

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH .....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
1. Sistem.....	8
2. Point Of Sales .....	8
3. Website .....	9
4. Gamifikasi.....	10
5. Single Page Application.....	12

6. Next.JS .....	13
7. Tailwind CSS .....	13
8. Node.JS .....	14
9. Express.JS .....	15
10. PostgreSQL .....	16
11. UML.....	17
12. System Development Life Cycle .....	17
13. Skala Likert.....	19
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	31
D. Konsep Penelitian .....	33
1. Alur Penelitian .....	33
2. Pengembangan Sistem .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisa Sistem .....	42
B. Desain .....	44
C. Pengkodean.....	87
D. Pengujian.....	108
E. Pemeliharaan.....	122
F. Implementasi.....	122
G. Evaluasi.....	127
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	140
B. Saran .....	141
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	25
Tabel 3. 1 Sebaran Jawaban dan Skor.....	38
Tabel 4. 1 Rancangan Pengujian Sistem Point Of Sales .....	110
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Sistem Point Of Sales .....	112
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Efisiensi Sistem Manajemen Transaksi Sebelumnya .	122
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Efisiensi Sistem Manajemen Transaksi Terbaru .....	123
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Motivasi Karyawan sebelum diterapkan Gamifikasi .	124
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Motivasi Karyawan setelah diterapkan Gamifikasi....	125
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Motivasi Petani sebelum diterapkan Gamifikasi .....	126
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Motivasi Petani setelah diterapkan Gamifikasi .....	127

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Single Page Application .....	12
Gambar 2. 2 Arsitektur Node.JS .....	15
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	33
Gambar 3. 2 Rumus Analisis Data.....	38
Gambar 3. 3 Metode Waterfall.....	40
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	46
Gambar 4.2 Sequence Diagram Login .....	47
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Kelola Data User.....	48
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Kelola Data Produk.....	50
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi.....	52
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Kelola Data Laporan .....	54
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Kelola Informasi Super Admin.....	55
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi.....	57
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Kelola Informasi .....	59
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Profil Akun.....	60
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Leaderboard .....	62
Gambar 4. 12 Activity Diagram Login .....	63
Gambar 4. 13 Activity Diagram Manajemen User .....	64
Gambar 4. 14 Activity Diagram Manajemen Produk .....	66
Gambar 4. 15 Activity Diagram Manajemen Transaksi .....	68
Gambar 4. 16 Activity Diagram Manajemen Informasi Admin .....	69
Gambar 4. 17 Activity Diagram Informasi User.....	71
Gambar 4. 18 Activity Diagram Profil Akun.....	72
Gambar 4. 19 Activity Leaderboard.....	73
Gambar 4. 20 Class Diagram .....	74
Gambar 4. 21 Perancangan Tabel .....	75
Gambar 4. 22 Antarmuka Login .....	76
Gambar 4. 23 Antarmuka Home .....	77
Gambar 4. 24 Antarmuka Tambah Produk .....	78

Gambar 4. 25 Antarmuka Produk .....	78
Gambar 4. 26 Antarmuka Tambah Transaksi .....	79
Gambar 4. 27 Antarmuka Transaksi .....	80
Gambar 4. 28 Antarmuka Menu.....	80
Gambar 4. 29 Antarmuka Manejemen User .....	81
Gambar 4. 30 Antarmuka Manejemen Laporan User .....	81
Gambar 4. 31 Antarmuka Laporan.....	82
Gambar 4. 32 Antarmuka Leaderboard.....	83
Gambar 4. 33 Antarmuka Akun .....	84
Gambar 4. 34 Antarmuka Update Akun .....	85
Gambar 4. 35 Antarmuka Informasi .....	85
Gambar 4. 36 Antarmuka Reward .....	86
Gambar 4. 37 Antarmuka Poin.....	86
Gambar 4. 38 Tabel User .....	87
Gambar 4. 39 Tabel Produk .....	88
Gambar 4. 40 Tabel Transaksi .....	90
Gambar 4. 41 Tabel Poin Transaksi.....	91
Gambar 4. 42 Tabel Informasi .....	92
Gambar 4. 43 Tabel Reward .....	93
Gambar 4. 44 Kode Program .....	94
Gambar 4. 45 Halaman Login.....	95
Gambar 4. 46 Halaman Forgot-Password .....	96
Gambar 4. 47 Halaman Home.....	97
Gambar 4. 48 Halaman Produk.....	98
Gambar 4. 49 Halaman Transaksi.....	99
Gambar 4. 50 Halaman Menu .....	101
Gambar 4. 51 Halaman Laporan .....	101
Gambar 4. 52 Halaman Leaderboard .....	103
Gambar 4. 53 Halaman Manajemen User .....	104
Gambar 4. 54 Halaman Informasi .....	105
Gambar 4. 55 Halaman Akun.....	106

Gambar 4. 56 Halaman Reward .....	107
Gambar 4. 57 Halaman Poin .....	108
Gambar 4. 58 Implementasi Sistem Point Of Sales .....	123



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Kerja Sama
- Lampiran 2. Surat Wawancara
- Lampiran 3. Surat Kuesioner
- Lampiran 4. Surat Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 5. Wawancara
- Lampiran 6. Observasi
- Lampiran 7. Dokumentasi Implementasi Point Of Sales
- Lampiran 8. Dokumentasi Kuesioner
- Lampiran 9. Transkrip Wawancara
- Lampiran 10. Angket
- Lampiran 11. Hasil Angket

## DAFTAR ISTILAH

<i>Website</i>	:	<i>Website</i> adalah koleksi halaman web yang dapat diakses melalui internet. Halaman web ini dapat berisi berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, video, dan interaksi dengan pengguna.
<i>Library</i>	:	Kumpulan sumber daya atau kode yang dapat digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk memperluas fungsionalitas aplikasi atau sistem yang sedang dikembangkan.
<i>Framework</i>	:	Kerangka kerja atau struktur dasar yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk membantu pengembang dalam membangun aplikasi.
<i>Database</i>	:	Sebuah sistem yang berguna untuk mengumpulkan file, arsip, atau tabel yang disimpan dan terhubung dalam berbagai media elektronik yang ada.