

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Lingkup Penelitian	3
1.6 Kerangka Berpikir	3
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dashboard.....	7
2.2 Monitoring.....	7
2.3 Data	7
2.4 UMKM	8
2.5 Ekspor.....	8
2.6 Basis Data.....	8
2.7 MySql	9
2.8 PHP.....	9
2.9 UI/UX.....	10
2.9.1 User Interface	10
2.9.2 User Experience	10

2.10	Wireframe.....	11
2.11	Visual Studio Code.....	11
2.12	UML.....	11
2.12.1	Use Case Diagram.....	12
2.12.2	Activity Diagram.....	12
2.13	Rapid Application Development.....	12
2.14	Penelitian Terdahulu.....	13
BAB 3 METODE		18
3.1	Rencana Penelitian	18
3.2	Obyek Penelitian	19
3.3	Lokasi Penelitian	19
3.4	Teknik Pengumpulan Data	19
3.4.1	Observasi Langsung	20
3.4.2	Studi Pustaka.....	20
3.5	Analisis Permasalahan PIECES	21
3.6	Metode Rapid Application Development (RAD).....	21
3.7	Rancangan Penelitian	22
3.7.1	Use Case Diagram.....	22
3.8	Analisa sistem yang sedang berjalan.....	23
3.9	Analisis Kebutuhan Sistem Informasi (<i>Requirements</i>)	24
3.10	Analisa sistem yang diusulkan	25
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Requirments Planning (Perencanaan Kebutuhan).....	26
4.1.1	Analisis Masalah.....	26
4.1.2	Rencana Solusi Pemecahan Masalah.....	27
4.1.3	Analisis Kebutuhan.....	28
4.1.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirements</i>)	28
4.1.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	29
4.2	Design (Desain).....	30
4.2.1	Use Case Diagram.....	31
4.2.2	Activity Diagram.....	35
4.3	Implementasi	44
4.3.2	Interface (Tampilan)	47

4.3.2.1	Halaman Login.....	47
4.3.2.2	Halaman Dashboard	48
4.3.2.3	Halaman Akun	54
4.3.2.4	Halaman Create Akun.....	55
4.3.2.5	Halaman Proses Veifikasi	56
4.3.2.6	Halaman Ekspansi Bisnis	56
4.3.3	Testing (Pengujian).....	58
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN.....		64
	Lampiran Gambar Observasi di PT Bank Negara Indonesia	64

DAFTAR TABEL

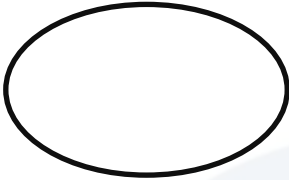

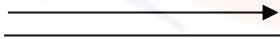

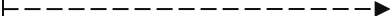
Tabel 2.1 Hasil penelitian terdahulu yang relevan.....	14
Tabel 3.1 Rencana Penelitian.....	18
Tabel 4.1 Analisis PIECES	26
Tabel 4.2 Prioritas kebutuhan website	30
Tabel 4.3 Use Case Description Dashboard.....	31
Tabel 4.4 Use Case Description Akun	32
Tabel 4.5 Use Case Description Ekspansi Bisnis	33
Tabel 4.6 Black-box Testing.....	59

DAFTAR GAMBAR






Gambar 2.1 Tahapan Metode RAD	12
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3.2 Activity Diagram sistem berjalan.....	23
Gambar 3.3 Activity Diagram Analisa sistem usulan	25
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	31
Gambar 4.2 Activity diagram Login	35
Gambar 4.3 Activity Diagram Akun.....	36
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Verifikasi	37
Gambar 4.5 Activity Diagram Matchmaking.....	38
Gambar 4.6 Wireframe Akun.....	39
Gambar 4.7 Wireframe Create Akun	40
Gambar 4.8 Wireframe Proses Verifikasi	41
Gambar 4.9 Wireframe Matchmaking Log.....	42
Gambar 4.10 Wireframe Commodities	43
Gambar 4.11 Wireframe Request.....	44
Gambar 4.12 Alur Kerja Codeigniter.....	45
Gambar 4.13 Struktur Folder Codeigniter	46
Gambar 4.14 Halaman Login.....	47
Gambar 4.15 Halaman Dashboard	48
Gambar 4.16 Halaman Report Statistics Incoming Comodity.....	48
Gambar 4.17 Halaman Reprot Revenue Transaction.....	49
Gambar 4.18 Halaman Percentage Comparison	50
Gambar 4.19 Halaman Report Revenue of Bank Account	50
Gambar 4.20 Halaman Report Revenue of Loan.....	51
Gambar 4.21 Halaman Tabel Last Transaction.....	52
Gambar 4.22 Halaman Request Comodity	53
Gambar 4.23 Halaman Data of Bank Account.....	54

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case* Diagram

<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Simbol <i>use case</i> yang menggambarkan interaksi antara actor dengan <i>software</i> aplikasi tersebut, biasanya diawali dengan frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>Aktor</p> 	<p>Aktor menggambarkan peran dari si pengguna sistem. Aktor dapat berupa manusia atau sistem yang terotomatisasi yang dapat berinteraksi dengan sistem lainnya.</p>
<p>Asosiasi / <i>Association</i></p> 	<p>Menggambarkan hubungan antara <i>use case</i> dengan aktor.</p>
<p><i>Extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke seluruh <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan.</p>
<p><<<i>Include</i>>></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke seluruh <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsi</p>

2. Simbol Activity Diagram

<p><i>Initial State</i></p> 	<p>Merupakan titik awal pemulaan dari aktivitas pada aplikasi.</p>
<p><i>Final State</i></p> 	<p>Merupakan titik akhir dari aktivitas pada aplikasi.</p>
<p><i>Activity</i></p> 	<p>Merupakan sebuah aktivitas yang akan terjadi didalam aktivitas diagram.</p>
<p><i>Decision</i></p> 	<p>Merupakan percabangan dari kondisi pada diagram aktivitas.</p>
<p><i>Line Connector</i></p> 	<p>Merupakan penghubung antara satu simbol dengan simbol lainnya.</p>