

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	3
1.5 Ruang Lingkup Tugas Akhir.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Analisis.....	7
2.3 Sistem Informasi	8
2.4 Website.....	9
2.5 Sitemap.....	9
2.6 Database	9
2.7 Unified Modelling Language (UML).....	10
2.7.1 Use Case Diagram.....	10

2.7.2	Activity Diagram	12
2.7.3	Class Diagram	13
2.8	Xampp	15
2.9	MySQL	16
2.10	Fishbone Diagram	16
2.11	Visual Studio Code	17
2.12	<i>Black-Box Testing</i>	17
2.13	Metode Prototype	18
BAB 3 METODE PENELITIAN		21
3.1	Rencana Penelitian	21
3.2	Objek Penelitian	21
3.2.1	Tempat Penelitian	22
3.2.2	Waktu Penelitian	22
3.3	Teknik Pengumpulan Data	22
3.3.1	Observasi	22
3.3.2	Wawancara	22
3.4	Metode Penelitian	23
3.4.1	Metode Pengembangan Sistem	23
BAB IV PEMBAHASAN		28
4.1	Listen to Customer	28
4.1.1	Hasil wawancara	28
4.1.2	Identifikasi Pengguna	29
4.1.3	Analisis Kebutuhan	32
4.2	Build and Revise Mock-up	34
4.2.2	Use Case Diagram	34
4.2.3	Activity Diagram	34
4.2.4	Class Diagram	45
4.2.5	Rancangan Usulan Desain <i>Low fidelity User Interface</i>	46
4.2.6	<i>User Interface</i> yang di implementasi ke dalam sistem	50

4.3	Customer Test Drive	54
4.3.1	Blackbox Testing.....	54
4.3.2	Hasil System Usability Scale.....	56
BAB V	58
KESIMPULAN	58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1. Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2.7.1. Usecase Diagram.....	10
Tabel 2.7.2. Activity Diagram.....	13
Tabel 2.7.3. Class Diagram	14
Tabel 3.5.1 Blackbox Testing.....	25
Tabel 4.1.1. Kebutuhan Fungsional	32
Tabel 4.3.1 Pengujian Blackbox	54
Tabel 4.3.2 Hasil Usability Scale	57





DAFTAR GAMBAR

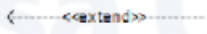
Gambar 2.13.1. Metode Prototype	19
Gambar 3.1.1. Tahapan Penelitian	21
Gambar 3.5.1 Prototype.....	23
Gambar 3.5.2 Rumus SUS	27
Gambar 4.1.1 Fishbone Diagram	29
Gambar 4.1.2. Proses Bisnis yang sudah berjalan.....	30
Gambar 4.1.3 Proses Bisnis Usulan	31
Gambar 4.2.1. Use case diagram.....	34
Gambar 4.2.2. Activity Diagram Login	35
Gambar 4.2.3. Activity Diagram Data Kontraktor dan Data Kapal	36
Gambar 4.2.4. Activity Diagram Input Data Pengiriman.....	37
Gambar 4.2.5. Activity Diagram Cetak Surat Jalan	38
Gambar 4.2.6. Activity Diagram Status Pengiriman.....	39
Gambar 4.2.7. Activity Diagram Cetak Laporan Pengiriman	40
Gambar 4.2.8. Activity Diagram Rekap Data Pengiriman.....	41
Gambar 4.2.9. Activity Diagram Jadwal Pengiriman.....	42
Gambar 4.2.10 Class Diagram	45
Gambar 4.2.11 Menu Home	46
Gambar 4.2.12 Menu Entry Data	46
Gambar 4.2.13 Menu Surat Jalan	47
Gambar 4.2.14 Menu Check Data	47
Gambar 4.2.15 Menu Rekap Data	48
Gambar 4.2.16 Menu Jadwal Kapal	48
Gambar 4.2.17 Menu Form Data Pengiriman	49
Gambar 4.2.18 Menu Cetak Laporan barang	49
Gambar 4.2.19 Tampilan Halaman Utama.....	50
Gambar 4.2.20 Tampilan Halaman Dashboard	50
Gambar 4.2.21 Tambah Kontraktor	51
Gambar 4.2.22 Tampilan Halaman Input Data Kapal.....	51
Gambar 4.2.23 Tampilan Halaman Input Data Pengiriman.....	52

Gambar 4.2.24 Tampilan Halaman Change Status Pengiriman.....	52
Gambar 4.2.25 Tampilan Cetak Surat Jalan.....	53
Gambar 4.2.26 Rekap Data Pengiriman.....	53
Gambar 4.2.27 Cetak Rekap Data Pengiriman.....	54
Gambar 4.3.1 Kuisisioner Usability Testing.....	56





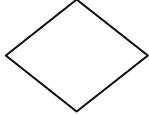

DAFTAR SIMBOL

A. Usecase Diagram

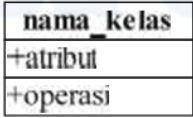





No	Gambar	Nama	Keterangan
<u>1</u>		Aktor	Mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. <i>Actor</i> hanya berinteraksi dengan <i>use case</i> tetapi tidak memiliki kontrol atas <i>use case</i> .
<u>2</u>		Use Case	Adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
<u>3</u>		Asosiasi	Menghubungkan link antar element.
<u>4</u>		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke <i>use case</i> dan <i>use case</i> yang ditambahkan membutuhkan <i>use case</i> ini

			untuk menjalankan fungsinyam
<u>5</u>		<i>Extend</i>	relasi use case tambahan ke use case dan use case yang ditambahkan bisa berdiri sendiri bahkan tanpa use case tambahan

B. Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start</i>	Start Point, merupakan awal aktivitas.
2		<i>End</i>	End Point, merupakan akhir dari aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menggambarkan suatu proses/kegiatan.
4		<i>Connector</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.
5		<i>Decision</i>	Menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan dengan hasil yang berbeda.
6		<i>Fork Node</i>	Memecah behavior menjadi aktivitas yang paralel

C. Class Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.	<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antarmuka/<i>interface</i></p>  <p>nama_interface</p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.	<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
6.	<p>Agregasi/<i>aggregation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole part</i>).