

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.3.1 Maksud.....	3
1.3.2 Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	8
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	11
1.1 Pasar Ikan Modern Sabilulungan Bandung.....	11
1.2 Sistem Informasi Manajemen.....	11
1.3 Uang Elektronik.....	12
1.3.1 Definisi.....	12
1.3.2 Manfaat	12
1.3.3 Dasar Hukum.....	13
1.4 QR-Code	13
1.4.1 Format QR-Code	13
1.4.2 Perbandingan dengan Barcode	14

1.5	<i>QR Code Indonesian Standard</i>	15
1.6	<i>Payment Gateway</i>	15
1.6.1	Standar Sistem Keamanan.....	16
1.6.2	Midtrans <i>Payment Gateway</i>	17
1.7	Basis Data.....	19
1.7.1	<i>Database Management Sistem (DBMS)</i>	19
1.7.2	Bahasa Basis Data.....	19
1.8	<i>Object Oriented Analysis dan Design (OOAD)</i>	20
1.8.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	21
1.9	Pengujian Perangkat Lunak.....	22
1.9.1	<i>Black Box Testing</i>	22
1.9.2	<i>Skala Likert</i>	22
1.10	Perangkat Lunak Pendukung.....	23
1.10.1	Go-Pay	23
1.10.2	Mandiri E-Cash.....	24
1.10.3	<i>T-Cash</i>	25
1.10.4	DOKU	25
1.10.5	Java	26
1.10.6	Android Studio	26
1.10.7	React Native	27
1.10.8	<i>Ract Native QR Code Scanner</i>	27
1.10.9	Visual Code Studio	29
1.10.10	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	29
1.10.11	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	29
1.10.12	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	30
1.10.13	Javascript	30
1.10.14	MongoDB	31
1.10.15	Node.js.....	31
1.10.16	Axios.....	31
1.10.17	Bootstrap.....	31
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		33

3.1	Analisis Sistem	33
3.1.1	Analisis Masalah.....	33
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Berjalan.....	34
3.1.3	Analisis Sistem Yang Diajukan.....	36
3.1.4	Analisis Data	37
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem Yang Dibangun	38
3.1.6	Analisis Teknologi Yang Digunakan.....	43
3.1.6.1	Analisis Id Transaksi	43
3.1.6.2	Analisis <i>QR Code</i>	44
3.1.6.3	Analisis <i>Payment Gateway</i>	49
3.1.6.4	Analisis Skenario Transaksi Menggunakan Sistem	58
3.1.7	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	61
3.1.8	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	61
1.1.1.1	Analisis Kebutuhan <i>Web Hosting</i>	61
1.1.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	62
3.1.8.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	62
3.1.9	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	62
3.2	Perancangan Sistem	103
3.2.1	Perancangan Data	103
3.2.1.1	Entity Relationship Diagram ERD	103
3.2.1.2	Skema Relasi.....	104
3.2.1.3	Struktur Tabel	104
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	107
3.2.3	Perancangan Antarmuka	109
3.2.3.1	Perancangan Antarmuka Website Pengelola Pasar	109
3.2.3.2	Perancangan Antarmuka <i>Frontend</i> Pedagang.....	113
3.2.3.3	Perancangan Antarmuka <i>Frontend</i> Pembeli.....	121
3.2.4	Perancangan Pesan.....	127
3.2.5	Perancangan Jaringan Semantik	127
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		130
4.1.1	Implementasi Sistem.....	130

4.1.2	Implementasi Web Hosting	130
4.1.3	Implementasi Perangkat Keras	130
4.1.4	Implementasi Perangkat Lunak	131
4.1.5	Implementasi Basis Data.....	132
4.1.6	Implementasi Antarmuka	134
4.1.6.1	Implementasi Antarmuka Sistem <i>Backend</i> Pengelola Pasar	134
4.1.6.2	Implementasi Antarmuka Sistem <i>Frontend</i> Pedagang.....	134
4.1.6.3	Implementasi Antarmuka Sistem <i>Frontend</i> Pembeli	135
4.2	Pengujian Sistem	135
4.2.1	Pengujian Alpha	135
4.2.1.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	136
4.2.1.2	Hasil Pengujian Alpha.....	139
4.2.2	Pengujian Beta.....	153
4.2.2.1	Skenario Pengujian Skala Likert.....	153
4.2.2.2	Hasil Pengujian Skala Likert	155
4.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	168
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		171
5.1	Kesimpulan.....	171
5.2	Saran	171
DAFTAR PUSTAKA		172