

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	3
1.5 Ruang Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Berfikir	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perancangan	7
2.1.1 Pengertian Perancangan	7
2.1.2 Perancangan Sistem	7
2.2 Sistem	7
2.2.1 Pengertian Sistem	7
2.2.2 Pengertian Informasi	8
2.2.3 Sistem Informasi	8
2.3 Pengertian Web	8
2.4 Pengertian Penjualan	9
2.5 Pengertian Pertanian	9
2.6 E-commerce	9

2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	9
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.7.2 <i>Activity Diagram</i>	9
2.7.3 <i>Class Diagram</i>	10
2.8 <i>Metode Prototype</i>	10
2.9 <i>Metode Analisis PIECES</i>	11
2.10 <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	12
2.11 <i>Bahasa Pemrograman</i>	13
2.11.1 <i>Pengertian Bahasa Pemrograman</i>	13
2.11.2 <i>JavaScript</i>	13
2.11.3 <i>MySQL (My Structured Query Language)</i>	13
2.11.4 <i>XAMPP</i>	13
2.11.5 <i>HTML (HyperText Markup Language)</i>	13
2.11.6 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	14
2.11.7 <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	14
2.11.8 <i>Framework Codeigniter</i>	14
2.12 <i>Pengujian Black Box</i>	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 <i>Rencana Penelitian</i>	16
3.2 <i>Obyek Penelitian</i>	16
3.3 <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	16
3.3.1 <i>Observasi</i>	16
3.3.2 <i>Wawancara</i>	16
3.3.3 <i>Studi Pustaka</i>	17
3.4 <i>Metode Analisis PIECES</i>	19
3.5 <i>Tahapan Penelitian</i>	22
3.6 <i>Proses Bisnis yang sedang berjalan</i>	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 <i>Hasil Analisis Masalah</i>	25
4.2 <i>Mendengarkan Kebutuhan Pelanggan</i>	26
4.2.1 <i>Analisa Kebutuhan Fungsional</i>	26
4.2.2 <i>Analisa Kebutuhan Nonfungsional</i>	27

4.3	Membangun atau Memperbaiki <i>Mock-Up</i>	27
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	29
4.3.3	<i>Class Diagram</i>	34
4.3.4	<i>User Interface</i>	35
4.3.5	<i>Database</i>	41
4.4	Pelanggan Melihat dan Menguji <i>Mock-Up</i>	45
4.4.1	Pengujian Sistem	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA		49
Lampiran		52

DAFTAR GAMBAR




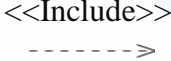




	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir.....	4
Gambar 2. 1 <i>Prototype Model</i>	11
Gambar 3. 1 <i>Metode Prototype</i>	22
Gambar 3. 2 Proses Bisnis yang sedang Berjalan	23
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	28
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Penjualan Hasil Pertanian.....	29
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Register</i>	31
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Login</i>	32
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Pembelian</i>	33
Gambar 4. 6 <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 4. 7 <i>Login</i>	35
Gambar 4. 8 <i>Register</i>	36
Gambar 4. 9 Halaman Utama.....	36
Gambar 4. 10 Menu Kategori.....	37
Gambar 4. 11 Detail Produk Tidak Tahan Lama	37
Gambar 4. 12 Detail Produk Tahan Lama	38
Gambar 4. 13 Menu <i>Shopping Cart</i>	39
Gambar 4. 14 Menu <i>Invoice</i>	39
Gambar 4. 15 Data Pembeli	40
Gambar 4. 16 <i>Invoice</i> Pembeli	40
Gambar 4. 17 Tentang Kami.....	41
Gambar 4. 18 Visi Misi.....	41

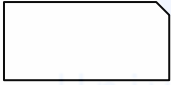
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Komparasi Pesaing Aplikasi yang dibangun	17
Tabel 3. 2 Metode Analisis PIECES	20

DAFTAR SIMBOL







Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana suatu perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) yang akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah <i>use case</i> , berfungsi untuk yang lebih umum dari yang lainnya.
4		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
6		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
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

No	Simbol	Nama	Keterangan
			aktor.
9		<i>Note</i>	Elemen fisik saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

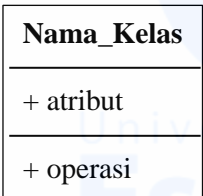
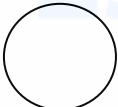

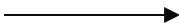
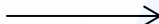


Sumber : (Muhammad Shalahuuddin, Rosa, 2013)

Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Titik Awal	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		Titik Akhir	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri.
3		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
4		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana ketika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Fork Node</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		Garis Alur	Garis untuk jalannya sebuah aktivitas.

Sumber : (Muhammad Shalahuuddin, Rosa, 2013)

Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
4		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
5		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
6		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
7		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

Sumber : (Muhammad Shalahuuddin, Rosa, 2013)