

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	II
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	III
ABSTRAK.....	IV
ABSTRACT.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR SINGKATAN.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.4. BATASAN PENELITIAN.....	4
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.6. SISTEMATIKA LAPORAN.....	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	5
2.1 TEORI YANG RELEVAN.....	6
2.1.1 Kriya.....	6
2.1.2 E-commerce.....	6
2.1.3 <i>Software Engineering</i>	6
2.1.4 Lean Canvas.....	8
2.1.5 Blackbox Testing.....	10
2.1.6 Skala Likert.....	11
2.2 TOOLS YANG DIGUNAKAN.....	11
2.2.1 Android Studio.....	11
2.2.2 Wordpress.....	11
2.2.3 Woocommerce.....	12
2.2.4 Woocommerce Rest API.....	12
2.2.5 Lucidchart.....	12
2.2.6 Google Form.....	12
2.2.7 Trello.....	12
2.3 PENELITIAN SEBELUMNYA.....	13
2.3.1 E-commerce Web Development in Wiga Art.....	13
2.3.2 Rancang bangun E-commerce Tenun Songket Sahidah.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 INFORMATION SYSTEMS RESEARCH FRAMEWORK.....	15
3.2 SISTEMATIKA PENELITIAN.....	17
3.2.1 Tahap Awal.....	18

3.2.2	Tahap Pengembangan.....	18
3.2.3	Tahap Akhir.....	19
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		20
4.1	ANALISIS.....	20
4.1.1	Analisis <i>Lean Canvas Model</i>	20
4.1.2	Analisis Proses Bisnis.....	23
4.1.3	<i>Business Rules</i>	35
4.1.4	Analisis Kelayakan Bisnis.....	38
4.1.5	Analisis Potensi Pasar.....	41
4.1.6	Analisis Kompetitor.....	42
4.1.7	Analisis Rencana Teknik.....	44
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		76
5.1.	IMPLEMENTASI BISNIS.....	77
5.1.1.	Facebook Fanpage.....	77
5.1.2.	Instagram.....	77
5.1.3.	Perencanaan Pengembangan Produk.....	78
5.2.	IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE.....	81
5.2.1.	<i>User Interface</i>	81
5.2.2.	Kebutuhan Teknologi.....	81
5.2.3.	<i>Smartphone</i>	81
5.2.4.	Implementasi Data.....	81
5.2.5.	Implementasi Kanban.....	83
5.3.	PENGUJIAN.....	84
5.3.1.	Pengujian Fungsionalitas.....	84
5.3.2.	<i>User Acceptance Test</i>	85
5.3.3.	<i>Stress Testing</i>	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		91
6.1	KESIMPULAN.....	91
6.2	SARAN.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....		92
LAMPIRAN A DOKUMENTASI KANBAN.....		94
LAMPIRAN B TEMPILAN APLIKASI MOBILE HARDCRAFT.....		99
LAMPIRAN C DOKUMENTASI PENGUJIAN USER ACCEPTENCE TEST.....		102