

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
Bab I Pendahuluan	15
I.1 Latar Belakang	15
I.2 Perumusan Masalah	16
I.3 Tujuan Penelitian	16
I.4 Manfaat Penelitian	17
I.4.1 Bagi Penulis	17
I.4.2 Bagi Masyarakat.....	17
I.4.3 Bagi Institusi	17
I.5 Ruang Lingkup.....	17
I.6 Sistematika Penulisan	18
Bab II Landasan Teori.....	20
II.1 Kajian Pustaka.....	20
II.1.1 Buku	20
II.1.1.1 Definisi Buku	20
II.1.1.2 Format Buku	20
II.1.2 <i>Online Marketplace</i>	21
II.1.2.1 Definisi <i>Online Marketplace</i>	21
II.1.3 Aplikasi Bergerak.....	21
II.1.3.1 <i>Android</i>	22
II.1.3.2 <i>iOS</i>	24

II.1.4	<i>Woocommerce REST API</i>	25
II.1.5	BMC.....	28
II.1.5.1	Definisi BMC.....	28
II.1.5.2	<i>9 Building Blocks</i>	28
II.1.6	<i>Business Process Model and Notation</i>	31
II.1.7	<i>Iterative Incremental</i>	32
II.1.8	<i>Black-Box Testing</i>	33
II.2	<i>Collaboration Tools</i>	34
II.2.1	Line.....	34
II.3	Perbandingan Aplikasi <i>Mobile</i>	34
II.3.1	Native mobile apps.....	35
II.3.2	<i>Mobile Web</i>	36
II.3.3	Aplikasi <i>Hybrid</i> (Campuran).....	37
II.4	Alasan Pemilihan Pengembangan <i>Hybrid</i>	38
II.5	Perbandingan <i>Framework</i>	38
II.5.1	<i>Ionic Framework</i>	38
II.5.2	<i>Xamarin.Forms</i>	40
II.5.3	Perbandingan <i>Ionic</i> dengan <i>Xamarin.Forms</i>	41
II.6	Alasan Memilih <i>Ionic Framework</i>	42
II.7	Penelitian Serupa.....	42
II.7.1	Pembangunan <i>Startup</i> Rumantara Melalui Perancangan Aplikasi Penyewaan Kamar <i>Mobile</i> Berbasis Android Sebagai Akomodasi Alternatif bagi Turis.....	42
Bab III	Metodelogi Penelitian.....	43
III.1	Model Konseptual.....	43
III.1.1	Model 3P.....	43
III.1.2	Model design science and behavior science.....	44
III.2	Sistematika Penelitian.....	45
III.2.1	Tahap identifikasi.....	47
III.2.2	Tahap Pemodelan Bisnis.....	47
III.2.3	Tahap Pengembangan Sistem.....	47
III.2.4	Tahap kesimpulan dan saran.....	49

Bab IV	Analisis dan Perancangan	50
IV.1	Analisis.....	50
IV.1.1	Analisis Model Bisnis	50
IV.1.2	Analisis Kompetitor	52
IV.1.2.1	Tokopedia	52
IV.1.2.2	YukBaca.....	53
IV.1.2.3	Prelo	53
IV.1.3	<i>Benchmark</i>	55
IV.1.4	Analisis Proses Bisnis	57
IV.1.4.1	Proses Bisnis Transaksi Jual Beli	59
IV.1.4.2	Proses Bisnis Layanan Pelanggan.....	63
IV.1.4.3	Proses Bisnis Pengelolaan Akun dan Toko	65
IV.1.5	Aturan Bisnis.....	70
IV.1.6	Analisis Kelayakan Bisnis	75
IV.1.6.1	<i>Benchmarking</i>	79
IV.1.6.2	<i>Net Present Value (NPV)</i>	81
IV.1.6.3	<i>Return of Investment (ROI)</i>	82
IV.1.6.4	<i>Customer Acquisition Cost (CAC)</i>	82
IV.1.6.5	<i>CAC Recovery</i>	85
IV.1.7	Analisis Potensi Pasar	86
IV.1.7.1	Deskripsi Industri.....	86
IV.1.7.2	Target Market	86
IV.1.8	Analisis Rencana Bisnis	87
IV.1.9	Analisis Rencana Teknik.....	95
IV.1.9.1	<i>System Functional Requirements Analysis</i>	95
IV.1.9.2	<i>Actor Specification</i>	96
IV.2	Perancangan Aplikasi.....	96
IV.2.1	Perancangan Proses Bisnis	96
IV.2.1.1	<i>Diagram Use Case</i>	96
IV.2.1.2	<i>Activity Diagram</i>	103
a.	<i>Login</i>	103
b.	<i>Logout</i>	104

c. <i>Register</i>	105
d. <i>Password Recovery</i>	106
e. <i>Add to Cart</i>	107
f. <i>Shipping Address</i>	108
g. <i>Checkout</i>	109
h. <i>Search</i>	110
i. <i>Payment confirmation</i>	111
IV.2.1.3 <i>Class Diagram</i>	112
IV.2.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	113
a. <i>Login</i>	113
b. <i>View product</i>	114
c. <i>Add address</i>	115
IV.2.1.5 <i>Rancangan Antarmuka</i>	116
Bab V <i>Implementasi dan Pengujian</i>	127
V.1 <i>Implementasi Bisnis</i>	127
V.2 <i>Implementasi Produk</i>	129
V.2.1 <i>Antarmuka Aplikasi</i>	129
V.2.2 <i>Kebutuhan Teknologi</i>	129
V.3 <i>Implementasi Data</i>	130
V.4 <i>Pengujian</i>	131
V.4.1 <i>Unit Testing</i>	131
V.4.2 <i>Pengujian Kompatibilitas</i>	133
V.4.3 <i>User Acceptance Test</i>	134
Bab VI <i>Kesimpulan dan Saran</i>	137
VI.1 <i>Kesimpulan</i>	137
VI.2 <i>Saran</i>	137
Daftar Pustaka	138
Lampiran A	141
Lampiran B.....	159
Lampiran C.....	164