

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.3	Identifikasi dan Rumusan Masalah	5
	1.2.1 Identifikasi Masalah... ..	5
	1.2.2 Rumusan Masalah	6
1.3	Maksud dan Tujuan Penelitian	7
	1.3.1 Maksud Penelitian... ..	7
	1.3.2 Tujuan Penelitian.....	7
1.4	Kegunaan Penelitian.....	8
1.5	Batasan Masalah.....	10
1.6	Lokasi Dan Waktu Penelitian	11
	1.6.1. Lokasi Penelitian.....	11
	1.6.2. Waktu Penelitian.....	11
1.7	Sistematika Penulisan	12

BAB II LANDASAN TEORI

2.1.	Penelitian Terdahulu.....	14
2.2.	Definisi Sistem.....	16
2.2.1.	Karakteristik Sistem	16
2.2.2.	Klasifikasi Sistem.....	17
2.3.	Definisi Informasi	18
2.4.	Definisi Sistem Informasi	18
2.5.	UMKM.....	18
2.6.	Kopi.....	19
2.7.	Kedai Kopi	19
2.8.	Barista	19
2.9.	Aplikasi	20
2.10.	Aplikasi <i>Point of Sales</i>	20
2.11.	<i>Agile Development</i>	20
2.12.	<i>Kanban Framework</i>	21
2.13.	Aplikasi Berbasis Web	21
2.14.	Internet	22
2.15.	HTML	22
2.16.	CSS.....	22
2.17.	Javascript.....	23
2.18.	<i>Single Page Application (SPA)</i>	23
2.19.	React JS	23
2.20.	<i>RESTful API</i>	24
2.21.	<i>Undefined Modeling Language (UML)</i>	24
 BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN		
3.1.	Objek Penelitian.....	25

3.1.1	Sejarah Singkat Perusahaan	25
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	26
3.1.2.1	Visi	26
3.1.2.2	Misi	26
3.1.3	Struktur Organisasi Perusahaan	26
3.1.4	Deskripsi Tugas.....	27
3.2.	Metode Penelitian.....	27
3.2.1.	Desain Penelitian.....	28
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	29
3.2.2.1	Sumber Data Primer.....	29
3.2.2.2	Sumber Data Sekunder	30
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	30
3.2.3.1	Metode Pendekatan Sistem	31
3.2.3.2	Metode Pengembangan Sistem	31
3.2.3.3	Alat Bantu Analisis dan Perancangan	33
3.2.4.	Pengujian <i>Software</i>	35
3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan	35
3.3.1	Analisis dokumen	36
3.3.2	Analisis Prosedur yang sedang berjalan	37
3.3.2.1	Arsitektur Modul Pada KOJEK	38
3.3.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	38
3.3.2.2.1.	Definisi Aktor dan Deskripsinya	39
3.3.2.2.2.	Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya	40
3.3.2.3	<i>Use Case Scenario</i>	41
3.3.2.4	<i>Activity Diagram</i>	47

3.3.2.5	Evaluasi sistem yang sedang berjalan.....	48
---------	---	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Perancangan Sistem	52
4.1.1	Tujuan Perancangan Sistem.....	52
4.1.2	Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	53
4.1.3	Perancangan Sistem yang Diusulkan.....	55
4.1.3.1	<i>System Use Case Diagram</i>	55
4.1.3.2	<i>Activity Diagram</i>	72
4.1.3.3	<i>Class Diagram</i>	85
4.1.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	86
4.1.3.5	<i>Deployment Diagram</i>	97
4.2	Perancangan Antar Muka	98
4.2.1	Struktur Menu	98
4.2.2	Perancangan Input.....	101
4.2.2.1	Perancangan Interface Input.....	101
4.3	Pengujian.....	107
4.3.1	Rencana Pengujian.....	107
4.3.2	Kasus dan Hasil Pengujian	117
4.3.3	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	127
4.4	Implementasi	127
4.4.1	Implementasi Perangkat Lunak	127
4.4.2	Implementasi Perangkat Keras	128
4.4.3	Implementasi Antar Muka	129
4.4.4	Implementasi Instalasi Program.....	145
4.4.5	Penggunaan Program	148

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	177
5.2	Saran.....	177

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN