

Universitas **DAFTAR ISI** Universitas

<i>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</i>	<i>i</i>
<i>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR</i>	<i>ii</i>
<i>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</i>	<i>iii</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>iv</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>v</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>vi</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>viii</i>
<i>DAFTAR SIMBOL</i>	<i>ix</i>
<i>BAB 1 PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
<i>1.1 Latar Belakang</i>	<i>1</i>
<i>1.2 Identifikasi Masalah</i>	<i>3</i>
<i>1.3 Tujuan Penelitian</i>	<i>3</i>
<i>1.4 Manfaat Penelitian</i>	<i>4</i>
<i>1.5 Lingkup Tugas Akhir</i>	<i>5</i>
<i>1.6 Sistematika Penulisan</i>	<i>5</i>
<i>1.7 Kerangka Berfikir</i>	<i>5</i>
<i>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</i>	<i>7</i>
<i>2.1 Pengertian Rancang Bangun</i>	<i>7</i>
<i>2.2 Pengertian Sistem</i>	<i>7</i>
<i>2.3 Sistem Informasi</i>	<i>8</i>
<i>2.4 Website</i>	<i>10</i>
<i>2.5 Penjualan</i>	<i>10</i>

2.6	<i>Use Case Diagram</i>	11
2.7	<i>Activity Diagram</i>	11
2.8	<i>Database</i>	12
2.9	<i>Pengkodean Sistem</i>	12
2.9.1	<i>Visual Studio Code</i>	13
2.9.2	<i>HTML</i>	13
2.9.3	<i>CSS</i>	14
2.9.4	<i>PHP</i>	14
2.9.5	<i>Javascript</i>	15
2.9.6	<i>Xampp</i>	15
2.9.7	<i>Penelitian Terkait</i>	15
	BAB 3 METODE PENELITIAN	19
3.1	<i>Logo Loker Programmer</i>	19
3.2	<i>Proses Bisnis Yang Berjalan</i>	19
3.3	<i>Rencana Penelitian</i>	20
3.4	<i>Gambaran Umum Objek Penelitian</i>	20
3.5	<i>Lokasi Penelitian</i>	21
3.6	<i>Struktur Organisasi</i>	21
3.7	<i>Metode Pengembangan Sistem</i>	26
3.7.1	<i>Metode Extreme Programming</i>	26
3.7.2	<i>Planning</i>	26
3.7.3	<i>Design</i>	27
3.7.4	<i>Coding</i>	27
3.7.5	<i>Testing</i>	27
	BAB 4 PEMBAHASAN DAN HASIL	52
4.1	<i>Proses Bisnis Yang Diusulkan</i>	52
4.2	<i>Analisis Sistem</i>	52

4.3 Analisis Kebutuhan.....	53
4.3.1 Analisis Kebutuhan Hardware	53
4.3.2 Analisis Kebutuhan Software	54
4.3.3 Analisis Kebutuhan User.....	54
4.3.4 Analisis Kebutuhan Data.....	55
4.4 Perancangan Sistem Yang Diusulkan	55
4.4.1 Use Case Diagram	56
4.4.2 Activity Diagram	56
4.4.3 Class Diagram	57
4.5 Implementasi Sistem.....	57
4.4.1 Tampilan Utama.....	57
4.4.2 Tampilan Katalog (Menu).....	58
4.4.3 Tampilan Daftar Cart.....	59
4.4.4 Tampilan Menu Pembayaran	60
4.4.5 Tampilan Keluhan	60
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	61

Universitas **DAFTAR TABEL** Universitas

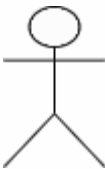


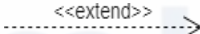


Tabel 1. Tabel Wawancara	8
Tabel 2. Tabel Peneliti Terkait	9
Tabel 2. Tabel Rencana Penelitian	51

DAFTAR GAMBAR



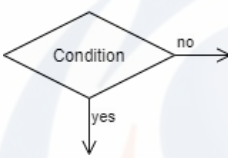


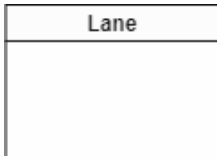
Gambar 1. Kerangka Berfikir	3
Gambar 2. Logo Loker Programmer.....	6
Gambar 3. Struktur Organisasi	7
Gambar 4. Metode Extreme Programming.....	8
Gambar 5. Use Case Diagram.....	56
Gambar 6. Activity Diagram	56
Gambar 7. Class Diagram.....	57
Gambar 8. ERD	57
Gambar 9. Tampilan Utama	58
Gambar 10. Tampilan Katalog (Menu)	58
Gambar 11. Tampilan Daftar Cart.....	59
Gambar 12. Tampilan Menu Pembayaran	60
Gambar 13. Tampilan Keluhan.....	60

DAFTAR SIMBOL

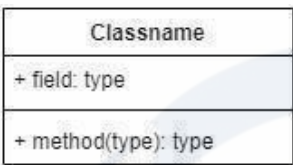






A. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan 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

A. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		StatusAwal	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 menjadisatu.
5.		StatusAkhir	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

B. 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>).

Surat Konfirmasi

Lampiran 6: Surat Konfirmasi Pemberian Izin Penelitian



LOKER PROGRAMMER

Jl Beo Indah I No.29 Kel. sei Sikambing B, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan,
Sumatera Utara 20122

SURAI KETERANGAN

No : 070/PT-SBS/SK/VIII/2021
Hal : Konfirmasi Permohonan Izin Untuk Penelitian

Kepada Yth,
Bapak/Ibu
Universitas Esa Unggul Program Studi Teknik Informatika

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan dilampirkannya Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Wahyu aji purnomo
NIM : 20170801244
Program Studi : Teknik Informatika
Judul TA/Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web
Dengan Pendekatan Extreme Programming Pada PT. Loker Programmer

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa diatas kami terima dan sudah melaksanakan penelitian untuk keperluan pengambilan data TA/Skripsi di Perusahaan kami. Demikian Surat ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Juli 2021

Muhammad Ikhsan, S.T., M.M.

Surat Izin

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

Lampiran 5: Surat Izin Penelitian

@ESa'Unggul

Fakultas Ilmu Komputer

Jakarta, 25 Juli 2021

Nomor : 81-010/SP/KA PRODI-IF/FASILKOM/ EXT/V II/2021
Lampiran
Perihal : Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian

Kepada Yth. Muhammad Ikhsan, S.T., M.M.
Owner Loker Programmer
Jl Beo Indah I No.29 Kel. sei Sikaming B, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20122

Dengan hormat,

Sehubungan dengan mata kuliah Tugas Akhir (Skripsi) yang memerlukan data dan informasi bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa kami bermaksud untuk mencari beberapa data / informasi. Ada pun nama mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Wahyu aji purnomo
NIM : 20170801244

Judul TA/Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Dengan Pendekatan Extreme Programming Pada PT. Loker Programmer

Demikianlah atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

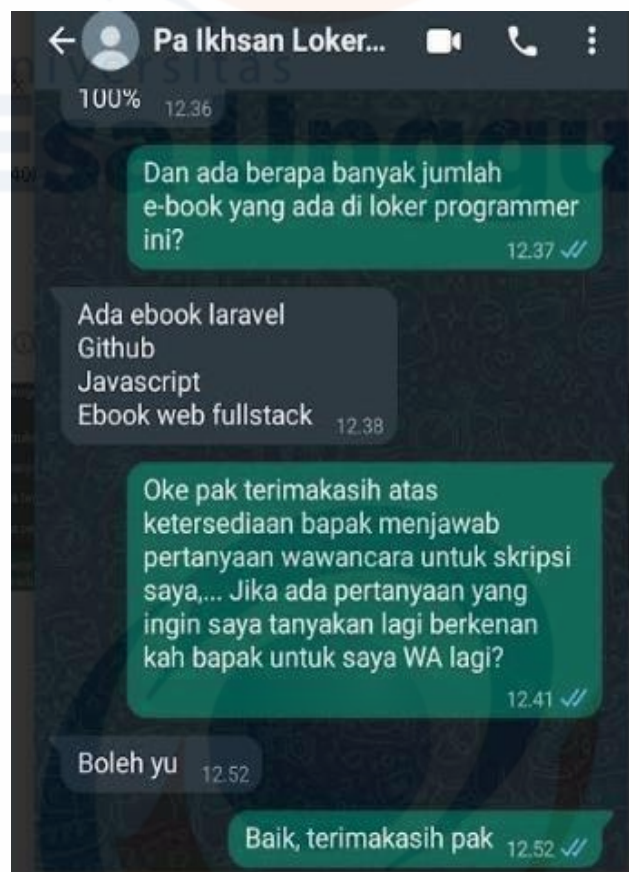
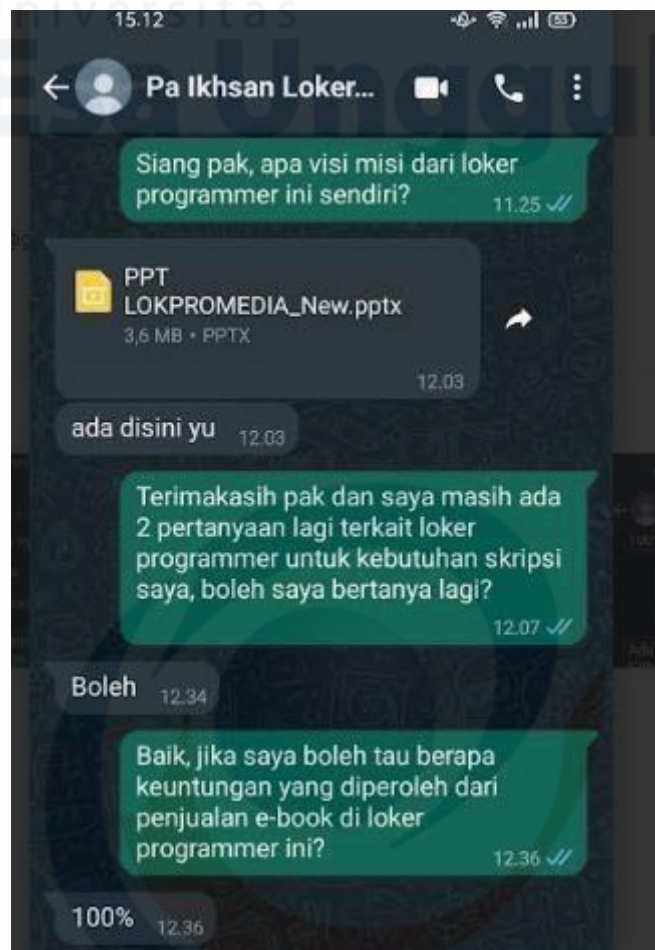


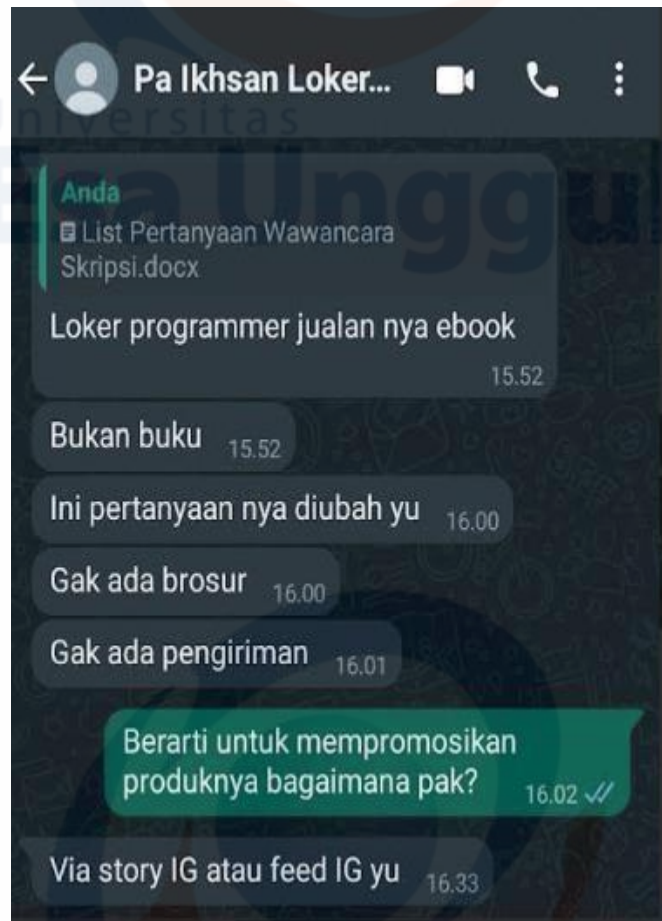
M. Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom
Kaprosdi Teknik Informatika

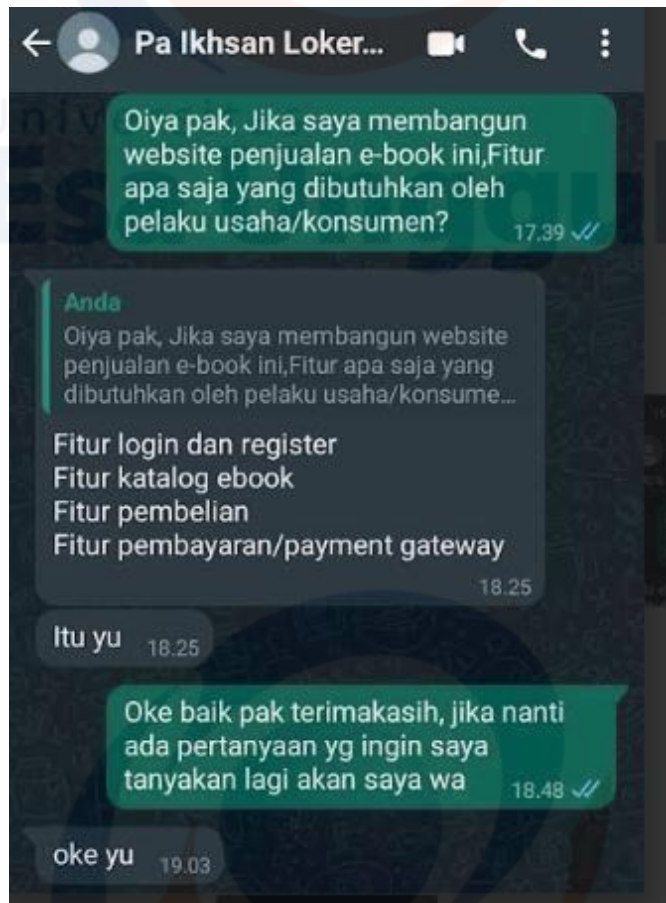
C.c : 1. Arsip

Note : pada saat pengambilan data bisa mengikuti protokol covid (memakai masker, handsanitizer dan pengecekan suhu tubuh, dan sangat disarankan untuk mengambil data secara online).

Bukti Wawancara







17.46

72



Pa Ikhsan Loker...



Sore pak 15.50 ✓✓

Apa saya boleh bertanya lagi 15.51 ✓✓

sore 15.51

gimana 15.51

Tentang ta2 saya 15.58 ✓✓

silahkan tanya lngsung 15.59

Mengapa bapak tidak join untuk jual e-book ke shoopee atau ke Tokopedia,lazada gitu? 16.02 ✓✓

belum tertarik saja 16.05

lebih bagus di jual langsung 16.05

melalui link saya 16.05

Lalu untuk e-book yg dijual bapak itu untuk harganya kira2 berapa ya pak? 16.07 ✓✓

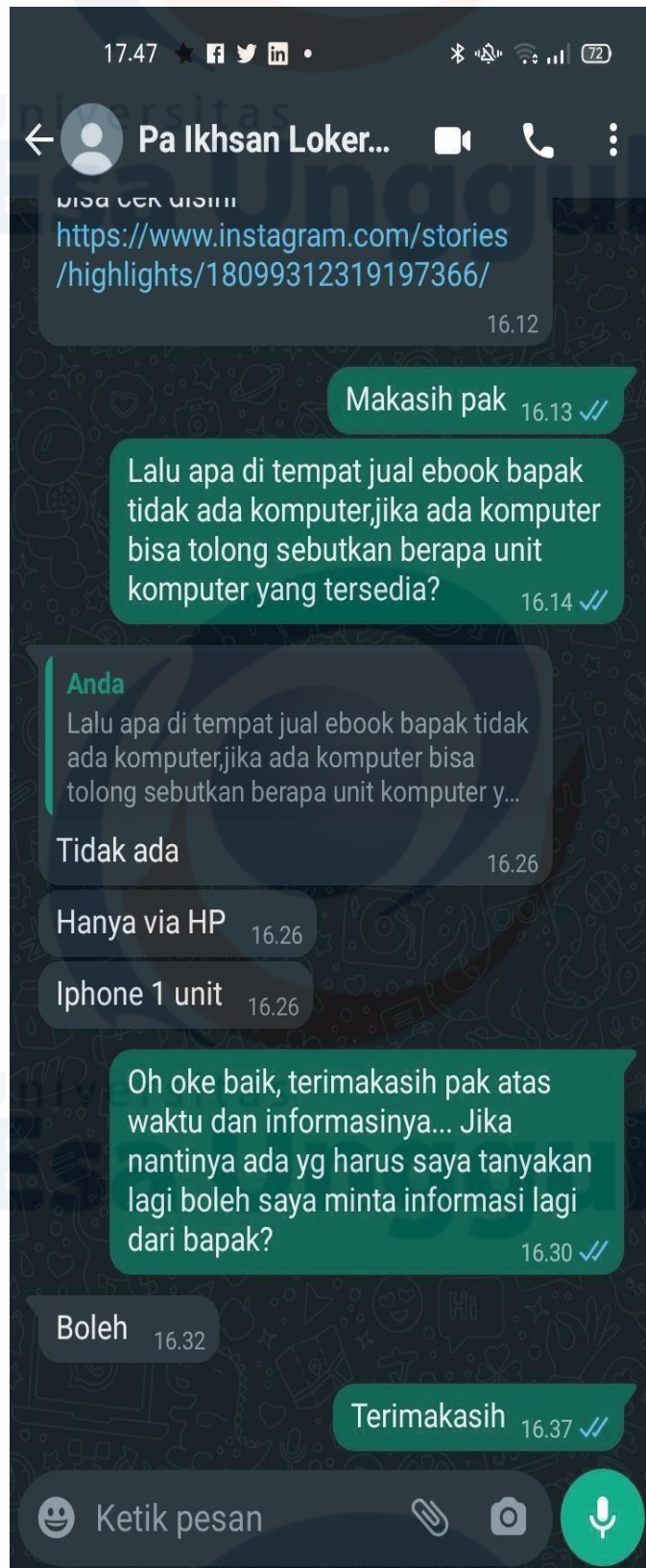
ebook laravel 120.000 16.08

Yg lainnya 16.09



Ketik pesan





Bukti saat melakukan promosi



