

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Maksud Penelitian	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Batasan Masalah.....	3
1.7. Metodologi.....	3
1.7.1. Mengumpulkan Data yang diperlukan.....	3
1.7.2. Memilih Metode Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.8. Kerangka Berpikir.....	4
1.9. Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. <i>E-Commerce</i>	7
2.1.1 Definisi.....	7
2.1.2 Jenis-jenis E-commerce.....	7
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan E-Commerce.....	8
2.2. <i>WWW (World Wide Web) atau Web</i>	9
2.2.1 Browser Web.....	9
2.2.2 Server Web.....	9
2.2.3 HTTP (Hypertext Transfer Protocol).....	10
2.2.4 URL (Universal Resource Locator).....	10
2.3. <i>Framework</i>	10
2.4. Bahasa Pemrograman	10
2.4.1 HTML (Hyper Text Markup Language).....	11

2.4.2	CSS (Cascading Style Sheet).....	12
2.4.3	JS (Javascript)	12
2.4.4	PHP (PHP Hypertext Preprocessor)	13
2.5.	Laragon	13
2.6.	UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE).....	14
2.7.	Laravel	15
2.8.	Blackbox Testing	15
2.9.	Literatur Review.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		20
3.1.	Tahapan Penelitian	20
3.2.	Usecase Diagram.....	22
3.3.	Activity Diagram.....	25
3.3.1.	Activity Diagram Penjual Menu Buat Akun.....	25
3.3.2.	Activity Diagram Penjual Menu Tambah Produk.....	26
3.3.3.	Activity Diagram Penjual Menu Perbaharui Data Produk	28
3.3.4.	Activity Diagram Penjual Menu Transaksi.....	30
3.3.5.	Activity Diagram Pembeli Menu Buat Akun.....	32
3.3.6.	Activity Diagram Pembeli Membeli Produk	33
3.4.	Perancangan Tampilan Halaman Website	35
3.4.1.	Halaman Depan Website	35
3.4.2.	Halaman Registrasi.....	36
3.4.3.	Halaman Login.....	36
BAB IV PENGUJIAN DAN PERANCANGAN		37
4.1.	Pengujian Website pada Perangkat Laptop.....	37
4.1.1	Pengujian Tampilan Website.....	37
4.2.	Pengujian Website dengan Metode Blackbox	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		43
5.1.	Kesimpulan	43
5.2.	Saran	43
DAFTAR REFERENSI		44
LAMPIRAN.....		48




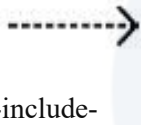
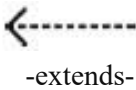

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Literatur Review	19
Tabel 3. 1 Deskripsi Activity Diagram Penjual Menu Buat Akun.....	25
Tabel 3. 2 Deskripsi Activity Diagram Penjual Tambah Produk.....	27
Tabel 3. 3 Deskripsi Activity Diagram Penjual Perbaharui Data Produk	29
Tabel 3. 4 Deskripsi Activity Diagram Penjual Menu Transaksi	31
Tabel 3. 5 Deskripsi Activity Diagram Pembeli Menu Buat Akun	32
Tabel 3. 6 Deskripsi Activity Diagram Pembeli Membeli Produk	34
Tabel 4. 1 Pengujian Website dengan Metode Blackbox	41
Tabel 4. 2 Gambar Pengujian Website dengan metode blackbox.....	42



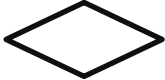



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	5
Gambar 2. 1 Logo HTML	11
Gambar 2. 2 Logo CSS	12
Gambar 2. 3 Logo Javascript.....	12
Gambar 2. 4 Logo PHP	13
Gambar 2. 5 Logo Laragon	13
Gambar 2. 6 Logo UML.....	14
Gambar 3. 1 Tahapan Pembuatan Website Buket	20
Gambar 3. 2 Usecase Diagram	23
Gambar 3. 3 Activity Diagram Penjual Menu Buat Akun	25
Gambar 3. 4 Activity Diagram Penjual Tambah Produk	26
Gambar 3. 5 Activity Diagram Penjual Perbaharui Data Produk	28
Gambar 3. 6 Activity Diagram Penjual Menu Transaksi	30
Gambar 3. 7 Activity Diagram Pembeli Menu Buat Akun	32
Gambar 3. 8 Activity Diagram Pembeli Membeli Produk.....	33
Gambar 3. 9 Perancangan tampilan halaman depan website	35
Gambar 3. 10 Perancangan tampilan halaman registrasi	36
Gambar 3. 11 Perancangan tampilan halaman login	36
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Registrasi.....	37
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman login	38
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman utama.....	38
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman keranjang	39
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	39
Gambar 4. 6 Halaman Daftar pembelian	40
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman daftar produk penjual.....	40
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Daftar penjualan	40

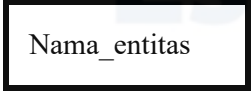
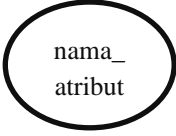
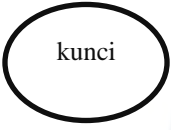


DAFTAR SIMBOL

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Aktor tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
	Use Case	Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	Association	Menghubungkan link antar element.
	Include	Kejadian yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.
	Extend	Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
	Generalization	Disebut juga inheritance (pewarisan).

Simbol 2 Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Status awal</p> 	<p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
<p>Percabangan/Decision</p> 	<p>Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
<p>Penggabungan/join</p> 	<p>Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
<p>Status akhir</p> 	<p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas harus memiliki status akhir.</p>
<p>Swimlane</p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>

Simbol 3 Entity Relationship Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas / Entity	Merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat.
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam satu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan.
	Relasi	Penghubung antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi / <i>Association</i>	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.