

**PENERAPAN APLIKASI *MARKETPLACE FURNITURE*
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA
INFORMASI *PROGRESS ORDER*
BAGI PEMESAN**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Dan Teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Oleh :

BAMBANG DWI HARTONO
NIM : 151240000370

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah skripsi Saudara:

Nama : Bambang Dwi Hartono
NIM : 151240000370
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Penerapan Aplikasi *Marketplace Furniture* Berbasis
Android Sebagai Media Informasi *Progress Order* Bagi
Pemesan.

Skripsi ini telah disetujui pembimbing dan siap dipertahankan dihadapan tim penguji program Sarjana Strata 1 (S1) Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara.

Demikian harap menjadikan maklum.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jepara, 09 Juli 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Akhmad Khanif Zven, M.Kom

NIDN. 0621048602


Harminto Mulyo, M.Kom

NIDN. 0604028203

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi

UNISNU Jepara


Akhmad Khanif Zven, M.Kom

NIDN. 0621048602

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Penerapan Aplikasi *Marketplace Furniture* Berbasis Android Sebagai Media Informasi *Progress Order* Bagi Pemesan" karya :

Nama : Bambang Dwi Hartono

NIM : 151240000370

Program Studi : Teknik Informatika

Telah diujikan dan dipertahankan dalam sidang oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dan dinyatakan lulus pada tanggal 27 Agustus 2019.

Selanjutnya dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana strata 1 (S1) Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara Tahun Akademik 2018/2019.

Jepara, 05 September 2019

Ketua Sidang,


Akhmad Khamf Zyen, M.Kom

NIDN. 0621048602

Sekretaris Sidang,


Harminto Mulvo, M.Kom

NIDN. 0604028203

Penguji I,


R. Hadapiningradja Kusumodestoni, M.Kom

NIDN. 0622128601

Penguji II,


Teguh Tamrin, M.Kom

NIDN. 0620127603

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UNISNU Jepara


Dr. Gun Sudirvanto, M.M

NIDN. 0624056501

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bambang Dwi Hartono

NIM : 151240000370

Program Studi : Teknik Informatika

Saya menyatakan dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, bahwa Skripsi yang saya susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara merupakan hasil karya saya sendiri yang jauh dari plagiarisme dan belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana dari Perguruan Tinggi Lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Selanjutnya saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara apabila dikemudian hari ditemukan ketidakbenaran dari pernyataan ini.

Jepara, 09 Juli 2019



Bambang Dwi Hartono
NIM. 151240000370

ABSTRACT

Bambang Dwi Hartono, 151240000370, *Application of Android-Based Marketplace Furniture Application as Progress Order Information Media for the Customer*, 2019, Akhmad Khanif Zyen, M.Kom, Harminto Mulyo, M.Kom, Informatics Engineering Study Program, Faculty of Science and Technology, Nahdlatul Ulama Islamic University in Jepara.

Furniture is equipment or equipment that are both at home, office or other places, in the form of items such as chairs, tables and wardrobes. Putra Barokah Furniture and Mebel Gubah is a business engaged in furniture, where the activities carried out in the furniture business include producing and selling furniture products, as well as receiving orders for furniture products, besides that the business also promotes furniture products. In promoting the furniture products, the business usually uses media directly and online media, the ordering process through online media, does not provide progress order information or order progress at the level of the production process of the product ordered by the customer. So from these problems we need an application marketplace furniture that provides features to provide information about the level of the production process of a product ordered, so that the customer can know the level of the production process. The method of making an application used in this research is RAD (Rapid Application Development) using UML (Unified Modeling Language) modeling. The results of this furniture marketplace application can display information to the buyer about the level of the production process provided by craftsmen. This application needs the notification system feature as a reminder both for craftsmen and for customers.

Keywords: *Application, Progress Order, Android, RAD, UML*

ABSTRAK

Bambang Dwi Hartono, 151240000370, Penerapan Aplikasi *Marketplace Furniture* Berbasis Android Sebagai Media Informasi *Progress Order* Bagi Pemesan, 2019, Akhmad Khanif Zyen, M.Kom, Harminto Mulyo, M.Kom, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Mebel merupakan peralatan atau perlengkapan yang berada baik di rumah, kantor ataupun tempat lain, yang berupa barang seperti kursi, meja dan almari. Putra Barokah Furniture dan Mebel Gubah merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang mebel, dimana kegiatan yang dilakukan pada usaha mebel tersebut meliputi memproduksi dan menjual produk mebel, serta menerima pesanan produk mebel, selain itu usaha tersebut juga melakukan promosi produk mebel. Dalam mempromosikan produk mebel usaha tersebut bisanya menggunakan media langung dan media online, pada proses pemesanan melalui media online, tidak menyediakan informasi *progress order* atau kemajuan pesanan pada tingkatan proses produksi dari produk yang dipesan oleh pemesan. Sehingga dari permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi *marketplace furniture* yang menyediakan fitur untuk memberikan informasi tentang tingkatan proses produksi dari suatu produk yang dipesan, sehingga pemesan dapat mengetahui tingkatan proses produksi. Metode pembuatan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *RAD (Rapid Application Development)* dengan menggunakan pemodelan *UML (Unified Modeling Language)*. Hasil dari Aplikasi *marketplace furniture* ini dapat menampilkan informasi kepada pemesan tentang tingkatan proses produksi yang diberikan oleh pengrajin. Aplikasi ini perlu adanya fitur *notification system* sebagai tanda pengingat baik untuk pengrajin maupun untuk pemesan.

Kata Kunci : Aplikasi, *Progress Order*, Android, *RAD*, *UML*

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu maka dia berada di jalan Allah “.

(HR. Turmudzi)

رِضَا اللَّهِ فِي رِضَا الْوَالِدَيْنِ وَسَخَطُ اللَّهِ فِي سَخَطِ الْوَالِدَيْنِ

“Keridaan Allah tergantung kepada keridaan orang tua dan kemurkaan Allah tergantung kepada kemurkaan orang tua.”

(HR. Turmudzi)

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang kepada seluruh hamba-Nya, yang telah memberikan taufik dan hidayahnya kepada kita semua serta memberikan nikmat islam, iman dan kesehatan yang diberikan kepada peneliti khususnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Marketplace Furniture* Berbasis Android Sebagai Media Informasi *Progress Order* Bagi Pemesan” dengan tepat waktu tanpa ada halangan yang berarti.

Peneliti menyadari keterbatasan pengetahuan yang peneliti miliki, karena itu tanpa keterlibatan dan sumbangsih dari berbagai pihak, sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Maka dari itu dengan segenap kerendahan hati patutlah peneliti ucapkan terimakasih kepada yang terhormat, Beliau:

1. Bapak Dr. KH. Sa'dullah Assa'idi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudiryanto, M.M. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
3. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
4. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan perhatian, bimbingan dan kepercayaan bagi peneliti.
5. Bapak Harminto Mulyo, M.Kom. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan perhatian, bimbingan dan kepercayaan bagi peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika khususnya dan Bapak serta Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi pada umumnya yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada peneliti.
7. Teman seperjuangan Program Studi Teknik Informatika angkatan 2015.

8. Teman-teman mahasiswa di lingkungan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara yang senantiasa menghibur dan memberikan nasihat kepada peneliti sehingga terselesainya karya ilmiah ini.
9. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dan besar harapan Peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi Kita semua. Amin

Jepara,

Peneliti

Bambang Dwi Hartono

NIM. 151240000370

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya ilmiah ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta Bapak Bambang Sukirmanto dan Ibu Nur Fajatin yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dan do'a yang tak pernah putus.
2. Damas Tri Hermawan selaku kakak Saya dan Fredy Hardiyanti selaku kakak kandung Saya, yang telah memberikan Saya inspirasi dan motivasi untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta mendoakan terselesainya karya ilmiah ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penyusunan Skripsi.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Studi	6
2.2. Tinjauan Pustaka	8
2.2.1. <i>Marketplace</i>	8
2.2.2. Mebel atau <i>Furniture</i>	9
2.2.3. Aplikasi <i>Mobile</i>	9
2.2.4. Android	10
2.2.4.1. Pengertian Android.....	10
2.2.4.2. Versi Android	10

2.2.5.	<i>Java Development Kit</i>	11
2.2.6.	<i>Android Software Development Kit</i>	11
2.2.7.	Android Studio	11
2.2.8.	Kotlin	13
2.2.9.	Firestore	14
2.2.10.	Pemodelan UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	15
1)	<i>Use Case Diagram</i>	16
2)	<i>Activity Diagram</i>	17
3)	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.3.	Kerangka Pemikiran	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1.	Desain Penelitian	20
3.2.	Pengumpulan Data	20
3.3.	Pengolahan Data Awal	21
3.4.	Metode Yang Diusulkan	21
3.5.	Eksperimen Dan Pengujian Metode	23
3.6.	Evaluasi Dan Validasi Hasil	23
3.6.1.	Validasi Ahli	23
3.6.2.	Angket Pemilik Toko	24
3.6.3.	Angket Responden	25
3.6.4.	Validasi Ahli dan Angket	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1.	Perancangan Aplikasi	27
4.1.1.	<i>Requirement Planning</i> (Perencanaan Kebutuhan)	27
4.1.1.1.	Objek Penelitian	27
4.1.1.2.	Analisis Kebutuhan Masalah	28
4.1.1.3.	Analisis Data	30
4.1.1.4.	Analisis Kebutuhan Alat	30
4.1.1.5.	Analisis Pengguna	31
4.1.2.	<i>Users Design</i> (Desain Pengguna)	33
4.1.2.1.	Deskripsi Sistem Aplikasi	33

4.1.2.2.	Perencanaan Berorientasi Objek.....	33
4.1.2.3.	Perancangan Database	68
4.1.2.4.	Perancangan <i>Interface</i> (Antarmuka).....	85
4.1.3.	<i>Build System</i> (Membangun Sistem)	103
4.1.3.1.	Analisis Sistem Menampilkan Data Toko	103
4.1.3.2.	Analisis Sistem Menampilkan Data Kategori.....	104
4.1.3.3.	Analisis Sistem Menampilkan Data Produk	104
4.1.3.4.	Analisis Sistem Menampilkan Detail Produk Suatu Produk .	105
4.1.3.5.	Analisis Sistem Proses <i>Order</i> Suatu Produk.....	105
4.1.3.6.	Analisis Sistem Menampilkan <i>Progress Order</i>	106
4.1.3.7.	Analisis Sistem Menampilkan <i>Detail Progress Order</i>	107
4.1.3.8.	Analisis Sistem Memberikan Informasi Proses Produksi.....	107
4.1.4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	109
1.	Halaman <i>Sign Up</i>	109
2.	Halaman <i>Forget Password</i>	110
3.	Halaman <i>Sign In</i>	112
4.	Halaman <i>Input Data User</i>	114
5.	Halaman <i>Home</i>	115
6.	Halaman <i>Produk</i>	119
7.	Halaman <i>Message</i>	120
8.	Halaman <i>Profile</i>	122
9.	Halaman <i>Corporation</i>	123
10.	Halaman <i>Progress Order</i>	124
11.	Halaman <i>Craftsman</i>	128
12.	Halaman <i>Customer</i>	130
13.	Halaman <i>About</i>	132
4.2.	Pengujian Metode	134
4.3.	Evaluasi dan Vaidasi Hasil.....	137
4.3.1.	Evaluasi Sistem Aplikasi	137
4.3.2.	Validasi Kelayakan Aplikasi.....	137
4.3.2.1.	Validasi Ahli	137

4.3.2.2.	Hasil Angket Pemilik Toko	138
4.3.2.3.	Hasil Angket Respondent	140
BAB V PENUTUP.....		142
5.1 .	Kesimpulan.....	142
5.2 .	Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA		144
LAMPIRAN.....		146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jendela Android Studio	12
Gambar 2. 2 Script Kotlin	13
Gambar 2. 3 Struktur Databse Firebase	14
Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran	19
Gambar 3. 1 Siklus Pengembangan Metode	21
Gambar 3. 2 <i>blackbox testing</i>	23
Gambar 4. 1 <i>Use Case</i> Aplikasi <i>Marketplace Furniture</i>	34
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Sign Up</i>	40
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Forget Password</i>	41
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Sign In</i>	42
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Input Data Pemesan</i>	43
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Input Data Pengrajin</i>	43
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Validasi Data User</i>	44
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pemesan.....	45
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Diri Pengrajin	46
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Perusahaan Pengrajin	46
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Kategori	47
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Produk	48
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Toko.....	49
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Kategori	49
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Produk.....	50
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesan	51
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data <i>Progress Order</i> Untuk Pengrajin ..	52
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data <i>Progress Order</i> Untuk Pemesan ...	53
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Perpesanan Baru Bagi Pemesan	54
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Perpesanan.....	55
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram Sign Up</i>	56
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram Forget Password</i>	57
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Sign In</i>	57

Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram Input Data Pemesan</i>	58
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram Input Data Pengrajin</i>	58
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram Validasi Data User</i>	59
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram Kelola Data Diri Pemesan</i>	60
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram Kelola Data Diri Pengrajin</i>	60
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram Kelola Data Perusahaan Pengrajin</i>	61
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram Kelola Data Kategori</i>	62
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram Kelola Data Produk</i>	63
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram Lihat Data Toko</i>	63
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram Lihat Data Kategori</i>	64
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram Lihat Data Produk</i>	64
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram Proses Pesan</i>	65
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram Kelola Data Progress Order Pemesan</i>	66
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram Kelola Data Progress Order Pengrajin</i>	66
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram Kelola Data Perpesanan Baru Bagi Pemesan</i> .	67
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram Kelola Data Perpesanan</i>	67
Gambar 4. 40 <i>Struktur Database</i>	68
Gambar 4. 41 <i>Struktur Authentication</i>	68
Gambar 4. 42 <i>Struktur Storage</i>	69
Gambar 4. 43 <i>Storage Corporations</i>	83
Gambar 4. 44 <i>Storage Identity</i>	83
Gambar 4. 45 <i>Storage Product</i>	84
Gambar 4. 46 <i>Storage Progress Order</i>	84
Gambar 4. 47 <i>Storage User</i>	84
Gambar 4. 48 Rancangan Halaman <i>Sign Up</i>	85
Gambar 4. 49 Rancangan Halaman <i>Forget Password</i>	86
Gambar 4. 50 Rancangan Halaman <i>Sign In</i>	86
Gambar 4. 51 <i>Input Data Diri User</i>	87
Gambar 4. 52 <i>Input Data Perusahaan</i>	88
Gambar 4. 53 Halaman <i>Home Pengrajin</i>	88
Gambar 4. 54 Halaman Produk Untuk Pengrajin	89

Gambar 4. 55 Halaman Detail Produk Untuk Pengrajin.....	89
Gambar 4. 56 Halaman <i>Home</i> Pemesan.....	90
Gambar 4. 57 Halaman Kategori Untuk Pemesan	90
Gambar 4. 58 Halaman Produk Untuk Pemesan.....	91
Gambar 4. 59 Halaman Detail Produk Untuk Pemesan.....	91
Gambar 4. 60 Halaman Produk.....	92
Gambar 4. 61 Halaman Tambah Kategori	92
Gambar 4. 62 Halaman Tambah Produk.....	93
Gambar 4. 63 Halaman <i>Message</i> Pengrajin	94
Gambar 4. 64 Halaman Detail Message Untuk Pengrajin	94
Gambar 4. 65 Halaman <i>Message</i> Pemesan	95
Gambar 4. 66 Halaman Detail Message Untuk Pemesan	95
Gambar 4. 67 Halaman <i>Profile</i> Pengrajin	96
Gambar 4. 68 Halaman <i>Profile</i> Pemesan	96
Gambar 4. 69 Halaman <i>Corporation</i>	97
Gambar 4. 70 Halaman <i>Progress Order</i> Pengrajin.....	98
Gambar 4. 71 Halaman Detail <i>Progress Order</i> Pengrajin.....	98
Gambar 4. 72 Halaman <i>Progress Order</i> Pemesan.....	99
Gambar 4. 73 Halaman Detail <i>Progress Order</i> Pemesan	99
Gambar 4. 74 Halaman <i>Craftsman</i>	100
Gambar 4. 75 Detail <i>Craftsman</i>	100
Gambar 4. 76 Halaman <i>Customer</i>	101
Gambar 4. 77 Detail <i>Customer</i>	101
Gambar 4. 78 Rancangan Halaman <i>About</i> Untuk Admin	102
Gambar 4. 79 Rancangan Halaman <i>About</i> Untuk Pengrajin dan Pemesan.....	102
Gambar 4. 80 Potongan Kode Untuk Menampilkan Data Toko	103
Gambar 4. 81 Potongan Kode Untuk Menampilkan Data Kategori	104
Gambar 4. 82 Potongan Kode Untuk Menampilkan Data Produk.....	104
Gambar 4. 83 Potongan Kode Untuk Menampilkan Detail Produk.....	105
Gambar 4. 84 Potongan Kode Untuk Memesan Produk	105
Gambar 4. 85 Potongan Kode Untuk Menampilkan <i>Progress Order</i>	106

Gambar 4. 86 Potongan Kode Untuk Menampilkan <i>Detail Progress Order</i>	107
Gambar 4. 87 Potongan Kode <i>Click Choosen Image</i>	107
Gambar 4. 88 Potongan Kode <i>Function updateImageChoosenWood</i>	108
Gambar 4. 89 Potongan Kode <i>Function setImageOrder</i>	108
Gambar 4. 90 Halaman <i>Sign Up</i> Pemesan	109
Gambar 4. 91 Halaman <i>Sign Up</i> Pengrajin	110
Gambar 4. 92 Halaman <i>Forget Password</i> Pemesan.....	110
Gambar 4. 93 Halaman <i>Forget Password</i> Pengrajin	111
Gambar 4. 94 Halaman <i>Sign In Admin</i>	112
Gambar 4. 95 Halaman <i>Sign in</i> Pemesan	113
Gambar 4. 96 Halaman <i>Sign in</i> Pengrajin.....	113
Gambar 4. 97 Halaman <i>Input Data User</i> Pengrajin.....	114
Gambar 4. 98 Halaman <i>Input Data User</i> Pemesan	114
Gambar 4. 99 Halaman <i>Home</i> Pengrajin.....	115
Gambar 4. 100 Halaman Produk Pengrajin.....	115
Gambar 4. 101 Halaman Detail Produk Pengrajin.....	116
Gambar 4. 102 Halaman <i>Home</i> Pemesan.....	116
Gambar 4. 103 Halaman Kategori Pemesan	117
Gambar 4. 104 Halaman Produk Pemesan.....	117
Gambar 4. 105 Halaman Detail Produk Pemesan.....	118
Gambar 4. 106 Halaman <i>Product</i>	119
Gambar 4. 107 Halaman Tambah Kategori	119
Gambar 4. 108 Halaman Tambah Produk.....	120
Gambar 4. 109 Halaman <i>Message</i> Pengrajin	120
Gambar 4. 110 Halaman Detail Message Pengrajin	121
Gambar 4. 111 Halaman <i>Message</i> Pemesan	121
Gambar 4. 112 Halaman Detail Message Pemesan	122
Gambar 4. 113 Halaman <i>Profile</i> Pengrajin	122
Gambar 4. 114 Halaman <i>Profile</i> Pemesan	123
Gambar 4. 115 Halaman <i>Corporation</i>	123
Gambar 4. 116 Halaman <i>Progress Order</i> Pengrajin.....	124

Gambar 4. 117 Halaman <i>Detail Progress Order</i> Pengrajin.....	125
Gambar 4. 118 Halaman <i>Progress Order</i> Pemesan.....	126
Gambar 4. 119 Halaman <i>Detail Progress Order</i> Pemesan.....	127
Gambar 4. 120 Halaman <i>Craftsman</i>	128
Gambar 4. 121 Halaman <i>Detail Craftsman</i>	129
Gambar 4. 122 Halaman <i>Customer</i>	130
Gambar 4. 123 Halaman <i>Detail Customer</i>	131
Gambar 4. 124 Halaman <i>About</i> Pengrajin.....	132
Gambar 4. 125 Halaman <i>About</i> Pemesan.....	132
Gambar 4. 126 Halaman <i>About</i> Admin.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2. 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 3. 1 Aspek Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Media.....	24
Tabel 3. 2 Aspek Penilaian Pemilik Toko.....	24
Tabel 3. 3 Aspek Penilaian Responden.....	25
Tabel 3. 4 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	26
Tabel 4. 1 Perbandingan sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan.....	30
Tabel 4. 2 Karakteristik pengguna	32
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Use Case</i>	35
Tabel 4. 4 <i>Field Authentication</i>	70
Tabel 4. 5 <i>Child User Administrator</i>	70
Tabel 4. 6 <i>Child User Visitor</i>	71
Tabel 4. 7 <i>Child Corporations</i>	73
Tabel 4. 8 <i>Child Identity Administrator</i>	74
Tabel 4. 9 <i>Child Identity Visitor</i>	75
Tabel 4. 10 <i>Child History Message</i>	76
Tabel 4. 11 <i>Child Message Order</i>	77
Tabel 4. 12 <i>Child Image Progress Order</i>	78
Tabel 4. 13 <i>Child Progress Order</i>	79
Tabel 4. 14 <i>Field Category</i>	81
Tabel 4. 15 <i>Field Product</i>	82
Tabel 4. 16 <i>Field Gambar</i>	85
Tabel 4. 17 Tabel Pengujian.....	134
Tabel 4. 18 Penilaian Ahli Media	137
Tabel 4. 19 Klasifikasi Presentase	138
Tabel 4. 20 Hasil Penilaian Ahli Media	138
Tabel 4. 21 Penilaian Angket Pemilik Toko.....	138
Tabel 4. 22 Klasifikasi Persentase	139

Tabel 4. 23 Hasil Penilaian Angket Pemilik Toko.....	139
Tabel 4. 24 Penilaian Angket Responden.....	140
Tabel 4. 25 Klasifikasi Persentase	140
Tabel 4. 26 Hasil Penilaian Angket Responden.....	141
Tabel 5. 1 Penilaian Ahli, Pemilik Toko Dan Responden	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penilaian Ahli Media	146
Lampiran 2 Hasil Penilaian Pemilik Toko	149
Lampiran 3 Hasil Penilaian Responden	153
Lampiran 4 Foto-Foto	157
Lampiran 5 Hasil Jawaban Responden.....	165