

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>IMPLEMENTATION OF AGREEMENT.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Capstone Project .....	4
1.3 Batasan Masalah Capstone Project.....	5
1.4 Tujuan Capstone Project .....	5
1.5 Manfaat Capstone Project .....	6
1.6 Metode Perancangan Solusi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB 2 TEMPAT CAPSTONE PROJECT .....</b>	<b>10</b>
2.1 Profil Tempat Capstone Project.....	10
2.2 Struktur Organisasi.....	13

2.3 Tata Laksana Sistem Berjalan.....	15
<b>BAB 3 PERANCANGAN SOLUSI.....</b>	<b>18</b>
3.1 Perencanaan (Planning) .....	18
3.2 Perancangan (Design) .....	22
3.2.1 Perancangan Arsitektur Sistem .....	22
3.2.2 Perancangan Input .....	25
3.2.3 Perancangan Output .....	33
3.2.4 Perancangan Basis Data.....	38
3.2.4.1 Normalisasi.....	38
3.2.4.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	39
3.2.5 Unified Modeling Language (UML) .....	41
3.2.5.1 Use Case Diagram .....	41
3.2.5.2 Sequence Diagram.....	43
3.2.5.3 Activity Diagram .....	55
3.2.5.4 Class Diagram .....	59
3.3 Pengkodean (coding) .....	61
3.4 Pengujian (Testing) .....	72
3.5 Tutorial Hosting.....	76
3.6 Menyusun Video Demonstrasi Solusi.....	83
<b>BAB 4 PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
4.1 Kesimpulan .....	85

4.2 Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Pengujian Black-box .....	82
---	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> Metode Extreme Programming (Pressman, 2019) .....	7
<b>Gambar 2. 1</b> Struktur Organisasi Toko Kembangku Pontianak .....	17
<b>Gambar 2. 2</b> Flowchart Sistem Berjalan Toko Kembangku Pontianak.....	17
<b>Gambar 3. 1</b> Arsitektur Perangkat Lunak Toko Bunga Kembangku Pontianak .....	23
<b>Gambar 3. 2</b> Metode sinkronisasi data dengan AJAX .....	25
<b>Gambar 3. 3</b> Rancangan Input Login .....	26
<b>Gambar 3. 4</b> Rancangan Input Data User.....	27
<b>Gambar 3. 5</b> Rancangan Input Data Supplier.....	27
<b>Gambar 3. 6</b> Rancangan Input Data Bunga Masuk .....	28
<b>Gambar 3. 7</b> Rancangan Input Data Bunga Keluar .....	29
<b>Gambar 3. 8</b> Rancangan Input Data Barang Masuk .....	29
<b>Gambar 3. 9</b> Rancangan Input Data Barang Keluar .....	30
<b>Gambar 3. 10</b> Rancangan Input Data Bunga Rusak .....	31
<b>Gambar 3. 11</b> Rancangan Input Data Barang Rusak.....	31
<b>Gambar 3. 12</b> Rancangan Input Data Unit .....	32
<b>Gambar 3. 13</b> Rancangan Input Data Kategori .....	32
<b>Gambar 3. 14</b> Rancangan Input Data Transaksi Penjualan .....	33
<b>Gambar 3. 15</b> Rancangan Output Data User .....	34
<b>Gambar 3. 16</b> Rancangan Output Data Supplier .....	34
<b>Gambar 3. 17</b> Rancangan Output Data Bunga Masuk .....	35

<b>Gambar 3. 18</b>	Rancangan Output Data Bunga Keluar .....	35
<b>Gambar 3. 19</b>	Rancangan Output Data Barang Masuk .....	35
<b>Gambar 3. 20</b>	Rancangan Ouput Data Barang Keluar .....	35
<b>Gambar 3. 21</b>	Rancangan Output Data Bunga Rusak .....	36
<b>Gambar 3. 22</b>	Rancangan Output Data Barang Rusak .....	36
<b>Gambar 3. 23</b>	Rancangan Output Data Kategori Bunga .....	36
<b>Gambar 3. 24</b>	Rancangan Output Data Jasa .....	37
<b>Gambar 3. 25</b>	Rancangan Output Data Transaksi Penjualan .....	37
<b>Gambar 3. 26</b>	Entity Relationship Diagram Toko Bunga Kembangku Pontianak.....	40
<b>Gambar 3. 27</b>	Use Case Diagram Toko Bunga Kembangku Pontianak.....	42
<b>Gambar 3. 28</b>	Sequence Diagram Login .....	43
<b>Gambar 3. 29</b>	Sequence Diagram Data User.....	44
<b>Gambar 3. 30</b>	Sequence Diagram Data Supplier.....	45
<b>Gambar 3. 31</b>	Sequence Diagram Data Bunga dan Barang Masuk.....	46
<b>Gambar 3. 32</b>	Sequence Diagram Data Bunga dan Barang Keluar.....	47
<b>Gambar 3. 33</b>	Sequence Diagram Data Bunga dan Barang Rusak.....	48
<b>Gambar 3. 34</b>	Sequence Diagram Data Unit .....	49
<b>Gambar 3. 35</b>	Sequence Diagram Data Kategori .....	50
<b>Gambar 3. 36</b>	Sequence Diagram Data Transaksi Penjualan .....	51
<b>Gambar 3. 37</b>	Sequence Diagram Data Pesanan Masuk .....	52
<b>Gambar 3. 38</b>	Sequence Diagram Data Laporan .....	53
<b>Gambar 3. 39</b>	Sequence Diagram Data Pesanan Masuk .....	54



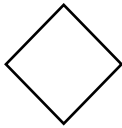

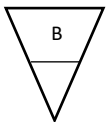
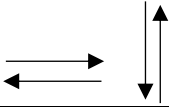
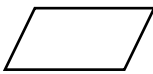

<b>Gambar 3. 40</b> Activity Diagram Sistem .....	55
<b>Gambar 3. 41</b> Activity Diagram Login.....	56
<b>Gambar 3. 42</b> Activity Diagram Integrasi Data.....	57
<b>Gambar 3. 43</b> Activity Diagram Input Transaksi .....	58
<b>Gambar 3. 44</b> Class Diagram Toko Bunga Kembangku Pontianak .....	60
<b>Gambar 3. 45</b> Halaman Login .....	61
<b>Gambar 3. 46</b> Halaman Dashboard .....	62
<b>Gambar 3. 47</b> Halaman User .....	63
<b>Gambar 3. 48</b> Halaman Supplier .....	63
<b>Gambar 3. 49</b> Halaman Bunga Masuk .....	64
<b>Gambar 3. 50</b> Halaman Bunga Keluar .....	64
<b>Gambar 3. 51</b> Halaman Barang Masuk .....	65
<b>Gambar 3. 52</b> Halaman Barang Keluar .....	65
<b>Gambar 3. 53</b> Halaman Bunga Rusak .....	66
<b>Gambar 3. 54</b> Halaman Barang Rusak .....	66
<b>Gambar 3. 55</b> Halaman Kategori.....	67
<b>Gambar 3. 56</b> Halaman Jasa Produk.....	68
<b>Gambar 3. 57</b> Halaman Pesanan Masuk.....	68
<b>Gambar 3. 58</b> Halaman Laporan Penjualan.....	69
<b>Gambar 3. 59</b> Halaman Layanan Jasa Produk.....	70
<b>Gambar 3. 60</b> Halaman Kasir .....	70
<b>Gambar 3. 61</b> Tampilan Struk Penjualan .....	71

<b>Gambar 3. 62</b> Halaman Hosting .....	77
<b>Gambar 3. 63</b> Halaman c Panel .....	77
<b>Gambar 3. 64</b> Halaman File Manger .....	77
<b>Gambar 3. 65</b> Creat New Folder.....	78
<b>Gambar 3. 66</b> npm i fast-golb.....	78
<b>Gambar 3. 67</b> Vite.Config.JS .....	78
<b>Gambar 3. 68</b> Npm Run Build.....	79
<b>Gambar 3. 69</b> Select File ZIP .....	79
<b>Gambar 3. 70</b> Upload File .....	80
<b>Gambar 3. 71</b> Uploud File Berhasil.....	80
<b>Gambar 3. 72</b> Tampilan Uploud File.....	80
<b>Gambar 3. 73</b> Extract File .....	81
<b>Gambar 3. 74</b> Pilih File Build.....	81
<b>Gambar 3. 75</b> Hapus Assets.....	81
<b>Gambar 3. 76</b> Pilih Terminal .....	82
<b>Gambar 3. 77</b> Ketik Folder Hosting .....	82
<b>Gambar 3. 78</b> Asset Link.....	82
<b>Gambar 3. 79</b> Edit File Index PHP .....	83
<b>Gambar 3. 80</b> File Index.php.....	83




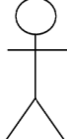

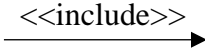
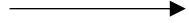
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Bagan Alir (Flowchart)

Simbol	Nama	Keterangan
	Simbol Start/ End	Simbol Titik Terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.
	Simbol kegiatan manual	Menunjukkan pekerjaan manual
	Simbol Kondisi	Simbol Keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	Simbol dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer
	Simbol simpanan Chronological	File non computer yang diarsip urut tanggal
	Simbol garis Alir	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	Simbol Input/output	Simbol Input/Output digunakan untuk mewakili data Input/Output
	Simbol Penghubung	Simbol Penghubung digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya.


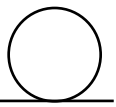
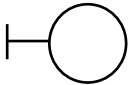


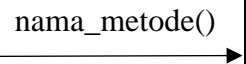
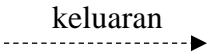
Sumber: jogiyanto (2005)

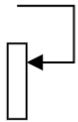
### Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor. biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase name use case.
	Aktor / Actor	entitas yang berinteraksi dengan sistem, seperti pengguna, sistem lain, atau entitas lain. Aktor dapat berupa orang atau kompute
	Asosiasi	Komunikasis antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor.
	Menggunakan/ Include / Uses	hubungan antara dua use case, di mana salah satu use case memanggil use case lainnya. Hubungan ini mendukung penggunaan kembali fungsionalitas dalam model use case.
	Generalisasi	hubungan antara dua use case atau dua aktor, dimana salah satu mewariskan dan menambahkan atau melakukan pewarisan sifat dari komponen yang lainnya.

Sumber: Sukamto dan shalahuddin (2018)



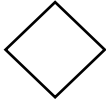


### Simbol Siquence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor / Actor	Entitas yang berinteraksi dengan sistem, seperti pengguna, sistem lain, atau entitas lain. Aktor dapat berupa orang atau komputer.
	Entity Class	Menyatakan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam database.
	Boundary Class	Menyatakan suatu objek yang menjadi penghubung dengan sistem.
	Control Class	Menyatakan penghubung antara boundry class pada tabel.
	Waktu Aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu katif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
	Pesan Tipe call	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
	Pesan tipe return	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan operasi / metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah

		pada objek yang menerima kembalian.
	Message of sale	Menyatakan pesan atau hubungan object itu sendiri.

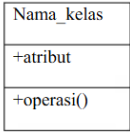






Sumber: Sukamto dan Shalahudin (2018)

### Diagram Activity

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas / activity	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan/descision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Penggabungan/join	Asosisasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

### Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Kelas pada struktur
 nama_interface	Antar muka / interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
	Asosiasi / Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
	Asosiasi berarah/ directed association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
	Generalisasi/ generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
	Kebergantungan / dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
	Agregasi/ aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua- bagian (whole-part)

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)