

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Metode Penelitian	5
1.5.1. Subjek dan Objek Penelitian	5
1.5.1.1. Subjek Penelitian	5
1.5.1.2. Objek Penelitian	5
1.5.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	5
1.5.2.1. Alat Penelitian	5
1.5.2.2. Bahan Penelitian	7
1.5.3. Produk Aplikasi	7
1.5.4. Validasi Desain.....	7
1.5.5. Uji Coba Aplikasi	8
1.5.6. Validasi	8
1.5.6.1. Uji Coba Akhir dan Produksi	8
1.5.7. Kesimpulan.....	8
1.6. Jadwal Pelaksanaan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1. Penelitian Sebelumnya.....	11
2.2. Landasan Teori.....	21
2.2.1. Depot Air Minum.....	21
2.2.2. <i>POINT OF SALES</i>	21
2.2.3. Pengelolaan Data	22

2.2.4. <i>Java</i>	22
2.2.5. <i>MySQL</i>	22
2.2.6. <i>QRIS</i>	22
2.2.7. <i>Research and Development</i>	23
2.2.8. <i>Design System</i>	24
2.2.9. <i>Dokumentasi Spesifikasi Sistem</i>	24
2.2.10. <i>Flowchart</i>	24
2.2.11. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	27
2.2.12. <i>Desain Database</i>	29
2.2.13. <i>Entity Relationship Diagram</i>	29
2.2.14. <i>Data Flow Diagram</i>	30
2.2.15. <i>Blackbox Testing</i>	31
2.2.16. <i>Teknik Perhitungan Presentase Blackbox Testing</i>	32
BAB III PERANCANGAN SISTEM	33
3.1. Desain Perancangan Sistem	33
3.1.1. <i>Diagram Alir Penelitian</i>	33
3.1.2. <i>Identifikasi Masalah</i>	33
3.1.3. <i>Pengumpulan Data</i>	34
3.1.4. <i>Rancangan Aplikasi</i>	34
3.1.4.1. <i>Desain Sistem</i>	35
3.1.4.2. <i>Desain Database</i>	36
3.2. Fungsi dan Fitur.....	36
3.2.1. <i>Menu Customer</i>	36
3.2.2. <i>Menu Penjualan</i>	36
3.2.3. <i>Menu Operasional</i>	37
3.3. Desain Perangkat Lunak.....	37
3.3.1. <i>Design User Interface</i>	37
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	39
4.1. Skenario Percobaan	39
4.1.1. <i>Planning</i>	39
4.1.2. <i>Developing Preliminary Form of Product</i>	47
4.1.2.1. <i>Design System</i>	47
4.1.3. <i>Preliminary Field Testing</i>	50
4.1.4. <i>Revising Main Product</i>	50
4.1.5. <i>Main Field Testing</i>	50
4.1.6. <i>Revising Operational Product</i>	50
4.1.7. <i>Operational Field Testing</i>	50
4.1.8. <i>Revising Final Product</i>	51

4.2. Hasil Percobaan	51
4.2.1. Hasil Percobaan 1	51
4.2.1.1. Hasil Desain Wireframe	51
4.2.1.2. Hasil Desain High Fidelity	52
4.2.2. Hasil Percobaan 2	53
4.2.2.1. Hasil Akhir Aplikasi Point Of Sales Depot WATERMEN	53
4.3. Analisis	60
4.3.1. Analisis Percobaan 1	60
4.3.1.1. Blackbox Testing 1	60
4.3.1.2. Pembahasan Blackbox Testing	66
4.3.2. Analisis Percobaan 2	70
4.3.2.1. Blackbox Testing 2	70
4.3.2.2. Pembahasan Blackbox Testing	83
4.4. Disseminating and Implementing	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
5.1. Kesimpulan	93
5.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98