

RANCANG BANGUN APLIKASI PLANTSHOP.ID BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN MODEL *PROTOTYPING*

Nama Mahasiswa : Alvin Vallenzi Firdaus
NIM : 3011610008
Pembimbing : Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Pada saat ini perkembangan teknologi cukup cepat sehingga manusia dapat dengan mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Perkembangan teknologi informasi ini juga menyentuh ke dalam bidang jual beli, yang dimulai dari *e-commerce* dan dilanjutkan dengan era *m-commerce*. *M-commerce* umumnya mengacu pada penggunaan peralatan tanpa kabel/wireless untuk melakukan transaksi bisnis secara elektronik, seperti pemesanan produk, transfer dana, dan stock funding. Di Indonesia perkembangan *m-commerce* termasuk cukup besar, karena sebanyak 88,1% pengguna internet di Indonesia memakai layanan *m-commerce* untuk membeli produk tertentu dalam beberapa bulan terakhir. Plantshop.id merupakan toko yang berjualan tanaman hias, pot, rak dan juga standing buat tanaman. Saat ini plantshop id menjalankan usahanya melalui sosial media instagram dan juga website. Karena media sosial instagram kurang efektif dalam hal transaksi pembelian maka terciptalah ide aplikasi plantshop.id untuk mengatasi permasalahan yang ada. Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *model prototyping*. Aplikasi dibangun dalam bentuk aplikasi android. Pengujian yang dilakukan menggunakan black box dengan instrumen *user acceptance test* (UAT) untuk menguji fungsi-fungsi yang telah dibangun. Dan untuk analisis aplikasi plantshop.id menggunakan metode *technology acceptance model* (TAM). Dengan demikian persepsi dari pengguna dan juga faktor-faktor yang akan mempengaruhi pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut akan diketahui. Untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk melakukan analisis yaitu dengan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data terhadap 33 responden. Hasil analisis menunjukkan penerimaan pengguna terhadap aplikasi plantshop.id memiliki dampak positif terhadap 3 variabel TAM, yaitu persepsi dari kemudahan 83.03%, persepsi dari kebermanfaatan 81.38%, dan penerimaan terhadap teknologi informasi sebesar 80.35% hal ini menunjukkan bahwa rancang bangun dari aplikasi ini telah berhasil dan diterima oleh pengguna.

Kata kunci : *Plantshop, Model Prototyping, Flutter, Mobile Application.*

DESIGN AND DEVELOPMENT MOBILE-BASED PLANTSHOP.ID APPLICATION USING PROTOTYPING MODELS

Student Name : Alvin Vallenzi Firdaus
Identity Number : 3011610008
Supervisor : Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

At this time the development of technology is fast enough so that humans can easily and quickly get the information they want. The development of information technology also touches the field of buying and selling, starting with e-commerce and continuing with the m-commerce era. M-commerce generally refers to the use of wireless equipment to conduct business transactions electronically, such as ordering products, transferring funds, and stock funding. In Indonesia, the development of m-commerce is quite large, because as many as 88.1% of internet users in Indonesia have used m-commerce services to buy certain products in the last few months. Plantshop.id is a shop that sells ornamental plants, pots, shelves and also stands for plants. Currently, Plantshop id runs its business through social media, Instagram and websites. Because Instagram social media is less effective in terms of purchase transactions, the plantshop.id application idea was created to overcome existing problems. The method used in the development of this application is a prototyping model. The application is built in the form of an android application. Tests carried out using a black box with a user acceptance test (UAT) instrument to test the functions that have been built. And for the analysis of the plantshop.id application using the technology acceptance model (TAM) method. Thus the perception of the user and also the factors that will affect the user when using the application will be known. To obtain the data needed to conduct the analysis, namely by using a questionnaire as a tool to collect data on 33 respondents. The results of the analysis show user acceptance of the plantshop.id application has a positive impact on 3 TAM variables, namely perceptions of ease of 83.03%, perceptions of usefulness 81.38%, and acceptance of information technology by 80.35%. This shows that the design of this application has been successful. and accepted by the user.

Keywords: *Plantshop, Prototyping Models, Flutter, Mobile Application.*