DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR I

ABSTRAK II

ABSTRACT III

LEMBAR PENGESAHAN IV

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS V

KATA PENGANTAR VI

DAFTAR ISI VII

DAFTAR GAMBAR XI

DAFTAR TABEL XIII

DAFTAR ISTILAH XIV

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 LATAR BELAKANG 1

I.2 PERUMUSAN MASALAH 2

I.3 TUJUAN PENELITIAN 3

I.4 BATASAN PENELITIAN 3

I.5 MANFAAT PENELITIAN 4

I.6 SISTEMATIKA PENULISAN 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

II.1 *VERTICAL CRAB HOUSE AQUATIC* 7

II.2 METODE PERANCANGAN SISTEM INFORMASI 7

II.2.1 Agile Software Development *7*

II.2.2 Extreme Programming *9*

II.2.3 System Development Life Cycle *12*

II.3 *SMART* DASHBOARD 13

II.4 *E-COMMERCE* 14

II.5 *FRAMEWORK* 14

II.6 *LARAVEL* 15

II.7 *PHP* 17
II.8 *JAVASCRIPT* 18
II.9 MySQL 18
II.10 *BLACK BOX TESTING* 19
II.11 *UNIT TESTING* 20
II.12 ALASAN PEMILIHAN TEORI, KERANGKA KERJA, ATAU MEKANISME 21
II.13 PENELITIAN TERDAHULU 24
BAB III METODELOGI PENELITIAN 28
III.1 Model Konseptual *28*
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah *29*
III.3 Alasan Pemilihan Metode *32*
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 33
IV.1 PLANNING 33
IV.1.1 ANALISIS PERMASALAHAN 33
IV.1.2 ANALISIS KEBUTUHAN 34
IV.1.2.1 Analisis Proses Bisnis Eksisting *35*
IV.1.2.2 Analisis GAP atau Kesenjangan *37*
IV.1.2.3 Analisis Proses Bisnis Targeting *39*
IV.1.2.4 Analisis Aktor *42*
IV.1.2.5 Analisis Kebutuhan Fitur *43*
IV.1.2.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem *43*
IV.1.2.7 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Sistem *44*
IV.1.2.8 User Stories *45*
IV.1.3 ITERATION PLAN 48
IV.2 DESIGN 49
IV.2.1 Use Case Diagram *49*
IV.2.2 Activity Diagram *51*
IV.2.3 Sequence Diagram *57*
IV.2.4 Class Diagram *66*
IV.3 CODING 68
IV.3.1 Entity Relatioship Diagram *68*

IV.3.2 Implementasi *69*
IV.4 TESTING 73
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 75
V.1 ITERASI PERTAMA 75
V.1.1 Planning *75*
V.1.2 Design *76*
V.1.3 Coding *76*
V.1.3.1 Fitur *Register User* 76
V.1.3.2 Fitur *Register Crab Farmer* 77
V.1.3.3 Fitur *View Blog* 77
V.1.3.4 Fitur *View* Produk 78
V.1.3.5 Fitur *Create* Produk 78
V.1.4 Testing *79*
V.2 ITERASI KEDUA 80
V.2.1 Planning *80*
V.2.2 Design *80*
V.2.3 Coding *80*
V.2.3.1 Fitur Pembayaran & Check Ongkir 81
V.2.3.2 Fitur Pembelian Produk 82
V.2.3.5 Fitur *Update* Status Pesanan 82
V.2.3.3 Fitur *View* Status Pesanan 83
V.2.3.4 Fitur *Update* Produk 84
V.2.4 Testing *85*
V.3 ITERASI KETIGA 85
V.3.1 Planning *86*
V.3.2 Design *86*
V.3.3 Coding *86*
V.3.3.1 Fitur *Update* Profil Toko 87
V.3.3.2 Fitur *Update* Profil *User* 88
V.3.3.2 Fitur Dashboard IoT 89
V.3.3.4 Fitur *Delete* Produk 90
V.3.4 Testing *90*

V.4 *USER ACCEPTANCE TEST* 91
V.4.1 Aktor User *92*
V.4.2 Aktor Crab Farmer *95*
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 98
VI.1 KESIMPULAN 98
VI.2 SARAN 99
DAFTAR PUSTAKA 101
LAMPIRAN A – *USER* DAN *CRAB FARMER* 105
ACCEPTANCE TEST 105
LAMPIRAN B – *USER* DAN *CRAB FARMER* 106
ACCEPTANCE TEST 106