

**RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS
MENGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS
ANDROID**

Skripsi sarjana ini diajukan sebagai

Salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1)

Untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik

Universitas Darma Persada

Oleh

Genta Prima Syahnur

NIM: 2017240071



Jurusan Sistem Informasi

Fakultas Teknik

Universitas Darma Persada

Jakarta

2020

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS
MENGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS
ANDROID**

Skripsi ini telah **disetujui dan di sahkan** serta diizinkan untuk dipresentasikan pada sidang Tugas Akhir Program Strata Satu (S1) untuk program Studi Sistem Informasi pada semester Gasal tahun ajaran 2020/2021.

PEMBIMBING LAPANGAN

DOSEN PEMBIMBING

Fikri Haditya Ramadhon, S.Kom

Endang Ayu S, ST., MMSi

NIDN: 0408047604

KETUA JURUSAN

Sistem Informasi

Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSI

NIDN: 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS
MENGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS
ANDROID**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Endang Ayu S, ST.,
MMSi, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya orang Lain, sebagian
atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Persyaratan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 6 Januari 2021


254AJX507074166
METERAI
TEMPEL

(Genta Prima Syahniur)

LEMBAR PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Genta Prima Syahnur

NIM : 2017240071

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Jadwal Pengiriman Ikan Hias
Menggunakan Metode *Haversine* Pada Fikfish Berbasis
Android

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Endang Ayu S, ST., MMSi (.....)

Penguji I : (.....)

Penguji II : (.....)

Penguji III : (.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 6 Februari 2021

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Genta Prima Syahnur
NIM : 2017240071
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non - exclusive Royalty - Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS
MENGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS
ANDROID**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 6 Januari 2021
Yang menyatakan


(Genta Prima Syahnur)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya sehingga dapat terselesaikannya tugas ini dengan baik. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut:

RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS MENGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS ANDROID

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, wawancara dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Agus Sun Sugiarto, MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Endang Ayu S, ST., MMSi. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan laporan skripsi.
4. Nur Syamsiyah, S.T., MTI. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi

5. Eva Novianti, S.Kom., M.MSI. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
6. Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
7. Yahya, S.T., M.Kom. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
8. Staff / karyawan / dosen dilingkungan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
9. Karyawan PT Primaloka Djawharha Prakarsa
10. Kedua Orang tua beserta kakak dan adik yang telah memberikan dukungan moral, materil maupun spiritual.
11. Rekan-rekan mahasiswa Sistem Informasi angkatan 2017.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam mengerjakan Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak serta mahasiswa/i khususnya di Universitas Darma Persada yang berminat melakukan riset sebagai sinopsis ataupun referensi.

Jakarta, 6 Januari 2021



Genta Prima Syahnur

ABSTRAK

FikFish merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang perdagangan yang menjual ikan hias berbagai macam jenis seperti ikan cupang, ikan badut, dan ikan hias lainnya. Fikfish masih memiliki kendala dalam mengatur jadwal pengiriman pesanan, sehingga barang pesanan yang harus di kirim seringkali tertunda karena masalah waktu. Selain itu Fikfish mengandalkan kemampuan kurir itu sendiri untuk mencari titik terdekat hingga terjauh dari lokasi pengantaran sehingga pengiriman sering kali memakan waktu lama. Oleh karena itu, untuk menghadapi kesulitan tersebut salah satu caranya yaitu dengan membuat aplikasi jadwal pengiriman berbasis android menggunakan metode *haversine* yang memudahkan kurir dalam menentukan jadwal pengiriman dan menentukan titik terdekat hingga terjauh lokasi pengantaran melalui aplikasi serta tanpa mengulur waktu yang lama dan mengeluarkan biaya yang mahal dalam pengiriman pesanan. Metode pengembangan *system* yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) yang meliputi *System Planning, Analysis, Design* dan *coding, testing, implementation*, dan melakukan *maintenance*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi android jadwal pengiriman untuk membatu dalam proses pengiriman dan dapat memudahkan kurir untuk melakukan penjadwalan dan pengiriman.

Kata Kunci: Jadwal Pengiriman, Ikan Hias, Android, *Haversine*, *System Development Life Cycle*.

DAFTAR ISI

RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS MENGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS ANDROID	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ... Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.1.1 Pengertian Sistem	7
2.1.2 Karakteristik Sistem	8
2.1.3 Klasifikasi Sistem.....	10
2.1.4 Pengertian Informasi	11
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi	11

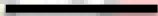
2.2	Pengertian Rancang Bangun	12
2.3	Pengertian Jadwal Pengiriman	13
2.4	Pengertian Ikan Hias	13
2.5	Pengertian Internet	15
2.6	Pengertian Web	16
2.7	Pengertian Web Browser.....	16
2.8	Pengertian Web Server.....	17
2.9	Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	17
2.10	Pengertian HTML	18
2.11	Pengertian CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	18
2.12	Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	19
2.13	Pengertian CodeIgniter.....	19
2.14	Pengertian XML (<i>Extensible Markup Language</i>).....	21
2.15	Pengertian Java	21
2.16	Pengertian JavaScript	22
2.17	Pengertian Database	23
2.18	Pengertian MYSQL.....	23
2.19	Pengertian Dart	24
2.20	Pengertian REST (<i>Representational State Transfer</i>).....	24
2.21	Pengertian WEB API	25
2.22	Pengertian <i>Harvesine</i>	25
2.22.1	Hukum <i>Haversine</i>	25
2.23	Google Maps API (<i>Application Programming Interface</i>)	28
2.24	<i>Global Position System</i> (GPS)	29
2.25	Android Studio.....	31
2.26	Visual Studio Code	32
2.27	XAMPP.....	32
2.28	Composer	32
2.29	Postman.....	33
2.30	Peralatan Pendukung Sistem (<i>Tools System</i>).....	33

2.30.1	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	33
BAB III	METODE PENELITIAN	38
3.1	Kerangka Pemikiran.....	38
3.2	Metode Pengumpulan Data	39
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	40
3.3.1	Tahap Perencanaan Sistem	40
3.3.2	Tahap Analisa Sistem	41
3.3.3	Tahap Perancangan Sistem	41
3.3.4	Tahap Penulisan Program.....	41
3.3.5	Tahap Pengujian Sistem	42
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	42
3.4.1	Waktu Penelitian	42
3.4.2	Tempat Penelitian.....	42
3.5	Alat dan Bahan Penelitian	43
3.5.1	Alat Penelitian	43
3.5.2	Bahan Penelitian.....	43
BAB IV	RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	45
4.1	Tinjauan Organisasi	45
4.1.1	Sejarah Organisasi	45
4.1.2	Struktur Organisasi.....	47
4.2	Analisis Sistem Berjalan	49
4.2.1	Use Case Diagram	49
4.2.2	Skenario Sistem Berjalan	50
4.2.3	Activity Diagram Sistem Berjalan	55
4.2.4	Spesifikasi Dokumen Masukan dan Keluaran	59
4.2.5	Identifikasi Kebutuhan Sistem.....	60
4.3	Perancangan Sistem	61
4.3.1	Use Case Diagram Usulan.....	61
4.3.2	Skenario Sistem Usulan.....	64
4.3.3	Activity Diagram Sistem Usulan	93

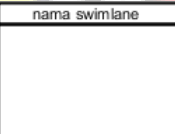
4.3.4	Rancangan Masukan	136
4.3.5	Rancangan Keluaran	136
4.3.6	Rancangan Basis Data	137
4.4	Implementasi Sistem	141
4.4.1	Rancangan Tampilan Pelanggan	141
4.4.2	Rancangan Tampilan Admin	161
4.4.3	Rancangan Tampilan Kurir	186
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		200
5.1	Tampilan Aplikasi	200
5.1.1	Tampilan Pelanggan	200
5.1.2	Tampilan Admin	211
5.1.3	Tampilan Kurir	224
5.2	Uji Coba Aplikasi	233
5.2.1	Uji Coba Struktural	233
5.2.2	Uji Coba Fungsional	234
5.2.3	Uji Coba Validasi	235
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		237
6.1	Kesimpulan	237
6.2	Saran	237
DAFTAR PUSTAKA		238
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		240
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI		241
SURAT KETERANGAN RISET		242
DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA		243

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i>
Aktor / <i>actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor
Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>intherince</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

B. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane  Atau 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Karakteristik Sistem	10
Gambar 2. 2 Segitiga bola diselesaikan dengan hukum haversine formula.....	26
Gambar 2. 3 Segmen GPS	31
Gambar 3. 1 Alur Kerangka Pemikiran	38
Gambar 3. 2 Diagram Metodologi Pengembangan Sistem.....	40
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi FikFish.....	47
Gambar 4. 2 Use Case Diagram Sistem Berjalan	49
Gambar 4. 3 Activity Diagram Melakukan Pemesanan.....	55
Gambar 4. 4 Activity Diagram Melakukan Pembayaran.....	56
Gambar 4. 5 Activity Diagram Melakukan Pengiriman	57
Gambar 4. 6 Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan	58
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Hak Akses Pelanggan	61
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Hak Akses Admin.....	62
Gambar 4. 9 Use Case Diagram Hak Akses Kurir	63
Gambar 4. 10 Activity Diagram Melakukan Login.....	93
Gambar 4. 11 Activity Diagram Melakukan Daftar	94
Gambar 4. 12 Activity Diagram Melihat Beranda.....	95
Gambar 4. 13 Activity Diagram Melakukan Order	96
Gambar 4. 14 Activity Diagram Melakukan Pembayaran.....	97
Gambar 4. 15 Activity Diagram Mengakses Riwayat Pemesanan	98
Gambar 4. 16 Activity Diagram Mengakses Keranjang.....	99
Gambar 4. 17 Activity Diagram Melihat Favorite.....	100
Gambar 4. 18 Activity Diagram Mengakses Akun	101
Gambar 4. 19 Activity Diagram Melakukan Logout.....	102
Gambar 4. 20 Activity Diagram Melakukan Login.....	103
Gambar 4. 21 Activity Diagram Melihat Beranda.....	104
Gambar 4. 22 Activity Diagram Membuat Data Produk	105
Gambar 4. 23 Activity Diagram Mengakses Data Pemesanan	107
Gambar 4. 24 Activity Diagram Mengakses Data Pembayaran	109
Gambar 4. 25 Activity Diagram Mengakses Data Pengemasan	111
Gambar 4. 26 Activity Diagram Mengakses Data Pengiriman.....	113
Gambar 4. 27 Activity Diagram Melihat Jadwal Pegiriman.....	115
Gambar 4. 28 Activity Diagram Melihat Data Customer	118
Gambar 4. 29 Activity Diagram Membuat Data Jenis.....	119
Gambar 4. 30 Activity Diagram Membuat Data Wilayah	121
Gambar 4. 31 Activity Diagram Melihat Laporan.....	123
Gambar 4. 32 Activity Diagram Melakukan Logout.....	124
Gambar 4. 33 Activity Diagram Login	125

Gambar 4. 34 Activity Diagram Mengakses Pengiriman	126
Gambar 4. 35 Activity Diagram Mengakses Penundaan	127
Gambar 4. 36 Activity Diagram Melihat Riwayat.....	128
Gambar 4. 37 Activity Diagram Melakukan Pengiriman Pesanan	129
Gambar 4. 38 Activity Diagram Menunda Pengiriman	131
Gambar 4. 39 Activity Diagram Mengakses Akun	133
Gambar 4. 40 Activity Diagram Melakukan Logout.....	135
Gambar 4. 41 ERD (Entity Relationship Diagram).....	137
Gambar 4. 42 Halaman Login	141
Gambar 4. 43 Halaman Daftar	143
Gambar 4. 44 Halaman Beranda	145
Gambar 4. 45 Halaman Order	147
Gambar 4. 46 Halaman Konfirmasi Pesanan.....	149
Gambar 4. 47 Halaman Detail Order.....	150
Gambar 4. 48 Halaman Riwayat Order	152
Gambar 4. 49 Halaman Keranjang.....	154
Gambar 4. 50 Halaman Favorite	156
Gambar 4. 51 Halaman Akun.....	157
Gambar 4. 52 Halaman Mengganti Alamat Akun	159
Gambar 4. 53 Halaman Login	161
Gambar 4. 54 Halaman Dashboard	163
Gambar 4. 55 Halaman Data Produk.....	165
Gambar 4. 56 Halaman Data Transaksi Pemesanan	167
Gambar 4. 57 Halaman Data Transaksi Pembayaran	169
Gambar 4. 58 Halaman Data Pengemasan	171
Gambar 4. 59 Halaman Data Transaksi Pengiriman	173
Gambar 4. 60 Halaman Jadwal Pengiriman	175
Gambar 4. 61 Halaman Data Kurir	177
Gambar 4. 62 Halaman Data Customer.....	179
Gambar 4. 63 Halaman Data Jenis	181
Gambar 4. 64 Halaman Data Wilayah.....	183
Gambar 4. 65 Halaman Logout.....	185
Gambar 4. 66 Halaman Login	186
Gambar 4. 67 Halaman Beranda	188
Gambar 4. 68 Halaman Pengiriman	190
Gambar 4. 69 Halaman Penundaan	192
Gambar 4. 70 Halaman Akun.....	194
Gambar 4. 71 Halaman Pengaturan Profile	196
Gambar 4. 72 Halaman Change Email.....	198
Gambar 5. 1 Halaman Login.....	200
Gambar 5. 2 Halaman Daftar	201
Gambar 5. 3 Halaman Beranda	202

Gambar 5. 4 Halaman Favorite	203
Gambar 5. 5 Halaman Detail Produk	204
Gambar 5. 6 Halaman Detail Pemesanan	205
Gambar 5. 7 Halaman Pembayaran.....	206
Gambar 5. 8 Halaman Pengaturan Akun.....	207
Gambar 5. 9 Halaman Profile.....	208
Gambar 5. 10 Halaman Ganti Alamat	209
Gambar 5. 11 Halaman Ganti Password	210
Gambar 5. 12 Halaman Login	211
Gambar 5. 13 Halaman Beranda	212
Gambar 5. 14 Halaman Data Produk.....	213
Gambar 5. 15 Halaman Data Pemesanan	214
Gambar 5. 16 Halaman Data Pembayaran	215
Gambar 5. 17 Halaman Data Pengemasan	216
Gambar 5. 18 Halaman Data Pengiriman	217
Gambar 5. 19 Halaman Jadwal Pengiriman	218
Gambar 5. 20 Halaman Data Kurir	219
Gambar 5. 21 Halaman Data Pemesanan	220
Gambar 5. 22 Halaman Laporan	221
Gambar 5. 23 Halaman Data Jenis	222
Gambar 5. 24 Halaman Data Wilayah.....	223
Gambar 5. 25 Halaman Beranda	224
Gambar 5. 26 Halaman Riwayat Pengiriman	225
Gambar 5. 27 Halaman Data Pengiriman	226
Gambar 5. 28 Halaman Detail Pengiriman.....	227
Gambar 5. 29 Halaman Pengiriman Tertunda	228
Gambar 5. 30 Halaman Konfirmasi Pengiriman	229
Gambar 5. 31 Halaman Akun.....	230
Gambar 5. 32 Halaman Profile.....	231
Gambar 5. 33 Halaman Password	232
Gambar 5. 34 Melakukan Order.....	235
Gambar 5. 35 Melakukan Pengiriman.....	236

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Skenario Melakukan Pemesanan	50
Tabel 4. 2 Skenario Melakukan Pembayaran	51
Tabel 4. 3 Skenario Melakukan Pengiriman	53
Tabel 4. 4 Skenario Membuat Laporan Penjualan.....	54
Tabel 4. 5 Skenario Melakukan Login.....	64
Tabel 4. 6 Skenario Melakukan Pendaftaran	65
Tabel 4. 7 Skenario Melihat Beranda.....	66
Tabel 4. 8 Skenario Mengakses Keranjang.....	68
Tabel 4. 9 Skenario Melakukan Order	69
Tabel 4. 10 Skenario Mengakses Riwayat Pemesanan	69
Tabel 4. 11 Skenario Melakukan Pembayaran	70
Tabel 4. 12 Skenario Melihat Favorite.....	71
Tabel 4. 13 Skenario Mengakses Akun	72
Tabel 4. 14 Skenario Mengubah Jadwal	73
Tabel 4. 15 Skenario Melakukan Logout.....	73
Tabel 4. 16 Skenario Melakukan Login.....	74
Tabel 4. 17 Skenario Melihat Beranda.....	75
Tabel 4. 18 Skenario Membuat Data Produk.....	76
Tabel 4. 19 Skenario Mengakses Data Pemesanan.....	77
Tabel 4. 20 Skenario Mengakses Data Pembayaran	78
Tabel 4. 21 Skenario Mengakses Data Pengemasan.....	79
Tabel 4. 22 Skenario Mengakses Data Pengiriman	80
Tabel 4. 23 Skenario Melihat Jadwal Pengiriman	81
Tabel 4. 24 Skenario Membuat Data Kurir.....	82
Tabel 4. 25 Skenario Melihat Data Customer.....	82
Tabel 4. 26 Skenario Membuat Data Jenis	83
Tabel 4. 27 Skenario Membuat Data Wilayah.....	84
Tabel 4. 28 Skenario Melihat Laporan.....	85
Tabel 4. 29 Skenario Melakukan Logout.....	86
Tabel 4. 30 Skenario Melakukan Login.....	86
Tabel 4. 31 Skenario Mengakses Pengiriman	87
Tabel 4. 32 Skenario Mengakses Penundaan.....	88
Tabel 4. 33 Skenario Melihat Riwayat.....	88
Tabel 4. 34 Skenario Mengakses Akun	89
Tabel 4. 35 Skenario Melakukan Pengiriman	90

Tabel 4. 36 Skenario Menunda Pengiriman.....	91
Tabel 4. 37 Skenario Melakukan Logout.....	92
Tabel 4. 38 Tabel Users	137
Tabel 4. 39 Tabel Detail Users.....	138
Tabel 4. 40 Tabel Courier	138
Tabel 4. 41 Tabel Jenis	138
Tabel 4. 42 Tabel ikan.....	139
Tabel 4. 43 Tabel Wishlist.....	139
Tabel 4. 44 Tabel Cart.....	139
Tabel 4. 45 Tabel Order	139
Tabel 4. 46 Tabel Wilayah.....	140
Tabel 4. 47 Tabel Shipping.....	140
Tabel 5. 1 Tabel Uji Coba Struktural Aplikasi Android	233
Tabel 5. 2 Tabel Uji Coba Fungsional Aplikasi Android	234



DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan Wawancara	243
-----------------------------------	-----

