

DAFTAR TABEL

Tabel II - 1 Jenis Diagram Resmi UML (Fowler, 2004, hal. 17,18).....	9
Tabel II - 2 Perbandingan metode <i>Software Development Life Cycle (Waterfall, Spiral dan Iterative & Incremental)</i>	14
Tabel IV - 1 Arus Kas Awal	23
Tabel IV - 2 Arus Kas Tahun Pertama.....	24
Tabel IV - 3 Arus Kas Tahun Ke-2.....	24
Tabel IV - 4 Arus Kas Tahun Ke-3	25
Tabel IV - 5 Hasil Perhitungan ROI	25
Tabel IV - 6 Perhitungan NPV.....	26
Tabel IV - 7 Analisis aktor Sistem <i>E-commerce</i> Linda shoes	30
Tabel IV - 8 Analisis kebutuhan Sistem Informasi <i>E-commerce</i> Linda shoes	31
Tabel IV - 9 <i>Use Case Scenario</i> Pendaftaran Akun Pelanggan.....	33
Tabel IV - 10 <i>Use Case Scenario</i> Login Akun Pelanggan.....	33
Tabel IV - 11 <i>Use Case Scenario</i> Edit Akun Pelanggan	33
Tabel IV - 12 <i>Use Case Scenario</i> Lupa Kata Sandi.....	34
Tabel IV - 13 <i>Use Case Scenario</i> Pemesanan Sepatu	35
Tabel IV - 14 <i>Use Case Scenario</i> Konfirmasi Pembayaran.....	35
Tabel IV - 15 <i>Use Case Scenario</i> <i>Tracking Order</i>	35
Tabel IV - 16 <i>Use Case Scenario</i> Menerima Barang.....	36
Tabel IV - 17 <i>Use Case Scenario</i> <i>Create Product</i>	36
Tabel IV - 17 <i>Use Case Scenario</i> <i>Edit Product</i>	37
Tabel IV - 17 <i>Use Case Scenario</i> <i>Delete Product</i>	37
Tabel IV - 17 <i>Use Case Scenario</i> Validasi Pesanan	38
Tabel IV - 17 <i>Use Case Scenario</i> <i>Input Resi</i>	38
Tabel V - 1 <i>Class</i> yang diimplementasikan pada sistem	60
Tabel V - 2 Daftar pengguna dan tugas yang digunakan pada usability testing ..	62
Tabel V - 3 Komponen indikator <i>Usability Testing</i>	62
Tabel V - 4 Hasil <i>feedback user</i>	64