

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Dasar**

Penjelasan dibawah ini mengilustrasikan suatu teori tertentu yang diyakini dapat mendukung pengembangan teori di penelitian. Teori ini diterapkan untuk mengidentifikasi variabel penelitian yang relevan dan memberikan cadangan terhadap setiap permasalahan yang muncul.

##### **2.1.1 Aplikasi**

Aplikasi ialah program siap gunakan ataupun program yang direka buat melakukansesuatu guna untuk pengguna ataupun aplikasi yang lain. Aplikasi pula dimaksud selaku pemakaian ataupun pelaksanaan sesuatu konsep yang jadi pokok ulasan ataupun selaku program pc yang terbuat buat membantu manusia dalam melakukantugas tertentu (Nurfadillah & Nia Rahma Kurnianda, 2019).

Aplikasi ialah program yang terbuat oleh pemakai yang diperuntukan buat melaksanakan sesuatu tugas spesial (Tita Faulina et al., 2021). Dari dua poin yang ada, dapat disimpulkan bahwa jika sistem merupakan kumpulan instruksi atau kode yang digunakan secara sistematis untuk melaksanakan suatu tugas tertentu yang diberikan manusia melalui komponen komputer atau perangkat keras sesuatu yang digunakan orang ketika menjalankan perangkat lunak aplikasi tertentu, maka dapat membantu manusia dalam memberikan bantuan dari apa pun yang idamkan.

##### **2.1.2 *Fashion Luxury Brand***

Fashion luxury brand adalah merek-merek dalam industri mode yang menawarkan produk dengan kualitas tertinggi, menggabungkan craftsmanship

superior, bahan premium, dan desain eksklusif. Produk-produk dari brand mewah ini tidak hanya fokus pada fungsionalitas tetapi juga pada estetika, sehingga menjadi simbol status dan kemewahan bagi para konsumennya. Merek-merek ini sering kali memiliki warisan budaya dan sejarah yang panjang, yang semakin meningkatkan daya tarik dan nilai dari setiap produk yang mereka tawarkan.

Karakteristik utama dari fashion luxury brand meliputi eksklusivitas, harga tinggi, dan pengalaman belanja yang istimewa. Eksklusivitas dicapai melalui produksi terbatas dan distribusi yang selektif, membuat produk-produk ini sulit diakses oleh masyarakat umum. Harga yang tinggi mencerminkan kualitas material, proses pembuatan yang rumit, serta nilai brand itu sendiri. Pengalaman berbelanja yang ditawarkan oleh luxury brand sering kali personal dan mewah, memberikan nilai tambah bagi konsumen yang mencari lebih dari sekadar produk, tetapi juga prestise dan gaya hidup.

### **2.1.3 *Software Development Life Cycle (SDLC)***

Siklus Hidup Pengembangan Fitur Lunak, atau sederhananya siklus hidup pengembangan sistem, adalah suatu cara untuk menambah atau mengurangi fitur perangkat lunak suatu sistem dengan memakai model dan metode lain yang dipakai orang untuk meningkatkan fitur perangkat lunak sistem sebanyak-banyaknya (Putri, 2022). Teknik yang dipakai untuk analisis ini memakai model air terjun. Model SDLC "air terjun" juga sering digunakan dan merupakan turunan dari model "garis berurutan" atau "siklus hidup klasik". Tetapi model hawa memberikan simulasi kehidupan yang realistis atau realistik yang didasarkan pada

analisa desain, pengkodean, uji coba, dan dukungan dari tachap.” Berikut ialah contoh model air terjun.

#### 1. Waterfall

Metode SDLC yang pertama adalah air terjun. Metode air terjun merupakan pendekatan kerja yang melibatkan langkah-langkah sistematis dan logis. Karena prosesnya melibatkan pergerakan satu arah "ke bawah", seperti air terjun, maka disebut air terjun. Cara air terjun ini perlu dilakukan secara hati-hati sesuai dengan waktu yang tersedia.

#### 2. Prototype

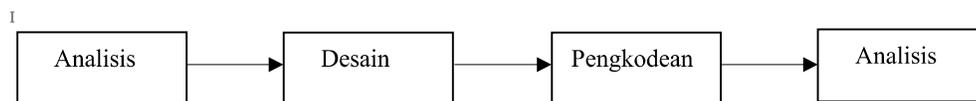
Langkah selanjutnya dalam proses SDLC adalah prototipe. Metode prototype memungkinkan pengguna untuk mempunyai penggambaran awal mengenai software yang akan dikembangkan dan memungkinkan pengarang melakukan penelitian pendahuluan sebelum software dijelaskan. Metode ini bertujuan untuk menjadikan model sebagai software akhir. Artinya, sistem akan lebih cepat dikembangkan dan budget yang dikeluarkan akan lebih sedikit. Metode prototipe ini mencakup langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk pengembangan perangkat lunak.

#### 3. Agile

Yang ketiga metode dari SDLC adalah agile. Metode Agile adalah suatu metode fleksibel di mana pengembangan yang dilakukan dalam jangka pendek. Namun kebutuhan pencipta untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dalam bentuk apa pun.

#### 4. Fountain

Metode SDLC terakhir disebut Fountain. Metode air mancur merupakan penyempurnaan dari metode air terjun yang jenis air terjunnya hampir sama. Namun ada beberapa jenis tahapan yang bisa dilakukanahulukan atau dilalui, namun ada juga yang tidak bisa Misalnya, sebelum memulai, kita perlu mendesain implementasi, jika hal ini dapat dilewati maka akan ada yang namanya tumpang tindih.



**Gambar 2. 1** Alur *Waterfall*  
(Putri, 2022)

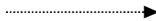
#### 2.1.4 *Unified Modeling Language (UML)*

Istilah "bahasa pemodelan terpadu" mengacu pada bahasa yang dirancang khusus untuk analisis dan pengembangan sistem yang berfokus pada orientasi objek dan desain. Satu hal yang hilang di terjun adalah (Sonata, 2019).

##### 1. *Use Case Diagram*

Melakukan Sistem pemodelan perilaku informasi yang nantinya diarahkan. Ini melibatkan penggambaran keterkaitan dengan satu atau lebih faktor yang terkait dengan sebuah sistem data yang digunakan. Diagram use case mewakili hubungan spesifik antara banyak aspek sistem. Namun hal ini juga dapat digunakan untuk menganalisis data dalam sistem tertentu dan mengidentifikasi Individu yang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memahaminya. (Sonata, 2019).

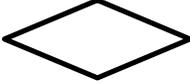
**Tabel 2 1 Use Case Diagram**

| <b>Simbol</b>   | <b>Deskripsi</b>  |
|---|---|
| <p data-bbox="371 405 488 432"><i>Use Case</i></p>   | <p data-bbox="667 405 1344 552">Fungsi yang ada memungkinkan terjadinya perpindahan unit antara aktor dan unit, yang sering diamati oleh karyawan dalam deskripsi masalah pemakaian.</p>  |
| <p data-bbox="371 665 526 693"><b>Aktor/Actor</b></p>    | <p data-bbox="667 665 1344 1052">Ketika seorang atau sistem berbeda yang berinteraksi dengan suatu sistem informasi yang belum berfungsi sepenuhnya, meskipun lambang atom adalah gambar seseorang, namun seorang aktor tidak dapat digambarkan sebagai individu, yang biasanya digambarkan menggunakan bingkai. benda. frase atas nama aktor.</p>  |
| <p data-bbox="371 1081 626 1108"><b>Asosiasi/Association</b></p>   | <p data-bbox="667 1081 1344 1228">interaksi antar use case dengan aktor yang mempunyai hubungan baik atau jika Use case ada koneksi dengan aktor.</p>   |
| <p data-bbox="371 1285 578 1312"><b>Ekstensi/Extend</b></p> <p data-bbox="371 1312 467 1327">&lt;&lt;extend&gt;&gt;</p>  | <p data-bbox="667 1285 1344 1724">Keterkaitan antara use case tambahan dan satu case tertentu adalah use case yang ditambahkan dapat ada secara mandiri dan tidak dihilangkan oleh use case tambahan seperti halnya pewarisan dalam suatu program yang berfokus pada objek yang biasanya dirujuk oleh use case tersebut. ke. Tambahan mempunyai nama depan menyerupai pada use case yang ditambahkan.</p> |

## 2. Activity Diagram

Berfokus pada pekerjaan atau bahkan aktivitas dalam suatu sistem atau fase bisnis tertentu. Yang diperlukan dalam penelitian ini adalah diagram Aktivitas secara umum memberikan contoh aktivitas sistem, bukan tindakan aktor, melainkan kegiatan yang dilakukan oleh sistem. Tujuan dari diagram aktivitas ini adalah untuk menggambarkan pekerjaan paralel (Sonata, 2019). Salah satu contoh simbol kegiatan adalah.

**Tabel 2 2 Activity Diagram**

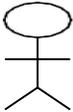
| <b>Simbol</b>   | <b>Deskripsi</b>  |
|---|---|
| Status awal<br>    | Penjelasan pertama kegiatan sistem, dimana setiap grafik kegiatan mempunyai status yang berbeda-beda.   |
| Aktifitas<br>    | Tugas dilaksanakan dengan sebuah sistem yang mana tugas biasanya diberikan melalui suatu bahasa yang berkaitan dengan suatu pekerjaan tertentu. |
| Penggabungan<br> | Asosiasi dalam penyesuaian mengenai kegiatan yang dikritisi dianggap sebagai salah satu hal yang utama.   |
| Percabangan<br>  | Kelompok pendukung yang menggunakan bentuk-bentuk latihan alternatif untuk pulih dari salah satunya.  |
| Status Akhir<br> | Tindakan terakhir yang dilakukan oleh sistem, dimana diagram tugas mempunyai keadaan akhir.   |

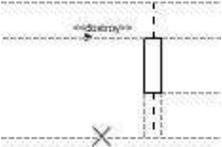
|   |   |
|---|---|
| <p>Swimlane</p>  | <p>Kelompok pendukung yang menggunakan bentuk-bentuk latihan alternatif untuk pulih dari salah satunya.</p> |
|---|---|

### 3. Sequence Diagram

Analisis pekerjaan obyek dalam kaitannya dengan use case menggunakan periode deskripsi objek HDPU dan pesan yang disediakan dan direkam dalam objek (Sonata, 2019). Ada tanda di diagram skematik yang mengarah ke:

**Tabel 2 3** *Sequence Diagram*

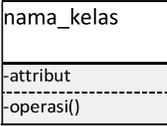
| Simbol   | Deskripsi   |
|--|---|
| <p>Aktor/Actor</p>                    | <p>. Seseorang, tahapan, atau bahkan sistem lain yang terhubung dengan sistem informasi itu hampir selalu dibicarakan, sehingga meskipun wajah seorang aktor merupakan simbol, namun aktor tersebut tidak selalu dapat digambarkan sebagai aktor karena biasanya menggunakan istilah “ benda” di kalimat pembukanya</p> |
| <p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p>  | <p>Mengintimidasi kehidupan objek tertentu</p>  |
| <p>Objek</p>                          | <p>mengidentifikasi objek dengan interaksi pesimistis</p>   |

|  |   |
|--|---|
| <p>Waktu aktif</p>                                      | <p>Menganalisis objek dalam konteks peristiwa aktif dan interaktif, segala sesuatu yang berkaitan dengan waktu aktif merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seorang individu.</p> |
| <p>Jenis pesan menghasilkan &lt;&lt;create&gt;&gt;</p>  | <p>Mengatur suatu objek, jelaskan objek lain, dimana panah tersebut diatas mempengaruhi obyek yang dideskripsikan.</p>  |
| <p>Panggil / <i>Call</i></p> <p>1 : nama_method()</p>   | <p>Jelaskan suatu objek yang dapat mewujudkan teknik atau operasi yang ada untuk objek lain, seperti orang yang sendirian.</p>  |
| <p>Kirim / <i>send</i></p> <p>1 : masukan</p>         | <p>Mengisyaratkan bahwasannya sebuah objek telah mengirim data atau informasi pada objek lain, dimana penunjuk tersebut pada gilirannya mempengaruhi objek yang dikirim.</p>          |
| <p>Tipe Pengembalian Pesan</p> <p>1 : keluaran</p>    | <p>Mengisyaratkan suatu objek yang sudah melaksanakan Fungsi suatu metode atau operasi memberikan hasil pengembalian ke objek, yang menunggu penerima kembali.</p>                    |
| <p>Tipe pesan hancur</p>                              | <p>Mengakomodasikan suatu objek untuk mengakhiri kehidupan objek yang lain, tanda panah tersebut mengakomodasi kepada objek.</p>  |

#### 4. *Class Diagram*

Aspek yang paling menantang dari sistem adalah penerapan kelas yang relevan dalam pengembangan sistem. Kelas diagram mempunyai ciri yang biasa disebut dengan operasi atau metode (Sonata, 2019). Ada simbol pada diagram kelas yang digunakan, seperti:

**Tabel 2 4** *Class Diagram*

| Simbol   | Deskripsi  |
|--|--|
| <p>Class</p>    | Perangkat sebuah sistem  |
| <p>Antarmuka</p>    | Mengembangkan konsep interfaces yang terkait dengan program berorientasi objek.                                  |
| <p>Asosiasi/<i>association</i></p>                        | Secara umum, terdapat keterkaitan antara artefak dan kelas menghasilkan beberapa kesatuan.                       |
| <p>Asosiasi berarah<br/><i>/directed association</i></p>  | Keterkaitan antara kelas dengan kelas lainnya yang umumnya dipakai untuk mendorong keberagaman di kelas lainnya. |

|   |  |
|---|--|
| Generalisasi<br>                         | Komunikasi antara suatu kelas mengenai kesadaran umum  |
| Kebergantungan/<br><i>dependency</i><br> | Intra-Saling bergantung                                |
| Agregasi/ <i>aggregation</i><br>         | Keterkaitan antar kelas terkait seni di setiap daerah. |

### 2.1.5 Metode Pelayanan *Fashion Luxury Brand*

Berikut adalah metode layanan yang di sajikan oleh brand mansion club

#### 1. Layanan Non-Digital

Metode non-digital dalam menjual fashion luxury brand rumahan menekankan pada pengalaman yang personal dan eksklusif bagi pelanggan. Ini melibatkan penyediaan toko fisik dengan desain mewah dan atmosfer eksklusif, layanan belanja pribadi dengan personal shopper yang memberikan konsultasi dan rekomendasi produk, serta penjahitan khusus yang memastikan setiap item unik dan disesuaikan dengan keinginan pelanggan. Selain itu, brand ini sering mengadakan acara eksklusif seperti peluncuran produk dan fashion show yang hanya dapat dihadiri oleh pelanggan terpilih,

memberikan mereka kesempatan untuk melihat dan membeli produk baru sebelum dirilis ke publik. Pendekatan ini memastikan bahwa pelanggan

mendapatkan layanan yang personal dan merasa istimewa, yang menjadi ciri khas dari brand mewah..(Chairunisa, 2022)

## 2. Layanan Digital

Menurut (RAHAYU, 2014) Metode digital dalam menjual fashion luxury brand rumahan yang dikemas dalam aplikasi menawarkan berbagai fitur yang memastikan pengalaman belanja yang modern, nyaman, dan eksklusif bagi pelanggan. Aplikasi ini biasanya dirancang dengan antarmuka yang elegan dan user-friendly, mencerminkan estetika brand yang mewah. Fitur-fitur utama yang ditawarkan meliputi:

- a. Katalog Produk yang Lengkap: Aplikasi menyediakan katalog produk lengkap dengan deskripsi detail, foto berkualitas tinggi, dan opsi zoom, memungkinkan pelanggan untuk melihat produk dari berbagai sudut.
- b. Layanan Belanja Pribadi Virtual: Fitur ini memungkinkan pelanggan untuk berkomunikasi dengan personal shopper melalui chat atau video call, yang memberikan rekomendasi produk dan gaya yang disesuaikan dengan preferensi mereka.
- c. Augmented Reality (AR): Teknologi yang memungkinkan konsumen mencoba produk secara virtual, seperti melihat bagaimana tas atau sepatu akan terlihat saat dikenakan, memberikan visualisasi yang lebih nyata dan membantu keputusan pembelian.
- d. Notifikasi dan Pembaruan Real-Time: Pelanggan menerima notifikasi tentang koleksi baru, penawaran eksklusif, dan acara khusus, memastikan mereka selalu mendapatkan informasi terbaru dari brand.

- e. Program Loyalitas dan Penawaran Eksklusif: Aplikasi menawarkan program loyalitas dengan berbagai tingkat keanggotaan, memberikan akses ke penawaran eksklusif, diskon khusus, dan acara VIP.
- f. Pembelian dan Pembayaran yang Mudah: Proses pembelian di dalam aplikasi dirancang untuk kemudahan dan keamanan, dengan berbagai opsi pembayaran yang nyaman dan perlindungan data yang ketat.
- g. konten Eksklusif: Aplikasi menyediakan konten eksklusif seperti video behind-the-scenes, wawancara dengan desainer, dan preview koleksi terbaru, yang memperkaya hubungan pelanggan dengan brand.

Dengan menggabungkan fitur-fitur ini, aplikasi mobile untuk fashion luxury brand rumahan menciptakan pengalaman belanja yang tidak hanya mudah diakses dan nyaman, tetapi juga mempertahankan rasa eksklusivitas dan personalisasi yang menjadi ciri khas brand mewah.

## **2.2 Variabel**

### **2.2.1 *E-Catalogue***

Secara umum, E-catalogue adalah katalog elektronik yang menampilkan berbagai produk yang ditawarkan oleh sebuah merek lewat tribun digital seperti situs web atau aplikasi seluler. Untuk sebuah fashion luxury brand rumahan yang menjual item seperti baju, topi, totebag, celana, gelang, cincin, dan kalung, e-catalogue ini berfungsi sebagai etalase virtual yang memungkinkan pelanggan menjelajahi produk dengan mudah dan nyaman. Layanan digital yang memungkinkan pengguna untuk terlibat di berbagai kegiatan, seperti bermain game online, menonton musik atau video, dan menyampaikan. Informasi dapat

diakses lewat email atau sosial media, mentransfer data dan melakukan transaksi keuangan, semuanya lewat komputer atau telepon pintar.

Saat membahas "layanan digital", kami sering kali berfokus pada kemampuan kami untuk melaksanakan tugas-tugas ini dengan cara yang efisien, tepat waktu, konsisten, dan lebih efektif. dibandingkan saat menggunakan metode tradisional non-digital. (Wahyuningsih et al., 2021).

### 1. Kategori

Kategori adalah bagian dari sistem klasifikasi yang membagi suatu hal menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan jenis atau golongannya. Kategori juga dapat diartikan sebagai salah satu kelas mendasar yang menjadi tempat berada suatu konsep atau entitas.

#### a. Baju

Kategori baju dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menawarkan ragam pilihan pakaian yang menggabungkan kualitas terbaik dengan desain yang eksklusif. Dari baju mewah untuk acara formal hingga kemeja santai untuk gaya sehari-hari, setiap produk dirancang dengan teliti untuk memastikan kenyamanan dan gaya yang tak tertandingi. Dengan beragam pilihan yang tersedia, pelanggan dapat ditemukan pakaian yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka, menjadikansetiap pengalaman berbelanja melalui aplikasi ini sebagai pengalaman yang memuaskan dan memikat.



**Gambar 2 1 Baju**  
Sumber : *(Brand Mansion Stuff)*

a. Topi

Kategori topi dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menampilkan berbagai topi dengan desain eksklusif yang menambahkan sentuhan gaya yang mewah pada setiap penampilan.



**Gambar 2 2 Topi**  
Sumber : *(www.pinterest.com)*

*a. Totebag*

Kategori totebag dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menampilkan berbagai tas fungsional dan modis yang menggabungkan kualitas tinggi dengan desain yang eksklusif. Dari totebag kulit yang elegan hingga totebag kain yang nyaman, setiap item dipilih dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan gaya dan kepraktisan sehari-hari.



**Gambar 2 3 Totebag**

Sumber : ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

*b. Celana*

Kategori celana dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menampilkan berbagai pilihan celana dengan desain yang elegan dan kualitas yang superior. Dari jeans yang nyaman hingga celana panjang yang formal, setiap item dirancang untuk memberikan kombinasi yang sempurna antara gaya dan kenyamanan.



**Gambar 2 4** Celana Panjang  
Sumber : ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

c. Gelang

Kategori gelang dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menampilkan berbagai pilihan perhiasan tangan yang elegan dan eksklusif. Dari gelang emas yang mewah hingga gelang kulit yang stylish, setiap item dipilih dengan hati-hati untuk memastikan kualitas dan desain yang tak tertandingi.



**Gambar 2 5** Gelang  
Sumber : ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

d. Cincin

Kategori cincin dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menampilkan berbagai pilihan perhiasan jari yang mewah dan eksklusif. Dari cincin berlian yang elegan hingga cincin emas yang timeless, setiap item dipilih dengan teliti untuk memenuhi standar kualitas tertinggi menawarkan kesan yang mewah dan klasik, dengan detail yang indah dan elegan.



**Gambar 2 6** *Cincin*

Sumber : ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

e. Kalung

Kategori kalung dalam aplikasi mobile fashion luxury brand rumahan menampilkan berbagai pilihan perhiasan leher yang anggun dan eksklusif. Dari kalung mutiara yang timeless hingga kalung emas yang mewah, setiap item dipilih dengan cermat untuk memenuhi standar kualitas tertinggi menawarkan kesan yang mewah dan anggun, dengan detail yang indah dan timeless.

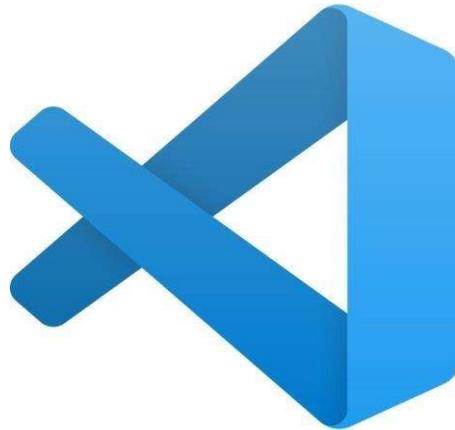


**Gambar 2 7** Kalung  
Sumber : ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

### **2.2.2 Software Pendukung dan Bahasa Pemrograman**

Menurut Setiyani (2019), software atau yang disebut juga dengan piranti lunak adalah suatu piranti lunak yang bisa digunakan untuk menganalisa data. Instruksi diturunkan dari fungsi atau fitur yang relevan sehingga informasi dapat dianalisis dengan jelas dan ringkas. Ini adalah komponen piranti lunak yang bisa digunakan untuk mendukung suatu pengembangan sebuah aplikasi guna meningkatkan penjualan barang fesyen di Mansion Club.

#### *1. Visual Studio Code*



**Gambar 2 8** *Visual Studio Code*  
*Sumber: (<https://www.pngwing.com/Vscode>)*

Visual Studio code adalah tool atau alat yang dapat dipakai untuk membuat sketsa dan bahkan aplikasi. Visual Studio Code adalah sebagai media editor kode sumber terbuka dan tidak dipungut biaya yang bisa untuk mengembangkan aplikasi di berbagai sistem operasi. (2019, Ilmuwan) Berikut beberapa tips untuk menggunakan Visual Studio Code:

a. Fitur Lengkap dan Gratis

Seperti yang di ungkapkan sebelumnya, Visual Studio Code adalah sebuah tools desain grafis. Hal ini disebabkan besarnya pasar yang memudahkan pemakai untuk menambahkan beberapa fungsi penting. Hasilnya adalah semuanya tersedia untuk Anda secara gratis.

b. Ringan

Walaupun memiliki banyak fitur, Visual Studio Code bisa sangat sulit digunakan. Aplikasi ini tidak membutuhkan resource yang besar untuk ekspansi, dan penggunaan RAM relatif aman. Dengan demikian, pemakai tidak perlu alat khusus untuk mengelola piranti lunak

c. Mengedukasi Banyak Orang dalam Bahasa Pemrograman

Sebagai pengedit kode, Visual Studio Code support berbagai bahasa pemrograman. Bahasa apa saja yang kamu rasa nyaman digunakan dapat digunakan di sini, apapun itu bahasa yang sering digunakan atau bahasa yang memerlukan banyak latihan. Berdasarkan hal tersebut, bahasa yang digunakan dalam konteks ini juga tidak sepenuhnya konsisten dengan dampak ekstensi fitur market.

d. Performa Cepat.

Visual Studio Code menawarkan pekerjaan yang begitu cepat dalam menangani tugas. Bahkan dalam pekerjaan ringan, seperti pengembangan aplikasi iOS atau Android. Para ahli sering memakai Visual Studio Code untuk membuat suatu (AI) atau kecerdasan buatan , biasanya memakai bahasa pemrograman Python.

e. Multiplatform

Produk ini sangat berguna di sistem operasi yang lain, seperti Linux, Mac OS, OS X El Capitan.

2. Flutter SDK



**Gambar 2 9 Flutter**

Sumber: (<https://www.pngwing.com/flutter>)

Salah satu program dengan fitur multiplatform, bisa dipakai di beberapa platform, antara lain PC, web, iOS, dan Android. Platform ini memiliki kelebihan seperti kit untuk mengembangkan piranti lunak dan kerangka antarmuka pengguna. (Sari dkk, 2022).

### 3. Figma



**Gambar 2 10 Figma**

Sumber: (<https://www.pngwing.com/figma>)

Menurut Pupr (2020), Figma merupakan tribun desain kolaboratif yang memungkinkan anggota tim bekerja sama secara langsung selama proses desain. Ini mencakup Serangkaian fungsi yang memungkinkan desainer membuat

prototipe, antarmuka pengguna (UI) dan menggunakan pengguna (UX) lebih efektif. Figma berbasis cloud, yang berarti semua pekerjaan dilakukan secara daring dan dapat diakses melalui berbagai platform, sehingga memudahkan anggota tim yang bekerja di lokasi berbeda untuk berkolaborasi. berbeda. Pengguna dapat membuat, mengedit, dan melihat desain sekilas, mengizinkan literasi yang cepat dan lengkap. Selain itu, Figma memiliki fungsi prototipe interaktif yang memungkinkan para desainer untuk membuat simulasi realistis dari pengalaman pengguna, membantu menyempurnakan dan menyempurnakan desain sebelum implementasi. Oleh karena itu, Figma adalah salah satu perangkat desain yang paling banyak digunakan dalam komunitas desain UI/UX untuk kolaborasi dan membuat prototipe yang efektif. Dengan interfaces yang mudah digunakan dan banyak fitur yang dapat disesuaikan, Figma pada umumnya merupakan standar industri dalam perihal desain grafis. Ini merupakan perlengkapan yang sangat bermanfaat untuk siapa saja yang mau membuat desain kreatif; diawali dengan logo serta diakhiri dengan antarmuka yang lingkungan.

#### 4. *Blackbox*

Pengujian black box merupakan sesuatu tata cara buat mengevaluasi perangkat yang berasal spesialisasi fungsional tanpa membutuhkan kode program ataupun analisis desain buat menguasai guna serta keterbatasan piranti yang disebutkan di atas. Karena kita hanya membutuhkan batas bawah dan atas dari data yang diharapkan, maka pengujian black box merupakan cara yang sangat efektif sejumlah besar data yang diperoleh melalui sejumlah besar data yang harus dikaji, Ada banyak data berdasarkan diatas dan dibawah yang perlu dibedakan (Ari et al, 2022a). Pengujian Black Box juga dapat dijelaskan sebagai studi

eksplorasi spesialisasi fungsi yang membantu memecahkan masalah seperti berikut:

- a. Salah satu kegunaan yang tidak valid atau tidak jelas.
- b. Terdapat kesalahan antarmuka di sisi lain layar.
- c. Wacana berdasarkan data dan aksesibilitasnya.
- d. Rekap pengalaman kerja (*performance errors*).
- e. Proses inialisasi dan pematangan.

### 2.3 Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa faktor terkait pernyataan penelitian yang ingin digunakan peneliti sebagai referensi dalam tesisnya:

1. Jurnal berjudul "**Perancangan Aplikasi Android untuk Mengoptimalkan Proses Pemesanan di Restoran Menggunakan Metode Prototype**" VOL. 7 TIDAK. 1 ISSN 1482-1490, studi dikutip oleh Laia (2023). Studi ini disesuaikan dengan kebutuhan restoran buat tingkatkan mutu serta efisiensi layanan pelanggan. Dalam riset ini, proses pengembangan aplikasi memakai prototyping selaku salah satu tata cara pengembangan piranti lunak. Arsitektur sistem atau dikenal sebagai bahkan dengan aplikasi fungsional yang diilustrasikan dengan diagram UML. Firebase kemudian dipakai sebagai tools untuk agregasi dan visualisasi data waktu nyata. Fitur aplikasi smartphone yang digunakan dalam penelitian ini meliputi daftar menu, harga dan gambar produk yang tersedia, sistem pemesanan, sistem manajemen meja dan masih banyak lagi.

2. Berdasarkan penelitian yang diuraikan dengan judul **“Pembangunan Aplikasi Periklanan Kreatif Pesantren Ibnunafis Menggunakan Virtual Reality Di Android”** (Testiono, 2018). Penggunaan iklan kreatif atau aplikasi periklanan masih cukup populer, terbukti dengan banyaknya masyarakat yang mencari sekolah Islam yang masih sangat mudah diakses. Patut dicatat juga bahwa masih sedikit pengembang yang menyediakan aplikasi informasi tentang sekolah Islam, seperti pesantren di smartphone Android.
3. Bersumber pada riset yang diterbitkan pada harian **“Perancangan serta Pembuatan Aplikasi Media Pendidikan Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif serta Kewirausahaan”**( Nurhayati et angkatan laut(AL)., 2021). Sumber belajar yang sangat kerap digunakan dalam proses pengajaran Produk Kreatif serta Kewirausahaan merupakan novel serta Lembar Siswa Kerja( LKS). Demikian pula, Ketersediaan sumber belajar pada sekolah tersebut agak terbatas, perihal ini diakibatkan oleh ketersediaan sumber belajar yang berfluktuasi serta ketersediaan yang diakibatkannya. Rangkuman pendidikan ini memiliki keunggulan yang sangat berarti ialah menolong siswa dalam belajar supaya bisa menguasai modul serta menolong guru dalam menggunakan waktunya dengan lebih baik lagi.
4. Jurnal Bagi ( Herdian, 2020) dengan judul **“ Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android”**, kesempatan untuk para owner usaha di industri cukur rambut merupakan buat bisaenuhi kebutuhan kliennya terpaut penampilan. Aspek terutama dalam bisnis cukur rambut merupakan loyalitas serta keyakinan pelanggan. Layanan yang diberikan oleh industri yang menawarkan cukur rambut terkadang silih mengantri terlalulama dilokasi

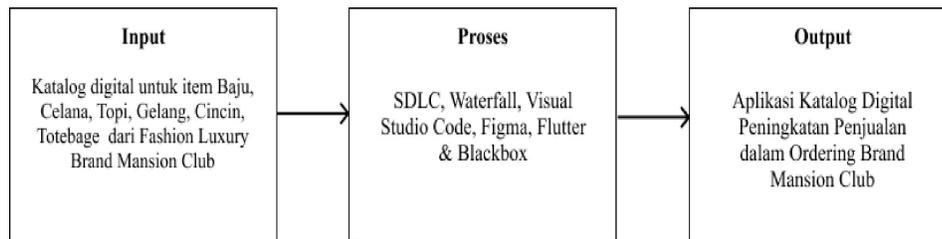
tempat cukur dan mungkin bermanfaat bagi usaha cukur rambut karena adanya kemungkinan pelanggan berpindah ke lokasi lain. Memanfaatkan teknologi data pada dikala ini dapat digunakan buat menghasilkan sistem yang mempermudah proses revisi gigi patah. Butuh memakai sistem basis android supaya proses pengerjaan cukur rambut lebih gampang.

5. Dengan Judul “**Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan**”, penelitian ini dilakukan oleh Dinrizkita dkk. (2018). Salah satu aliran linguistik yang utama adalah itu literasi. Literasi merupakan istilah yang dipakai untuk menggambarkan kesanggupan anak dalam memakai huruf, atau membaca dan menulis, yang menjadi prioritas anak untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis. Metode atau prosedur untuk mengajar anak membaca teks panjang. Sesudah anak selesai membaca dan memahami bentuk huruf dan angka, mereka akan membahas kata-kata dan akhirnya mengembangkan kata-kata seperti sistem pemesanan, sistem manajemen meja, dan banyak lagi.
6. Jurnal yang berjudul “ **Implementasi Framework Filter Sistem Data Masjid( Riset Permasalahan: Masjid di Kota Pontianak)**” dicoba oleh Sari et angkatan laut(AL). pada tahun 2022. Penelitian ini berfokus pada pengimplementasi kerangka kerja Flutter dalam pengembangan sistem data sekolah paroki di Pontianak. Flutter, platform open source untuk pengembangan aplikasi seluler, Memberikan kenyamanan pengguna dalam membuat antarmuka dan aplikasi penggunaan yang sangat baik.

7. Berdasarkan penelitian yang diuraikan dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Katalog Salon Rambut Elektronik Berbasis Web”** (Sains, 2019), maka tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi skripsi secara online berbasis Web. Sistem ini dirancang untuk menyederhanakan proses pengajuan pinjaman dan akses informasi mengenai tesis di lembaga keuangan. Dengan sistem ini, guru dapat memasukkan draf, menambahkan dokumen, dan melihat kemajuan pekerjaan proyek mereka.
8. Judul Penelitian : **“Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Dan Kuis Arab Melayu”** (Adawiyah et al., 2020) Riset ini bertujuan buat menolong para pelakon industri khususnya owner barbershop dalam melaksanakan promosi serta menolong warga universal dalam mencari data tentang barbershop serta menghasilkan barbershop yang bisa tingkatkan pangsa pasar yang lebih besar.

#### **2.4 Kerangka Pemikiran**

Pada suatu kerangka pemikiran, hubungan antara variabel erat yang berkelanjutan dan bebas memungkinkan adanya penjelasan teoritis. Kriteria terpenting harus dipertimbangkan secara matang dengan menggunakan pendekatan kerja yang logis agar prosesnya dapat memberikan hasil dengan kerangka pemikiran sebagai berikut:



**Gambar 2 11** Kerangka Pemikiran  
Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

Kerangka penelitian dijelaskan sebagai berikut. Pemesanan layanan digital merupakan suatu metode pengumpulan data penelitian atau bahkan bahan teoritis yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Setelah datanya terkumpul, data tersebut akan dianalisis menggunakan metode Systems Development Life Cycle (SDLC). Di permukaan, model air terjun adalah desain antarmuka pengguna dari data pencarian atau bahkan materi teoritis pencarian akan dilakukan. Setelah pembuatan Android berlaku akan diimplementasikan dalam teori yang ada atau data penelitian.