

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Dan Manfaat.....	2
1.5. Metode Penelitian .....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.1.1. Studi Literatur .....	3
1.5.1.2. Observasi .....	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terkait .....	6
2.2. Toko Hartini .....	7
2.3. Sistem Toko Hartini .....	8
2.3.1. Tahapan Metode Extreme Programming.....	8

2.3.1.1.	<i>Planning</i> (perencanaan) .....	8
2.3.1.2.	<i>Design</i> (Desain).....	8
2.3.1.3.	<i>Coding</i> (Pengkodean).....	8
2.3.1.4.	<i>Testing</i> (Pengetesan) .....	8
2.3.2.	Kelebihan Extreme Programming.....	9
2.3.3.	Kelemahan Extreme Programming.....	9
2.3.4.	12 Core Extreme Programming.....	9
2.3.4.1.	The Planning Game .....	9
2.3.4.2.	Small Release.....	9
2.3.4.3.	Metaphor .....	10
2.3.4.4.	Simple Design .....	10
2.3.4.5.	Test-Driven Development.....	10
2.3.4.6.	Code Refactoring .....	10
2.3.4.7.	Pair Programming .....	10
2.3.4.8.	Collective ownership.....	10
2.3.4.9.	Continuous integration.....	11
2.3.4.10.	40-Hour week .....	11
2.3.4.11.	On-Site Customer .....	11
2.3.4.12.	Coding Standards .....	11
2.4.	PHP .....	11
2.5.	HTML.....	12
2.6.	CSS.....	12
2.7.	Sublime Text 3 .....	12
2.8.	MySQL .....	12
2.9.	XAMPP.....	13
2.10.	Bootstrap .....	13

2.11. System Usability Scale (SUS).....	13
2.12. CodeIgniter 4 .....	13
2.13. Black Box Testing .....	13
2.14. Raja Ongkir .....	14
2.15. Payment Gateway Midtrans.....	14
<b>BAB 3 METODOLOGI.....</b>	<b>15</b>
3.1. Metode Yang Digunakan .....	15
3.1.1. <i>Planning</i> (perencanaan).....	15
3.1.1.1. User story .....	15
3.1.1.1.1. User Story 1 .....	15
3.1.1.1.2. User Story 2 .....	16
3.1.1.1.3. User Story 3 .....	16
3.1.1.1.4. User Story 4 .....	17
3.1.1.1.5. User Story 5 .....	17
3.1.1.1.6. User Story 6 .....	17
3.1.1.1.7. User Story 7 .....	18
3.1.1.1.8. User Story 8 .....	18
3.1.1.1.9. User Story 9 .....	19
3.1.1.1.10. User Story 10 .....	19
3.1.1.1.11. User Story 11 .....	19
3.1.1.1.12. User Story 12 .....	20
3.1.1.1.13. User Story 13 .....	20
3.1.1.1.14. User Story 14 .....	20
3.1.1.1.15. User Story 15 .....	21
3.1.1.1.16. User Story 16 .....	21
3.1.1.1.17. User Story 17 .....	22

3.1.1.1.18. User Story 18 .....	22
3.1.1.1.19. User Story 19 .....	22
3.1.1.2. Release Planning .....	23
3.1.2. Design (Desain) .....	24
3.1.3. Coding (Pengkodean) .....	24
3.1.4. Testing (Pengetesan).....	24
3.2. Prosedur Pelaksanaan.....	25
3.2.1. Analisis Permasalahan.....	25
3.2.2. Deskripsi Umum Sistem .....	25
3.2.3. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	26
3.2.3.1. Kebutuhan Fungsional .....	26
3.2.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional.....	28
3.2.3.3. Aktor .....	29
3.2.3.4. Kasus Penggunaan.....	29
3.2.3.4.1. Use Case 001 .....	31
3.2.3.4.2. Use Case 002 .....	33
3.2.3.4.3. Use Case 003 .....	34
3.2.3.4.4. Use Case 004 .....	35
3.2.3.4.5. Use Case 005 .....	36
3.2.3.4.6. Use Case 006 .....	37
3.2.3.4.7. Use Case 007 .....	38
3.2.3.4.8. Use Case 008 .....	39
3.2.3.4.9. Use Case 009 .....	40
3.2.3.4.10. Use Case 010 .....	41
3.2.3.4.11. Use Case 011 .....	42
3.2.3.4.12. Use Case 012 .....	42

3.2.3.4.13. Use Case 013 .....	43
3.2.3.4.14. Use Case 014 .....	44
3.2.3.4.15. Use Case 015 .....	45
3.2.3.4.16. Use Case 016 .....	47
3.2.3.4.17. Use Case 017 .....	48
3.2.3.4.18. Use Case 018 .....	49
3.2.3.4.19. Use Case 019 .....	50
<b>3.3. Perancangan.....</b>	<b>51</b>
<b>3.3.1. Perancangan Arsitektur Sistem .....</b>	<b>51</b>
<b>3.3.2. Perancangan Basis Data .....</b>	<b>51</b>
3.3.2.1. Tabel Akun .....	51
3.3.2.2. Tabel Barang.....	52
3.3.2.3. Tabel Pesanan .....	53
3.3.2.4. Tabel Pembayaran.....	53
3.3.2.5. Conseptual Data Modeling (CDM) .....	54
3.3.2.6. Physical Data Modeling (PDM).....	54
<b>3.3.3. Perancangan Antarmuka Pengguna .....</b>	<b>55</b>
3.3.3.1. Rancangan Halaman Login .....	55
3.3.3.2. Rancangan Halaman Register Pembeli .....	55
3.3.3.3. Rancangan Halaman Dashboard Pembeli.....	56
3.3.3.4. Rancangan Halaman Profil Pembeli.....	57
3.3.3.5. Rancangan Halaman Daftar Barang Pembeli.....	57
3.3.3.6. Rancangan Halaman Riwayat Pesanan Pembeli .....	58
3.3.3.7. Rancangan Halaman Keranjang.....	58
3.3.3.8. Rancangan Halaman Detail Barang .....	59
3.3.3.9. Rancangan Halaman Dashboard Admin.....	59

3.3.3.10.	Rancangan Halaman Menambah Barang .....	60
3.3.3.11.	Rancangan Halaman Memperbarui Barang.....	60
3.3.3.12.	Rancangan Halaman Status Pesanan .....	61
3.3.3.13.	Rancangan Halaman Pembayaran.....	61
3.4.	Jadwal Pelaksanaan .....	62
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
4.1.	Hasil penelitian .....	63
4.1.1.	Pengembangan Sistem .....	63
4.1.1.1.	Iterasi 1 .....	63
4.1.1.1.1.	Planning .....	63
4.1.1.1.2.	Design .....	64
4.1.1.1.3.	Coding .....	65
4.1.1.1.4.	Testing .....	66
4.1.1.2.	Iterasi 2 .....	79
4.1.1.2.1.	Planning .....	79
4.1.1.2.2.	Design .....	81
4.1.1.2.3.	Coding .....	82
4.1.1.2.4.	Testing .....	82
4.1.1.3.	Iterasi 3 .....	94
4.1.1.3.1.	Planning .....	94
4.1.1.3.2.	Design .....	95
4.1.1.3.3.	Coding .....	96
4.1.1.3.4.	Testing .....	97
4.1.1.4.	Iterasi 4 .....	99
4.1.1.4.1.	Planning .....	99
4.1.1.4.2.	Design .....	101

4.1.1.4.3. Coding .....	102
4.1.1.4.4. Testing .....	103
4.1.1.5. Iterasi 5 .....	113
4.1.1.5.1. Planning .....	113
4.1.1.5.2. Design .....	114
4.1.1.5.3. Coding .....	116
4.1.1.5.4. Testing .....	117
4.1.2. Usability Testing .....	127
4.2. Pembahasan .....	130
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>134</b>
5.1. Kesimpulan .....	134
5.2. Saran .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>135</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>137</b>