

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	1
1.4 Lingkup Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	2
1.6 Kerangka Berfikir .....	2
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman.....	7
2.1.1 Definisi Website.....	7
2.1.2 PHP .....	9
2.1.3 MySQL.....	10
2.1.4 XAMPP .....	11
2.1.5 HTML.....	12
2.1.6 CSS .....	13
2.2 Definisi E-Commerce .....	13
2.3 Pengertian UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	15
2.3.1 Definisi Activity Diagram.....	15

2.3.2	Definisi Usecase Diagram.....	16
2.3.3	Definisi Class Diagram .....	16
2.3.4	Definisi Sequence Diagram .....	16
2.3.5	Definisi Componen Diagram .....	16
2.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	17
2.4.1	Metode <i>Prototype</i> .....	17
2.5	Metode Analisis Sistem .....	19
2.5.1	Metode Analisis <i>FISHBONE</i> .....	19
2.5.2	Manfaat Diagram <i>Fishbone</i> .....	20
2.5.3	Langkah-langkah Pembuatan Diagram <i>Fishbone</i> .....	20
2.5.4	Kelebihan dan kekurangan <i>Fishbone</i> Diagram.....	24
2.6	Penelitian Sebelumnya.....	24
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Gambaran Umum Perusahaan .....	28
3.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	28
3.3	Lokasi Penelitian .....	28
3.4	Waktu Penelitian .....	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5.1	<i>Observasi</i> .....	29
3.5.2	Wawancara.....	38
3.5.3	Studi Literatur .....	38
3.6	Metode Penelitian.....	39
3.6.1	<i>Listen to Customer</i> .....	39
3.6.2	<i>Build/ Revise Mock-up</i> .....	39
3.6.3	<i>Customer Test Drives Mock-Up</i> .....	40
3.7	Pengembangan Sistem .....	40
3.7.1	<i>Communication</i> (Komunikasi).....	40
3.7.2	<i>Quick Plan</i> (Perencanaan).....	40
3.8	Metode analisis masalah <i>FISHBONE</i> .....	40
3.8.1	Rencana Solusi Permasalahan .....	41
3.9	Desain Diagram Sistem .....	41
3.10	Proses Pengkodean .....	41
3.11	<i>Testing</i> .....	42
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>

4.1	Hasil Penelitian.....	43
4.1.1	<i>Listen To Customer</i> .....	43
4.1.1.1	Pengumpulan data.....	43
4.1.1.2	Analisis Masalah.....	43
4.1.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem (Fungsional dan Non Fungsional).....	44
4.1.1.4	Analisis <i>Fishbone</i> .....	47
4.2	<i>Usecase</i> Usulan Proses Bisnis.....	49
4.2.1	<i>Usecase</i> Diagram Sistem Usulan.....	49
4.3	<i>Activity</i> Diagram yang diusulkan.....	50
4.3.1	<i>Activity</i> Diagram Login Admin.....	50
4.3.2	<i>Activity</i> Diagram Register Pembeli.....	50
4.3.3	<i>Activity</i> Diagram Login Pembeli.....	51
4.3.4	<i>Activity</i> Diagram Pemesanan.....	52
4.3.5	<i>Activity</i> Diagram Proses Pembayaran.....	53
4.4	<i>Sequence</i> Diagram yang diusulkan.....	55
4.4.1	<i>Sequence</i> Diagram Register Pembeli.....	55
4.4.2	<i>Sequence</i> Diagram Login.....	56
4.4.3	<i>Sequence</i> Diagram Data Order.....	57
4.4.4	<i>Sequence</i> Diagram Cari Data Produk.....	58
4.4.5	<i>Sequence</i> Diagram Pilih Produk.....	59
4.5	Class Diagram Usulan.....	60
4.6	Flowchart Diagram.....	61
4.1.2	<i>Build/Revise</i> .....	62
4.1.2.1	<i>User Interface</i> .....	62
4.1.3	<i>Customer Test - Drives Mock up</i> .....	72
4.1.3.1	<i>Black Box Testing</i> .....	72
4.7	Pengolahan Data Kuesioner.....	75
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	85
DAFTAR REFERENSI.....		87
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....		89
Lampiran 2 Surat Penelitian.....		90



**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Table 1 Penelitian Sebelumnya .....	24
Table 2 Daftar Harga Sayuran 1 .....	29
Table 3 Daftar Harga Sayuran 2 .....	30
Table 4 Daftar Harga Sayuran 3 .....	31
Table 5 Daftar Harga Sayuran 4 .....	32
Table 6 Daftar Harga Buah .....	33
Table 7 Daftar Harga Daging .....	33
Table 8 Kebutuhan Fungsional User .....	45
Table 9 Kebutuhan Fungsional Admin .....	45
Table 10 Hasil <i>Cause-Effect Analysis</i> .....	47
Table 11 Penjelasan <i>Usecase Diagram</i> .....	49
Table 12 <i>Black Box Testing Admin</i> .....	73
Table 13 <i>Black Box Testing User</i> .....	74
Table 14 Presentasi Nilai .....	76
Table 15 Bobot Nilai .....	76



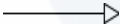
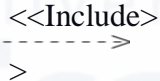


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir .....	3
Gambar 2 Metode <i>Prototype</i> .....	17
Gambar 3 langkah pertama pembuatan <i>cause-effect</i> .....	21
Gambar 4 Langkah Kedua Identifikasi <i>Main Cause</i> .....	23
Gambar 5 Langkah ketiga menemukan sebab-sebab paling potensial .....	23
Gambar 6 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Secara Langsung .....	35
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> Transaksi Melalui Transfer .....	36
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Proses Promosi .....	37
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	38
Gambar 10 Pengembangan <i>Prototype</i> .....	39
Gambar 11 <i>Fishbone Diagram</i> .....	41
Gambar 12 Analisis <i>Fishbone</i> .....	47
Gambar 13 <i>Usecase Diagram</i> Usulan .....	49
Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> Login Admin .....	50
Gambar 15 <i>Activity Diagram</i> Proses Register Pembeli.....	51
Gambar 16 <i>Activity Diagram</i> Login Pembeli .....	52
Gambar 17 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	53
Gambar 18 Diagram Proses Pembayaran.....	54
Gambar 19 <i>Sequence Diagram</i> Register Pembeli.....	55
Gambar 20 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	56
Gambar 21 <i>Sequence Diagram</i> Data Order.....	57
Gambar 22 <i>Sequence Diagram</i> Cari Produk .....	58
Gambar 23 <i>Sequence Diagram</i> Pilih Produk.....	59
Gambar 24 <i>Class Diagram</i> .....	61
Gambar 25 <i>Flowchart Diagram</i> .....	61
Gambar 26 <i>Register User</i> .....	62
Gambar 27 <i>Login User dan Admin</i> .....	63
Gambar 28 Halaman Beranda .....	63
Gambar 29 Halaman Detail Produk.....	64
Gambar 30 Halaman Keranjang Pemesanan .....	64
Gambar 31 Halaman Riwayat Transaksi .....	65
Gambar 32 Halaman Detail Transaksi .....	65
Gambar 33 Halaman Data Bukti Transfer .....	66
Gambar 34 Halaman Transaksi Admin.....	66
Gambar 35 Halaman Transaksi Diterima.....	67
Gambar 36 Halaman Transaksi Dikirim .....	67
Gambar 37 Halaman Transaksi Selesai .....	68



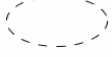
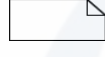
Gambar 38 Halaman Detail Transaksi.....	68
Gambar 39 Halaman Barang yang Dipesan .....	68
Gambar 40 Halaman Laporan Penjualan .....	69
Gambar 41 Halaman Laporan Statistik Produk Terjual.....	69
Gambar 42 Halaman Laporan Statistik Pendapatan .....	69
Gambar 43 Halaman Laporan Mingguan.....	70
Gambar 44 Halaman Pengguna atau User .....	70
Gambar 45 Halaman Produk .....	71
Gambar 46 Halaman Jenis Produk .....	71
Gambar 47 Halaman Pembayaran .....	72
Gambar 48 Database MySql .....	72

## DAFTAR SIMBOL









## Simbol 1 Usecase Diagram



NO.	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem itu sendiri.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.







7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

**Simbol 2 Activity Diagram**





SIMBOL	KETERANGAN
	Titik Awal
	Titik Akhir
	Activity
	Pilihan untuk pengambilan keputusan
	Fork ; digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	Rack ; menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman

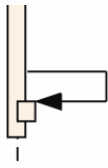


	Tanda penerimaan
	Aliran akhir ( <i>Flow Final</i> )

### Simbol 3 Class Diagram




No	Simbol	Nama	Keterangan
<b>1</b>		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
<b>2</b>		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
<b>3</b>		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
<b>4</b>		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .



**Simbol 4 Sequence Diagram**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Entity Class</i>	Merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
2		<i>Boundary Class</i>	Berisi kumpulan kelas kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.
3		<i>Control Class</i>	suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
4		<i>Message</i>	Simbol mengirim pesan antar class

No	Gambar	Nama	Keterangan
5		<i>Recurisive</i>	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
6		<i>Activation</i>	mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi Lifeline,
7		<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation

**Simbol 5 Componen Diagram**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Package</i>	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.
2		<i>Component</i>	Komponen merupakan komponen sistem.
3		<i>Dependency</i>	Ketergantungan atau dependency atau

No	Gambar	Nama	Keterangan
			kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
4		<i>Interface</i>	Antar muka atau <i>interface</i> merupakan antarmuka sama dengan <i>interface</i> pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antar muka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.
5		<i>Link</i>	Menggambarkan relasi antar komponen.