# DAFTAR ISI

Halaman

PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL vi

[DAFTAR GAMBAR vii](#_Toc502744474)

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Tujuan Penelitian 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 3

BAB II ANALISA SISTEM

2.1 Tinjauan Perusahaan 4

2.2 Bisnis Proses Pada Saat Ini 4

2.2.1 Evaluasi Bisnis Proses Pada Saat Ini 5

BAB III PERANCANGAN

3.1 Rancangan Sistem 7

3.1.1 Arsitektur Sistem 7

3.1.2 Alur Proses Sistem 7

3.2 Activity Diagram 9

3.2.1 Activity Diagram Registrasi Pelanggan 9

3.2.2 Activity Diagram Menjelajahi Game 10

3.2.3 Activity Diagram Melihat Detail Game 10

3.2.4 Activity Diagram Menambahkan Game ke Keranjang Belanja 11

3.2.5 Activity Diagram Mengelola Keranjang Belanja 11

3.2.6 Activity Diagram Checkout 12

3.2.7 Activity Diagram Akses Menu Pelanggan 12

3.2.8 Activity Diagram Melihat Riwayat Transaksi 13

3.2.9 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran 13

3.2.10 Activity Diagram Akses Menu Pengurus 14

3.2.11 Activity Diagram Mengelola Detail Game 14

3.2.12 Activity Diagram Mengelola Harga 15

3.2.13 Activity Diagram Mengelola Invoice 15

3.3 Class Diagram 16

3.4 Use Case 17

3.5 Use Case Description 18

3.5.1 Use Case Description Registrasi Pelanggan 18

3.5.2 Use Case Description Menjelajahi Game 19

3.5.3 Use Case Description Melihat Detail Game 20

3.5.4 Use Case Description Menambahkan Game ke Keranjang Belanja 21

3.5.5 Use Case Description Mengelola Keranjang Belanja 22

3.5.6 Use Case Description Checkout 23

3.5.7 Use Case Description Akses Menu Pelanggan 24

3.5.8 Use Case Description Melihat Riwayat Transaksi 25

3.5.9 Use Case Description Konfirmasi Pembayaran 26

3.5.10 Use Case Description Akses Menu Pengurus 27

3.5.11 Use Case Description Mengelola Detail Game 28

3.5.12 Use Case Description Mengelola Harga 29

3.5.13 Use Case Description Mengelola Invoice 30

3.6 Sequence Diagram 31

3.6.1 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan 31

3.6.2 Sequence Diagram Menjelajahi Game 31

3.6.3 Sequence Diagram Melihat Detail Game 32

3.6.4 Sequence Diagram Menambahkan Game ke Keranjang Belanja 32

3.6.5 Sequence Diagram Mengelola Keranjang Belanja 33

3.6.6 Sequence Diagram Checkout 33

3.6.7 Sequence Diagram Akses Menu Pelanggan 34

3.6.8 Sequence Diagram Melihat Riwayat Transaksi 34

3.6.9 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran 35

3.6.10 Sequence Diagram Akses Menu Pengurus 35

3.6.11 Sequence Diagram Mengelola Detail Game 36

3.6.12 Sequence Diagram Mengelola Harga 36

3.6.13 Sequence Diagram Mengelola Invoice 37

3.7 UI Design 37

3.7.1 Tampilan Halaman Utama 38

3.7.2 Tampilan Menjelajahi Game 38

3.7.3 Tampilan Detail Game 39

3.7.4 Tampilan Login 39

3.7.5 Tampilan Registrasi 40

3.7.6 Tampilan Keranjang Belanja 40

3.7.7 Tampilan Akses Menu Pelanggan 41

3.7.8 Tampilan Riwayat Transaksi 41

3.7.9 Tampilan Mengunggah Bukti Pembayaran 42

3.7.10 Tampilan Akses Menu Pengelola 42

3.7.11 Tampilan Mengelola Detail Game 42

3.7.12 Tampilan Membuat Detail Game 43

3.7.13 Tampilan Mengubah Detail Game 44

3.7.14 Tampilan Mengelola Invoice 44

3.7.15 Tampilan Mengubah Status 45

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan 46

4.2 Saran 46

DAFTAR PUSTAKA

# DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Use Case Description Registrasi Pelanggan 18

Tabel 3.2 Use Case Description Menjelajahi Game 19

Tabel 3.3 Use Case Description Melihat Detail Game 20

Tabel 3.4 Use Case Description Menambahkan Game ke Keranjang Belanja 21

Tabel 3.5 Use Case Description Mengelola Keranjang Belanja 22

Tabel 3.6 Use Case Description Checkout 23

Tabel 3.7 Use Case Description Akses Menu Pelanggan 24

Tabel 3.8 Use Case Description Melihat Riwayat Transaksi 25

Tabel 3.9 Use Case Description Konfirmasi Pembayaran 26

Tabel 3.10 Use Case Description Akses Menu Pengurus 27

Tabel 3.11 Use Case Description Mengelola Detail Game 28

Tabel 3.12 Use Case Description Mengelola Harga 29

Tabel 3.13 Use Case Description Mengelola Invoice 30

# DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Activity Diagram Bisnis Proses Saat Ini 5

Gambar 3.1 Alur Proses Sistem 8

Gambar 3.2 Activity Diagram Registrasi Pelanggan 9

Gambar 3.3 Activity Diagram Menjelajahi Game 10

Gambar 3.4 Activity Diagram Melihat Detail Game 10

Gambar 3.5 Activity Diagram Menambahkan Game ke Keranjang Belanja 11

Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Keranjang Belanja 11

Gambar 3.7 Activity Diagram Checkout 12

Gambar 3.8 Activity Diagram Akses Menu Pelanggan 12

Gambar 3.9 Activity Diagram Melihat Riwayat Transaksi 13

Gambar 3.10 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran 13

Gambar 3.11 Activity Diagram Akses Menu Pengurus 14

Gambar 3.12 Activity Diagram Mengelola Detail Game 14

Gambar 3.13 Activity Diagram Mengelola Harga 15

Gambar 3.14 Activity Diagram Mengelola Invoice 15

Gambar 3.15 Class Diagram 16

Gambar 3.16 Use Case Diagram 17

Gambar 3.17 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan 31

Gambar 3.18 Sequence Diagram Menjelajahi Game 31

Gambar 3.19 Sequence Diagram Melihat Detail Game 32

Gambar 3.20 Sequence Diagram Menambahkan Game ke Keranjang Belanja 32

Gambar 3.21 Sequence Diagram Mengelola Keranjang Belanja 33

Gambar 3.22 Sequence Diagram Checkout 33

Gambar 3.23 Sequence Diagram Akses Menu Pelanggan 34

Gambar 3.24 Sequence Diagram Melihat Riwayat Transaksi 34

Gambar 3.25 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran 35

Gambar 3.26 Sequence Diagram Akses Menu Pengurus 35

Gambar 3.27 Sequence Diagram Mengelola Detail Game 36

Gambar 3.28 Sequence Diagram Mengelola Harga 36

Gambar 3.29 Sequence Diagram Mengelola Invoice 37

Gambar 3.30 Tampilan Halaman Utama 38

Gambar 3.31 Tampilan Menjelajahi Game 38

Gambar 3.32 Tampilan Detail Game 39

Gambar 3.33 Tampilan Login 39

Gambar 3.34 Tampilan Registrasi 40

Gambar 3.35 Tampilan Keranjang Belanja 40

Gambar 3.36 Tampilan Akses Menu Pelanggan 41

Gambar 3.37 Tampilan Riwayat Transaksi 41

Gambar 3.38 Tampilan Mengunggah Bukti Pembayaran 42

Gambar 3.39 Tampilan Akses Menu Pengelola 42

Gambar 3.40 Tampilan Mengelola Detail Game 43

Gambar 3.41 Tampilan Membuat Detail Game 43

Gambar 3.42 Tampilan Mengubah Detail Game 44

Gambar 3.43 Tampilan Mengelola Invoice 44

Gambar 3.44 Tampilan Mengubah Status 45