

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
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Kerangka Berfikir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Perancangan	7
2.2 Aplikasi	7

2.4 Pengertian Toko	8
2.5 Figma.....	8
2.6 Visual Studio Code.....	9
2.7 HTML.....	9
2.8 CSS.....	9
2.9 Javascript.....	9
2.10 PHP.....	10
2.11 CodeIgniter.....	10
2.12 Bootstrap	10
2.13 XAMPP	10
2.14 MySQL.....	11
2.15 Analisis PIECES	11
2.16 Metode Prototype	12
2.17 Black Box Testing.....	14
2.18 Usability Testing	15
2.19 Flowchart.....	15
2.20 Unified Modelling Language (UML).....	17
2.20.1 Use Case Diagram	18
2.20.2 Activity Diagram	19
2.20.3 Class Diagram.....	20
2.20.4 Sequence Diagram.....	22
2.21 Studi Literatur	23
BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Rencana Penelitian	26
3.2 Tahapan Penelitian	26

3.3 Alur Sistem Yang Berjalan	28
3.4 Alur Sistem Yang Diusulkan.....	29
3.5 Objek Penelitian	30
3.5.1 Gambaran Umum Instansi	30
3.5.2 Lokasi Penelitian	30
3.5.3 Struktur Organisasi	31
3.6 Menentukan Topik	31
3.7 Metode Pengumpulan Data	31
3.7.1 Observasi	32
3.7.2 Wawancara	32
3.8 Metode Analisis PIECES	33
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Analisa Masalah.....	35
4.2 Perancangan Sistem.....	35
4.2.1 Kebutuhan Fungsional	35
4.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	36
4.2.3 Use Case Diagram Sistem Usulan	37
4.2.4 Activity Diagram Sistem Usulan	37
4.2.5 Class Diagram Sistem Usulan	44
4.3 User Interface	45
4.4 Implementasi Aplikasi	53
4.4.1 Implementasi Halaman Login	53
4.4.2 Implementasi Halaman Registrasi	54
4.4.3 Implementasi Halaman Lupa Password	54
4.4.4 Implementasi Halaman Dashboard.....	55

4.4.5 Implementasi Halaman Data Produk	56
4.4.6 Implementasi Halaman Tambah Data Produk	56
4.4.7 Implementasi Tambah Stok Produk	57
4.4.8 Implementasi Halaman Update Produk	57
4.4.9 Implementasi Halaman Kategori Produk	58
4.4.10 Implementasi Halaman Tambah Kategori Produk	59
4.4.11 Implementasi Halaman Pembelian Produk	59
4.4.11 Gambar Data Pembelian PDF	60
4.4.12 Implementasi Halaman Penjualan Produk	61
4.4.13 Implementasi Halaman Tambah Data Penjualan Produk	61
4.4.14 Gambar Data Penjualan PDF	62
4.4.15 Implementasi Halaman Profil	63
4.4.16 Implementasi Halaman Ganti Password	63
4.4.17 Implementasi Halaman Admin	64
4.4.18 Implementasi Halaman Update User	64
4.4.19 Implementasi Halaman Tambah User	65
4.5 Pengujian Sistem	65
4.5.1 Black Box Testing	65
4.5.2 Usability Testing	70
BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

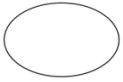






DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir	5
Gambar 2. 1 Tahapan Metode Prototype	12
Gambar 2. 2 Komponen Class Diagram	21
Gambar 3. 1 Alur Sistem Yang Berjalan	28
Gambar 3. 2 Alur Sistem Yang Diusulkan	29
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi	31
Gambar 4. 1 Use Case Diagram Usulan	37
Gambar 4. 2 Activity Diagram Login	38
Gambar 4. 3 Activity Diagram Data Produk	39
Gambar 4. 4 Activity Diagram Kategori Produk	40
Gambar 4. 5 Activity Diagram Pembelian	41
Gambar 4. 6 Activity Diagram Penjualan	42
Gambar 4. 7 Activity Diagram Profil Usaha	43
Gambar 4. 8 Activity Diagram Kelola User	44
Gambar 4. 9 Class Diagram Sistem Usulan	45
Gambar 4. 10 UI Login	46
Gambar 4. 11 UI Registrasi	46
Gambar 4. 12 UI Dashboard	47
Gambar 4. 13 UI Data Produk	47
Gambar 4. 14 UI Tambah Data Produk	48
Gambar 4. 15 UI KATEGORI Produk	48
Gambar 4. 16 UI Tambah Kategori Produk	49
Gambar 4. 17 UI Pembelian	49
Gambar 4. 18 UI Penjualan	50
Gambar 4. 19 UI Tambah Penjualan	50
Gambar 4. 20 UI Profil User	51
Gambar 4. 21 UI Ganti Password	51
Gambar 4. 22 UI Data User/Halaman Admin	52
Gambar 4. 23 UI Tambah Data User	52
Gambar 4. 24 UI Update Data User	53


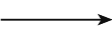

Gambar 4. 25 Implementasi Halaman Login	53
Gambar 4. 26 Implementasi Halaman Registrasi	54
Gambar 4. 27 Implementasi Halaman Lupa Password.....	54
Gambar 4. 28 Implementasi Halaman Dashboard	55
Gambar 4. 29 Implementasi Halaman Data Produk	56
Gambar 4. 30 Implementasi Halaman Tambah Data Produk	56
Gambar 4. 31 Implementasi Tambah Stok Produk.....	57
Gambar 4. 32 Implementasi Halaman Update Produk	57
Gambar 4. 33 Implementasi Halaman Kategori Produk.....	58
Gambar 4. 34 Implementasi Halaman Tambah Kategori Produk.....	59
Gambar 4. 35 Implementasi Halaman Pembelian Produk	59
Gambar 4. 36 Gambar Data Pembelian PDF	60
Gambar 4. 37 Implementasi Halaman Penjualan Produk	61
Gambar 4. 38 Implementasi Halaman Tambah Data Penjualan Produk	61
Gambar 4. 39 Gambar Data Penjualan PDF	62
Gambar 4. 40 Implementasi Halaman Profil	63
Gambar 4. 41 Implementasi Halaman Ganti Password	63
Gambar 4. 42 Implementasi Halaman Admin	64
Gambar 4. 43 Implementasi Halaman Update User	64
Gambar 4. 44 Implementasi Halaman Tambah User.....	65

DAFTAR SIMBOL







Simbol Flowchart

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		Terminator	Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu proses.
2		Process	Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan.
3		Decision	Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.
4		Input / Output	Simbol yang menyatakan proses input / output.
5		Flow	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol satu dan yang lain. simbol ini disebut juga connecting line.
6		Manual Operation	Simbol yang menyatakan suatu proses tidak dilakukan oleh komputer.
7		Document	Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen bentuk fisik atau output yang perlu dicetak.

Simbol Use Case Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
2		Association	abstraksi dari penghubung antara <i>aktor</i> dan <i>use case</i> .
3		Use Case	abstraksi dan interaksi antara sistem dan <i>aktor</i> .

Simbol Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Digunakan untuk menandakan status awal, tindakan awal, atau titik awal aktivitas untuk setiap activity diagram.
2		Status Akhir	Digunakan untuk menandakan proses tersebut berakhir.
3		Aktivitas	Merupakan aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem.
4		Percabangan / Decision	Merupakan suatu titik atau point yang mengindikasikan suatu kondisi di mana adanya kemungkinan dalam perbedaan transisi.
5		Swimlane	Memecah activity diagram menjadi kolom dan baris untuk membagi tanggung jawab objek-objek yang melakukan suatu aktivitas.
6		Penggabungan / Join	Menggabungkan <i>flow</i> yang sudah dipecah menjadi beberapa bagian oleh suatu <i>flow</i> .

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Flowchart.....	15
Tabel 2. 2 Simbol Use Case.....	18
Tabel 2. 3 Simbol Activity.....	19
Tabel 2. 4 Studi Literatur.....	23
Tabel 3. 1 Rencana Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Wawancara.....	32
Tabel 3. 3 Analisis PIECES.....	33
Tabel 4. 1 Black Box Testing.....	66
Tabel 4. 2 Usability Testing.....	70
Tabel 4. 3 Skala Nilai.....	71
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	72