

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	xiii
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan	3
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
II.1 Teori yang Relevan Dengan Penelitian.....	6
II.1.1 Pternakan.....	6
II.1.2 E-commerce	6
II.1.3 Pengelolaan Pembayaran dan Keluhan	9
II.1.3.1 Metode Pembayaran Jual Beli <i>Online</i>	9
II.1.3.2 Pengelolaan keluhan	10
II.1.4 CodeIgniter (CI).....	11
II.1.5 Iterative Incremental	12
II.1.6 Pengujian Perangkat Lunak	13
II.1.7 MySQL	14
II.1.8 <i>E-service Quality</i>	14
II.2 Penelitian Sebelumnya.....	17
II.2.1 Aplikasi Rekening Bersama Sebagai Mediasi Pembeli-Penjual Dalam Transaksi Online Store.....	17
II.2.2 Perangkat Lunak Penjualan Berbasis Web (<i>E-commerce</i>) di Peternakan Ayam Hias Parengna.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
III.1 Model Konseptual.....	18

III.2	Metode Penelitian	20
III.2.1	Tahap Identifikasi	21
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem	21
III.2.3	Tahap Kesimpulan dan Saran	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
IV.1	<i>Initial Planning</i>	22
IV.1.1	Pemodelan Bisnis.....	22
IV.1.2	Proses Bisnis	24
IV.1.2.1	Proses Bisnis Eksisting	24
IV.1.2.2	Proses Bisnis Usulan.....	26
IV.1.3	Identifikasi Aktor	28
IV.1.4	Analisis Kebutuhan Teknologi.....	28
IV.2	<i>Increment</i> Pertama	29
IV.2.1	Tahap Insepsi	29
IV.2.1.1	Analisis Kebutuhan.....	29
IV.2.2	Tahap Elaborasi.....	29
IV.2.2.1	<i>Usecase</i> Diagram	29
IV.2.2.2	<i>Activity</i> Diagram	32
IV.2.2.3	ERD.....	36
IV.2.2.4	Class Diagram.....	36
IV.2.2.5	<i>Sequence</i> Diagram.....	37
IV.2.2.6	Desain Mockup	39
IV.3	<i>Increment</i> Kedua.....	41
IV.3.1	Tahap Insepsi	41
IV.3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	42
IV.3.2	Tahap Elaborasi.....	42
IV.3.2.1	<i>Usecase</i> Diagram.....	42
IV.3.2.2	<i>Activity</i> Diagram.....	47
IV.3.2.3	ERD.....	52
IV.3.2.4	Class Diagram.....	53
IV.3.2.5	<i>Sequence</i> Diagram	54
IV.3.2.6	Desain Mockup	57
IV.4	<i>Increment</i> Ketiga.....	59
IV.4.1	Iterasi Pertama.....	59
IV.4.1.1	Tahap Insepsi	59

IV.4.1.2	Tahap Elaborasi.....	60
IV.4.2	Iterasi Kedua	79
IV.4.2.1	Tahap Insepsi	79
IV.4.2.2	Tahap Elaborasi.....	79
BAB V	IMPLEMENTASI DAN TESTING	90
V.1	Increment Pertama	90
V.1.1	Tahap Konstruksi	90
V.1.1.1	Implementasi File.....	90
V.1.1.2	Tampilan Program.....	92
V.1.2	Tahap Transisi.....	93
V.1.2.1	Hasil Pengujian	93
V.2	Increment Kedua.....	94
V.2.1	Tahap Konstruksi increm kedua	94
V.2.1.1	Implementasi File.....	94
V.2.1.2	Tampilan Program.....	97
V.2.2	Tahap Transisi.....	98
V.2.2.1	Hasil Pengujian	98
V.3	Increment Ketiga.....	100
V.3.1	Iterasi Pertama.....	100
V.3.1.1	Tahap Konstruksi	100
V.3.1.2	Tahap Transisi.....	104
V.3.2	Iterasi Kedua	106
V.3.2.1	Tahap Konstruksi	106
V.3.2.2	Tahap Transisi.....	108
V.4	Hasil Pengujian <i>Usability</i>	109
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	111
VI.1	Kesimpulan	111
VI.2	Saran	111
DAFTAR	PUSTAKA	112
LAMPIRAN A	DIAGRAM GLOBAL.....	A-1
A.1	Usecase Global.....	A-1
A.2	Class Diagram Global	A-2
A.3	ERD Global.....	A-3
LAMPIRAN B	IMPLEMENTASI FILE.....	B-1
LAMPIRAN C	DOKUMENTASI PENGUJIAN.....	C-1

C.1	Unit Testing	C-1
C.2	Hasil Unit Testing	C-7
C.3	Form Usability testing.....	C-15
C.4	Hasil Rincian Usability testing	C-16
LAMPIRAN D SYARAT DAN KETENTUAN		D-1