

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
PERSETUJUAN PROPOSAL.....	ii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Pembatasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5. Metodologi Pengembangan.....	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Tinjauan Umum.....	4
2.1.1. Definisi <i>E-Commerce</i> .....	4
2.1.2. Jenis-jenis <i>E-Commerce</i> .....	4
2.1.3. Pemasaran Online.....	5
2.2. Tinjauan Khusus.....	6
2.2.1. Sistem.....	6
2.2.2. Karakteristik Sistem.....	6
2.2.3. Sistem <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	7
2.3. Aplikasi Yang Digunakan.....	9
2.3.1. Visual Studio Code.....	9
2.3.2. Android.....	9
2.3.3. Flutter.....	10
2.3.4. DART.....	11
BAB 3. PERENCANAAN APLIKASI.....	12
3.1. <i>Planning System</i> .....	12

3.2. <i>Analysis System</i> .....	13
3.2.1. Kebutuhan Sistem Aplikasi.....	13
3.2.2 Kebutuhan Perangkat.....	13
3.2.3 <i>Design System</i> .....	14
3.2.4 Use Case Diagram.....	14
3.2.5 Use Case Scenario.....	15
3.2.6 Activity Diagram.....	21
3.2.7 Sequence Diagram.....	27
3.2.8 Class Diagram.....	31
3.2.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	33
BAB 4. IMPLEMENTASI DAN OPERASI.....	40
4.1 Kebutuhan dari Perangkat Sistem.....	40
4.1.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	40
4.1.2 Perangkat Lunak ( <i>SoftWare</i> ).....	40
4.2 Prosedur Pengoperasional Aplikasi.....	40
4.2.1 Bagian User & Customer.....	41
4.2.2 Bagian Admin.....	47
4.3 User Acceptance Testing (UAT).....	51
4.4 Evaluasi dan Analisa dari Penguji.....	51
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	55