

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.6 Jadwal Pelaksanaan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
Bab I Pendahuluan .....	7
Bab II Tinjauan Pustaka.....	7
Bab III Metodologi.....	7
Bab IV Hasil Dan Pembahasan.....	8
Bab V Kesimpulan Dan Saran .....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Dasar Teori .....	11

2.2.1	Toko Lima Surabaya .....	11
2.2.2	Point of Sales .....	12
2.2.3	UI/UX Design.....	12
2.2.4	Android.....	12
2.2.5	Kotlin .....	14
2.2.6	Metode Pengembangan Sistem dengan Extream Programming.....	14
2.2.7	Figma .....	15
2.2.8	Barcode .....	15
2.2.9	Room SQLite .....	16
2.2.10	Testing Aplikasi BlackBox.....	16
2.2.11	System Usability Scale (SUS) .....	17
<b>BAB 3 METODOLOGI.....</b>		<b>18</b>
3.1	Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.1.1	Planning .....	18
3.1.2	Design.....	20
3.1.3	Coding .....	20
3.1.4	Testing .....	21
3.2	Alat dan Bahan Penelitian .....	21
3.2.1	Perangkat Keras .....	21
3.2.2	Perangkat Lunak .....	22
3.3	Prosedur Penelitian .....	22
3.3.1	Analisis .....	22
3.3.2	Perancangan Sistem.....	40
3.4	Jadwal Pelaksanaan .....	48
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>50</b>
4.1	Implementasi .....	50
4.1.1	Implementasi Sistem.....	50
4.1.2	Implementasi Extreme Programming .....	55
4.2	Pengujian dan Evaluasi.....	62
4.2.1	Lingkungan Pengujian .....	62
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas .....	62

4.2.3	Pengujian System Usability Scale (SUS) .....	75
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>81</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Extreme Programing.....	5
Gambar 2. 1 Logo Android.....	13
Gambar 2. 2 Barcode .....	15
Gambar 3. 1 <i>Pair Programming Styles</i> .....	20
Gambar 3. 2 Diskripsi Umum Sistem Aplikasi .....	22
Gambar 3. 3 <i>Wireframe</i> .....	23
Gambar 3. 4 <i>Use Case</i> .....	27
Gambar 3. 5 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-001 .....	29
Gambar 3. 6 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-002 .....	31
Gambar 3. 7 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-003 .....	32
Gambar 3. 8 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-004 .....	33
Gambar 3. 9 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-005 .....	34
Gambar 3. 10 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-006 .....	36
Gambar 3. 11 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-007 .....	37
Gambar 3. 12 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-008 .....	39
Gambar 3. 13 Diagram Aktifitas Kasus Penggunaan UC-009 .....	40
Gambar 3. 14 Arsitektur Sistem Aplikasi Kasir .....	41
Gambar 3. 15 Database Aplikasi POS.....	41
Gambar 3. 16 Splash Screen.....	45
Gambar 3. 17 Halaman Login dan Register. ....	46
Gambar 3. 18 Halaman Dashboard Kasir .....	46
Gambar 3. 19 Halaman Menambahkan Data Barang .....	47
Gambar 3. 20 Halaman Daftar Riwayat Transaksi .....	47
Gambar 4. 1 Halaman Splash Screen .....	50
Gambar 4.2 Halaman On Boarding .....	51
Gambar 4.3 Halaman Registrasi Penjual .....	51
Gambar 4.4 Halaman Login .....	52
Gambar 4.5 Halaman Transaksi dengan Barcode Scanner.....	52
Gambar 4.6 Halaman Riwayat Transaksi .....	53
Gambar 4.7 Halaman Data Barang.....	53

Gambar 4.8 Halaman Tambah Barang .....	54
Gambar 4.9 Halaman Bukti Transaksi Pembayaran.....	54
Gambar 4. 10 Halaman Admin Kasir Toko.....	55
Gambar 4. 11 System Usability Score.....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan .....	5
Tabel 3. 1 <i>User Story</i> .....	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Fungsional .....	24
Tabel 3. 3 Kebutuhan Non Fungsional .....	25
Tabel 3. 4 Penjelasan Use Case .....	28
Tabel 3. 5 Kasus Penggunaan UC-001 .....	28
Tabel 3. 6 Kasus Penggunaan UC-002 .....	30
Tabel 3. 7 Kasus Penggunaan UC-003 .....	31
Tabel 3. 8 Kasus Penggunaan UC-004 .....	33
Tabel 3. 9 Kasus Penggunaan UC-005 .....	34
Tabel 3. 10 Kasus Penggunaan UC-006 .....	35
Tabel 3. 11 Kasus Penggunaan UC-007 .....	37
Tabel 3. 12 Kasus Penggunaan UC-008 .....	38
Tabel 3. 13 Kasus Penggunaan UC-009 .....	39
Tabel 3. 14 Tabel Autentikasi .....	42
Tabel 3. 15 Tabel Autentikasi .....	42
Tabel 3. 16 Tabel Data Barang .....	42
Tabel 3. 17 Tabel Transaksi .....	43
Tabel 3. 18 Tabel Detail Transaksi .....	44
Tabel 3. 19 Tabel Jadwal Pelaksanaan .....	48
Tabel 4.1 Iterasi Pertama .....	56
Tabel 4.2 Iterasi Kedua .....	57
Tabel 4.3 Iterasi Ketiga .....	58
Tabel 4.4 Iterasi Keempat .....	59
Tabel 4. 5 Iterasi Kelima .....	60
Tabel 4. 6 Iterasi Keenam .....	61
Tabel 4. 7 Pengujian UC-001 Login Admin .....	63
Tabel 4. 8 Pengujian UC-001 Register Admin .....	64
Tabel 4. 9 Pengujian UC-007 Dashboard Laporan Keuangan .....	64
Tabel 4. 10 Pengujian UC-008 Mengelola Item .....	65

Tabel 4. 11 Pengujian UC-009 Export dan Import Data .....	66
Tabel 4. 12 Pengujian UC-001 Login Karyawan .....	68
Tabel 4. 13 Pengujian UC-001 Register Karyawan .....	69
Tabel 4. 14 Pengujian UC-002 Menggunakan Barcode Scanner .....	69
Tabel 4. 15 Pengujian UC-002 Melakukan Transaksi.....	70
Tabel 4. 16 Pengujian UC-003 Dashboard Menambahkan Item.....	72
Tabel 4. 17 Pengujian UC-004 Menampilkan Riwayat Transaksi .....	73
Tabel 4. 18 Pengujian UC-005 Logout.....	74
Tabel 4. 19 Tabel pertanyaan SUS .....	75
Tabel 4. 20 Score Sementara SUS.....	77
Tabel 4. 21 Tabel Score Perhitungan SUS .....	78