

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| DAFTAR SIMBOL | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan Tugas Akhir | 3 |
| 1.4 Manfaat Tugas Akhir | 3 |
| 1.5 Ruang Lingkup Tugas Akhir | 3 |
| 1.6 Kerangka Berpikir | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Sistem Informasi | 7 |
| 2.2.1 Sistem | 7 |
| 2.2.2 Informasi | 7 |
| 2.2 Desain | 8 |
| 2.3 <i>User Interface</i> (UI) | 8 |
| 2.4 <i>Website</i> | 9 |
| 2.4.1 Pengertian <i>Website</i> | 9 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 2.4.2 | Jenis-jenis <i>Website</i> Berdasarkan Fungsinya..... | 10 |
| 2.5 | Model <i>Prototype</i> | 11 |
| 2.6 | <i>Unified Modelling Language</i> (UML) | 12 |
| 2.7 | Pengkodean Sistem..... | 13 |
| 2.7.1 | HTML | 13 |
| 2.7.2 | CSS | 13 |
| 2.7.3 | <i>Visual Studio Code</i> | 14 |
| 2.7.4 | <i>Bootstrap</i> | 15 |
| 2.7.5 | PHP | 15 |
| 2.7.6 | <i>Javascript</i> | 16 |
| 2.8 | Metode <i>Design Thinking</i> | 17 |
| 2.9 | <i>Black Box Testing</i> | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 20 |
| 3.1 | Rencana Penelitian..... | 20 |
| 3.2 | Objek Penelitian | 20 |
| 3.2.1 | Profil Percetakan | 20 |
| 3.3 | Teknik Pengumpulan Data..... | 22 |
| 3.3.1 | Observasi..... | 22 |
| 3.3.2 | Wawancara | 24 |
| 3.3.3 | Studi Kepustakaan | 25 |
| 3.4 | Penelitian Terdahulu | 25 |
| 3.5 | Metode Pengembangan Desain <i>Website</i> | 27 |
| 3.5.1 | <i>Empathize</i> | 27 |
| 3.5.2 | <i>Define</i> | 27 |
| 3.5.3 | <i>Ideate</i> | 28 |
| 3.5.4 | <i>Prototype</i> | 28 |
| 3.5.5 | <i>Test</i> | 28 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 30 |
| 4.1 | Perancangan <i>User Interface Website</i> | 30 |
| 4.2 | Proses Bisnis Berjalan..... | 30 |
| 4.3 | Analisis Kebutuhan..... | 31 |
| 4.3.1 | Kebutuhan Sistem..... | 31 |
| 4.3.2 | Kebutuhan Teknologi | 32 |

| | | |
|----------------------|--|----|
| 4.4 | Usulan Perancangan Sistem | 32 |
| 4.4.1 | <i>Use Case Diagram</i> | 32 |
| 4.4.2 | <i>Activity Diagram</i> | 34 |
| 4.4.3 | <i>Class Diagram</i> | 38 |
| 4.5 | Tahapan Desain <i>Prototype</i> | 40 |
| 4.5 | Perancangan <i>User Interface</i> Dengan Metode <i>Design Thinking</i> | 45 |
| 4.5.1 | <i>Empathy</i> (Empati)..... | 45 |
| 4.5.2 | <i>Define</i> | 49 |
| 4.5.3 | <i>Ideate</i> | 50 |
| 4.5.4 | <i>Prototype</i> | 50 |
| 4.5.5 | <i>Test</i> | 57 |
| BAB V | | 60 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | | 60 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 60 |
| 5.2 | Keterbatasan Penelitian..... | 60 |
| 5.3 | Saran | 60 |
| DAFTAR REFERENSI | | 62 |
| Daftar Lampiran | | 66 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Kerangka Berpikir | 4 |
| Gambar 2. Ilustrasi Model Prototype | 12 |
| Gambar 3. Tahapan Metode Design Thinking..... | 17 |
| Gambar 4. Logo Benhil Digital Document Centre | 20 |
| Gambar 5. Lokasi Percetakan | 21 |
| Gambar 6. Struktur Organisasi Benhil Digital Document Centre | 22 |
| Gambar 7. Flowchart Benhil Digital Document Centre | 30 |
| Gambar 8. Use Case Diagram Admin | 33 |
| Gambar 9. Use Case Diagram User | 33 |
| Gambar 10. Activity Diagram Booking | 34 |
| Gambar 11. Activity Diagram Login Admin..... | 35 |
| Gambar 12. Activity Diagram Tambah Data Pricing..... | 35 |
| Gambar 13. Activity Diagram Edit Data Pricing | 36 |
| Gambar 14. Activity Diagram Hapus Data Customer..... | 37 |
| Gambar 15. Activity Diagram Download File Customer..... | 37 |
| Gambar 16. Activity Diagram Hapus Data Contact..... | 38 |
| Gambar 17. Class Diagram..... | 39 |
| Gambar 18. <i>Home Page Prototype</i> | 40 |
| Gambar 19. <i>About Us Prototype</i> | 41 |
| Gambar 20. <i>Services Page Prototype</i> | 41 |
| Gambar 21. <i>Booking Page Prototype</i> | 42 |
| Gambar 22. Kode Booking | 42 |
| Gambar 23. <i>Products Page Prototype</i> | 43 |
| Gambar 25. <i>Pricing Page Prototype</i> | 44 |
| Gambar 26. <i>Contact Us Page Prototype</i> | 44 |
| Gambar 27. <i>Footer Prototype</i> | 45 |
| Gambar 28. Home Page..... | 51 |
| Gambar 29. About Us Page | 51 |
| Gambar 30. Services Page | 52 |
| Gambar 31. Booking Page | 52 |
| Gambar 32. Kode Booking | 53 |

| | |
|--|----|
| Gambar 33. Products Page..... | 53 |
| Gambar 35. Pricing Page | 54 |
| Gambar 36. Contact Us Page..... | 54 |
| Gambar 37. Footer | 55 |
| Gambar 38. Tampilan form booking yang telah diisi | 55 |
| Gambar 39. Tampilan isi form contact yang telah diisi | 56 |
| Gambar 40. Tampilan Data Harga | 56 |
| Gambar 41. Tampilan edit harga..... | 56 |
| Gambar 42. Tampilan data customer | 57 |
| Gambar 43. Tampilan data contact | 57 |

DAFTAR TABEL

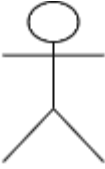


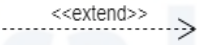

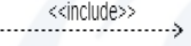
| | |
|---|----|
| Tabel 1. Data Penjualan..... | 23 |
| Tabel 2. Daftar Wawancara Admin atau Karyawan | 24 |
| Tabel 3. Tabel Wawancara Pelanggan | 24 |
| Tabel 4. Penelitian Terdahulu | 25 |
| Tabel 5. Kebutuhan Sistem..... | 31 |
| Tabel 6. Kebutuhan Teknologi | 32 |
| Tabel 7. Wawancara Karyawan Benhil Digital Document Centre | 46 |
| Tabel 8. Wawancara Pelanggan Percetakan | 47 |
| Tabel 9. Black Box Testing | 58 |
| Tabel 10. Daftar Wawancara Karyawan atau Admin | 67 |
| Tabel 11. Daftar Wawancara Pelanggan | 67 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup | 66 |
| Lampiran 2. Daftar Wawancara Karyawan dan Pelanggan | 67 |



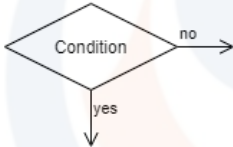


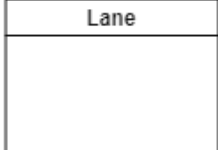
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Use Case Diagram*

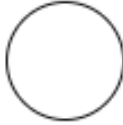



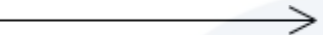
| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|-----------------------|---|
| 1. |  | <i>Actor</i> | Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat di luar sistem informasi yang dibuat itu sendiri. |
| 2. |  | <i>Use case</i> | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. |
| 3. |  | <i>Association</i> | Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor. |
| 4. |  | <i>Extend</i> | Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu. |
| 5. |  | <i>Generalization</i> | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. |
| 6. |  | <i>Include</i> | Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan |

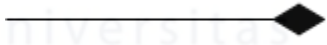
| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalannya fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini |
|--|--|--|---|

B. Simbol Activity Diagram

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|-------------------------------|--|
| 1. |  | Status Awal | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| 2. |  | Aktivitas | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
| 3. |  | Percabangan / <i>decision</i> | Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 4. |  | Penggabungan / <i>join</i> | Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
| 5. |  | Status Akhir | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 6. |  | <i>Swimlane</i> | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi |

C. Simbol *Class Diagram*

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|--|--|
| 1. |  | Kelas / <i>class</i> | Kelas pada struktur sistem. |
| 2. |  | Antarmuka / <i>interface</i> | Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek. |
| 3. |  | Asosiasi / <i>association</i> | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 4. |  | Asosiasi berarah / <i>directed association</i> | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 5. |  | Generalisasi | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus). |
| 6. |  | Kebergantungan / <i>dependency</i> | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas. |

| | | | |
|----|---|----------------------------------|--|
| 7. |  | Agregasi / <i>aggregation</i> | Relasi antar kelas dengan makna semua- bagian (<i>whole part</i>). |
|----|---|----------------------------------|--|

Sumber: (Shalahuddin, 2015)