

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
Abstrak	vi
Abstract	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Metodologi	4
1.7.1 Mengumpulkan Data yang diperlukan.....	4
1.8 Kerangka Berpikir	5
1.9 Table Perencanaan Penelitian.....	5
1.10 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Literasi	8

2.2 Website	17
2.3 Framework dan Bahasa Pemograman.....	17
2.3.1 PHP	17
2.3.2 Code Igniter	18
2.4 E-Commerce	18
2.5 MySQL.....	18
2.6 UML (Unified Modeling Language).....	19
2.6.1 Use Case Diagram.....	19
2.6.2 Activity Diagram.....	19
2.6.3 Class Diagram.....	19
2.6.4 Sequence Diagram	20
2.7 Algoritma K-Means.....	20
2.8 Waterfall	20
2.9 Metode Pengumpulan Data	21
2.9.1 Wawancara.....	21
2.9.2 Observasi	21
2.10 Black Box Testing	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rencana Penelitian	22
3.2 Objek Penelitian	22
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	23
3.2.2 Waktu Penelitian.....	23
3.3 Teknik Pengumpulan data	23
3.3.1 Observasi	23
3.3.2 Wawancara.....	24
3.4 Metode Pengembangan Sistem	24

3.4.1 Analisis Kebutuhan.....	25
3.4.2 <i>Design</i>	25
3.4.3 Implementasi.....	25
3.4.4 <i>Testing</i>	25
3.4.5 <i>Maintance</i>	25
3.5 Proses bisnis berjalan	26
3.6 UML	28
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	28
3.6.2 <i>Activity Diagram</i>	29
3.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	30
3.6.4 <i>Class Diagram</i>	35
3.7 Prototype	36
3.7.1 Tampilan Umum.....	36
3.7.2 Tampilan Admin.....	37
3.7.3 Tampilan Pelanggan	41
BAB IV	47
4.1 Implementasi Sistem	47
4.2 Arsitektur Aplikasi	47
4.3 Database MySQL	48
4.4 Struktur Project.....	50
4.5 Interface Website Pelanggan	52
4.6 Interface Website Admin.....	56
4.7 BlackBox Testing.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	67

DAFTAR PUSTAKA 68



Universitas
Esa Unggul

DAFTAR TABLE


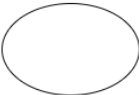

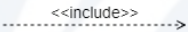
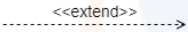
Table 1. 1 Table Perencanaan Penelitian.....	6
Table 2. 1 Kajian Literasi.....	16
Table 3. 1 Jadwal Perencanaan Penelitian	22








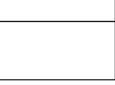
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampak dalam toko.....	23
Gambar 3. 2 Proses bisnis berjalan.....	26
Gambar 3. 3 Usulan proses bisnis	27
Gambar 3. 4 Use case e-commerce VapeIn.....	28
Gambar 3. 5 Usulan activity diagram e-commerce VapeIn.....	29
Gambar 3. 6 Usulan sequence diagram login	30
Gambar 3. 7 Usulan sequence diagram masukkan keranjang	31
Gambar 3. 8 Usulan sequence diagram checkout	32
Gambar 3. 9 Usulan sequence diagram kelola pesanan	33
Gambar 3. 10 Usulan <i>sequence diagram</i> kelola produk.....	34
Gambar 3. 11 Usulan class diagram e-commerce VapeIn.....	35
Gambar 3. 12 Halaman Login	37
Gambar 3. 13 Halaman Dashboard.....	37
Gambar 3. 14 Halaman Data User	38
Gambar 3. 15 Tampilan Create.....	38
Gambar 3. 16 Tampilan Read.....	39
Gambar 3. 17 Tampilan Update	39
Gambar 3. 18 Tampilan Delete.....	40
Gambar 3. 19 Halaman Pesanan Pelanggan	40
Gambar 3. 20 Halaman Register	41
Gambar 3. 21 Halaman Awal	42
Gambar 3. 22 Halaman Detail Produk	43
Gambar 3. 23 Halaman Keranjang.....	44
Gambar 3. 24 Halaman Checkout.....	44
Gambar 3. 25 Proses Pembayaran Checkout.....	45
Gambar 3. 26 Halaman Pesanan Pelanggan	46
Gambar 4. 1 Arsitektur Website	47
Gambar 4. 2 Database MySQL Vapein	49
Gambar 4. 3 Struktur Project Vapein	51
Gambar 4. 4 Halaman Awal Pelanggan.....	52
Gambar 4. 5 Detail Produk	53
Gambar 4. 6 Halaman Keranjang.....	53
Gambar 4. 7 Halaman Checkout.....	54
Gambar 4. 8 Tampilan Pembayaran.....	55
Gambar 4. 9 Riwayat Pesanan.....	55
Gambar 4. 10 Halaman Management Barang	56
Gambar 4. 11 Halaman Pesanan Pelanggan	57

DAFTAR SIMBOL Simbol Use Case Diagram.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Sebuah tokoh atau seseorang yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Menjelaskan Fungsi dari kegunaan sistem yang di rancang
	<i>Association</i>	Menghubungkan antara use case dengan aktor tertentu
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa use case satu merupakan bagian dari use case lainnya
	<i>Extend</i>	Menunjukkan arah panah secara putus-putus dari use case ke base use case




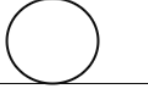
Simbol Activity Diagram

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

Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan			
<table border="1"> <tr> <td>Nama Kelas</td> </tr> <tr> <td>+Atribut</td> </tr> <tr> <td>+methode()</td> </tr> </table>	Nama Kelas	+Atribut	+methode()	<i>Class</i>	Mendeklarasikan kelas dalam sistem di bagi menjadi 3 bagian.
Nama Kelas					
+Atribut					
+methode()					
_____	<i>Association</i>	Hubungan statis antar kelas. mendiskripsikan sebuah style yang memiliki atribut berupa kelas lain.			
_____◇	<i>Agregation</i>	Hubungan yang menyatakan bahwa suatu kelas menjadi atribut bagi kelas lain.			
_____◆	<i>Composition</i>	Bentuk agregasi khusus dimana subclass dibuat setelah seluruh kelas dibuat.			
_____▷	<i>Generalization</i>	Hubungan antar kelas dengan makna generalisasi - spesialisasi (umum - khusus_			
_____→	<i>Directed Association</i>	Asosiasi dengan nilai kelas yang digunakan kelas lain.			

Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Sebuah toko atau seseorang yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary</i>	Hubungan kegiatan yang akan dilaksanakan.
	<i>Control</i>	Gambaran penghubung antara boundary dengan tabel
	<i>Entity</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
_____→	<i>Message</i>	Mengindikasikan komunikasi antar objek yang ada.
⋮	<i>Life Line</i>	Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.