

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tahapan Extreme Programming (Pressman, 2010).....	9
Gambar III.1 Metode Konseptual	17
Gambar III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	19
Gambar IV.1 Proses Bisnis Eksisting Pada Proses Pembelian Produk.....	26
Gambar IV.2 Proses Bisnis Targeting Pada Proses Pembelian Produk	30
Gambar IV.3 Proses Bisnis Targeting Pada Proses Pendaftaran	32
Gambar IV.4 Use Case Diagram.....	39
Gambar IV.5 Diagram Daftar Farmer	41
Gambar IV.6 Activity Diagram Melihat Dashboard IoT	42
Gambar IV.7 Activity Diagram Mengelola Produk.....	43
Gambar IV.8 Activity Diagram View Produk	43
Gambar IV.9 Activity Diagram Pembelian Produk	44
Gambar IV.10 Activity Diagram Melakukan Pembayaran.....	45
Gambar IV.11 Activity Diagram Update Status Pemesanan	46
Gambar IV.12 Activity Diagram Melihat Status Pemesanan	46
Gambar IV.13 Sequence Diagram Daftar Farmer.....	47
Gambar IV.14 Sequence Diagram View Produk Kepiting	49
Gambar IV.15 Sequence Diagram Proses Pembelian Kepiting	51
Gambar IV.16 Sequence Diagram Proses Pembayaran Kepiting	53
Gambar IV.17 Sequence Diagram CRUD Produk Crab Farmer	54
Gambar IV.18 Sequence Diagram Melihat Status Pemesanan	55
Gambar IV.19 Sequence Diagram Update Status Pemesanan	56
Gambar IV.20 Sequence Diagram Melihat Dashboard IoT Crab Farmer	56
Gambar IV.21 Class Diagram	58
Gambar IV.22 Spike Prototype Solution Register	59
Gambar IV.23 Spike Prototype Solution Daftar Sebagai Crab Farmer	59
Gambar IV.24 Spike Prototype Solution View Produk	60
Gambar IV.25 Spike Prototype Solution Create Produk	60
Gambar IV.26 Spike Prototype Solution Update Produk	60
Gambar IV.27 Spike Prototype Solution Pembelian Produk	61
Gambar IV.28 Prototype Solution Pembayaran dan Pengecekan Ongkir	61

Gambar IV.29 Prototype Solution Melihat Status Pesanan	61
Gambar IV.30 Spike Prototype Solution Update Status Pesanan	62
Gambar IV.31 Spike Prototype Solution Dashboard View Monitoring IoT	63
Gambar IV.32 Spike Prototype Solution Update Profil	63
Gambar IV.33 Spike Prototype Solution Update Profil Toko	63
Gambar IV.34 Spike Prototype Solution View Blog	64
Gambar IV.35 Spike Prototype Solution Delete Produk	64
Gambar V.1 Design Iterasi Pertama Halaman Register sebagai User	73
Gambar V.2 Design Iterasi Pertama Halaman Daftar Sebagai Crab Farmer	73
Gambar V.3 Design Iterasi Pertama Halaman View Produk	74
Gambar V.4 Design Iterasi Pertama Halaman Create Produk	74
Gambar V.5 <i>Design</i> Iterasi Pertama Halaman <i>View Blog</i>	74
Gambar V.6 Coding Register	75
Gambar V.7 Coding Daftar Farmer	75
Gambar V.8 Coding View Produk	76
Gambar V.9 Coding Create Produk	76
Gambar V.10 Coding View Blog	76
Gambar V.11 Design Iterasi Kedua Halaman Update Produk	81
Gambar V.12 Design Iterasi Kedua Halaman Pembelian Produk	81
Gambar V.13 Design Iterasi Kedua Pembayaran dan Pengecekan Ongkir	81
Gambar V.14 Design Iterasi Kedua Melihat Status Pesanan	82
Gambar V.15 Design Iterasi Kedua Update Status Pesanan	82
Gambar V.16 Coding Update Produk	83
Gambar V.17 Coding Pembelian Kepiting	83
Gambar V.18 Coding Pembayaran	83
Gambar V.19 Coding View Status Pemesanan	84
Gambar V.20 Coding Update Status Pemesanan	84
Gambar V.21 Design Iterasi Ketiga Dashboard View Monitoring IoT	87
Gambar V.22 Design Iterasi Ketiga Update Profil	88
Gambar V.23 Design Iterasi Ketiga Update Profil Toko	88
Gambar V.24 Design Iterasi Ketiga Delete Produk	88
Gambar V.25 Coding Dashboard View Monitoring IoT	89

Gambar V.26 Coding Update Profil.....	89
Gambar V.27 Coding Update Profil Toko	89
Gambar V.28 Coding Delete Produk	90