

SKRIPSI



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
UMKM “MONDAY TO FRIDAY” BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN METODE AGILE**

**MUHAMMAD IDZHAR ABISINA
1910512072**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2023**

SKRIPSI



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
UMKM “MONDAY TO FRIDAY” BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN METODE AGILE**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
komputer**

**MUHAMMAD IDZHAR ABISINA
1910512072**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi berikut:

Nama : Muhammad Idzhar Abisina
NIM : 1910512072
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE "MONDAY TO FRIDAY" BERBASIS
WEBSITE

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian seminar skripsi sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Menyetujui,



Ati Zaidiah, S.Kom, MTI

Dosen Pembimbing 1

Mengetahui,



Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd, M.Kom

Ketua Program Studi

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 6 Juni 2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Idzhar Abisina

NIM : 1910512072

Tanggal : 1 Juni 2023

Jika dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Jakarta, 1 Juni 2023

Yang Menyatakan,



(Muhammad Idzhar Abisina)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Idzhar Abisina

NIM : 1910512072

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksekutif (Non-exclusive Royalti Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul "**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE "MONDAY TO FRIDAY" BERBASIS WEBSITE**". Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasi skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 1 Juni 2023

Yang Menyatakan,



(Muhammad Idzhar Abisina)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Skripsi berikut:

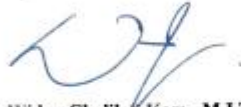
Nama : Muhammad Idzhar Abisina

NIM : 1910512072

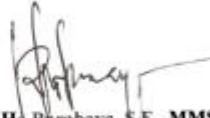
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Pada
UMKM "Monday to Friday" Berbasis Website
Menggunakan Metode Agile

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Dr. Widva Cholil, S.Kom., M.IT
Penguji I



Rudhy Ho Parabava, S.E., MMSI
Penguji II



Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI.
Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.
Dekan



Helena Nurramdhani, S.Pd., M.Kom.
Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 4 Juli 2023



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
UMKM “MONDAY TO FRIDAY” BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN METODE AGILE**

Muhammad Idzhar Abisina

ABSTRAK

UMKM “Monday to Friday” merupakan sebuah UMKM yang berada di Jakarta, UMKM ini menjual pakaian wanita yang pihak UMKM desain sendiri. UMKM ini masih konvensional dan belum memanfaatkan teknologi dalam proses bisnisnya, yang mana hal ini mengakibatkan berkurangnya tingkat penjualan akibat kurang luas dalam pemasarannya. Tercatat pada laporan penjualan, bahwa UMKM “Monday to Friday” mengalami penurunan penjualan sebesar 38,78% dengan membandingkan total omset pada bulan November 2021 dengan Desember 2022. Selain itu, pihak UMKM juga merasa tidak efektif dalam mendata transaksi karena masih dilakukan secara manual yang memiliki risiko kesalahan atau kehilangan data sehingga proses bisnis UMKM mejadi tidak efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi *e-commerce* berbasis *website* untuk memperluas jangkauan pemasaran serta mendigitalkan proses bisnis yang berjalan. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *agile* dan juga menggunakan bahasa pemrograman *php* dengan kerangka kerja *codeigniter* serta didukung dengan MySQL *database*. Penulis menggunakan metode *agile* dikarenakan metode ini sangat mudah beradaptasi dengan keadaan dan tidak terlalu banyak membutuhkan *resource*. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa perancangan *website e-commerce* memudahkan pihak UMKM dalam memberikan pelayanan kepada pembeli, memperluas jangkauan pemasaran, dan mempermudah proses pencatatan laporan penjualan.

Kata Kunci : *E-commerce, Website, Agile, UMKM*

**DESIGN AND BUILD WEBSITE-BASED E-COMMERCE
INFORMATION SYSTEMS FOR “MONDAY TO FRIDAY” MSMEs
USING THE AGILE METHOD**

Muhammad Idzhar Abisina

ABSTRACT

“Monday to Friday” MSME is an MSME in Jakarta, this MSME sells women's clothing which they design themselves. This MSME is still conventional and have not utilized technology in their business processes, which has resulted in a reduced level of sales due to a lack of extensive marketing. It was noted in the sales report, that "Monday to Friday" MSME experienced a decrease in sales of 38.78% by comparing the total turnover in November 2021 with December 2022. In addition, the MSMEs also felt that they were not effective in recording transactions because they were still done manually which has the risk of errors or data loss so that MSME business processes become ineffective and inefficient. This study aims to design a website-based e-commerce information system to expand marketing reach and digitize ongoing business processes. In this study the authors used the agile method and also used the PHP programming language with the codeigniter framework and supported by the MySQL database. The author uses the agile method because this method is very adaptable to circumstances and does not require too many resources. From the results of the study it was found that designing e-commerce websites makes it easier for MSMEs to provide services to buyers, expand marketing reach, and simplify the process of recording sales reports.

Key Words: *E-commerce, Website, Agile, MSME*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Sarjana Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Skripsi ini berjudul **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA UMKM “MONDAY TO FRIDAY” BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE.**

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dalam pengkajian materi, bahasa, maupun tata cara penulisan. Penyelesaian penulisan skripsi ini bisa hanya bisa terlesaikan berkat bimbingan dan bantuan dari semua pihak terutama para pembimbing dari UPN Veteran Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu saya yang selalu mendoakan saya, menjadi pengingat serta penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak saya yang menjadi pengingat serta penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Adik perempuan saya yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian.
4. Laras yang memberikan dukungan serta penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
6. Ibu Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M.Kom. sebagai Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi.
7. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom, MTI. sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah sabar membantu dan menasehati penulis dalam penyusunan Skripsi.
8. Ibu Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing penulis dari semester satu

9. Bapak dan Ibu Dosen S-1 Sistem Informasi UPN “Veteran” Jakarta atas ilmu yang telah diberikan.
10. UMKM “Monday to Friday” yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian
11. Faiz dan Rakha sebagai teman seperjuangan yang senantiasa menemani dan menyemangati penulis dalam penulisan penelitian ini.
12. Nathan dan Gio yang telah memberi dukungan kepada penulis dalam penulisan penelitian ini.
13. Iqbal, Duta, Farel, dan Yahya yang selalu menjadi pengingat dan penyemangat bagi penulis dalam penulisan penelitian ini.
14. Seluruh pihak dengan tanpa mengurangi rasa hormat penulis tidak sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan kepada penulis.

Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi lingkungan akademik dimana penulis selama ini menuntut ilmu, perusahaan objek penelitian, maupun pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 5 Juni 2023

Penulis
Muhammad Idzhar Abisina

DAFTAR ISI



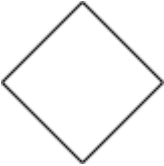
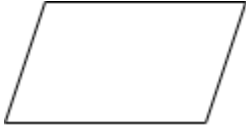
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Luaran Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Kajian Literatur	4
2.2 Pengertian Sistem	7
2.3 Pengertian Informasi	7
2.4 Pengertian Sistem Informasi	7
2.5 Website	8
2.6 Jenis-jenis Sistem Informasi	8
2.5.1 <i>Transaction Processing System (TPS)</i>	8
2.5.2 <i>Decision Support System (DSS)</i>	8
2.5.3 <i>Executive Information System (EIS)</i>	9
2.5.4 <i>Management Information System (MIS)</i>	9
2.5.5 <i>E-commerce</i>	9
2.7 UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah)	10
2.8 Basis Data	10
2.9 DBMS (<i>Database Management System</i>)	11

2.10	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	11
2.11	Perangkat Lunak Pendukung dan Bahasa Pemrograman.....	12
2.12	Metode Agile	14
2.13	Metode Analisis PIECES.....	15
2.14	<i>Black Box Testing</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
1.	Tempat Penelitian	18
2.	Waktu Penelitian.....	18
3.2	Diagram Alur Penelitian	18
3.3	Sumber Data	19
3.4	Tahapan Penelitian.....	19
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	19
3.2.2	Desain	20
3.2.3	Pengkodean.....	20
3.2.4	Pengujian Sistem.....	20
3.2.5	Penerapan Sistem	20
3.2.6	Peninjauan Kembali	20
3.5	Alat dan Bahan Yang Digunakan	21
3.6	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Profil UMKM Monday to Friday	23
4.2	Hasil.....	24
4.2.1	Prosedur Sistem Berjalan.....	24
4.2.2	Analisis Dokumen.....	24
4.2.3	Deskripsi Aktor.....	24
4.2.4	Use Case Diagram Sistem Berjalan	26
4.2.5	Activity Diagram Sistem Berjalan	28
4.2.6	Identifikasi Masalah dengan Metode PIECES.....	28
4.2.7	Masalah Pokok.....	30
4.2.8	Penyelesaian Masalah	30
4.2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	31
4.3	Pembahasan	37
4.3.1	Deskripsi Aktor UMKM.....	37
4.3.2	Use Case Diagram Usulan	37
4.3.3	Activity Diagram Usulan	58
4.3.4	Sequence Diagram Usulan.....	79
4.3.5	Class Diagram Usulan	99

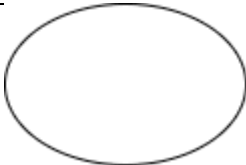
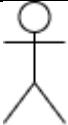
4.3.6	Rancangan Basis Data	100
4.3.7	Rancangan Dokumen Sistem Usulan.....	102
4.3.8	Rancangan Kode.....	105
4.3.9	Struktur Menu.....	106
4.3.10	Rancangan Interface	107
4.3.11	Pengujian Sistem Dengan Black Box Testing	118
4.3.12	Penerapan Sistem.....	124
BAB V PENUTUP		135
5.1.	Simpulan.....	135
5.2.	Saran	135
DAFTAR PUSTAKA		137
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		139
LAMPIRAN.....		140



DAFTAR SIMBOL

1. Daftar Simbol Alur Penelitian

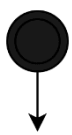

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Proses	Proses pengolahan yang dilakukan oleh komputer
2.		Arus data	Menggambarkan arus data dan menghubungkan antara symbol satu dengan symbol yang lain
3.		Percabangan	Percabangan dimana ada pilihan proses lebih dari satu
4.		Input atau Output	Menyatakan proses input (masukan) dan output (hasil olahan masukan)

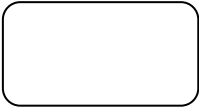
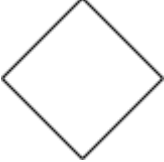


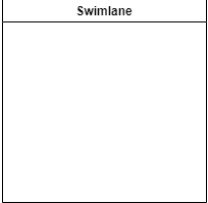
2. Daftar Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Use Case	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
2.		Aktor	Mewakili peran orang dalam

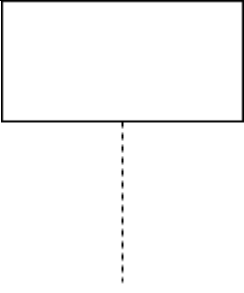
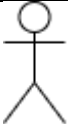
			berinteraksi atau menggunakan sistem
3.		<i>Associaton</i>	Penghubung antara use case dengan aktor
4.		<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
5.		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa fungsionalitas suatu <i>use case</i> tidak dapat berdiri sendiri tanpa <i>use case</i> sebelumnya



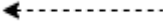

3. Daftar Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Status awal	Tanda awal mulainya aktivitas
2.		Status Akhir	Tanda berakhirnya aktivitas
3.		Aktivitas	Aktivitas yang

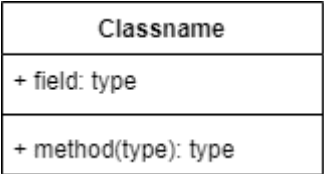

			dilakukan sistem. Biasanya diisi dengan kata kerja
4.		Percabangan	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu
5.		<i>State Transition</i>	Menandakan perpindahan dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya
6.		<i>Join</i>	Penggabungan dua atau lebih aktivitas menjadi satu
7.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan bagian yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

4. Daftar Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		General	Menggambarkan objek – objek yang mengambil bagian dalam sistem
2.		Aktor	Mewakili peran orang dalam

			berinteraksi atau berhubungan dengan sistem
3.		<i>Life line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i>
4.		<i>Message entry</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
5.		<i>Message return</i>	Menggambarkan <i>feedback</i> atau <i>return</i> dari pesan yang dikirimkan
6.		<i>Self message</i>	Menggambarkan sebuah pesan yang dikirimkan ke diri sendiri

5. Daftar Simbol Class Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		<i>Class</i>	Menggambarkan kelas yang terdiri dari atribut dan method
2.		<i>Generalization</i>	Hubungan antar <i>class</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Agile	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian	19
Gambar 4.1 Struktur Organisasi UMKM “Monday to Friday”	23
Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan	26
Gambar 4.3 Activity Diagram Sistem Berjalan	28
Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Usulan	38
Gambar 4.5 Activity Diagram Registrasi	59
Gambar 4.6 Activity Diagram Login	60
Gambar 4.7 Activity Diagram Lupa Password	62
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Barang	64
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Transaksi	66
Gambar 4.10 Activity Diagram Hapus Data Transaksi	67
Gambar 4.11 Activity Diagram Melihat Laporan Penjualan	68
Gambar 4.12 Activity Diagram Edit Profil User	69
Gambar 4.13 Activity Diagram Melihat Daftar Barang	70
Gambar 4.14 Activity Diagram Melakukan Pembelian	71
Gambar 4.15 Activity Diagram Lihat Keranjang	72
Gambar 4.16 Activity Diagram Melakukan Pembayaran	74
Gambar 4.17 Activity Diagram Membatalkan Pembelian	75
Gambar 4.18 Activity Diagram Melacak Pengiriman	76
Gambar 4.19 Activity Diagram Proses Kode Resi	77
Gambar 4.20 Activity Diagram Logout	78
Gambar 4.21 Sequence Diagram Register	80
Gambar 4.22 Sequence Diagram Login	81
Gambar 4.23 Sequence Diagram Lupa Password	83
Gambar 4.24 Sequence Diagram Kelola Barang	85
Gambar 4.25 Sequence Diagram Kelola Transaksi	87
Gambar 4.26 Sequence Diagram Hapus Data Transaksi	88
Gambar 4.27 Sequence Diagram Melihat Laporan Penjualan	89
Gambar 4.28 Sequence Diagram Edit Profil User	90
Gambar 4.29 Sequence Diagram Melihat Daftar Barang	91
Gambar 4.30 Sequence Diagram Melakukan Pembelian	92
Gambar 4.31 Sequence Diagram Lihat Keranjang	93
Gambar 4.32 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran	94
Gambar 4.33 Sequence Diagram Membatalkan Pembelian	95
Gambar 4.34 Sequence Diagram Melacak Pengiriman	96
Gambar 4.35 Sequence Diagram Proses Kode Resi	97
Gambar 4.36 Sequence Diagram Logout	98
Gambar 4.37 Class Diagram Sistem Usulan	99
Gambar 4.38 Rancangan kode id_admin	105
Gambar 4.39 Rancangan kode id_pembeli	105
Gambar 4.40 Rancangan kode id_barang	105
Gambar 4.41 Rancangan kode id_transaksi	106
Gambar 4.42 Struktur Menu Admin	106
Gambar 4.43 Struktur Menu Pembeli	107
Gambar 4.44 Halaman website sebelum login	107
Gambar 4.45 Halaman login untuk pembeli	108
Gambar 4.46 Halaman register untuk pembeli	108
Gambar 4.47 Halaman form lupa password untuk pembeli	109
Gambar 4.48 Halaman form reset password untuk pembeli	109

Gambar 4.49	Halaman home bagi pembeli yang sudah login	110
Gambar 4.50	Halaman shop bagi pembeli	110
Gambar 4.51	Halaman form pembelian barang.....	111
Gambar 4.52	Halaman keranjang untuk pembeli	111
Gambar 4.53	Halaman transaksi saya bagi pembeli.....	112
Gambar 4.54	Halaman form profil saya bagi pembeli	112
Gambar 4.55	Halaman form pembayaran bagi pembeli.....	113
Gambar 4.56	Halaman tentang kami bagi pembeli	113
Gambar 4.57	Halaman login untuk admin	114
Gambar 4.58	Halaman form lupa password untuk admin	114
Gambar 4.59	Halaman form reset password untuk admin	115
Gambar 4.60	Halaman daftar barang untuk admin.....	115
Gambar 4.61	Halaman form tambah barang untuk admin	116
Gambar 4.62	Halaman form update barang untuk admin	116
Gambar 4.63	Halaman kelola transaksi untuk admin.....	117
Gambar 4.64	Halaman laporan penjualan untuk admin	117
Gambar 4.65	Halaman website sebelum pembeli login	124
Gambar 4.66	Halaman login untuk pembeli.....	124
Gambar 4.67	Halaman registrasi	125
Gambar 4.68	Halaman lupa password untuk pembeli.....	125
Gambar 4.69	Halaman form reset password untuk pembeli	126
Gambar 4.70	Halaman home bagi pembeli yang sudah login.....	126
Gambar 4.71	Halaman shop bagi pembeli	127
Gambar 4.72	Halaman form pembelian barang.....	127
Gambar 4.73	Halaman keranjang bagi pembeli	128
Gambar 4.74	Halaman transaksi saya bagi pembeli.....	128
Gambar 4.75	Halaman profil saya bagi pembeli	129
Gambar 4.76	Halaman form pembayaran bagi pembeli.....	129
Gambar 4.77	Halaman invoice.....	130
Gambar 4.78	Halaman tentang kami	130
Gambar 4.79	Halaman login untuk admin	131
Gambar 4.80	Halaman form lupa password untuk admin	131
Gambar 4.81	Halaman form reset password untuk admin	132
Gambar 4.82	Halaman daftar barang bagi admin.....	132
Gambar 4.83	Halaman form tambah barang bagi admin.....	133
Gambar 4.84	Halaman form update barang bagi admin.....	133
Gambar 4.85	Halaman kelola transaksi bagi admin	134
Gambar 4.86	Halaman laporan penjualan bagi admin	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	22
Tabel 4.1 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	25
Tabel 4.2 Narasi Use Case Diagram Sistem Berjalan	26
Tabel 4.3 Kebutuhan Sistem Dari Sisi Teknologi.....	32
Tabel 4.4 Pengeluaran UMKM “Monday to Friday” Bulan November 2021.....	32
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional	33
Tabel 4.6 Deskripsi Aktor Usaha Usulan.....	37
Tabel 4.7 Narasi Use Case Diagram Registrasi.....	38
Tabel 4.8 Narasi Use Case Diagram Login.....	40
Tabel 4.9 Narasi Use Case Diagram Lupa Password	41
Tabel 4.10 Narasi Use Case Diagram Kelola Barang	43
Tabel 4.11 Narasi Use Case Diagram Kelola Transaksi	45
Tabel 4.12 Narasi Use Case Diagram Hapus Data Transaksi	47
Tabel 4.13 Narasi Use Case Diagram Melihat Laporan Penjualan	48
Tabel 4.14 Narasi Use Case Diagram Edit Profil User	49
Tabel 4.15 Narasi Use Case Diagram Melihat Daftar Barang	50
Tabel 4.16 Narasi Use Case Diagram Melakukan Pembelian.....	51
Tabel 4.17 Narasi Use Case Diagram Lihat Keranjang	52
Tabel 4.18 Narasi Use Case Diagram Melakukan Pembayaran.....	53
Tabel 4.19 Narasi Use Case Diagram Membatalkan Pembelian.....	54
Tabel 4.20 Narasi Use Case Melacak Pengiriman	55
Tabel 4.21 Narasi Use Case Diagram Proses Kode Resi	56
Tabel 4.22 Narasi Use Case Diagram Logout	57
Tabel 4.23 Struktur Tabel Barang	100
Tabel 4.24 Struktur Tabel Transaksi	100
Tabel 4.25 Struktur Tabel Admin.....	101
Tabel 4.26 Struktur Tabel User	102
Tabel 4.27 Rancangan Dokumen Masukan Sistem Usulan.....	102
Tabel 4.28 Rancangan Dokumen Keluaran Sistem Usulan.....	104
Tabel 4.29 Black Box Testing Halaman Admin	118
Tabel 4.30 Black Box Testing Halaman Pembeli	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara dengan Pihak UMKM “Monday to Friday”	140
Lampiran 2 Laporan Penjualan UMKM “Monday to Friday” November 2021	142
Lampiran 3 Laporan Penjualan UMKM “Monday to Friday” November 2021	143
Lampiran 4 Laporan Penjualan UMKM “Monday to Friday” Desember 2022	144
Lampiran 5 Hasil Turnitin.....	145
Lampiran 6 Hasil Turnitin.....	146
Lampiran 7 Hasil Turnitin.....	147
Lampiran 8 Hasil Turnitin.....	148
Lampiran 9 Hasil Turnitin.....	149
Lampiran 10 Hasil Turnitin.....	150
Lampiran 11 Hasil Turnitin.....	151
Lampiran 12 Hasil Turnitin.....	152
Lampiran 13 Hasil Turnitin.....	153
Lampiran 14 Hasil Turnitin.....	154
Lampiran 15 Hasil Turnitin.....	155
Lampiran 16 Hasil Turnitin.....	156
Lampiran 17 Hasil Turnitin.....	157