

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Lingkup Tugas Akhir .....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 Kerangka Berfikir .....</b>	<b>5</b>
<b>1.7 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB 2 TINJUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Rancang Bangun.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Pemesanan.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.1 Sistem Pemesanan.....</b>	<b>9</b>
<b>2.3 Aplikasi.....</b>	<b>9</b>
<b>2.3.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....</b>	<b>10</b>
<b>2.4 <i>Mobile Commerce</i>.....</b>	<b>11</b>
<b>2.5 Android.....</b>	<b>12</b>
<b>2.6 Pengkodean Sistem.....</b>	<b>13</b>
<b>2.6.1 Dart.....</b>	<b>13</b>
<b>2.6.2 Flutter .....</b>	<b>13</b>

2.6.2.1	Kelebihan Flutter .....	14
2.6.3	PHP .....	15
2.6.4	MySQL .....	16
2.7	<i>Extreme Programming</i> .....	17
2.8	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	19
2.8.3	Macam-macam UML .....	20
2.8.3.1	Use Case Diagram .....	20
2.8.3.2	Activity diagram.....	22
2.8.3.3	Class diagram .....	24
2.9	<i>Blackbox Testing</i> .....	26
<b>BAB 3</b> .....		<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....		<b>28</b>
3.1	Rencana Penelitian .....	28
3.2	Objek Penelitian .....	28
3.3	Lokasi Penelitian .....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.4.1	Observasi.....	29
3.4.2	Wawancara .....	29
3.4.3	Studi Pustaka .....	30
3.5	Penelitian Terdahulu.....	31
3.6	Analisis Sistem Berjalan .....	33
3.7	Analisis Masalah .....	34
3.8	Proses Bisnis Usulan .....	35
3.9	Metode Pengembangan Sistem.....	37
3.9.1	<i>Planning</i> .....	38
3.9.2	<i>Design</i> .....	38
3.9.3	<i>Coding</i> .....	38
3.9.4	<i>Testing</i> .....	38
3.10	Jadwal Perencanaan Penelitian.....	39
<b>BAB 4</b> .....		<b>39</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>39</b>

4.1	Rencana Penelitian .....	39
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	41
4.2.1	Proses Bisnis Aplikasi.....	41
4.3	Tahap Perencanaan ( <i>Planning</i> ).....	42
4.4	Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	44
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	45
4.4.2	<i>Class Diagram</i> .....	58
4.5	Tahap Pengkodean ( <i>Coding</i> ).....	59
4.5.1	Tampilan Halaman <i>Login Admin</i> .....	59
4.5.2	Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....	60
4.5.3	Tampilan Halaman <i>Data User</i> .....	61
4.5.4	Tampilan Halaman <i>Data Menu Kue Balok</i> .....	61
4.5.5	Tampilan Halaman <i>Sistem Kasir</i> .....	62
4.5.6	Tampilan Halaman <i>Laporan Penjualan</i> .....	62
4.5.7	Tampilan Halaman <i>Transaksi Online</i> .....	63
4.5.8	Tampilan Halaman <i>Login Pelanggan dan Kurir</i> .....	64
4.5.9	Tampilan Halaman <i>Registrasi Pelanggan</i> .....	65
4.5.10	Tampilan Halaman <i>Katalog Menu Kue Balok</i> .....	66
4.5.11	Tampilan Halaman <i>Keranjang</i> .....	67
4.5.12	Tampilan Halaman <i>Detail Transaksi</i> .....	68
4.5.13	Tampilan Halaman <i>Riwayat Transaksi</i> .....	69
4.5.14	Tampilan Halaman <i>Edit Profile</i> .....	70
4.5.15	Tampilan Halaman <i>Pengiriman Pesanan</i> .....	71
4.5.16	Tampilan Halaman <i>Detail Pengiriman Pesanan</i> .....	72
4.6	Tahap Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	73
4.6.1	<i>Black-box Testing</i> .....	73
BAB 5	.....	80
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	80
5.2	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	.....	81

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Kerangka Berfikir .....	6
<b>Gambar 2.</b> Metode Extreme Programming.....	18
<b>Gambar 3.</b> Sistem Berjalan.....	34
<b>Gambar 4.</b> Proses Login .....	35
<b>Gambar 5.</b> Proses Mengelola Katalog.....	36
<b>Gambar 6.</b> Proses Pemesanan.....	37
<b>Gambar 7.</b> Proses Bisnis Aplikasi Kedai Kue Balok Batavia.....	42
<b>Gambar 8.</b> Use case diagram .....	46
<b>Gambar 9.</b> Activity Diagram Login.....	47
<b>Gambar 10.</b> Activity Diagram Melihat Status Pesanan .....	48
<b>Gambar 11.</b> Activity Diagram Mendaftarkan User Baru.....	49
<b>Gambar 12.</b> Activity Diagram Mengelola Data Menu .....	50
<b>Gambar 13.</b> Activity Diagram Mengoperasikan Sistem Kasir .....	51
<b>Gambar 14.</b> Activity Diagram Melihat Laporan Transaksi .....	52
<b>Gambar 15.</b> Activity Diagram Menerima Pesanan Online .....	53
<b>Gambar 16.</b> Activity Diagram Registrasi Pada Aplikasi .....	54
<b>Gambar 17.</b> Activity Diagram Order Kue Balok.....	55
<b>Gambar 18.</b> Activity Diagram Mengedit Profile .....	56
<b>Gambar 19.</b> Activity Diagram Pengiriman Pesanan .....	57
<b>Gambar 20.</b> Class Diagram.....	58
<b>Gambar 21.</b> Halaman Login Admin .....	59
<b>Gambar 22.</b> Dashboard Admin.....	60
<b>Gambar 23.</b> Halaman Data User.....	61
<b>Gambar 24.</b> Halaman Data Menu Kue Balok.....	61
<b>Gambar 25.</b> Halaman Data Sistem Kasir.....	62
<b>Gambar 26.</b> Halaman Laporan Penjualan.....	62
<b>Gambar 27.</b> Halaman Transaksi Online.....	63
<b>Gambar 28.</b> Halaman Login Pelanggan dan Kurir.....	64
<b>Gambar 29.</b> Halaman Login Registrasi Pelanggan.....	65
<b>Gambar 30.</b> Halaman Katalog Menu Kue Balok.....	66
<b>Gambar 31.</b> Halaman Keranjang .....	67
<b>Gambar 32.</b> Halaman Detail Transaksi.....	68
<b>Gambar 33.</b> Halaman Riwayat Transaksi .....	69
<b>Gambar 34.</b> Halaman Edit Profile .....	70
<b>Gambar 35.</b> Halaman Pengiriman Pesanan.....	71
<b>Gambar 36.</b> Halaman Detail Pengiriman Pesanan.....	72

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Simbol Use Case Diagram .....	21
<b>Tabel 2.</b> Simbol Activity Diagram .....	23
<b>Tabel 3.</b> Simbol Class Diagram.....	25
<b>Tabel 4.</b> Daftar Wawancara.....	29
<b>Tabel 5.</b> Penelitian Terdahulu.....	31
<b>Tabel 6.</b> Jadwal Perencanaan Penelitian.....	39
<b>Tabel 7.</b> <i>User Story</i> Admin.....	43
<b>Tabel 8.</b> <i>User Story</i> Pelanggan .....	43
<b>Tabel 9.</b> User Story Kurir .....	44
<b>Tabel 10.</b> Hasil Black-box Testing Admin.....	73
<b>Tabel 11.</b> Hasil Black-box Testing Pelanggan .....	77
<b>Tabel 12.</b> Hasil Black-box Testing Kurir .....	79