

**SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS WEBSITE
PADA KAMPUNG WISATA KULINER RW 4
HAURPANCUH II KOTA BANDUNG**



SAMUEL HALOMOAN SIHOMBING

2210512089

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
JAKARTA
2026**

**SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS WEBSITE
PADA KAMPUNG WISATA KULINER RW 4
HAURPANCUH II KOTA BANDUNG**

**SAMUEL HALOMOAN SIHOMBING
2210512089**

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa pada
Program Studi S1 Sistem Informasi

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua referensi yang dikutip dan dirujuk telah saya nyatakan benar

Nama : Samuel Halomoan Sihombing

NIM : 2210512089

Tanggal : 26 Juli 2026

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

Jakarta, 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Samuel Halomoan Sihombing

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Samuel Halomoan Sihombing

NIM : 2210512089

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Website Pada Kampung Wisata Kuliner Rw 4 Haurpancuh II Kota Bandung

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Samuel Halomoan Sihombing

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Website Pada Kampung
Wisata Kuliner RW 4 Haurpancuh II Kota Bandung
Nama : Samuel Halomoan Sihombing
NIM : 2210512089
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Catur Nugrahaeni P.D., S.Kom., M.Kom.

Penguji 2:
Nindy Irzavika, S.SI., M.T.

Pembimbing 1:
Zatin Niqotaini, S. Tr.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2:
Tri Rahayu, S. Kom., M.M.

Catur
Nindy
Zatin
Tri

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTL
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir :
17 Juli 2026

Anita
Supriyanto



LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Samuel Halomoan Sihombing
NIM : 2210512089
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Pada Kampung Wisata
Kuliner RW 4 Haurpancuh II Kota Bandung

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 19 Mei 2026

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,



Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom

NIDN. 0410029301

Dosen Pembimbing II,



Tri Rahayu S.Kom., MM

NIDN. 0305117701

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Anita Muliawati, S.Kom., MTI

NIDN.0321057001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Website Pada Kampung Wisata Kuliner RW 4 Haurpancu II Kota Bandung” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada program studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, arahan, dan motivasi dari berbagai pihak selama proses penelitian dan penulisan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala limpahan rezeki dan penyertaan-Nya yang tak terhingga.
2. Mamah, Ayah, dan Abang yang tak pernah berhenti memberikan doa, dukungan secara moral maupun materil kepada penulis hingga saat ini.
3. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer,
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Ibu Nindy Irzavika, S.SI., M.T., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan waktu, arahan, saran, dan masukkan untuk penulis selama melakukan kegiatan perkuliahan.
6. Ibu Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan waktu, arahan, saran, dan masukkan untuk penyelesaian skripsi penulis dengan baik.
7. Ibu Tri Rahayu S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan waktu dan arahan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
8. Pengurus Kampung Wisata Haurpancu, Ibu Dwifa, Mas Rangga, dan Mas Wali yang telah menerima permintaan sebagai sumber wawancara dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi di Kampung Wisata Kuliner Rw 4 Haurpancu II Kota Bandung

9. Teman-teman kelas C angkatan 22 S1 Sistem Informasi, Nomuh, Rifqi, Haikal, Sendi dan Adhi yang telah menjadi tempat tumbuh, berbincang dan mengerjakan tugas bersama.
10. Renata dan Maria yang mendengarkan kesulitan penulis, memberi semangat, dan menemani penulis saat di lingkungan rumah,

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan seluruh membacanya.

Depok, 26 Juni 2026

Penyusun,



Samuel Halomoan Sihombing

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan era digital mengharuskan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk beradaptasi dengan teknologi informasi agar tetap kompetitif. Kampung Wisata Kuliner RW 04 Haurpancuh II, Kota Bandung, merupakan kawasan wisata kuliner berbasis masyarakat yang masih mengandalkan proses manual dalam pencatatan stok, transaksi penjualan, dan pengelolaan retribusi, sehingga mengakibatkan inefisiensi dan ketidakakuratan data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis website guna mendigitalisasi pengelolaan operasional kampung wisata kuliner tersebut. Sistem dikembangkan menggunakan metode Waterfall dengan Framework Laravel dan basis data PostgreSQL. Sistem ini mengakomodasi empat peran pengguna yaitu Customer, Admin, Pelaku UMKM, dan Kurir, dengan 20 modul fungsional yang mencakup pemesanan online terintegrasi payment gateway, pengelolaan retribusi otomatis, sistem penarikan saldo, manajemen pengiriman secara real-time, serta laporan bulanan yang dapat diunduh. Pengujian sistem dilakukan menggunakan Black Box Testing dengan 81 skenario pengujian terhadap seluruh peran pengguna dan menghasilkan 100% skenario berstatus valid. Analisis PIECES menunjukkan bahwa sistem yang dibangun secara signifikan meningkatkan kinerja, akurasi informasi, pengendalian operasional, efisiensi, dan kualitas layanan dibandingkan sistem manual sebelumnya. Sistem ini diharapkan dapat mendukung digitalisasi UMKM dan memperluas jangkauan pasar Kampung Wisata Kuliner Haurpancuh II.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, UMKM, Kampung Wisata Kuliner, Waterfall.

ABSTRACT

The rapid development of the digital era requires Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) to adapt to information technology to remain competitive. Kampung Wisata Kuliner RW 04 Haurpancu II, Bandung, is a community-based culinary tourism area that still relies on manual processes for stock recording, sales transactions, and retribution management, resulting in inefficiencies and inaccurate data. This study aims to design and develop a website-based information system to digitize the operational management of the culinary tourism village. The system was developed using the Waterfall method with the Laravel framework and PostgreSQL database. The system accommodates four user roles: Customer, Admin, Pelaku UMKM, and Courier, with 20 functional modules including online ordering with payment gateway integration, automatic retribution management, balance withdrawal system, real-time delivery management, and downloadable monthly reports. System testing was conducted using Black Box Testing with 81 test scenarios across all user roles, resulting in a 100% valid outcome. The PIECES analysis confirms that the system significantly improves performance, information accuracy, operational control, efficiency, and service quality compared to the previous manual system. This system is expected to support the digitalization of UMKM and expand the market reach of Kampung Wisata Kuliner Haurpancu II.

Keywords: Information System, Website, UMKM, Culinary Tourism Village, Waterfall.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Kampung Wisata	5
2.2. Sistem Informasi.....	5
2.3. UMKM	5
2.4. <i>Website</i>	6
2.5. <i>Unified Modelling Language</i>	6
2.5.1. Jenis Jenis UML.....	6
2.6. Bahasa Pemrograman	7
2.6.1. PHP	8
2.6.2. CSS	8
2.6.3. HTML	8

2.7. <i>Framework</i> Laravel	8
2.8. Basis Data	9
2.8.1 Conceptual Data Model (CDM)	9
2.8.2 Physical Data Model (PDM)	9
2.9. PostgreSQL	10
2.10. Metode Analisis PIECES	10
2.10.1. <i>Performance</i>	10
2.10.2 <i>Information</i>	10
2.10.3. <i>Economic</i>	10
2.10.4 <i>Control</i>	11
2.10.5. <i>Efficiency</i>	11
2.10.6. <i>Service</i>	11
2.11. <i>Waterfall</i>	11
2.12. <i>Blackbox Testing</i>	13
2.13. Penelitian Terdahulu.....	14
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Tahapan Penelitian	20
3.1.1. Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.1.2 Analisis Masalah.....	20
3.1.3 Perancangan UML & User Interface	21
3.1.4 Pembuatan Sistem.....	21
3.1.5 <i>Blackbox Testing</i>	22
3.1.6 Implementasi.....	22
3.1.7 Pemeliharaan dan Evaluasi Sistem	22
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	23
3.2.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	23
3.2.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	23
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Profil Kampung Wisata Kuliner RW 4 Haurpancuh II Kota Bandung	25
4.1.1 Struktur Organisasi	25
4.1.2 Tugas Pokok dan Fungsi.....	26
4.2. Analisis Sistem Berjalan	27

4.2.1 <i>Flowchart</i> Proses Berjalan.....	27
4.2.2 Analisis Proses.....	28
4.2.3 Analisis Dokumen.....	28
4.2.4 Analisis Permasalahan	29
4.3. Rancangan Sistem Usulan	32
4.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	33
4.3.3 <i>Activity Diagram</i>	61
4.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	85
4.3.5 Class Diagram	104
4.3.6 CDM/PDM.....	106
4.4 Design Antarmuka	109
4.5 Implementasi Sistem.....	119
4.6 Pengujian Sistem.....	131
4.6.1 <i>Black Box Testing</i>	131
BAB 5 PENUTUP.....	152
5.1 Kesimpulan	152
5.2 Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA	154
DAFTAR LAMPIRAN	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Metode <i>Waterfall</i>	12
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Menggunakan Metodologi <i>Waterfall</i>	19
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi RW 4	25
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Proses Berjalan	27
Gambar 4. 3 Rancangan <i>Use Case</i>	34
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	61
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Login	62
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Keranjang	63
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Kelola Alamat.....	65
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Kelola UMKM.....	66
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Kategori	68
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Kurir.....	69
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Kelola Customer	70
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Kelola Ongkir	71
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Kelola Penarikan Saldo	72
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pesanan.....	73
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Kelola Retribusi.....	74
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Laporan Bulanan	76
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Kelola Menu	77
Gambar 4. 18 <i>Activity diagram</i> Kelola Pesanan	79
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Kelola Pengiriman	80
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram</i> Kelola Saldo Penjualan.....	81
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram</i> Laporan Transaksi	82
Gambar 4. 22 <i>Activity Diagram</i> Saldo Pengiriman.....	83
Gambar 4. 23 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pengiriman	84
Gambar 4. 24 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	85
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	86
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> Login	87
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Keranjang.....	87
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Alamat.....	89
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pelanggan	89
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Kelola UMKM.....	90
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Ongkir	91
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Kategori	92
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kurir	93
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Data Pesanan.....	94
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Penarikan Saldo.....	95
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Retribusi.....	96
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Bulanan.....	97

Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu	98
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pesanan.....	99
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pengiriman	100
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Saldo Penjualan.....	100
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Transaksi	101
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Saldo Pengiriman	102
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pengiriman.....	103
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram Logout</i>	103
Gambar 4. 46 <i>Class Diagram</i>	105
Gambar 4. 47 <i>Conceptual Data Model</i>	107
Gambar 4. 48 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	108
Gambar 4. 49 Desain Antarmuka Registrasi.....	109
Gambar 4. 50 Desain Antarmuka <i>Login</i>	109
Gambar 4. 51 Desain Antarmuka Keranjang	110
Gambar 4. 52 Desain Antarmuka Kelola Alamat	110
Gambar 4. 53 Desain Antarmuka Kelola UMKM	111
Gambar 4. 54 Desain Antarmuka Kelola Customer.....	111
Gambar 4. 55 Desain Antarmuka Kelola Ongkir.....	112
Gambar 4. 56 Desain Antarmuka Kelola Kategori	112
Gambar 4. 57 Desain Antarmuka Kelola Driver.....	113
Gambar 4. 58 Desain Antarmuka Kelola Data Pesanan	113
Gambar 4. 59 Desain Antarmuka Kelola Penarikan Saldo	114
Gambar 4. 60 Desain Antarmuka Kelola Laporan Bulanan	114
Gambar 4. 61 Desain Antarmuka Kelola Menu.....	115
Gambar 4. 62 Desain Antarmuka Kelola Pengiriman.....	115
Gambar 4. 63 Desain Antarmuka Kelola Pesanan	116
Gambar 4. 64 Desain Antarmuka Kelola Saldo Penjualan	116
Gambar 4. 65 Desain Antarmuka Laporan Transaksi.....	117
Gambar 4. 66 Desain Antarmuka Kelola Saldo Pengiriman.....	117
Gambar 4. 67 Desain Antarmuka Laporan Pengiriman	118
Gambar 4. 68 Desain Antarmuka <i>Logout</i>	118
Gambar 4. 69 Halaman <i>Landing Page</i> dan <i>Home Page</i>	119
Gambar 4. 70 Halaman <i>Login</i>	119
Gambar 4. 71 Halaman Registrasi	120
Gambar 4. 72 Halaman Katalog.....	120
Gambar 4. 73 Halaman Keranjang.....	121
Gambar 4. 74 Halaman Pesanan Customer.....	121
Gambar 4. 75 Halaman Pembayaran.....	122
Gambar 4. 76 Halaman Kelola Alamat.....	122
Gambar 4. 77 Halaman Kelola UMKM.....	123
Gambar 4. 78 Halaman Kelola Kategori.....	123
Gambar 4. 79 Halaman Kelola Ongkos Kirim.....	124

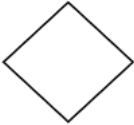
Gambar 4. 80 Halaman Kelola Data Pelanggan.....	124
Gambar 4. 81 Halaman Kelola Retribusi	125
Gambar 4. 82 Halaman Kelola Kurir	125
Gambar 4. 83 Halaman Kelola Penarikan Saldo.....	126
Gambar 4. 84 Halaman Kelola Laporan Bulanan	126
Gambar 4. 85 Halaman Kelola Menu	127
Gambar 4. 86 Halaman Kelola Pesanan.....	127
Gambar 4. 87 Halaman Kelola Pengiriman	128
Gambar 4. 88 Halaman Kelola Saldo Penjualan.....	128
Gambar 4. 89 Halaman Laporan Transaksi.....	129
Gambar 4. 90 Halaman Kelola Saldo Pengiriman	129
Gambar 4. 91 Halaman Kelola Laporan Pengiriman	130
Gambar 4. 92 Halaman <i>Logout</i>	130

DAFTAR TABEL

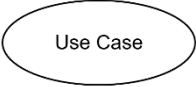
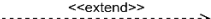
Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4. 1 Analisis Dokumen.....	28
Tabel 4. 2 Analisis PIECES	29
Tabel 4. 3 Narasi Skenario <i>Use Case Login</i>	35
Tabel 4. 4 Narasi Skenario <i>Use Case Registrasi</i>	36
Tabel 4. 5 Narasi Skenario <i>Use Case Keranjang</i>	37
Tabel 4. 6 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Alamat</i>	39
Tabel 4. 7 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola UMKM</i>	40
Tabel 4. 8 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Kategori Produk</i>	41
Tabel 4. 9 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Data Kurir</i>	42
Tabel 4. 10 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Data Customer</i>	43
Tabel 4. 11 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Data Ongkir</i>	44
Tabel 4. 12 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Retribusi</i>	45
Tabel 4. 13 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Data Pesanan</i>	46
Tabel 4. 14 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Penarikan Saldo</i>	47
Tabel 4. 15 Narasi Skenario <i>Use Case Laporan Bulanan</i>	49
Tabel 4. 16 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Menu</i>	51
Tabel 4. 17 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Pesanan</i>	52
Tabel 4. 18 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Saldo Penjualan</i>	53
Tabel 4. 19 Narasi Skenario <i>Use Case Laporan Transaksi</i>	55
Tabel 4. 20 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Pengiriman</i>	56
Tabel 4. 21 Narasi Skenario <i>Use Case Kelola Saldo Pengiriman</i>	57
Tabel 4. 22 Narasi Skenario <i>Use Case Laporan Pengiriman</i>	59
Tabel 4. 23 Narasi Skenario <i>Use Case Logout</i>	60
Tabel 4. 24 <i>User Acceptance Testing Role Admin</i>	131
Tabel 4. 25 <i>User Acceptance Testing Role Customer</i>	139
Tabel 4. 26 <i>User Acceptance Testing Role Pelaku UMKM</i>	143
Tabel 4. 27 <i>User Acceptance Testing Role Kurir</i>	148

DAFTAR SIMBOL

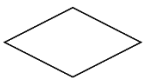
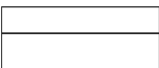
1. *Flowchart Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Process / Proses</i>	Proses digunakan untuk menunjukkan suatu tindakan, perhitungan, pengolahan data, atau operasional yang sedang dilakukan oleh sistem/program.
	<i>Document</i>	<i>Document</i> digunakan untuk menunjukkan input atau output data yang berupa dokumen fisik atau cetakan.
	<i>Manual Loop</i>	<i>Manual Loop</i> digunakan untuk menunjukkan suatu proses atau tindakan yang dilakukan secara manual oleh manusia, dan bukan diproses secara otomatis oleh komputer atau mesin.
	<i>Decision</i>	<i>Decision</i> digunakan untuk menunjukkan titik pengambilan keputusan atau pengecekan suatu kondisi.
	<i>Data</i>	<i>Data</i> digunakan untuk mewakili proses memasukkan data (input) ke dalam sistem atau menampilkan hasil/informasi (output) dari sistem.

2. Use Case Diagram

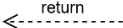
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor / Aktor</i>	Actor adalah pihak luar yang berinteraksi dengan sistem, bisa berupa pengguna, perangkat, atau sistem lain.
	<i>Use Case</i>	<i>Use Case</i> adalah fungsi atau layanan yang disediakan sistem untuk memenuhi kebutuhan <i>actor</i> .
	<i>Association</i>	Association adalah hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang menunjukkan adanya interaksi.
	Generalisasi	Generalisasi adalah hubungan pewarisan yang menunjukkan bahwa satu <i>actor</i> atau <i>use case</i> yang lebih khusus mewarisi sifat atau perilaku dari aktor atau <i>use case</i> yang lebih umum.
	<i>Extend</i>	<i>Extend</i> adalah relasi yang menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> dapat menambahkan fungsi tambahan pada <i>use case</i> lain dalam kondisi tertentu.
	<i>Include</i>	<i>Include</i> adalah relasi yang menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> selalu menyertakan <i>use case</i> lain sebagai bagian dari prosesnya.

3. Activity Diagram

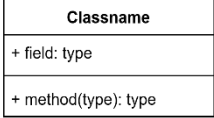
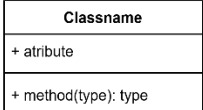
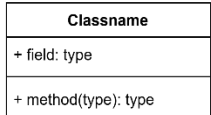
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Merupakan komponen yang menandakan status awal di dalam sebuah <i>Activity Diagram</i>
	Aktivitas / <i>Activity</i>	Merupakan komponen yang merepresentasikan suatu tindakan atau proses yang dilakukan dalam alur sistem.
	Percabangan / <i>Decison</i>	Komponen keputusan yang digunakan untuk menentukan alur proses selanjutnya berdasarkan kondisi atau pilihan tertentu.
	Penggabungan / <i>Join</i>	komponen yang digunakan untuk menggabungkan beberapa alur proses paralel menjadi satu alur proses tunggal.
	Status Akhir	Komponen penanda bahwa proses dalam <i>Activity Diagram</i> telah selesai.
	<i>Swimlane</i>	Komponen pembagian kolom atau baris untuk menunjukkan siapa yang bertanggung jawab menjalankan setiap aktivitas.

4. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor / <i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pihak luar yang berinteraksi dengan sistem, bisa berupa pengguna, perangkat, atau sistem lain.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Objek / Instance</i>	Merupakan entitas yang berperan dalam proses interaksi, biasanya ditampilkan dengan nama dan jenis objek.
	<i>Activation Bar</i>	Merupakan blok persegi panjang pada <i>lifeline</i> yang menunjukkan periode ketika objek sedang menjalankan suatu operasi atau aktivitas.
	<i>Lifeline</i>	Merupakan garis vertikal yang mewakili objek atau aktor yang berpartisipasi dalam suatu interaksi selama berlangsungnya skenario.
	<i>Message</i>	Merupakan panah yang menunjukkan komunikasi antar objek, berupa pengiriman data atau pemanggilan fungsi/metode selama urutan interaksi berlangsung.
	<i>Return</i>	Merupakan panah putus-putus yang menunjukkan pengembalian nilai atau respon setelah suatu fungsi dipanggil.
	<i>Destroy Maker</i>	Merupakan simbol "X" pada akhir <i>lifeline</i> yang menunjukkan bahwa objek dihentikan atau tidak digunakan lagi setelah titik tersebut.

5. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas / <i>Class</i>	Kelas adalah representasi dari kumpulan objek yang memiliki atribut dan operasi yang sama, biasanya digambarkan sebagai kotak yang dibagi menjadi tiga bagian: nama kelas, atribut, dan metode.
	Atribut / <i>Attribute</i>	Atribut Merupakan data atau properti yang dimiliki oleh suatu kelas, menggambarkan karakteristik atau keadaan objek dari kelas tersebut.
	<i>Operation / Method</i>	Merupakan fungsi atau perilaku yang dapat dilakukan oleh kelas, menunjukkan tindakan atau proses yang dapat dijalankan objek.
	<i>Association</i>	Merupakan garis vertikal yang mewakili hubungan antara dua kelas yang menunjukkan bahwa objek dari kelas tersebut saling berinteraksi atau terhubung.
	<i>Aggregation</i>	Merupakan hubungan “bagian dari” yang menunjukkan bahwa suatu kelas merupakan bagian dari kelas lain, tetapi objek

Simbol	Nama	Keterangan
		bagiannya masih dapat berdiri sendiri.
	<i>Composition</i>	Merupakan bentuk lebih kuat dari aggregation di mana bagian tidak dapat berdiri sendiri; jika objek utama dihapus, bagian-bagian tersebut juga ikut terhapus.
	<i>Generalitation</i>	Merupakan hubungan pewarisan di mana satu kelas yang lebih spesifik mewarisi atribut dan metode dari kelas yang lebih umum.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	159
Lampiran 2. Surat Izin Riset dari FIK UPN “Veteran” Jakarta.	160
Lampiran 3. Wawancara dengan Salah Satu Pelaku UMKM.	161
Lampiran 4. Transkrip Pertanyaan	162
Lampiran 5. Hasil <i>Blackbox Testing</i>	165
Lampiran 6. Dokumentasi Pelaksanaan Testing	181
Lampiran 7. Hasil Cek Turnitin	184