

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 E-Commerce.....	5
2.2 Sistem Informasi	5
2.3 Laravel	5
2.4 Visual Studio Code	6

2.5 GitHub.....	6
2.6 MySQL.....	6
2.7 Aplikasi Serupa	7
2.7.1 Aplikasi Piyama Syadira	7
2.7.2 Aplikasi Elfs Shop	8
2.7.3 Aplikasi Consina	8
2.7.4 Perbandingan Fitur	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	11
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	11
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	12
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	13
3.2 Perancangan Aplikasi	15
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	15
3.2.2 Use Case Diagram	16
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	18
3.2.4 Perancangan Basis Data	29
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	29
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	30
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	31
4.1 Implementasi Aplikasi	31
4.1.1 Struktur Kode Project.....	31
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	32
4.1.3 Hasil Implementasi	33
4.2 Pengujian Aplikasi.....	33

4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	33
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	34
4.2.3 Pengujian ke Pengguna	49
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54
Lampiran A Wawancara dengan Pemilik Toko Unyil	54
Lampiran B Wawancara dengan Mahasiswa	55
Lampiran C Hasil Kuesioner	55
Lampiran D Demo Aplikasi dengan Pemilik Toko Unyil dan Pembeli	56
Lampiran E Demo Aplikasi dengan Mahasiswa dan Masyarakat Umum	57