

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	3
I.3. Tujuan Tugas Akhir	4
I.4. Manfaat Tugas Akhir	4
I.5. Batasan dan Asumsi Tugas Akhir	5
I.6. Sistematika Laporan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1. Literatur	7
II.1.1. Dinas Koperasi dan UMKM	7
II.1.2. PLUT KUMKM	7
II.1.3. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)	8
II.1.4. Sistem Informasi	10
II.1.5. Website	10
II.1.6. Hypertext Preprocessor (PHP)	10
II.1.7. HTML	11

II.1.8.	CSS.....	12
II.1.9.	<i>Framework</i> Laravel.....	12
II.1.10.	<i>Model, View, dan Controller (MVC)</i>	13
II.1.11.	<i>Waterfall</i>	14
II.1.12.	Konsep Database.....	15
II.1.13.	Unified Modeling Language (UML).....	18
II.1.14.	Use Case Diagram.....	18
II.1.15.	Class Diagram	19
II.1.16.	Activity Diagram.....	20
II.1.17.	<i>Sequence Diagram</i>	21
II.1.18.	<i>Deployment Diagram</i>	22
II.1.19.	Black Box Testing.....	23
II.1.20.	User Acceptance Testing (UAT).....	24
II.2.	Pemilihan Metode / Kerangka Kerja.....	26
II.2.1.	Penelitian Sebelumnya	27
II.2.2.	Perbandingan Metode.....	29
II.2.3.	Alasan Pemilihan <i>Waterfall</i> Sebagai Metode / Kerangka Kerja..	31
BAB III METODE PENYELESAIAN MASALAH		32
III.1.	Metode Konseptual	32
III.2.	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	33
III.3.	Pengumpulan Data	35
III.4.	Pengolahan data atau Proses Pengembangan Produk / artifak.....	36
III.5.	Metode evaluasi	37
BAB IV PENYELESAIAN PERMASALAHAN		38
IV.1.	Pengumpulan dan Analisis Data	38
IV.1.1.	Hasil Obeservasi dan Wawancara.....	38

IV.2.	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirements</i>)	39
IV.3.	Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Functional Requirements</i>)	40
IV.4.	Perancangan Sistem.....	41
IV.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	42
IV.4.2.	<i>Use Case Description</i>	43
IV.4.3.	<i>Activity Diagram</i>	50
IV.4.4.	<i>Sequence Diagram</i>	56
IV.4.5.	<i>Class Diagram</i>	63
IV.4.6.	<i>Deployment Diagram</i>	64
IV.4.7.	<i>User Interface Design (UI)</i>	64
IV.4.8.	Pengembangan Sistem	76
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		84
V.1.	Verifikasi Pengujian Sistem.....	84
V.1.1.	<i>Black Box Testing</i>	84
V.1.2.	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	87
V.2.	Evaluasi Hasil Pengujian.....	101
V.2.1.	Evaluasi Hasil <i>Black Box Testing</i>	101
V.2.2.	Evaluasi Hasil <i>User Acceptance Testting (UAT)</i>	102
V.3.	Dampak Hasil Tugas Akhir.....	103
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		107
VI.1.	Kesimpulan.....	107
VI.2.	Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN.....		116