

Laporan Tugas Besar

Rekayasa Perangkat Lunak II

Dipersiapkan oleh:

Linda Nurama(3311811010)
Berliana Aprilianty(3311811068)
Balqeis Chalizuria P (3311811073)

ABSTRAK

Wirausaha adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis; mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat dan mengambil keuntungan dalam rangka meraih sukses. Suatu wirausaha dapat diintegrasikan dengan suatu system informasi dimana dapat mendukung kembangnya wirausaha tersebut, salah satunya online shop (toko online).

Toko online merupakan suatu system yang digunakan dalam suatu usaha di dalam memasarkan suatu produk yang berbasis online dan bersifat global. Saat ini telah banyak macam toko online, baik dari segi jenis system yang dipakai maupun jenis produk yang dipasarkan. Pengimplementasian toko online dapat membantu suatu usaha untuk memangkas kebutuhan biaya yang biasa dibutuhkan oleh toko fisik, seperti biaya sewa ruko, marketing, dll, serta memberi kemudahan dalam transaksi, informasi, dan komunikasi antara customer dan seller. Penggunaan toko online dengan berbagai manfaatnya ditambah dengan pelayanan special bagi customer akan memberikan suatu nilai ekstra bagi suatu usaha. Pelayanan bagi customer dapat berupa layanan antar produk setelah transaksi atau disebut dengan delivery service.

Keyword: toko online,

Batam, 1 November 2019

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb

Subhanallah, Alhamdulillahhirabbil'alamin, Lailahailallah, Allahuakbar, maha suci Allah tuhan sekalian alam, puji syukur kehadiran Allah *Subhana wa ta'ala* yang telah memberikan cahaya rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas besar ini dengan judul **“Order Barang Toko Online”** dengan baik. Dan, *Shalawat wa sallam, Allahumashali'ala Muhammad wa'ala ali Muhammad*, yang telah memberikan tauladan dan sebaik-baik manusia sebagai contoh dalam mejali hidup ini.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semuanya yang telah membantu terlaksananya Tugas besar ini.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Batam, 1 November 2019

Penulis

BAB 1

UML

1.1 Pengertian UML

Sampai era tahun 1990 puluhan metodologi pemodelan berorientasi objek telah bermunculan di dunia. Diantaranya adalah: metodologi booch, metodologi coad, metodologi OOSE, metodologi OMT, metodologi shlaer-mellor, metodologi wirfs-brock, dsb. Masa itu terkenal dengan masa perang metodologi (method war) dalam pendesainan berorientasi objek. Masing-masing metodologi membawa notasi sendiri-sendiri, yang mengakibatkan timbul masalah baru apabila kita bekerjasama dengan kelompok/perusahaan lain yang menggunakan metodologi yang berlainan.

Dimulai pada bulan Oktober 1994 Booch, Rumbaugh dan Jacobson, yang merupakan tiga tokoh yang boleh dikata metodologinya banyak digunakan memelopori usaha untuk penyatuan metodologi pendesainan berorientasi objek. Pada tahun 1995 direlease draft pertama dari UML (versi 0.8). Sejak tahun 1996 pengembangan tersebut dikoordinasikan oleh Object Management Group (OMG).

1.2 Tujuan UML

- Memodelkan suatu sistem dalam sebuah alur berupa gambar.
- Memperjelas suatu flow atau alur sistem kemana arah sistem, mulai dari awal hingga - akhir dalam suatu sistem yang akan dibuat.
- Menggambarkan interaksi apa saja yang terjadi dalam suatu sistem.
- Menggambarkan apa saja dan siapa saja yang terlibat dalam suatu sistem.
- Memodelkan perangkat apa saja yang dibutuhkan pada sistem yang akan dibuat.

1.3 Manfaat UML

- Memudahkan para programmer dalam membuat sistem yang akan dibuat.
- Memudahkan para programmer mengetahui alur sistem / flow suatu sistem.
- Memudahkan para programmer perangkat apa saja yang dibutuhkan dalam sistem tersebut.
- Memudahkan para programmer menggambarkan sistem yang akan dibuat tentu dengan desain dan fitur apa saja yang ada dalam fitur tersebut.
- Memudahkan para developer dalam mengimplementasikan program yang dibuat.

BAB 2

USE CASE DIAGRAM

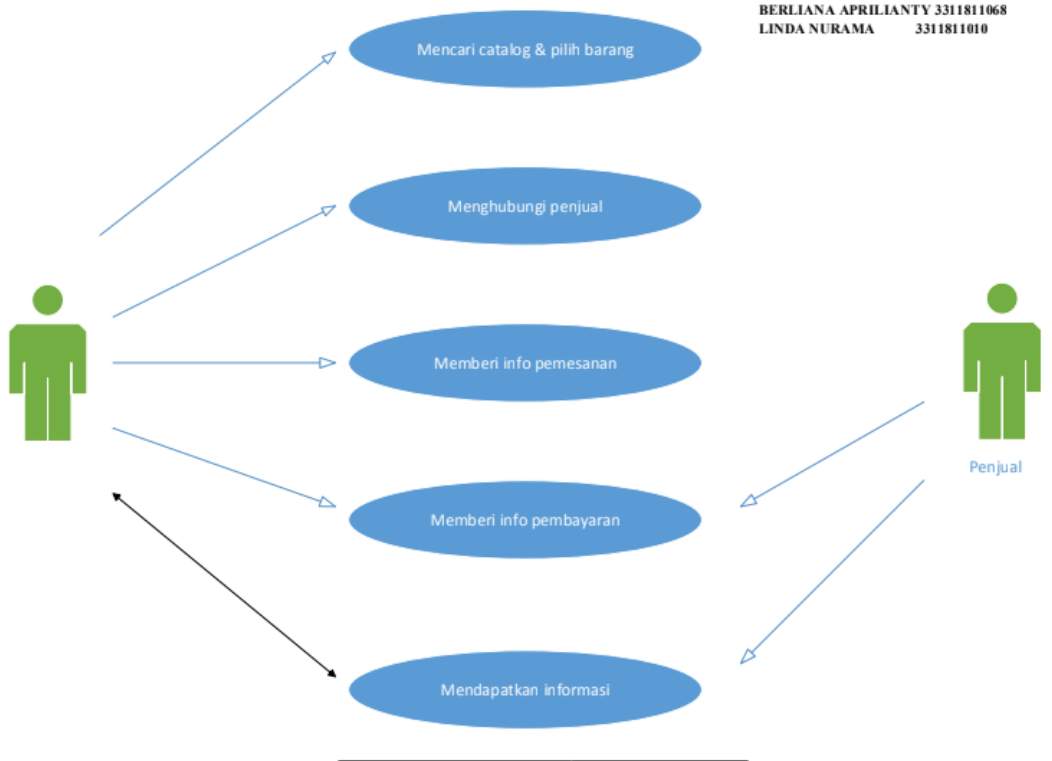
2.1 Pengertian Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk memodelkan semua bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna system. Use case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan actor. Actor merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi.

Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh actor. Use case digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. Actor yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke use case.

2.2 Use Case Diagram

Uses Case Diagram



BALQEIS CHALIZURIA PUTRI 3311811073
BERLIANA APRILIANTY 3311811068
LINDA NURAMA 3311811010

Aktor:

- Penjual
- Pembeli

BAB 3

CLASS DIAGRAM

3.1 Pengertian Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur statis class di dalam sistem. class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. class dapat berhubungan dengan yang lain melalui berbagai cara: associated (terhubung satu sama lain), dependent (satu class tergantung/menggunakan class yang lain), speialed (satu class merupakan spesialisasi dari class lainnya), atau package (group bersama sebagai satu unit). sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa class diagram.

3.2 Class Diagram

BALQEIS CHALIZURIA PUTRI 3311811073

BERLIANA APRILIANTY 3311811068

LINDA NURAMA 3311811010

[Class Diagram Sistem Order Barang](#)

