

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir	4
1.6 Kerangka Berfikir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Sistem Informasi.....	6
2.1.1 Sistem.....	6
2.1.2 Informasi	6
2.1.3 Sistem Informasi	7
2.2 <i>Website</i>	8
2.3 <i>Framework</i>	8
2.4 Laravel.....	8
2.5 Penjualan	10
2.6 Bandeng Presto.....	10
2.7 <i>Extreme Programming</i>	11
2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12

2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	13
2.8.2	<i>Activity Diagram</i>	14
2.8.3	<i>Class Diagram</i>	14
2.9	Bahasa Pemrograman	14
2.9.1	HTML	14
2.9.2	PHP	14
2.9.3	CSS.....	15
2.9.4	<i>Javascript</i>	15
2.10	Pengujian Sistem	15
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Waktu Penelitian	17
3.2	Objek Penelitian	17
3.3	Teknik Pengumpulan Data	18
3.3.1	Teknik Observasi	18
3.3.2	Teknik Wawancara.....	18
3.3.3	Studi Pustaka.....	18
3.4	Proses Bisnis yang Berjalan	19
3.5	Metode Pengembangan Sistem	21
3.5.1	<i>Planning</i>	21
3.5.2	<i>Design</i>	21
3.5.3	<i>Coding</i>	21
3.5.4	<i>Testing</i>	22
3.6	Perbandingan Dengan Penelitian Lain	22
BAB IV HASIL PEMBAHASAN		28
4.1	Data Hasil Penelitian	28
4.2	Planning.....	32
4.2.1	Analisa Masalah.....	32
4.2.2	Analisa Kebutuhan Sistem	34
4.3	Design.....	36
4.3.1	Use Case Diagram Usulan	37
4.3.2	Activity Diagram Usulan	38
4.3.3	<i>Class Diagram</i> Usulan	40

4.4	<i>Coding</i>	41
4.4.1	<i>Controller Keranjang (CART)</i>	42
4.4.2	<i>Controller Menu</i>	43
4.4.3	<i>Controller Checkout</i>	43
4.4.4	<i>Controller History</i>	44
4.4.5	<i>Route</i>	44
4.4.6	<i>Model</i>	45
4.4.7	<i>View</i>	48
4.5	<i>Testing</i>	52
4.5.1	<i>User Interface</i>	52
4.5.2	<i>Hasil Black-Box Testing</i>	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	<i>Kesimpulan</i>	60
5.2	<i>Saran</i>	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

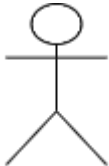


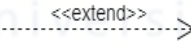


Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	17
Tabel 3.2. Tabel Perbandingan Dengan Penelitian Lain.....	22
Tabel 4.1 Lembar Form Wawancara.....	28
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Dengan <i>Owner</i> Usaha Bandeng Presto.....	29
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Pelanggan Bandeng Presto Syarifudin.....	30
Tabel 4.4 Analisis PIECES	33
Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Admin dan User.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	4
Gambar 2.1. Metode Extreme Programming (Carolina & Supriyatna, 2019)	11
Gambar 2.2. Struktur UML (Setiawan, 2018).....	13
Gambar 3.1. <i>Activity Diagram</i> Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan.....	20
Gambar 4.1 Observasi pemilik usaha.....	32
Gambar 4.3 <i>Usecase Diagram</i> Sistem Usulan	37
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Register</i>	38
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login</i>	39
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Logout</i>	39
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Usulan</i>	40
Gambar 4.8 <i>Class Diagram Usulan</i>	41
Gambar 4.9 <i>Source code</i> Halaman keranjang.....	43
Gambar 4.10 <i>Source code</i> Halaman Menu	43
Gambar 4.11 <i>Source code</i> fungsi <i>checkout</i>	44
Gambar 4.12 <i>Source code</i> halaman <i>history</i>	44
Gambar 4.13 <i>Source code route</i>	45
Gambar 4.14 <i>Source code</i> model <i>cart</i>	46
Gambar 4.15 <i>Source code</i> model <i>order</i>	47
Gambar 4.16 <i>Source code</i> model <i>order product</i>	48
Gambar 4.17 <i>Source code view cart</i>	49
Gambar 4.18 <i>Source code view checkout</i>	50
Gambar 4.19 <i>Source code history product</i>	51
Gambar 4.20 <i>User Interface Home</i>	53
Gambar 4.21 <i>User Interface Login</i>	54
Gambar 4.22 <i>User Interface Register</i>	54
Gambar 4.23 <i>User Interface Menu</i>	55
Gambar 4.24 <i>User Interface Cart</i>	56
Gambar 4.25 <i>User Interface History</i>	56



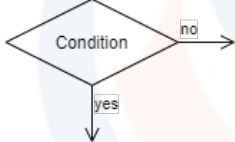


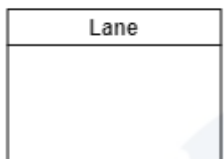
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Usecase 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 sebaagai

		syarat dijalankan <i>use case</i> ini
--	--	---------------------------------------

B. Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
		Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

C. Simbol *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>).