

ABSTRAK

Perancangan Aplikasi Penjualan Anggrek Pada Kandang Orchid Berbasis Mobile

Kandang Orchid adalah sebuah kebun anggrek yang menyediakan penjualan tanaman anggrek dan kebutuhan lainnya. Namun, kebun anggrek ini memiliki kendala dalam hal waktu operasional terbatas dan kurangnya akses konsumen secara langsung. Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk media periklanan dan media informasi bagi Kandang Orchid. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah aplikasi penjualan anggrek berbasis mobile yang memungkinkan pemesanan online dan layanan konsultasi anggrek untuk mempermudah konsumen. Selain itu, *useran* metode transaksi *e-payment* dengan *payment gateway* diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan konsumen dalam sistem pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi tersebut dengan fokus pada pemesanan penjualan anggrek, sistem layanan konsultasi, dan transaksi *e-payment*. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *SDLC (System Development Live Cycle) Waterfal*. Perancangan saat pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan proses *UML (Unifed Modelling Laguage)* dengan *use case diagram*, serta untuk pembuatan aplikasi berbasis android. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan solusi untuk kendala operasional dan meningkatkan aksesibilitas penjualan anggrek, serta memperluas jangkauan konsumen.

Kata kunci: Android, Anggrek, Aplikasi Mobile, Pembayaran, Penjualan

ABSTRACT

Orchid Sales Application Design In Mobile-Based Orchid Cage

Kandang Orchid is an orchid garden that provides sales of orchid plants and other related products. However, the orchid garden faces limitations in terms of limited operational hours and limited direct consumer access. With the rapid development of technology, it can be utilized as a platform for advertising and information dissemination for Kandang Orchid. Therefore, a mobile-based orchid sales application is developed to enable online ordering and orchid consultation services to facilitate consumers. Additionally, the use of e-payment methods with a payment gateway is expected to enhance consumer trust in the payment system. This research aims to design such an application with a focus on orchid sales ordering, consultation services, and e-payment transactions. The development method utilized in this application development is the Waterfall model of the System Development Life Cycle (SDLC). The design phase of the application development involves the use of Unified Modeling Language (UML) with use case diagrams, as well as the development of an Android-based application. Hence, this application provides a solution to operational limitations and enhances the accessibility of orchid sales while expanding the consumer reach.

Keywords: *Android, sales, Orchid, mobile application, payment*