

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
BAB 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 Kerangka Berpikir	5
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Studi Literatur.....	8
2.2 Tinjauan Teori	11
2.2.1 Aplikasi.....	11
2.2.2 <i>Marketplace</i>	12
2.2.3 Pasar.....	12
2.2.4 Pangan.....	13
2.2.5 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	13
2.2.6 <i>Analisis Fishbone</i>	15
2.2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	17
2.2.7.1 Use Case Diagram	17
2.2.7.2 Activity Diagram	18
2.2.7.3 Class Diagram.....	19
2.2.7.4 Deployment Diagram.....	20
2.2.7.5 Component Diagram.....	20
2.2.8 Website	21

2.2.9	Javascript	22
2.2.10	React.js	22
2.2.11	Node.js	23
2.2.12	Express.js	24
2.2.13	MongoDb	24
2.2.14	<i>Blackbox Testing</i>	25
2.2.15	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	25
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Jadwal Penelitian	27
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	27
3.2.1	Waktu Penelitian.....	27
3.2.2	Tempat Penelitian	27
3.3	Objek Penelitian	27
3.4	Teknik Pengumpulan Data	29
3.4.1	Observasi	29
3.4.2	Wawancara.....	29
3.4.3	Studi Literatur	29
3.5	Analisis <i>Fishbone</i>	30
3.6	Tahapan Penelitian	31
3.6.1	Perencanaan Kebutuhan (<i>Requirements Planning</i>)	31
3.6.2	Desain (<i>Design</i>)	31
3.6.3	Konstruksi (Construction).....	32
3.6.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	32
3.7	Bisnis Proses Berjalan	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Tahapan Perencanaan Kebutuhan (<i>Requirements Planning</i>)	33
4.1.1	Kebutuhan Fungsional	33
4.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	34
4.2	Tahapan Desain (<i>Design</i>)	35
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.2.2	<i>Activity Diagram Usulan</i>	36
4.2.3	<i>Activity Diagram Register</i>	37
4.2.4	<i>Activity Diagram Login</i>	38
4.2.5	<i>Activity Diagram Pedagang Tambah Produk</i>	39
4.2.6	<i>Activity Diagram Pedagang Hapus Produk</i>	40
4.2.7	<i>Activity Diagram Ubah Password</i>	41

4.2.8	<i>Activity Diagram Logout</i>	42
4.2.9	<i>Class Diagram</i>	43
4.2.10	<i>Component Diagram</i>	44
4.2.11	<i>Deployment Diagram</i>	44
4.3	Tahapan Konstruksi (<i>Construction</i>)	45
4.4	Tahapan Implementasi (<i>Implementation</i>).....	49
4.4.1	Hasil Aplikasi	49
4.4.1.1	Tampilan Halaman Register	49
4.4.1.2	Tampilan Halaman Login	50
4.4.1.3	Tampilan Halaman Utama	50
4.4.1.4	Tampilan Halaman Detail Produk	51
4.4.1.5	Tampilan Keranjang	51
4.4.1.6	Tampilan Halaman Checkout	52
4.4.1.7	Tampilan Payment	52
4.4.1.8	Tampilan Halaman Profile Pengguna	53
4.4.1.9	Tampilan Halaman Ganti Password	53
4.4.1.10	Tampilan Halaman Dashboard Pedagang.....	54
4.4.1.11	Tampilan Halaman Semua Produk	54
4.4.1.12	Tampilan Halaman Tambah Produk	55
4.4.1.13	Tampilan Dashboard Admin.....	55
4.4.2	Blackbox Testing	56
4.4.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	61
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....		70
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian		71
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian		72
Lampiran 4 Hasil Wawancara Kepala Pasar Cidodol		73
Lampiran 5 Hasil Wawancara Salah satu pedagang		74
Lampiran 6 Hasil Wawancara Salah satu pembeli.....		75
Lampiran 7 Kuesioner SUS		76

DAFTAR TABEL





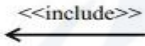
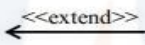
Tabel 1. Studi Literatur	8
Tabel 2. Jadwal Penelitian.....	27
Tabel 3. Analisis <i>Fishbone</i>	30
Tabel 4. Kebutuhan Fungsional	33
Tabel 5. Kebutuhan Non-fungsional <i>Software</i>	34
Tabel 6. Kebutuhan Non-fungsional <i>Hardware</i>	34
Tabel 7. <i>Blackbox Testing</i>	56
Tabel 8. Hasil SUS	61
Tabel 9. <i>Skala Likert</i>	64
Tabel 10. <i>Rata-rata kepuasan</i>	64
Tabel 11. <i>Tabulasi Perhitungan Hasil Kuesioner</i>	64







DAFTAR GAMBAR






Gambar 1. <i>Kerangka Berpikir</i>	5
Gambar 2. <i>Tahapan Metode RAD</i>	14
Gambar 3. <i>Diagram Fishbone</i>	16
Gambar 4. <i>Contoh Use Case Diagram</i>	18
Gambar 5. <i>Contoh Activity Diagram</i>	19
Gambar 6. <i>Contoh Class Diagram</i>	19
Gambar 7. <i>Contoh Deployment Diagram</i>	20
Gambar 8. <i>Contoh Component Diagram</i>	21
Gambar 9. <i>Contoh Penggunaan ReactJS</i>	23
Gambar 10. <i>SUS Score</i>	26
Gambar 11. <i>Pasar Cidodol</i>	28
Gambar 12. <i>Pedagang pada Pasar Cidodol</i>	28
Gambar 13. <i>Analisis Fishbone pada Pasar Cidodol</i>	30
Gambar 14. <i>Proses bisnis yang sedang berjalan</i>	32
Gambar 15. <i>Use Case Diagram Marketplace</i>	35
Gambar 16. <i>Activity Diagram Usulan</i>	36
Gambar 17. <i>Activity Diagram Register</i>	37
Gambar 18. <i>Activity Diagram Login</i>	38
Gambar 19. <i>Activity Diagram Pedagang Tambah Produk</i>	39
Gambar 20. <i>Activity Diagram Pedagang Hapus Produk</i>	40
Gambar 21. <i>Activity Diagram Ubah Password</i>	41
Gambar 22. <i>Activity Diagram Logout</i>	42
Gambar 23. <i>Class Diagram Marketplace</i>	43
Gambar 24. <i>Component Diagram</i>	44
Gambar 25. <i>Deployment Diagram</i>	45
Gambar 26. <i>Tampilan Folder Utama</i>	45
Gambar 27. <i>Tampilan Folder Back end</i>	46
Gambar 28. <i>Tampilan Folder Front-End</i>	46
Gambar 29. <i>Folder Admin</i>	47
Gambar 30. <i>Folder Pages</i>	47
Gambar 31. <i>Folder redux</i>	48
Gambar 32. <i>Folder routes</i>	49
Gambar 33. <i>Tampilan Halaman Register</i>	49
Gambar 34. <i>Tampilan Halaman Login</i>	50
Gambar 35. <i>Tampilan Halaman Utama</i>	50
Gambar 36. <i>Tampilan Halaman Detail Produk</i>	51
Gambar 37. <i>Tampilan Keranjang</i>	51
Gambar 38. <i>Tampilan Halaman Checkout</i>	52
Gambar 39. <i>Tampilan Payment</i>	52
Gambar 40. <i>Tampilan Halaman Profile Pengguna</i>	53

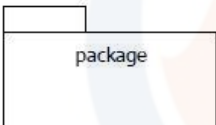
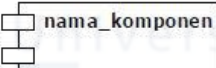

Gambar 41. Tampilan Halaman Ganti <i>Password</i>	53
Gambar 42. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Pedagang.....	54
Gambar 43. Tampilan Halaman Semua Produk.....	54
Gambar 44. Tampilan Halaman Tambah Produk	55
Gambar 45. Tampilan <i>Dashboard</i> Admin	55

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

asosiasi / <i>association</i> 	relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
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>
generalisasi 	relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
kebergantungan / <i>dependency</i> 	relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
agregasi / <i>aggregation</i> 	relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Simbol	Deskripsi
Package 	package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen
Komponen 	Komponen sistem
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai
Antarmuka / <i>interface</i>	sama dengan konsep <i>interface</i> pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen