beli barang kondisi bekas pakai, penjual juga mendapatkan keuntungan yang bisa digunakan untuk bisnis jual belinya membeli barang kembali untuk diperdagangkan.

Barang *secondhand* merupakan barang bekas pakai yang dijual kembali dalam keadaan masih sangat baik dan layak dengan fungsi yang sama, dan penggunaan kembali dimana barang dipergunakan dengan fungsi yang berbeda. Seorang Konsumen dalam membeli suatu barang, khususnya barang bekas akan mendapatkan suatu hak dan kewajiban.

Khususnya di Universitas Negeri Padang, belum adanya wadah promosi secara khusus untuk dosen, pegawai, mahasiswa selingkungan UNP untuk menjual belikan barang bekas yang layak pakai. Seperti halnya barang elektronik, pakaian, ataupun barang-barang kos yang dijual kembali. Terkhususnya setiap tahun, Universitas Negeri Padang selalu meluluskan hingga ribuan mahasiswa dari berbagai wilayah di seluruh Indonesia dan sebagian besar dari lulusan mahasiswa atau bisa disebut sarjana, memilih untuk kembali ke daerah asalnya. Itu artinya para sarjana harus meninggalkan tempat tinggal mereka yang berada di Lingkungan UNP. Sebagian besar para sarjana semasa studinya memilih kos sebagai tempat tinggal. Sebelum mereka kembali ke daerah asalnya masing-masing, para sarjana merasa bingung dengan apa yang akan dilakukan dengan barang-barang kos yang sudah tidak terpakai. Di satu sisi, UNP setiap tahun kedatangan banyak mahasiswa baru dari berbagai daerah. Mereka sebagian besar juga memilih kos sebagai tempat tinggalnya. Para mahasiswa baru tersebut tentu perlu memenuhi kebutuhan perabotan kos mereka masing-masing.

Studi awal yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan wawancara terhadap 21 mahasiswa UNP mengenai barang bekas yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 17 responden lebih memilih untuk menjual barang-barang mereka yang sudah tidak terpakai sebelum mereka kembali ke daerah asalnya. Sebanyak 8 responden sisanya ada yang dibawa pulang dan ada yang dibiarkan menjadi barang rongsokan ditempat kos mereka. Namun yang menjadi sebuah fenomena di sini ialah 19 responden mahasiswa baru kurang mengetahui informasi tentang banyaknya barang-barang kos bekas yang dijual oleh sarjana dan masih layak pakai dengan harga yang ekonomis, sehingga para mahasiswa baru memilih untuk membeli barang kos yang baru dengan harga yang cukup tinggi.

Saat ini sudah ada tempat bagi para pedagang yang ingin menjual barang bekas untuk menjual barang-barang bekas mereka dengan menggunakan *marketplace*. *Marketplace* secara bahasa berarti “pasar” di Internet. Sebagaimana pasar pada umumnya, pasar yang satu wilayah sebagai tempat bertemunya antara penjual dan pembeli. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara terhadap 5 mahasiswa UNP mengenai *marketplace* yang telah mereka gunakan saat ini untuk menjual belikan barang bekas yaitu salah satunya OLX dan *marketplace* Facebook. Antara kedua *marketplace* ini tentunya mempunyai berbagai kelebihan serta kemudahan, hal ini tentu akan meningkatkan kepuasan konsumen dalam menggunakan layanan ini, Namun segala sesuatu di dunia tidak ada yang sempurna, yang mempunyai banyak

kelebihan tentunya juga mempunyai kekurangan. Di balik segala kelebihan ataupun kemudahan yang di miliki oleh layanan *marketplace* ini tentu terdapat kekurangan.

Berkaitan dengan hal ini, peneliti akan memaparkan data penelitian berupa hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang yang melakukan transaksi jual beli di *marketplace* facebook yang berada di wilayah UNP, di antaranya:

Tabel 1. Data wawancara

No	Nama	Jurusan	Sebagai	Link Transaksi Facebook
1.	Arifah Gustia	Pendidikan Matematika	Pembeli Kulkas bekas	https://www.facebook.com/marketplace/item/1007352870493699/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post
2.	Dina Aulia Hendri	Manajemen	Pembeli laptop Lenovo	https://www.facebook.com/marketplace/item/302022649311840/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post
3.	Sri Hastuti	Pendidikan Olahraga	Penjual Lemari Pakaian	https://www.facebook.com/marketplace/item/3206438266328531/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post
4.	Muhammad Rizki	Teknik Pertambangan	Pembeli Helm	https://www.facebook.com/marketplace/item/3598937183679552/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post

5.	Habibillah	Pendidikan Sosiologi	Penjual Sepatu Futsal	https://www.facebook.com/marketplace/item/365470225925351/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post
----	------------	----------------------	-----------------------	---

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan lima orang mahasiswa UNP yang saat ini menggunakan *marketplace* facebook untuk menjual belikan barang bekas mereka, maka dapat disimpulkan beberapa kekurangan marketplace facebook adalah sebagai berikut :

1. Responden mengalami situasi di mana produk yang dibelinya tidak sesuai dengan deskripsi atau gambar yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa ada kekhawatiran terkait ketidakjujuran beberapa penjual di Marketplace Facebook.
2. Responden menyatakan kekhawatiran terkait privasi dan keamanan. Proses berbagi informasi pribadi dengan penjual dapat menjadi sumber kecemasan, dan adanya cerita penipuan atau transaksi tidak aman membuatnya lebih berhati-hati dalam bertransaksi.
3. Pengalaman Responden dengan layanan pelanggan di Marketplace Facebook tidak begitu memuaskan. Respons yang lambat dan kurangnya bantuan yang efektif dapat memengaruhi kepercayaan konsumen terhadap platform.

4. Postingan tentang penjualan barang akan selalu tenggelam oleh postingan yang baru sehingga menyulitkan pembeli maupun penjual untuk mencari dan memasarkan barang.
5. Responden mengungkapkan keprihatinan terhadap kualitas produk yang tidak sesuai standar yang diharapkannya. Selain itu, ada kekhawatiran tentang kemungkinan adanya konten ilegal atau produk palsu di Marketplace, menunjukkan perlunya langkah-langkah lebih lanjut dalam menjaga keamanan konsumen.
6. Pencatatan pesanan dalam marketplace Facebook dilakukan secara manual oleh penjual, bukan melalui sistem, sehingga terdapat potensi kesalahan dalam proses tersebut.

Dari permasalahan dan kelemahan-kelemahan terhadap sistem *marketplace* yang sudah ada, maka penulis mengusulkan Aplikasi Jual Beli barang bekas yang secara khusus untuk warga UNP saja dalam menjual barang-barang bekas dengan memiliki kelebihan yang dapat menanggulangi beberapa kekurangan marketplace sebelumnya, serta memanfaatkan penggunaan Bahasa pemograman *Dart* dan *framework Flutter*. Adapun platform yang akan dibuat, tidak dimaksudkan untuk menyaingi *marketplace* yang sudah ada sehingga bisa menjadi pelengkap bagi sistem informasi yang sudah ada.

Sistem informasi yang akan dibangun ini menggunakan sistem *bargaining* atau dalam istilah lain adalah tawar-menawar. Dengan adanya

sistem bargaining ini diharapkan dapat memberikan kepuasan bagi pembeli untuk ikut serta menentukan harga barang yang akan dibelinya.

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan diatas maka penulis mengajukan proposal tugas akhir berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI JUAL-BELI BARANG *SECONDHAND* DI KOMUNITAS UNP (*SecondApps*) BERBASIS ANDROID”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah yang akan di kaji dalam tugas akhir ini antara lain :

1. Tidak tersedianya platform khusus di Universitas Negeri Padang (UNP) untuk dosen, pegawai, dan mahasiswa dalam menjual barang bekas, termasuk barang elektronik, pakaian, dan barang-barang kos yang masih layak pakai. Keterbatasan ini mengakibatkan kesulitan dalam mempromosikan dan menjual barang bekas di lingkungan UNP, menyebabkan barang-barang tersebut mungkin tidak dimanfaatkan sepenuhnya dan berpotensi menjadi limbah.
2. Para sarjana tidak memiliki opsi yang jelas untuk mempromosikan dan menjual barang-barang kos mereka yang masih layak pakai sebelum kembali ke daerah asal, yang dapat mengakibatkan pemborosan dan pembentukan limbah yang tidak perlu.
3. Mahasiswa baru di UNP kurang mendapatkan informasi tentang ketersediaan barang-barang bekas yang dijual oleh para sarjana dengan

harga ekonomis, terutama barang-barang untuk kebutuhan perabotan kos.

4. Penggunaan Marketplace Facebook oleh mahasiswa untuk menjual barang bekas menghadapi beberapa kendala, seperti tidak sesuainya produk dengan deskripsi, kekhawatiran privasi, pengalaman pelanggan yang tidak memuaskan, dan kesulitan dalam mencari dan memasarkan barang. Sehingga Kurangnya kepercayaan, keamanan, dan kualitas transaksi dapat menghambat pertumbuhan pasar barang bekas di lingkungan UNP.
5. Pencatatan pesanan dalam marketplace Facebook dilakukan secara manual oleh penjual, bukan melalui sistem, sehingga terdapat potensi kesalahan dalam proses tersebut yang dapat mengakibatkan ketidakpuasan pelanggan dan menurunkan kepercayaan.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penyelesaian tugas akhir ini tidak terlalu luas namun dapat mencapai hasil yang optimal, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun ini adalah aplikasi jual beli barang bekas yang dirancang secara khusus untuk digunakan oleh warga Universitas Negeri Padang (UNP) saja.

2. Fokus sistem terutama pada tahap promosi, negosiasi, dan penjualan barang bekas, sedangkan aspek pembayaran dan pengiriman tidak termasuk dalam ruang lingkup fungsional sistem.
3. Sistem ini menggunakan mekanisme negosiasi atau *bargaining* antara penjual dan pembeli untuk menentukan harga barang.
4. Untuk membangun aplikasi jual beli barang *secondhand* hanya dibangun menggunakan *framework Flutter*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah yang diangkat untuk pembahasan proyek akhir ini adalah bagaimana merancang bangun Aplikasi Jual Beli Barang *Secondhand* Di Komunitas UNP Berbasis Android?

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi jual beli barang *secondhand* sebagai marketplace barang bekas warga UNP berbasis android, yang dapat digunakan sebagai perantara jual beli barang bekas di lingkungan UNP.
2. Menghasilkan sebuah platform yang mudah digunakan untuk mengunggah, mencari, dan membeli barang *secondhand*.

3. Menghasilkan fitur keamanan seperti verifikasi pengguna dan sistem pembayaran yang aman untuk melindungi kedua belah pihak dalam bertransaksi.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Manfaat bagi Akademika Universitas Negeri Padang:
 - a. Memudahkan mahasiswa, pegawai maupun dosen untuk melakukan jual beli barang second secara berkala.
 - b. Dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan cara terus, selalu mengembangkan sistem yang lebih baik untuk melakukan setiap transaksi jual beli barang.
 - c. Memberikan solusi untuk mempermudah melakukan transaksi jual beli barang bekas di Lingkungan UNP.
6. Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
 - a. Sebagai pertimbangan dalam pemberian nilai skripsi/tugas akhir kepada mahasiswa
 - b. Sebagai acuan dalam penulisan ilmiah yang akan dilakukan mahasiswa program studi Pendidikan Teknik informatika dan komputer berikutnya.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>