

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
BAB I.....	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Tujuan dan Manfaat	20
1.4 Batasan Masalah	20
1.5 Metode Penelitian.....	21
1.6 Rencana Kegiatan	22
1.7 Jadwal Kegiatan	23
BAB II	25
TINJAUAN PUSTAKA	25
2.1 Kajian Pustaka.....	25
2.2 Landasan Teori	32
2.2.1 Rancang Bangun.....	32
2.2.2 Sistem Informasi Penjualan.....	32
2.2.3 Website	32
2.2.4 Metode <i>Extreme Programming (XP)</i>	32
2.2.5.1 Planning (Perencanaan)	33
2.2.5.2 Design (Perancangan).....	33
2.2.5.3 Coding (Pengkodean)	34

2.2.5.4 Testing (Pengujian).....	34
2.2.5 Studi Literatur	34
2.2.6 Wawancara	35
2.2.7 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	35
2.2.7.1 Use Case Diagram	35
2.2.7.2 Activity Diagram.....	36
2.2.7.3 Sequence Diagram	36
2.2.7.4 Class Diagram	37
2.2.8 PHP	37
2.2.9 Laravel.....	37
2.2.10 <i>MySQL</i>	37
2.2.11 <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	38
2.2.12 <i>CSS (Cascade Style Sheet)</i>	38
2.2.13 Javascript	39
2.2.14 React Js.....	39
2.2.15 <i>Black Box Testing</i>	39
2.2.16 User Acceptance Testing.....	39
BAB III.....	41
ALUR PEMODELAN	41
3.1 Obyek dan Subyek Penelitian	41
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	41
3.2.1 Alat.....	41
3.2.1.1 Perangkat Keras	41
3.2.1.2 Perangkat Lunak	42
3.2.2 Bahan	43
3.3 Diagram Alir Penelitian.....	43
3.3.1 Identifikasi Masalah	43
3.3.2 Studi Literatur	44
3.3.3 Pengembangan Menggunakan Metode Xtreme Programming (XP)	44
3.3.2.1 Perencanaan (Planning)	44
3.3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	45
3.3.2.3 Pengkodean (<i>Coding</i>).....	46
3.3.2.4 <i>Testing</i> (Pengujian)	47

BAB IV	48
HASIL DAN ANALISIS KEBUTUHAN.....	48
4.1 Perencanaan (Planning)	48
4.2 Perancangan (Design).....	52
4.2.1 Diagram Use case.....	52
4.2.2 Wireframe	54
4.2.2.1 Wireframe Halaman Login	54
4.2.2.2 Wireframe Halaman Dashboard	55
4.2.2.3 Wireframe Halaman Kelola Kategori.....	56
4.2.2.4 Wireframe Halaman Kelola Produk.....	57
4.2.2.5 Wireframe Halaman Transaksi.....	59
4.2.2.6 Wireframe Halaman Laporan	60
4.2.2.7 Wireframe Halaman Akses Group.....	61
4.2.2.8 Wireframe Halaman Data Role Akses Pengguna	62
4.2.3 Activity Diagram	63
4.2.4 Sequence Diagram	76
4.2.5 CRC Card (Class–Responsibility–Collaborator).....	80
4.2.6 Class Diagram	81
4.3 Pengkodean.....	82
4.3.1 Struktur Proyek	82
4.3.2 Implementasi Fitur login.....	85
4.3.3 Implementasi Fitur Kelola Produk	87
4.3.4 Implementasi Fitur Kelola Kategori.....	88
4.3.5 Implementasi Fitur Kelola Pelanggan	89
4.3.6 Implementasi Fitur Transaksi	91
4.3.7 Implementasi Fitur Laporan Penjualan	94
4.3.8 Implementasi Fitur Hak Akses.....	97
4.4 Testing (pengujian)	99
4.4.1 Black-box testing	99
4.5 User Acceptance Testing	109
4.5.1 Pengujian Oleh Pemilik Toko.....	109
4.5.2 Pengujian Oleh Kasir/Pegawai.....	115
4.5.3 Analisis Kesimpulan dari Hasil UAT	119

BAB V PENUTUP	121
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran.....	121
LAMPIRAN	129