

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Perkembangan Keilmuan dan Studi Terdahulu.....	7
2.2. Urgensi Penelitian	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	10
3.2. <i>POINT OF SALE</i> (POS).....	11
3.3. <i>Website</i>	12
3.4. <i>Agile</i>	13
3.5.1. Metode <i>Scrum</i>	14
3.5. <i>Flowchart</i>	16

3.6.	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	18
3.7.1.	<i>Use Case Diagram</i>	19
3.7.2.	<i>Activity Diagram</i>	21
3.7.3.	<i>Class Diagram</i>	24
3.7.4.	<i>Sequence Diagram</i>	25
3.7.	<i>Draw.io</i>	26
3.8.	<i>Database</i>	27
3.9.	<i>Xampp</i>	28
3.9.1.	<i>Mysql</i>	29
3.10.	<i>Framework</i>	30
3.10.1.	<i>Laravel</i>	30
3.10.2.	<i>React JS</i>	32
3.11.	<i>Visual Studio Code (Vs Code)</i>	33
3.12.	<i>Black Box Testing</i>	34
3.13.	<i>SUS (System Usability Scale)</i>	35
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN.....		37
4.1.	Subjek dan Objek Penelitian	37
4.1.1.	Subjek penelitian	37
4.1.2.	Objek penelitian	38
4.2.	Bahan dan Alat	39
4.2.1.	Bahan penelitian	39
4.2.2.	Alat penelitian	40
4.3.	Alur Penelitian	41
4.4.	Jadwal Penelitian	45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		46
5.1.	Pengumpulan Data	46
5.1.1.	Hasil Observasi	46
5.1.2.	Hasil Wawancara	51
5.1.3.	Hasil Dokumentasi	53
5.2.	Penyusunan <i>Product Backlog</i>	60

5.2.1.	Identifikasi Kebutuhan Sistem	60
5.2.2.	Kebutuhan Fungsional Sistem	62
5.2.3.	Kebutuhan Non Fungsional Sistem.....	65
5.2.4.	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	67
5.2.5.	<i>Product Backlog</i>	72
5.3.	<i>Sprint Planning</i>	80
5.3.1.	Pembagian Print	80
5.3.2.	<i>Sprint Backlog</i>	81
5.4.	<i>Sprint Development</i>	83
5.4.1.	<i>Development Sprint 1</i>	83
5.4.2.	<i>Development Sprint 2</i>	106
5.4.3.	<i>Development Sprint 3</i>	143
5.4.4.	<i>Development Sprint 4</i>	176
5.4.5.	<i>Development Sprint 5</i>	199
5.5.	Implementasi dan Pengujian <i>Prototype</i> di Lapangan.....	232
5.5.1.	Tahap Persiapan dan Pelatihan Pengguna	232
5.5.2.	Implementasi Lapangan Selama 30 Hari	234
5.5.3.	Pengujian <i>Usability</i> (SUS- <i>System Usability Scale</i>)	238
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		243
6.1.	Kesimpulan	243
6.2.	Saran.....	244
DAFTAR PUSTAKA.....		245
LAMPIRAN.....		253