

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Lingkup Penelitian	2
1.6 Kerangka Berpikir.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 E-Commerce	6
2.2 Pembaruan Harga	6
2.3 Parameter Penentuan Harga	6
2.4 Metode Analisis Fishbone.....	8
2.5 Waterfall.....	9
2.6 Black Box Testing.....	10
2.7 SUS (System Usability Scale).....	11
2.8 Unified Modeling Language (UML).....	12
2.8.1 Use Case Diagram.....	13
2.8.2 Activity Diagram.....	13
2.8.3 Sequence Diagram	13
2.8.4 Class Diagram	13
2.9 Laravel.....	13
2.10 PHP	14
2.11 MySQL.....	14
2.12 Penelitian Terkait	14
BAB III METODOLOGI.....	16
3.1 Rencana Penelitian	16
3.2 Obyek Penelitian	16
3.3 Analisis Sistem Berjalan	16
3.4 Analisis Fishbone	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.1.1 Studi Pustaka.....	19

3.1.2 Observasi.....	19
3.6 Tahapan Penelitian.....	19
3.7 Jadwal Penelitian.....	20
BAB IV HASIL	22
4.1 Communication.....	22
4.1.1 Kebutuhan Fungsional	22
4.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	23
4.2 Planning	23
4.3 Modelling	23
4.3.1 Use Case Diagram.....	24
4.3.2 Activity Diagram.....	29
4.3.3 Flowchart	39
4.3.4 Sequence Diagram	42
4.3.5 Class Diagram	48
4.3.6 User Interface	49
4.4 Construction	54
4.4.1 Hasil Implementasi.....	54
BAB V PEMBAHASAN	67
5.1. Pengujian Black Box Testing.....	67
5.2. Pengujian Usability	71
5.2.1. Karakteristik Responden	71
5.2.2. Hasil Pengujian Usability.....	72
5.3. Perhitungan Harga.....	74
BAB VI PENUTUP	82
6.1 Kesimpulan	82
6.2 Saran.....	82
DAFTAR REFERENSI	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Rangkuman analisa masalah <i>fishbone</i>	18
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional	22
Tabel 4. 2 Kebutuhan Non Fungsional	23
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	67
Tabel 4. 4 Diskon barang berdasarkan masa expired.....	74
Tabel 4. 5 Hasil perhitungan diskon berdasarkan <i>expired</i> kategori B	76
Tabel 4. 6 Hasil perhitungan diskon berdasarkan <i>expired</i> kategori A	77
Tabel 4. 7 Detail perhitungan.....	79
Tabel 4. 8 Hasil perhitungan harga berdasarkan kurs dollar.....	80
Tabel 5. 1 Rekapitulasi Jawaban Responden	72
Tabel 5. 2 Perhitungan SUS tahap 1 dan 2	73
Tabel 5. 3 Hasil SUS.....	74

DAFTAR GAMBAR





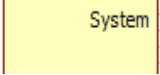
	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram Fishbone (Sumber: (Sherblom, 2018)).....	9
Gambar 2. 2 <i>Metode Waterfall Pressman</i>	9
Gambar 3. 1 Analisa Masalah <i>Fishbone</i>	18
Gambar 3. 2 Gannt Chart	21
Gambar 4. 1 <i>Usecase diagram</i>	24
Gambar 4. 2 <i>Activity diagram login</i>	29
Gambar 4. 3 <i>Activity diagram kelola data customer</i>	30
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram kelola produk</i>	31
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram kelola pemesanan</i>	32
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram kelola parameter harga</i>	33
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram lihat data admin</i>	34
Gambar 4. 8 <i>Activity diagram laporan</i>	35
Gambar 4. 9 <i>Activity diagram register</i>	36
Gambar 4. 10 <i>Activity diagram kelola profil</i>	37
Gambar 4. 11 <i>Activity diagram lihat produk</i>	38
Gambar 4. 12 <i>Activity diagram memasukan produk ke keranjang</i>	38
Gambar 4. 13 <i>Activity diagram melakukan pemesanan</i>	39
Gambar 4. 14 <i>Flowchart perubahan harga berdasarkan diskon</i>	40
Gambar 4. 15 <i>Flowchart perubahan harga berdasarkan expired</i>	41
Gambar 4. 16 <i>Flowchart perubahan harga berdasarkan dollar</i>	42
Gambar 4. 17 <i>Sequence diagram login</i>	43
Gambar 4. 18 <i>Sequence diagram kelola data customer</i>	43
Gambar 4. 19 <i>Sequence diagram kelola data produk</i>	44
Gambar 4. 20 <i>Sequence diagram kelola pemesanan</i>	44
Gambar 4. 21 <i>Sequence diagram kelola parameter penentuan harga</i>	45
Gambar 4. 22 <i>Sequence diagram lihat data admin</i>	45
Gambar 4. 23 <i>Sequence diagram lihat laporan</i>	46
Gambar 4. 24 <i>Sequence diagram registrasi</i>	46
Gambar 4. 25 <i>Sequence diagram lihat produk</i>	47
Gambar 4. 26 <i>Sequence diagram memasukan produk ke keranjang</i>	47
Gambar 4. 27 <i>Sequence diagram melakukan pemesanan</i>	48
Gambar 4. 28 <i>Class Diagram</i>	49
Gambar 4. 29 Rancangan tampilan login	50
Gambar 4. 30 Rancangan tampilan home page.....	50
Gambar 4. 31 Rancangan tampilan data customer	51
Gambar 4. 32 Rancang bangun data produk	51
Gambar 4. 33 Rancangan tampilan kelola pesanan	52
Gambar 4. 34 Rancangan tampilan kelola parameter penentuan harga	52

Gambar 4. 35 Rancangan tampilan lihat data admin	53
Gambar 4. 36 Rancangan tampilan laporan	53
Gambar 4. 37 Rancangan tampilan registrasi	54
Gambar 4. 38 Rancangan tampilan lihat produk.....	54
Gambar 4. 39 Rancangan tampilan keranjang	54
Gambar 4. 40 Penerapan Halaman <i>Login</i>	55
Gambar 4. 41 Penerapan Halaman <i>Home</i>	55
Gambar 4. 42 Penerapan Halaman <i>Dashboard</i>	56
Gambar 4. 43 Penerapan Halaman <i>User</i>	56
Gambar 4. 44 Penerapan Halaman Tambah <i>User</i>	56
Gambar 4. 45 Penerapan Halaman Ubah <i>User</i>	57
Gambar 4. 46 Penerapan Halaman Hapus <i>User</i>	57
Gambar 4. 47 Penerapan Halaman Kategori.....	57
Gambar 4. 48 Penerapan Halaman Tambah Kategori.....	57
Gambar 4. 49 Penerapan Halaman Ubah Kategori	58
Gambar 4. 50 Penerapan Halaman Hapus Kategori.....	58
Gambar 4. 51 Penerapan Halaman Produk	58
Gambar 4. 52 Penerapan Halaman Tambah Produk	59
Gambar 4. 53 Penerapan Halaman Ubah Produk	59
Gambar 4. 54 Penerapan Halaman Detail Harga Diskon.....	59
Gambar 4. 55 Penerapan Halaman Data Transaksi.....	60
Gambar 4. 56 Penerapan Halaman Detail Data Transaksi.....	60
Gambar 4. 57 Penerapan Halaman Perbarui Status Transaksi.....	60
Gambar 4. 58 Penerapan Halaman Edit Profil Admin.....	61
Gambar 4. 59 Penerapan Halaman <i>Dashboard</i> – Pemilik	61
Gambar 4. 60 Penerapan Halaman Admin – Pemilik	61
Gambar 4. 61 Penerapan Halaman Tambah Admin – Pemilik	61
Gambar 4. 62 Penerapan Halaman Ubah Admin – Pemilik.....	62
Gambar 4. 63 Penerapan Halaman Hapus Admin – Pemilik.....	62
Gambar 4. 64 Penerapan Halaman <i>Report</i> – Pemilik	62
Gambar 4. 65 Penerapan Halaman <i>Detail Report</i> – Pemilik	62
Gambar 4. 66 Penerapan Halaman Edit Profil – Pemilik.....	63
Gambar 4. 67 Penerapan Halaman <i>Home</i> – <i>Customer</i>	63
Gambar 4. 68 Penerapan Halaman Produk - <i>Customer</i>	64
Gambar 4. 69 Penerapan Halaman Detail Produk - <i>Customer</i>	64
Gambar 4. 70 Penerapan Halaman <i>Chart</i> - <i>Customer</i>	64
Gambar 4. 71 Penerapan Halaman Input Alamat.....	65
Gambar 4. 72 Penerapan Halaman Transaksi - <i>Customer</i>	65
Gambar 4. 73 Penerapan Halaman Detail Transaksi - <i>Customer</i>	65
Gambar 4. 74 Penerapan Halaman Upload Bukti Pembayaran - <i>Customer</i>	65
Gambar 4. 75 Penerapan Halaman Profil – <i>Customer</i>	66
Gambar 4. 76 Penerapan Halaman <i>Edit Profil</i> – <i>Customer</i>	66



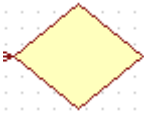

Gambar 4. 77 Quartile.....	76
Gambar 5. 1 Responden berdasarkan jenis kelamin	72
Gambar 5. 2 Responden berdasarkan usia	72

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram* (Arifin & HS, 2017)

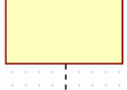



Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Aktor	Aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berperan untuk berinteraksi dengan sistem tetapi tidak memiliki kontrol akan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Simbol <i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas dari sistem, sehingga pengguna paham mengenai manfaat dari sistem yang dibangun
	Asosiasi	Penghubung antar elemen (aktor / <i>Use Case</i>) di dalam sistem
	Generalisasi	Sebuah elemen yang dihasilkan dari pewarisan elemen lain
	Batasan sistem	Area yang digunakan untuk menempatkan <i>usecase</i> sebagai batasan apa yang dilakukan sistem

Simbol *Activity Diagram* (Arifin & HS, 2017)




Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Aktifitas	Notasi yang menggambarkan aktor dari proses dalam aliran pekerjaan
	Transisi	Notiasi yang digunakan memperlihatkan aliran kontrol dari satu aktifitas ke aktifitas lain
	<i>Decision</i>	Notasi yang menandakan ada- nya kontrol cabang berdasarkan <i>decision point</i>
	Awalan & Akhiran	Notasi yang menandakan awal dan akhir dari sebuah aktifitas sistem

Simbol *Sequence Diagram* (Arifin & HS, 2017)

Simbol	Nama	Keterangan

	Elemen	
	Objek	Komponen yang menjadikan sebuah objek dalam membuat diagram
	<i>Stimulus</i>	Untuk menandakan hubungan komunikasi antar objek
	<i>Self Stimulus</i>	Fungsi sama dengan <i>Stimulus</i> , tetapi pesan yang disampaikan dikirimkan untuk objek itu sendiri
	<i>Focus Control</i>	Sebagai tempat untuk hasil input atau output dari sebuah proses yang dilakukan oleh objek ataupun aktor yang ada dalam sistem

Komponen *Class Diagram* (Arifin & HS, 2017)

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Kelas	Simbol untuk membangun sebuah pemrograman dengan objek Terdiri 3 bagian, bagian atas adalah nama kelas, bagian tengah adalah atribut, dan bagian bawah adalah metode dari kelas tersebut
	Garis Asosiasi	Simbol yang menggambarkan adanya hubungan antara satu kelas dengan kelas lainnya
	Generalisasi	Simbol yang menandakan adanya generalisasi dari kelas input untuk menghasilkan data yang dibutuhkan