

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Pengumpulan Data.....	20
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
D. Konsep Penelitian .....	25

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis Sistem.....31

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 84

B. Saran ..... 85

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	16
Tabel 4.1. Rencana Pengujian Aplikasi Penjualan.....	69
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Login Admin</i> .....	70
Tabel 4.4. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Registrasi</i> .....	70
Tabel 4.5. Tabel Hasil Pengujian <i>Login User</i> .....	71
Tabel 4.6. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Dashboard</i> .....	71
Tabel 4.7. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Data User</i> .....	71
Tabel 4.8. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Data Karyawan</i> .....	72
Tabel 4.9. Tabel Hasil Pengujian Produk.....	72
Tabel 4.10. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Kategori</i> .....	72
Tabel 4.11. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Checkout</i> .....	73
Tabel 4.12. Tabel Hasil Pengujian Fitur <i>Kontak</i> .....	73
Tabel 4.13. Tabel Nilai Bobot Pada Jawaban UAT.....	74
Tabel 4.14. Tabel Pertanyaan Kuesioner.....	75
Tabel 4.15. Tabel Data dan Hasil Responden.....	76
Tabel 4.16. Tabel Data Pertanyaan Kuesioner.....	79
Tabel 4.17. Tabel Bobot Nilai Jawaban.....	79
Tabel 4.18. Tabel Nilai Rata Rata.....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Konsep Penelitian.....	25
Gambar 3.1. Tahapan Metode Waterfall.....	28
Gambar 4.2. Data Flow Diagram Level 1 Proses Login Yang Di Usulkan.....	35
Gambar 4.3. Data Flow Diagram Level 1 Proses 2 Yang Di Usulkan .....	36
Gambar 4.4. Data Flow Diagram Level 1 Proses 3 Yang Di Usulkan .....	36
Gambar 4.5. <i>Usecase Diagram</i> .....	38
Gambar 4.6. <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	39
Gambar 4.7. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data <i>User</i> .....	40
Gambar 4.8. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Produk Ready.....	41
Gambar 4.9. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Kategori .....	42
Gambar 4.10. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Transaksi.....	43
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram</i> Daftar Akun <i>User</i> .....	44
Gambar 4.12. <i>Sequence Diagram</i> Login <i>User</i> .....	45
Gambar 4.13. <i>Sequence Diagram</i> Transaksi <i>User</i> .....	45
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pemesanan.....	46
Gambar 4.16. <i>Activity Diagram</i> .....	48
Gambar 4.18. <i>Activity Diagram</i> Data <i>User</i> - Edit <i>User</i> .....	50
Gambar 4.19. <i>Activity Diagram</i> Data <i>User</i> - Hapus <i>User</i> .....	51
Gambar 4.20. <i>Activity Diagram</i> Daftar <i>User</i> .....	52
Gambar 4.21. <i>Activity Diagram</i> Login <i>User</i> .....	52
Gambar 4.22. <i>Activity Diagram</i> Checkout Produk .....	53
Gambar 4.23. <i>Class Diagram</i> .....	54
Gambar 4.24. Tabel <i>User</i> .....	55
Gambar 4.25. Tabel <i>Order</i> .....	56
Gambar 4.26. Tabel <i>Order</i> .....	56
Gambar 4.27. Tabel <i>Order</i> .....	57
Gambar 4.28. Tabel <i>Payment</i> .....	57
Gambar 4.29. Tabel <i>Detail Order</i> .....	57
Gambar 4.30. Tabel <i>Post</i> .....	58

Gambar 4.31. Halaman Login .....	58
Gambar 4.32. Halaman Dashboard .....	59
Gambar 4.33. Halaman Offline Order.....	59
Gambar 4.34. Halaman Produk.....	60
Gambar 4.35. Halaman Kategori Produk.....	60
Gambar 4.36. Halaman Order .....	61
Gambar 4.37. Halaman Artikel .....	61
Gambar 4.35. Halaman Employment.....	62
Gambar 4.36. Halaman Employment.....	63
Gambar 4.39. Halaman Register .....	63
Gambar 4.40. Halaman Login.....	64
Gambar 4.41. Halaman Home.....	64
Gambar 4.42. Halaman About .....	65
Gambar 4.43. Halaman Event .....	65
Gambar 4.44. Halaman Produk.....	66
Gambar 4.45. Halaman Kontak.....	66
Gambar 4.46. Halaman Artikel.....	67
Gambar 4.47. Halaman Checkout.....	67

## DAFTAR ISTILAH

1. **Aplikasi Penjualan**  
Program komputer yang dirancang khusus untuk memudahkan proses penjualan produk atau layanan.
2. **Kampoeng Kopi Sugara**  
Nama tempat atau bisnis yang menjadi fokus penelitian, mungkin berhubungan dengan produksi dan penjualan kopi.
3. **Kecamatan Gandrungmangu**  
Lokasi geografis di mana Kampoeng Kopi Sugara berada, merupakan wilayah administratif di Kabupaten Cilacap.
4. **Kabupaten Cilacap**  
Kabupaten di Indonesia di mana Kampoeng Kopi Sugara terletak.
5. **E-commerce**  
Transaksi bisnis yang dilakukan secara elektronik melalui internet, dapat mencakup penjualan produk atau layanan.
6. **Sistem Informasi Penjualan**  
Sistem yang mengelola dan memfasilitasi proses penjualan dari awal hingga akhir.
7. **Manajemen Inventori**  
Pengelolaan stok barang atau produk yang dimiliki oleh suatu bisnis.
8. **Database**  
Kumpulan data yang terorganisir secara sistematis dan dapat diakses oleh sistem aplikasi.
9. **Pelanggan**  
Individu atau organisasi yang membeli produk atau layanan dari Kampoeng Kopi Sugara.
10. **Transaksi Keuangan**  
Proses pembayaran atau penerimaan yang terjadi dalam penjualan.
11. **Sistem Pembayaran Elektronik**



Metode pembayaran yang melibatkan penggunaan teknologi elektronik, seperti e-wallet.

12. Keamanan Data

Langkah-langkah yang diambil untuk melindungi integritas, kerahasiaan, dan ketersediaan data yang disimpan dalam aplikasi.

13. Antarmuka Pengguna (UI)

Desain visual dan fungsionalitas yang digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi.

14. Pemasaran Online

Strategi untuk mempromosikan Kampoeng Kopi Sugara melalui platform online, seperti media sosial atau situs web.

15. Analisis Kinerja

Evaluasi efisiensi dan efektivitas aplikasi penjualan, mungkin melibatkan metrik seperti penjualan, waktu transaksi, dan kepuasan pelanggan.

16. Sistem Pendukung Keputusan

Teknologi atau metode yang membantu pengambilan keputusan dengan menyediakan informasi yang relevan.

17. UML (Unified Modelling Language)

adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek.

18. Sequence diagram atau diagram urutan

adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci.

19. Activity diagram atau diagram aktivitas

yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem.

20. class diagram atau diagram kelas

adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Skripsi

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5. Observasi

Lampiran 6. Kartu Bimbingan

