

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode <i>Extreme Programming</i> [2].....	4
Gambar 3.1 Gambaran Umum Sistem	26
Gambar 3.2 Use Case Kasus Penggunaan	30
Gambar 3.3 Activity Diagram Use Case 001	32
Gambar 3.4 Activity Diagram Use Case 002	33
Gambar 3.5 Activity Diagram Use Case 003	34
Gambar 3.6 Activity Diagram Use Case 004	35
Gambar 3.7 Activity Diagram Use Case 005	36
Gambar 3.8 Activity Diagram Use Case 006	37
Gambar 3.9 Activity Diagram Use Case 007	38
Gambar 3.10 Activity Diagram Use Case 008	39
Gambar 3.11 Activity Diagram Use Case 009	40
Gambar 3.12 Activity Diagram Use Case 010	41
Gambar 3.13 Activity Diagram Use Case 011	42
Gambar 3.14 Activity Diagram Use Case 012	43
Gambar 3.15 Activity Diagram Use Case 013	44
Gambar 3.16 Activity Diagram Use Case 014	45
Gambar 3.17 Activity Diagram Use Case 015	46
Gambar 3.18 Activity Diagram Use Case 016	47
Gambar 3.19 Activity Diagram Use Case 017	48
Gambar 3.20 Activity Diagram Use Case 018	49
Gambar 3.21 Activity Diagram Use Case 019	50
Gambar 3.22 Arsitektur Sistem	51
Gambar 3.23 Conceptual Data Modeling	54
Gambar 3.24 Physical Data Modeling.....	54
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Login Pembeli dan Admin	55
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Register Pembeli	56
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Dashboard Pembeli	56
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Profil Pembeli.....	57
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Daftar Barang Pembeli	57
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Riwayat Pesanan Pembeli.....	58

Gambar 3.31 Rancangan Halaman Keranjang Pembeli.....	58
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Detail Barang Pembeli	59
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Dashboard Admin	59
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Menambah Barang.....	60
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Memperbarui Barang	60
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Status Pesanan	61
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Pembayaran	61
Gambar 4.1 Use Case Iterasi 1.....	64
Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Lupa Password	65
Gambar 4.3 Use Case Iterasi 2.....	81
Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Logout.....	81
Gambar 4.5 Use Case Iterasi 3.....	95
Gambar 4.6 Rancangan Tombol Delete Item	96
Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Cetak Laporan.....	96
Gambar 4.8 Use Case Iterasi 4.....	101
Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka <i>Change Password</i>	101
Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka <i>Show List Item</i>	102
Gambar 4.11 Rancangan <i>Input Searching Item</i>	102
Gambar 4.12 Use Case Iterasi 5.....	115
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka <i>Profile</i> Pembeli.....	115
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka <i>Profile Admin</i>	115
Gambar 4.15 Rumus System Usability Scale.....	128
Gambar 4.16 Hasil Kuesioner	128
Gambar 4.17 Proses pertama SUS	129
Gambar 4.18 Hasil Proses SUS	129
Gambar 4.19 Nilai Rata-Rata SUS.....	129
Gambar 4.20 Diagram Skor SUS.....	130