

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan dan Manfaat	4
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Metode Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Sistem Informasi	9
2.3. <i>Point of Sale (POS)</i>	9
2.4. <i>Website</i>	10
2.5. <i>Flowchart</i>	11
2.6. <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	12
2.7. Kebutuhan Fungsional.....	13
2.8. Prototype.....	14
2.9. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.10. Pengujian <i>Blackbox</i>	19
2.11. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
2.12. <i>Diagram Hierarchy plus Input-Process-Output</i>	21
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	23
3.1. Desain Perancangan Sistem	23
3.2. Alat Penelitian.....	23
3.3. Diagram Alir Penelitian	24
3.3.1. Identifikasi Masalah	25
3.3.2. Studi Literatur	25

3.3.3.	Pengumpulan Data	26
3.3.4.	Analysis & Quick Design	26
3.3.5.	Prototype Cycles	27
3.3.6.	Testing	28
3.3.7.	Deployment	28
3.4.	Fungsi dan Fitur	28
3.5.	Desain Perangkat Lunak	30
3.5.1.	Analisis Kebutuhan	30
3.5.2.	Use Case Diagram	31
3.5.3.	Activity Diagram	37
3.5.4.	Sequence Diagram	43
3.5.5.	Class Diagram	50
BAB 4	HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	52
4.1.	Hasil Penelitian	52
4.2.	Pembahasan Penelitian	52
4.2.1.	Analysis & Quick Design	52
4.2.2.	Prototype Cycles	53
4.2.3.	Testing	62
4.2.3.1.	Pengujian Blackbox	62
4.2.3.2.	Evaluasi SUS	67
4.2.4.	Deployment	69
4.3.	Analisis Hasil	69
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1.	Kesimpulan	70
5.2.	Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN	74