

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
DAFTAR ISTILAH	xxviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.1.1. Kesimpulan Penelitian Terdahulu	8
2.2. Landasan Teori	9
2.1.2. UD Jaya.....	9
2.1.3. Aplikasi Perancangan.....	10
2.2.1.1. Aplikasi Kasir	10
2.2.1.2. Laporan Keuangan.....	11
2.1.4. Diagram Perancangan	11
2.2.1.3. Unified Modeling Language (UML)	11
2.1.5. Pemodelan Data	17
2.2.1.4. Entity Relationship Diagram (ERD).....	17
2.1.6. Bahasa dan <i>Framework</i> Perancangan	18
2.2.1.5. Javascript	18
2.2.1.6. React native.....	18
2.1.7. API Pengembangan.....	19

2.2.1.8.	Clouldinary	19
2.1.8.	Software Pendukung	19
2.2.1.9.	Figma	19
2.2.1.10.	Visual Studio Code	20
2.2.1.11.	Android studio	20
2.1.9.	Metode Penelitian.....	20
2.2.1.12.	Prototype.....	20
2.1.10.	Pengujian	23
2.2.1.13.	User Acceptance Testing	23
2.2.1.14.	Black box	23
2.3.	Alasan Pemilihan Teori / Model / Kerangka Kerja	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1.	Kerangka Pemecahan Masalah / Pengembangan Model Konseptual	26
3.2.	Sistematika Penyelesaian Masalah	27
3.3.	Pengumpulan Data	28
3.3.1.	Observasi.....	28
3.3.2.	Wawancara	29
3.3.3.	Studi Literatur	30
3.4.	Pengolahan Data atau proses Pengembangan Produk / Artifak	31
3.4.1.	Tahapan Terdahulu.....	31
3.4.2.	Prototype	31
3.4.3.	Implementasi Hasil Desain	34
3.4.4.	Tahap Penutupan.....	34
3.5.	Metode Evaluasi	35
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....		36
4.1.	Kebutuhan Pengguna.....	36
4.2.	Kebutuhan Sistem.....	38
4.3.	User Story.....	39
4.4.	Iterasi Pembangunan Aplikasi	40
4.5.	Perancangan Sistem.....	43
4.5.1.	Arsitektur Sistem.....	44
4.5.2.	Use case Diagram.....	44
4.5.3.	Entity Relationship Diagram (ERD)	45

4.6.	Pengembangan Iterasi Pertama	46
3.5.1.	Design and Prototyping.....	46
4.6.1.1.	Use case Scenario	46
3.6.1.1.	Activity Diagram	76
3.6.1.2.	Robustness Diagram	105
3.6.1.3.	Sequence Diagram	133
3.6.1.4.	Class Diagram.....	165
3.6.1.5.	Desain Aplikasi.....	166
3.6.1.6.	CustomerEvaluation.....	183
4.7.	Pengembangan Iterasi Kedua	187
4.7.1.	Design and prototyping	187
4.7.1.1.	Use case Scenario	187
4.7.1.2.	Activity Diagram	211
4.7.1.3.	Robustness Diagram	239
4.7.1.4.	Sequence Diagram	264
4.7.1.5.	Class Diagram.....	303
4.7.1.6.	Desain Aplikasi.....	304
4.7.1.7.	Customer Evaluation.....	315
4.8.	Pengembangan Iterasi Ketiga	316
4.8.1.	Design and Prototyping.....	316
4.8.1.1.	Use case Scenario	317
4.8.1.2.	Activity Diagram	324
4.8.1.3.	Robustnes Diagram.....	330
4.8.1.4.	Sequence Diagram	335
4.8.1.5.	Class Diagram.....	341
4.8.1.6.	Desain Aplikasi.....	342
4.8.1.7.	Customer Evaluation.....	345
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		347
5.1.	Pembuatan Aplikasi.....	347
5.1.1.	Halaman <i>Login</i>	347
5.1.2.	Halaman Dashboard	348
5.1.2.1.	Dashboard Admin	348

5.1.2.2.	Dashboard Kasir	348
5.1.2.3.	Dashboard Pemilik.....	349
5.1.3.	Halaman Data Pengguna	350
5.1.4.	Halaman Data Barang	350
5.1.5.	Halaman Pengeluaran Operasional	351
5.1.6.	Halaman Transaksi Pembelian.....	352
5.1.7.	Halaman Aktivitas Transaksi	353
5.1.8.	Halaman Transaksi Penjualan.....	353
5.1.9.	Halaman Koneksi Printer	354
5.1.10.	Halaman Laporan Penjualan.....	355
5.1.11.	Halaman Laporan Pembelian	356
5.1.12.	Halaman Laporan Keuangan	357
5.2.	Implementasi Teknologi Informasi	357
5.3.	Pengujian	358
5.3.1.	User Acceptance Testing.....	358
5.3.1.1.	User Acceptance Testing Admin	358
5.3.1.2.	User Acceptance Testing Kasir.....	361
5.3.1.3.	User Acceptance Testing Pemilik.....	366
5.3.2.	Black box Testing	368
5.3.2.1.	Iterasi 1	369
5.3.2.2.	Iterasi 2	383
5.4.	Verifikasi dan Validasi	390
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		392
6.1.	Kesimpulan.....	392
6.2.	Saran	392
DAFTAR PUSTAKA		394
LAMPIRAN.....		397