

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Tujuan Tugas Akhir	3
1.4. Manfaat Tugas Akhir	4
1.5. Lingkup Tugas Akhir.....	4
1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI	6
2.1. Rancang Bangun	6
2.2. Sistem Informasi	6
2.2.1. Komponen Sistem Informasi.....	7
2.3. Perangkat Lunak	7
2.4. Situs Web (<i>Website</i>).....	8
2.5. <i>Marketplace</i>	8
2.5.1. Definisi <i>Marketplace</i>	8
2.5.2. Jenis-jenis <i>Marketplace</i>	9
2.6. <i>E-Commerce</i>	9
2.6.1. Definisi <i>E-Commerce</i>	9
2.6.2. Jenis-Jenis <i>E-Commerce</i>	9
2.6.3. Manfaat <i>E-Commerce</i>	11

2.6.4.	Kriteria Web E-Commerce.....	11
2.7.	<i>Javascript</i>	12
2.8.	<i>ReactJs</i>	13
2.9.	<i>MySQL</i>	14
2.10.	<i>Payment Gateway</i>	15
2.11.	<i>Web Responsive</i>	16
2.12.	Elemen Desain <i>Responsive</i>	17
2.13.	<i>Design Thinking</i>	17
2.14.	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	18
2.15.	<i>Black Box Testing</i>	20
2.16.	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	20
2.17.	Skala Likert	21
2.18.	UML.....	23
2.18.1.	Pengertian UML.....	23
2.18.2.	<i>Flowchart</i>	23
2.18.3.	<i>Use Case Diagram</i>	25
2.18.4.	<i>Class Diagram</i>	26
2.19.	Penelitian Terdahulu.....	27
BAB III.....		34
METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1.	Metode Penelitian	34
3.2.	Rencana Penelitian.....	35
3.3.	Objek Penelitian.....	35
3.4.	Metode Pengumpulan Data.....	36
3.4.1.	Studi Pustaka.....	36
3.4.2.	Observasi.....	36
3.4.3.	Wawancara.....	36
3.5.	Analisis Kebutuhan Pengguna dengan Metode <i>Design Thinking</i>	37
3.5.1.	<i>Empathy</i>	37
3.5.2.	<i>Define</i>	38
3.5.3.	<i>Ideate</i>	39
3.5.4.	<i>Prototype</i>	40
3.6.	Metode Pengembangan Sistem RAD.....	40
3.6.1.	Membangun Sistem (<i>Build</i>)	40

3.6.1.1.	Black Box Testing.....	40
3.6.2.	Mendemonstrasi (<i>Demonstrate</i>).....	41
3.6.2.1.	<i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	41
3.6.3.	Memperbaiki (<i>Refine</i>).....	41
BAB IV	42
PEMBAHASAN	42
4.1.	Hasil Pengumpulan Data.....	42
4.1.1.	Hasil Wawancara.....	42
4.1.2.	Hasil Observasi.....	50
4.2.	Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Design Thinking</i>).....	55
4.2.1.	Tahap <i>Empathy</i>	55
4.2.2.	Tahap <i>Define</i>	56
4.2.3.	Tahap <i>Ideate</i>	58
4.2.4.	Tahap <i>Prototype</i>	62
4.3.	Hasil Implementasi.....	83
4.3.1.	Tampilan <i>Website</i> Pelanggan.....	83
4.3.2.	Tampilan <i>Website</i> Admin.....	94
4.4.	Pengujian Aplikasi.....	98
4.4.1.	Hasil <i>Black Box Testing</i>	98
4.4.2.	Hasil <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	99
BAB V	104
KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1.	Kesimpulan.....	104
5.2.	Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
Lampiran 1.	<i>Usability Acceptance Testing</i> (UAT).....	110
Lampiran 2.	Tabel Skenario Pengujian UAT.....	113
Lampiran 3.	Daftar Pertanyaan UAT untuk pengguna.....	114
Lampiran 4.	Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian.....	115
Lampiran 5.	Surat Balasan Penelitian.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking	17
Gambar 2.2 Siklus RAD	19
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	34
Gambar 4.1 Tampak luar Rumah Makan Padang Sari Indah.....	50
Gambar 4.2 Tampak dalam Rumah Makan Padang Sari Indah.....	51
Gambar 4.3 Nota Bon Pesanan Katering	51
Gambar 4.4 Flowchart Proses Bisnis yang Sedang Berjalan	53
Gambar 4.5 Peta Empati	55
Gambar 4.6 User Persona	56
Gambar 4.7 Customer Journey Mapping	57
Gambar 4.8 User Flow	58
Gambar 4.9 Sitemap Pelanggan.....	59
Gambar 4.10 Use Case Diagram.....	59
Gambar 4.11 Class Diagram	61
Gambar 4.12 Mockup Homepage Belum Login Web	63
Gambar 4.13 Mockup Login Web	64
Gambar 4.14 Mockup Homepage Login Web	65
Gambar 4.15 Mockup Instant Order Web (1)	67
Gambar 4.16 Mockup Instant Order Web (2)	68
Gambar 4.17 Mockup Katering Web (1)	69
Gambar 4.18 Mockup Katering Web (2)	70
Gambar 4.19 Mockup Keranjang Instant Order Web	71
Gambar 4.20 Mockup Keranjang Katering Web	72
Gambar 4.21 Mockup Pembayaran Web	73
Gambar 4.22 Mockup Edit Profil Web	74
Gambar 4.23 Mockup Ubah Password Web.....	75
Gambar 4.24 Mockup Alamat Tersimpan Web	76
Gambar 4.25 Mockup Pesanan Web (1)	77
Gambar 4.26 Mockup Pesanan Web (2)	78
Gambar 4.27 Mockup Pusat Bantuan Web.....	79
Gambar 4.28 Mockup Homepage Mobile 1.....	80
Gambar 4.29 Mockup Homepage Mobile 2.....	80
Gambar 4.30 Mockup Instant Order Mobile.....	81
Gambar 4.31 Mockup Katering Mobile.....	81
Gambar 4.32 Mockup Keranjang Mobile	82
Gambar 4.33 Mockup Pembayaran Mobile	82
Gambar 4.34 Mockup Edit Profil Mobile	83
Gambar 4.35 Mockup Ubah Password Mobile.....	83
Gambar 4.36 Home Page Belum Login	84
Gambar 4.37 Halaman Login.....	84
Gambar 4.38 Home Page Login Web	85
Gambar 4.39 Halaman Instant Order Web (1).....	85
Gambar 4.40 Halaman Instant Order Web (2).....	86
Gambar 4.41 Halaman Instant Order Web (3).....	86
Gambar 4.42 Halaman Katering Web (1)	87
Gambar 4.43 Halaman Katering Web (2)	87
Gambar 4.44 Halaman Katering Web (3)	88
Gambar 4.45 Halaman Keranjang Instant Order Web (1)	89
Gambar 4.46 Halaman Keranjang Katering Web (2).....	89

Gambar 4.47 Halaman Pembayaran Web.....	90
Gambar 4.48 Halaman Edit Profil Web.....	91
Gambar 4.49 Halaman Ubah Password Web.....	91
Gambar 4.50 Halaman Alamat Tersimpan Web.....	92
Gambar 4.51 Halaman Pesanan Web (1).....	93
Gambar 4.52 Halaman Pesanan Web (2).....	93
Gambar 4.53 Halaman Pusat Bantuan Web.....	94
Gambar 4.54 Halaman Dashboard Admin.....	94
Gambar 4.55 Halaman Kategori Admin.....	95
Gambar 4.56 Halaman Menu Produk Admin.....	95
Gambar 4.57 Halaman Tambah Produk Admin.....	96
Gambar 4.58 Halaman Menu Transaksi Admin.....	96
Gambar 4.59 Halaman Menu Riwayat Admin.....	97
Gambar 4.60 Halaman Menu User Admin.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i> dan Fungsinya.....	24
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case</i> dan Fungsinya	25
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	26
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 2.5 <i>Review</i> Aplikasi Serupa	31
Tabel 3.1 Rencana Penelitian.....	35
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Pemilik Rumah Makan Padang Sari Indah	42
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Pelanggan 1 Rumah Makan Padang Sari Indah	46
Tabel 4.3 Hasil Wawancara dengan Pelanggan 2 Rumah Makan Padang Sari Indah	48
Tabel 4.4 Skenario <i>Black Box Testing</i>	98
Tabel 4.5 Keterangan Skala Likert	100
Tabel 4.6 Daftar Pertanyaan UAT untuk Pengguna.....	100
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	102