



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA
UMKM DAPOER RAOS**

TUGAS AKHIR

ASWANGGA BHANU RIZQULLAH

2110501008

D3 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2024



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA
UMKM DAPOER RAOS**

TUGAS AKHIR

ASWANGGA BHANU RIZQULLAH

2110501008

D3 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Aswangga Bhanu Rizqullah

NIM : 2110501008

Tanggal : 4 Mei 2024

Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 4 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Aswangga Bhanu Rizqullah

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aswangga Bhanu Rizqullah
NIM : 2110501008
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non
eksekutif (*Non-executive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang
berjudul:

SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA UMKM DAPOER RAOS

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih
media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) skripsi saya
selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik
Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 4 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Aswangga Bhanu Rizqullah

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aswangga Bhanu Rizqullah

NIM. : 2110501008

Program Studi : Informatika/Sistem Informasi Program Sarjana/Diploma 3

Judul Skripsi/TA. : Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web
Pada UMKM Dapoer Raos

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang
tugas akhir.

Jakarta, 4 Mei 2024

Mengetahui, Ketua Program Studi,



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Menyetujui, Dosen Pembimbing,



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut :

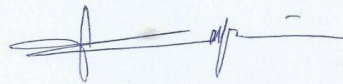
Nama : Aswangga Bhanu Rizqullah

NIM : 2110501008

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada UMKM Dapoer Raos

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Kraugusteliana, S.Kom., M.Kom., MM.

Penguji I



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

Penguji II



Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.

Pembimbing



Prof. Dr. Ir. Supriyatno, ST., M.Sc., IPM.

Dekan



Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 4 Juni 2024

SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA UMKM DAPOER RAOS

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis seperti Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Dapoer Raos, sebuah UMKM di bidang kuliner di Tangerang Selatan, telah beroperasi selama sepuluh tahun namun masih menghadapi kendala dalam manajemen operasional karena mengandalkan sistem manual. Masalah yang muncul termasuk manajemen stok barang yang tidak efisien, pencatatan transaksi yang kurang akurat, dan promosi produk yang tidak maksimal. Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti mengusulkan perancangan sistem informasi berupa website penjualan online dengan menggunakan metode Waterfall. Analisis kebutuhan sistem dilakukan dengan metode PIECES, sedangkan perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Implementasi sistem dilakukan dengan teknologi terkini seperti Next JS untuk pengembangan antarmuka website, Express JS sebagai *backend*, dan PostgreSQL untuk manajemen basis data. Sistem ini juga akan diuji menggunakan metode Black-box untuk memastikan kualitasnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi efektif, termasuk mempermudah manajemen stok dan pencatatan transaksi, serta meningkatkan efektivitas promosi produk. Dengan antarmuka yang *user-friendly*, katalog produk yang terstruktur, dan sistem transaksi yang mudah diakses, pemilik Dapoer Raos dapat lebih efisien dalam memantau stok barang, sementara konsumen dapat dengan mudah menemukan dan memilih produk yang mereka inginkan. Dengan demikian, diharapkan UMKM ini dapat meningkatkan efisiensi operasionalnya dan memberikan pengalaman belanja yang lebih baik bagi pelanggan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *website*, UMKM, *Waterfall*, UML

**WEB-BASED ONLINE SALES INFORMATION SYSTEM FOR MSME
DAPOER RAOS**

ABSTRACT

Technological developments have had a significant impact on various aspects of life, including in the business world such as Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs). Dapoer Raos, an MSME in the culinary sector in South Tangerang, has been operating for ten years but still faces obstacles in operational management because it relies on manual systems. Problems that arise include inefficient stock management, inaccurate transaction recording, and inadequate product promotion. To overcome this challenge, researchers propose designing an information system in the form of an online sales website using the Waterfall method. Analysis of system requirements was carried out using the PIECES method, while system design used Unified Modeling Language (UML). System implementation is carried out with the latest technology such as Next JS for website interface development, Express JS as the backend, and PostgreSQL for database management. This system will also be tested using the Black-box method to ensure its quality. It is hoped that the results of this research will be able to provide effective solutions, including simplifying stock management and transaction recording, and increasing the effectiveness of product promotions. With a user-friendly interface, structured product catalog and easy-to-access transaction system, Dapoer Raos owners can more efficiently monitor stock, while consumers can easily find and choose the products they want. In this way, it is hoped that these MSMEs can improve their operational efficiency and provide a better shopping experience for customers.

Keywords: Information System, website, MSME, Waterfall, UML

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada UMKM Dapoer Raos” ini dengan baik. Disamping itu, penyusunan Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Ahli Madya di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini begitu banyak bantuan, doa, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, kakak, serta keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan bantuan baik secara moril ataupun materil.
2. Prof. Dr. Ir Supriyanto selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI. selaku Kepala Program Studi Diploma-III Sistem Informasi serta sebagai dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan bimbingan, arahan, dan saran.
4. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu S.Kom., MMSI. selaku dosen pembimbing akademik.
5. UMKM Dapoer Raos yang sudah bersedia menjadi objek penelitian tugas akhir penulis.
6. MSIB Rakamin Academy yang telah menyelenggarakan program Bootcamp Full Stack Web Development, sehingga penulis mendapatkan ilmu yang bermanfaat dan berharga.
7. Kepada partner saya Evania Azarine telah memberikan dukungan kepada saya dan selalu sabar mendengarkan keluh kesah saya selama ini.
8. Teman saya di masa akhir perkuliahan Hadi, Alfin, Talitha, Syifa, Zahra, Viola, Kristopel, Sadrakh, Ambar, Elma yang sudah menemani saya dalam penyusunan tugas akhir ini hingga selesai, dan saling memberi dukungan satu sama lain.

9. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam kelancaran penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan dapat digunakan serta dijadikan bahan referensi bagi semua pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 4 Mei 2024



Aswangga Bhanu Rizqullah

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Luaran yang diharapkan.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.2 Penjualan.....	5
2.3 Persediaan Barang.....	5
2.4 Website.....	5
2.5 Database.....	6
2.6 Database Management System (DBMS).....	6
2.7 PostgreSQL.....	6
2.8 JavaScript.....	6
2.9 Node.Js.....	7
2.10 Framework.....	7
2.11 Express.Js.....	7
2.12 Next.Js.....	7
2.13 BlackBox Testing.....	8
2.14 Metode Waterfall.....	8
2.15 Unified Modelling Language (UML).....	8

2.15.1 Use Case Diagram.....	9
2.15.2 Activity Diagram.....	9
2.15.3 Class Diagram	9
2.15.4 Sequence Diagram	9
2.16 Penelitian Terdahulu	10
BAB III.....	14
METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Tahapan Penelitian	14
3.2 Uraian Penelitian.....	15
3.2.1 Analisis Kebutuhan	15
3.2.2 Perancangan Sistem	15
3.2.3 Implementasi Sistem.....	15
3.2.4 Pengujian Sistem.....	16
3.2.5 Pemeliharaan Sistem	16
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	16
3.4 Alat dan Bahan Penelitian.....	16
3.4.1 Perangkat Keras (Hardware).....	16
3.4.2 Perangkat Lunak (Software)	17
3.5 Jadwal Penelitian.....	17
BAB IV	19
PEMBAHASAN	19
4.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	19
4.1.1. Sejarah Perusahaan.....	19
4.1.2. Struktur Organisasi	20
4.1.3. Tugas Pokok dan Fungsi Kerja	20
4.2 Analisis Sistem Berjalan	21
4.2.1. Prosedur Sistem Berjalan	21
4.2.2. Use Case Sistem Berjalan	22
4.2.3. Deskripsi Use Case Diagram	22
4.3 Analisis Permasalahan	23
4.4 Analisis Kebutuhan	25
4.5 Perancangan Sistem	26
4.6 Identifikasi Aktor	26
4.7 Use Case Diagram.....	27
4.8 Activity Diagram.....	53
4.8.1 Activity Diagram Sign Up	54
4.8.2 Activity Diagram Login	55
4.8.3 Activity Diagram Ganti Password	57
4.8.4 Activity Diagram Melihat Katalog Produk.....	58
4.8.5 Activity Diagram Menambah Produk ke Keranjang.....	59

4.8.6 Activity Diagram Melakukan Pemesanan.....	60
4.8.7 Activity Diagram Mengelola Katalog Produk	64
4.8.8 Activity Diagram Mengelola Stok	68
4.8.9 Activity Diagram Mengelola Pesanan	69
4.8.10 Activity Diagram Mencetak Laporan Penjualan.....	72
4.8.11 Activity Diagram Melihat Riwayat Transaksi	73
4.8.12 Activity Diagram Mengedit Profile	75
4.8.13 Activity Diagram Sign Out	76
4.9 Sequence Diagram	77
4.9.1. Sequence Diagram Sign Up	78
4.9.2. Sequence Diagram Login.....	79
4.9.3. Sequence Diagram Ganti Password	81
4.9.4. Sequence Diagram Melihat Katalog Produk.....	82
4.9.5. Sequence Diagram Menambah Produk Ke Keranjang.....	83
4.9.6. Sequence Diagram Melakukan Pemesanan	84
4.9.7. Sequence Diagram Mengelola Katalog Produk.....	88
4.9.8. Sequence Diagram Mengelola Stok.....	90
4.9.9. Sequence Diagram Mengelola Pesanan	91
4.9.10. Sequence Diagram Mencetak Laporan Penjualan.....	93
4.9.11. Sequence Diagram Melihat Riwayat Transaksi	94
4.9.12. Sequence Diagram mengedit Profile.....	95
4.9.13. Sequence Diagram Sign Out	96
4.10 Class Diagram Sistem	97
4.11 Perancangan database.....	97
4.12 Rancangan Kode	102
4.13 Susunan Menu.....	104
4.13.1 Susunan Menu Pelanggan	104
4.13.2 Susunan Menu Admin.....	104
4.14 Rancangan User Interface	104
4.14.1. Halaman Utama.....	105
4.14.2. Halaman Sign Up	106
4.14.3. Halaman Login.....	107
4.14.4. Halaman Ganti Password	107
4.14.5. Halaman Katalog Produk	108
4.14.6. Halaman Detail Produk	108
4.14.7. Halaman Lokasi Toko	109
4.14.8. Halaman Keranjang.....	109
4.14.9. Halaman Detail Pesanan	111
4.14.10. Halaman Profil	112
4.14.11. Halaman Edit Profil	113

4.14.12. Tampilan Modal Log out	113
4.14.13. Halaman Dashboard Admin	114
4.14.14. Halaman Dashboard Produk	114
4.14.15. Halaman Dashboard Stok.....	116
4.14.16. Halaman Dashboard Pesanan.....	117
4.14.17. Halaman Dashboard Laporan.....	120
4.15 Tampilan Website	121
4.15.1 Halaman Utama.....	121
4.15.2 Halaman Sign Up	122
4.15.3 Halaman Login.....	123
4.15.4 Halaman Ganti Password	123
4.15.5 Halaman Katalog Produk	124
4.15.6 Halaman Detail Produk	124
4.15.7 Halaman Lokasi Toko	125
4.15.8 Halaman Keranjang.....	125
4.15.9 Halaman Detail Pesanan	127
4.15.10 Halaman Profil	128
4.15.11 Halaman Edit Profil	129
4.15.12 Tampilan Modal Logout	129
4.15.13 Tampilan Dashboard Admin.....	130
4.15.14 Tampilan Dashboard Produk	130
4.15.15 Halaman Dashboard Stok.....	132
4.15.16 Halaman Dashboard Pesanan.....	133
4.15.17 Halaman Dashboard Laporan.....	136
4.16 Pengujian Sistem.....	137
BAB V.....	140
KESIMPULAN DAN SARAN	140
5.1 Kesimpulan	140
5.2 Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	141
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	146
LAMPIRAN.....	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	18
Tabel 4.1 Analisis Permasalahan	24
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor	28
Tabel 4.3 Skenario Sign Up	29
Tabel 4.4 Skenario Login.....	31
Tabel 4.5 Skenario Ganti Password	32
Tabel 4.6 Skenario Melihat Katalog Produk.....	34
Tabel 4.7 Skenario Menambah Produk ke Keranjang	35
Tabel 4.8 Skenario Melakukan Pemesanan (Pembayaran Dengan Tipe Pengiriman Delivery)	37
Tabel 4.9 Skenario Melakukan Pemesanan (Pembayaran Dengan Tipe Pengiriman Pick Up)	41
Tabel 4.10 Skenario Mengelola Katalog Produk	45
Tabel 4.11 Skenario Mengelola Stok	47
Tabel 4.12 Skenario Mengelola Pesanan	48
Tabel 4.13 Skenario Mencetak Laporan Penjualan.....	50
Tabel 4.14 Skenario Melihat Riwayat Transaksi	51
Tabel 4.15 Skenario Mengedit Profile	52
Tabel 4.16 Skenario Sign Out	53
Tabel 4.17 Perancangan Database Tabel Pengguna.....	101
Tabel 4.18 Perancangan Database Tabel Pelanggan.....	101
Tabel 4.19 Perancangan Database Tabel Kategori	102
Tabel 4.20 Perancangan Database Tabel Produk.....	102
Tabel 4.21 Perancangan Database Tabel Keranjang.....	103
Tabel 4.22 Perancangan Database Tabel Detail Keranjang	103
Tabel 4.23 Perancangan Database Tabel Pesanan	103
Tabel 4.24 Perancangan Database Tabel Barang Pesanan.....	104
Tabel 4.25 Perancangan Database Tabel Pengiriman	104
Tabel 4.26 Rancangan Kode Pesanan	105
Tabel 4.27 Rancangan Kode Pengiriman.....	105
Tabel 4.28 Pengujian Sistem Penjualan Online Dapoer Raos	140

DAFTAR GAMBAR

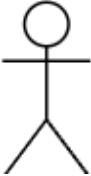
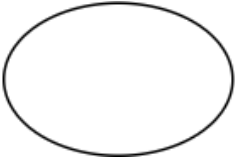


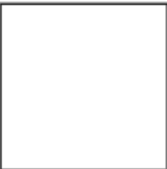
Gambar 2.1 Metode Waterfall (Sanubari dkk., 2020).....	8
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	14
Gambar 4.1 Struktur Organisasi UMKM Dapoer Raos	20
Gambar 4.2 Use Case Sistem Berjalan	22
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Penjualan UMKM Dapoer Raos	28
Gambar 4.4 Activity Diagram Sign Up.....	54
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Admin	55
Gambar 4.6 Activity Diagram Login Pelanggan.....	56
Gambar 4.7 Activity Diagram Ganti Password.....	57
Gambar 4.8 Activity Diagram Melihat Katalog Produk	58
Gambar 4.9 Activity Diagram Menambahkan Produk ke Keranjang	59
Gambar 4.10 Activity Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Delivery Lunas).....	60
Gambar 4.11 Activity Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Delivery Pending)	61
Gambar 4.12 Activity Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Pick Up Lunas).....	62
Gambar 4.13 Activity Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Pick Up Pending)	63
Gambar 4.14 Activity Diagram Mengelola Katalog Produk (Melihat Detail).64	
Gambar 4.15 Activity Diagram Mengelola Katalog Produk (Menambah Produk).....	65
Gambar 4.16 Activity Diagram Mengelola Katalog Produk (Mengedit Produk)	66
Gambar 4.17 Activity Diagram Mengelola Katalog Produk (Menghapus Produk).....	67
Gambar 4.18 Activity Diagram Mengelola Stok	68
Gambar 4.19 Activity Diagram Mengelola Pesanan (Update Status Pembayaran).....	69
Gambar 4.20 Activity Diagram Mengelola Pesanan (Update Status Pengiriman).....	70
Gambar 4.21 Activity Diagram Mengelola Pesanan (Melihat Detail Pesanan)	71
Gambar 4.22 Activity Diagram Mencetak Laporan Penjualan	72
Gambar 4.23 Activity Diagram Melihat Riwayat Transaksi (Melihat Detail).73	
Gambar 4.24 Activity Diagram Melihat Riwayat Transaksi (Konfirmasi Pesanan)	74
Gambar 4.25 Activity Diagram Mengedit Profile.....	75
Gambar 4.26 Activity Diagram Sign Out (Admin).....	76
Gambar 4.27 Activity Diagram Sign Out (Pelanggan)	77







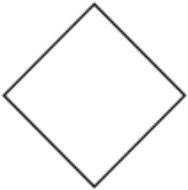

Gambar 4.28 Sequence Diagram Sign Up	78
Gambar 4.29 Sequence Diagram Login Pelanggan	79
Gambar 4.30 Sequence Diagram Login Admin	80
Gambar 4.31 Sequence Diagram Ganti Password	81
Gambar 4.32 Sequence Diagram Melihat Katalog Produk	82
Gambar 4.33 Sequence Diagram Menambah Produk Ke Keranjang.....	83
Gambar 4.34 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Delivery Lunas).....	84
Gambar 4.35 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Delivery Pending)	85
Gambar 4.36 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Pick Up Lunas).....	86
Gambar 4.37 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan (Dengan Pembayaran Pick Up Pending)	87
Gambar 4.38 Sequence Diagram Mengelola Katalog Produk (Melihat Detail Produk).....	88
Gambar 4.39 Sequence Diagram Mengelola Katalog Produk (Menambah Produk).....	89
Gambar 4.40 Sequence Diagram Mengelola Katalog Produk (Mengedit Produk).....	89
Gambar 4.41 Sequence Diagram Mengelola Katalog Produk (Menghapus Produk).....	90
Gambar 4.42 Sequence Diagram Mengelola Stok	90
Gambar 4.43 Sequence Diagram Mengelola Pesanan (Melihat Detail Pesanan)	91
Gambar 4.44 Sequence Diagram Mengelola Pesanan (Update Status Pembayaran).....	91
Gambar 4.45 Sequence Diagram Mengelola Pesanan (Update Status Pengiriman)	92
Gambar 4.46 Sequence Diagram Mencetak Laporan Penjualan.....	93
Gambar 4.47 Sequence Diagram Melihat Riwayat Transaksi	94
Gambar 4.48 Sequence Diagram Melihat Riwayat Transaksi (Konfirmasi Pesanan)	94
Gambar 4.49 Sequence Diagram Mengedit Profile	95
Gambar 4.50 Sequence Diagram Sign Out (Admin)	96
Gambar 4.51 Sequence Diagram Sign Out (Pelanggan).....	96
Gambar 4.52 Class Diagram Sistem	97
Gambar 4.53 Susunan Menu Pelanggan	104
Gambar 4.54 Susunan Menu Admin.....	104
Gambar 4.55 UI Halaman Utama	105
Gambar 4.56 UI Tampilan Testimoni Produk.....	105
Gambar 4.57 UI Tampilan Katalog Produk Halaman Utama	106



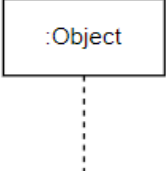

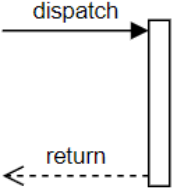
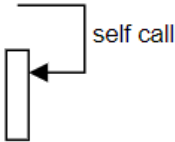
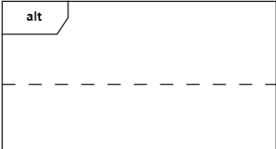
Gambar 4.58 UI Halaman Sign Up	106
Gambar 4.59 UI Halaman Login.....	107
Gambar 4.60 UI Halaman Ganti Password	107
Gambar 4.61 UI Halaman Katalog Produk	108
Gambar 4.62 UI Halaman Detail Produk.....	108
Gambar 4.63 UI Halaman Lokasi Toko	109
Gambar 4.64 UI Halaman Keranjang.....	109
Gambar 4.65 UI Tampilan Modal Checkout.....	110
Gambar 4.66 UI Tampilan Modal Pembayaran Midtrans.....	110
Gambar 4.67 UI Halaman Detail Pesanan	111
Gambar 4.68 UI Tampilan Modal Detail Pesanan	111
Gambar 4.69 UI Tampilan Profil Riwayat Transaksi	112
Gambar 4.70 UI Tampilan Modal Konfirmasi Pesanan	112
Gambar 4.71 UI Tampilan Edit Profil.....	113
Gambar 4.72 UI Tampilan Modal Logout	113
Gambar 4.73 UI Tampilan Dashboard Admin	114
Gambar 4.74 UI Tampilan Dashboard Produk	114
Gambar 4.75 UI Tampilan Halaman Tambah Produk	115
Gambar 4.76 UI Tampilan Halaman Edit Produk.....	115
Gambar 4.77 UI Tampilan Modal Hapus Produk	116
Gambar 4.78 UI Tampilan Dashboard Stok.....	116
Gambar 4.79 UI Tampilan Modal Update Stok.....	117
Gambar 4.80 UI Tampilan Dashboard Pesanan	117
Gambar 4.81 UI Tampilan Detail Pesanan	118
Gambar 4.82 UI Tampilan Modal Detail Pesanan	118
Gambar 4.83 UI Tampilan Modal Update Status Pengiriman	119
Gambar 4.84 UI Tampilan Modal Update Status Pembayaran.....	119
Gambar 4.85 UI Tampilan Dashboard Laporan Penjualan	120
Gambar 4.86 UI Tampilan Mencetak Laporan Penjualan	120
Gambar 4.87 Tampilan Halaman Utama	121
Gambar 4.88 Tampilan Testimoni Produk.....	121
Gambar 4.89 Tampilan Katalog Produk Halaman Utama	122
Gambar 4.90 Tampilan Sign Up	122
Gambar 4.91 Tampilan Login	123
Gambar 4.92 Tampilan Ganti Password	123
Gambar 4.93 Tampilan Katalog Produk	124
Gambar 4.94 Tampilan Detail Produk	124
Gambar 4.95 Tampilan Lokasi Toko	125
Gambar 4.96 Tampilan Keranjang	125
Gambar 4.97 Tampilan Modal Checkout.....	126

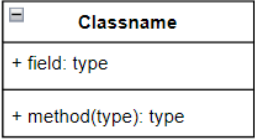


Gambar 4.98 Tampilan Modal Pembayaran Midtrans	126
Gambar 4.99 Tampilan Detail Pesanan.....	127
Gambar 4.100 Tampilan Modal Detail Pesanan	127
Gambar 4.101 Tampilan Profil Riwayat Transaksi.....	128
Gambar 4.102 Tampilan Modal Konfirmasi Pesanan.....	128
Gambar 4.103 Tampilan Edit Profil.....	129
Gambar 4.104 Tampilan Modal Logout.....	129
Gambar 4.105 Tampilan Dashboard Admin	130
Gambar 4.106 Tampilan Dashboard Produk.....	130
Gambar 4.107 Tampilan Tambah Produk.....	131
Gambar 4.108 Tampilan Edit Produk	131
Gambar 4.109 Tampilan Modal Hapus Produk	132
Gambar 4.110 Tampilan Dashboard Stok.....	132
Gambar 4.111 Tampilan Modal Update Stok	133
Gambar 4.112 Tampilan Dashboard Pesanan	133
Gambar 4.113 Tampilan Detail Pesanan.....	134
Gambar 4.114 Tampilan Modal Detail Pesanan	134
Gambar 4.115 Tampilan Modal Update Status Pengiriman	135
Gambar 4.116 Tampilan Modal Update Status Pembayaran	135
Gambar 4.117 Tampilan Halaman Laporan.....	136
Gambar 4.118 Tampilan Mencetak Laporan Penjualan.....	136

DAFTAR SIMBOL

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Mewakili entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Biasanya digambarkan sebagai ikon manusia atau sesuatu yang merepresentasikan sumber atau target interaksi.
2		<i>Use Case</i>	Menunjukkan interaksi antara sistem dan entitas (seperti pengguna atau sistem lain). Digambarkan dengan bentuk oval.
3		<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan antar kelas atau objek. Dapat memiliki arah dan multiplicity. (misalnya, one to many, many to one, dll). Digambarkan dengan garis yang menghubungkan dua kelas atau objek.
4		<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan antara kelas induk (<i>superclass</i>) dan kelas turunan (<i>subclass</i>). Digambarkan dengan panah yang mengarah dari <i>subclass</i> ke <i>superclass</i> .
5		<i>System</i>	Digunakan untuk menunjukkan sistem atau subsistem dalam konteks yang lebih besar. Ini

			membantu membagi model ke dalam bagian-bagian yang lebih terorganisir.
6		<i>Initial Node</i>	Menunjukkan titik awal atau awal dari alur kerja dalam sebuah <i>activity</i> diagram.
7		<i>Final Node</i>	Menunjukkan titik akhir atau akhir dari alur kerja dalam sebuah <i>activity</i> diagram.
8		<i>Activity</i>	Mewakili aktivitas dalam <i>activity</i> diagram. Digunakan untuk mendeskripsikan alur kerja atau proses dalam sistem.
9		<i>Start/End</i>	Simbol ini menandakan awal dan akhir dari alur proses.
10		<i>Process</i>	Simbol ini menunjukkan tindakan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam proses.
11		<i>Input/Output</i>	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan masukan (input) atau keluaran (output) dalam proses.
12		<i>Decision/Choice</i>	Menunjukkan titik dalam alur kerja dimana pilihan harus dibuat. Digambarkan sebagai rombongan, dengan label yang menjelaskan aktivitas tersebut.
13		<i>Fork Node</i>	Digunakan untuk membagi alur kerja menjadi dua atau lebih jalur paralel yang dijalankan bersamaan.

14		<i>Swimlane</i>	Sebuah simbol untuk membagi diagram aktivitas menjadi bagian-bagian yang terpisah untuk menunjukkan tanggung jawab atau keanggotaan entitas tertentu dalam proses.
15		<i>Actor</i>	Merupakan entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Bisa menjadi pengguna manusia, sistem eksternal, atau entitas lain di luar sistem yang sedang dimodelkan.
16		<i>Lifeline</i>	Digunakan untuk menunjukkan masa hidup objek dalam suatu interaksi.
17		<i>Activation Bar</i>	Digunakan untuk menunjukkan waktu di mana objek tertentu aktif dalam sebuah proses.
18		<i>Object Message</i>	Jenis pesan yang digunakan untuk menunjukkan komunikasi antara objek.
19		<i>Message to Self</i>	Digunakan ketika objek mengirim pesan kepada dirinya sendiri sebagai bagian dari proses atau alur kerja.
20		<i>Alternate/Option</i>	Merupakan bagian dari struktur kontrol yang memungkinkan pemodel untuk menunjukkan alternatif

			dalam alur eksekusi suatu sistem.
21		<i>Class</i>	Representasi sebuah kelas dalam sistem. Biasanya ditandai dengan persegi panjang 3 bagian, yaitu nama kelas di bagian atas, atribut di bagian tengah, dan metode di bagian bawah.
22		<i>One Cardinality</i>	Menunjukkan bahwa sebuah objek kelas tersebut berhubungan dengan tepat satu objek dari kelas lain
23		<i>Many Cardinality</i>	Menunjukkan bahwa objek dari kelas tersebut berhubungan dengan lebih dari satu objek dari kelas lain

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Pengajuan Riset.....	147
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	148
Lampiran 3. Hasil Turnitin.....	149