

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN KONSUMEN
TERBAIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WASPAS PADA
TOKO BAJU 2KIDDOZ**

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

Shabirah Shafa Ulya

NIM : 2018240062

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN KONSUMEN TERBAIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WASPAS PADA TOKO BAJU 2KIDDOZ

Telah **disetujui dan disahkan** serta diizinkan untuk dipresentasikan pada siding
Tugas Akhir Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada
Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022

PEMBIMBING LAPANGAN


2kiddoz
Yuanita Lis Dianti

DOSEN PEMBIMBING


Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs
NIDN : 0522027902

KETUA JURUSAN



Eka Yuni Astuti, S.Kom., MMSI
NIDN : 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN KONSUMEN TERBAIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WASPAS PADA TOKO BAJU 2KIDDOZ

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs., tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 4 Agustus 2022



(Shabirah Shafa Ulya)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shabirah Shafa Ulya

NIM : 2018240062

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Pemilihan Konsumen
Terbaik Dengan Menggunakan Metode WASPAS Pada
Toko Baju 2Kiddoz

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 : Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs.

(.....)

Penguji I : Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI.

(.....)

Penguji II : Yahya, S.T., M.Kom

(.....)

Penguji III : Endang Ayu Susilawati, S.T., MMSI.

(.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 4 Agustus 2022

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Shabirah Shafa Ulya
NIM : 2018240062
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 Sistem Informasi Pemilihan Konsumen Terbaik Dengan
Menggunakan Metode WASPAS Pada Toko Baju 2Kiddoz**

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 : 4 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Shabirah Shafa Ulya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah, SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN KONSUMEN TERBAIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WASPAS PADA TOKO BAJU 2KIDDOZ

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 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. Dr. Ade Supriatna, S.T., 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. Mira Febriana S., S.Kom., M.Cs, selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Nur Syamsiyah, S.T., M.T.I. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi

5. Eva Novianti, S.Kom.,M.MSI. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
6. Endang Ayu S.,S.T.,MMSI., 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. Ibu Yuanita Lis Dianati selaku pemilik Toko Baju 2Kiddoz
10. Kedua orang tua dan adik tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
11. Rekan-rekan yang telah membantu, memberi dukungan, dan memotivasi dalam pengerjaan Skripsi ini khususnya, Riani Prameswari Miharyono, Putri Rispani, Fikri Amin, Reza Matovani, dan Agus Tri Wildan.

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 semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 14 April 2022



Shabirah Shafa Ulya

Penulis

ABSTRAK

Dalam dunia bisnis banyak terjadinya persaingan dengan kompetitor yang lainnya. Salah satu yang bersaing dalam dunia bisnis ini ialah Toko Baju 2Kiddoz yang berlokasi di Cipinang Muara, untuk menghadapi persaingan tersebut ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh 2Kiddoz, salah satunya dengan memberikan *reward* terhadap konsumen. Tujuan diberikannya *reward* untuk melakukan promosi, meningkatkan penjualan, meningkatkan konsumen, menjaga hubungan baik terhadap konsumen, memacu semangat konsumen untuk belanja, meningkatkan kepercayaan serta loyalitas konsumen kepada Toko Baju 2Kiddoz. 2Kiddoz belum mempunyai teknologi pendukung yang dapat mempermudah setiap prosesnya, sehingga terkesan kurang optimal dalam hal pemberian reward pada saat menentukan pelanggan terbaik. Oleh karena itu dibangun sebuah sistem informasi pemilihan konsumen terbaik berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan Toko 2Kiddoz. Rancang bangun sistem ini dilakukan menggunakan metode WASPAS (Weighted Aggregated Sum Product Assesment). Metode WASPAS dapat diimplementasikan untuk mengetahui konsumen terbaik berdasarkan kriteria dan bobot yang ditentukan secara benar. Dalam penelitian ini, menggunakan beberapa kriteria diantaranya, Volume Belanja, Total Belanja, Ekspedisi, dan Rating. Hasil yang didapat dari analisis menentukan konsumen terbaik menggunakan metode WASPAS adalah sebagai berikut: Ranking 1 dengan nilai sebesar 0.8672, Ranking 2 dengan nilai sebesar 0.838, Ranking 3 dengan nilai sebesar 0.78, Ranking 4 dengan nilai sebesar 0.74, dan Ranking 5 dengan nilai sebesar 0.703. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah dengan adanya sistem informasi berbasis website pemilihan konsumen terbaik dapat membantu dalam melakukan proses pemilihan konsumen terbaik untuk mendapatkan *reward* sebagai komitmen Toko Baju 2Kiddoz untuk meningkatkan kualitas layanan kepada konsumen.

Kata Kunci : Konsumen, WASPAS, Sistem Informasi, *Reward*.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Ruang Lingkup	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Teori.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	5
2.1.3 Pengertian Informasi	7
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi	8
2.1.5 Pengertian Rancang Bangun	8
2.1.6 Pengertian Konsumen.....	8
2.1.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.1.8 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan (SPK)	11
2.1.9 Metode <i>Weight Aggregated Sum Product Assesment</i> (WASPAS)	11

2.1.10	Langkah-langkah Metode WASPAS	12
2.1.11	Website.....	13
2.2	Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>)	13
2.2.1	Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	13
2.2.2	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	16
2.2.3	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.2.4	Sistem Basis Data	18
BAB III.....		19
METODOLOGI PENELITIAN.....		19
3.1	Kerangka Pemikiran	19
3.2	Pengumpulan Data	20
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	20
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.5	Alat dan Bahan Penelitian.....	23
3.5.1	Alat Penelitian.....	23
3.5.2	Bahan Penelitian	24
BAB IV.....		25
IDENTIFIKASI ORGANISASI.....		25
4.1	Tinjauan Organisasi	25
4.1.1	Sejarah Organisasi.....	25
4.1.2	Struktur Organisasi dan Fungsi.....	26
4.2	Analisa Sistem.....	29
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan	29
4.2.2	Skenario Sistem Berjalan.....	30
4.2.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	32
4.2.4	Spesifikasi Dokumen Masukan.....	34
4.2.5	Spesifikasi Dokumen Keluaran	34
4.2.6	Identifikasi Kebutuhan Sistem	34
4.3	Perancangan Sistem.....	36
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	36
4.3.2	Skenario Sistem Usulan	39
4.3.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	98
4.3.4	Rancangan Masukan	134
4.3.5	Rancangan Keluaran	142

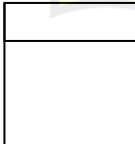
4.3.6	Rancangan Basis Data	157
4.4	Implementasi Sistem.....	164
4.4.1	Implementasi Tampilan Hak Akses Admin	164
4.4.2	Implementasi Tampilan Hak Akses Member.....	188
4.4.3	Implementasi Tampilan Hak Akses Pelayan Toko	195
BAB V		211
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		211
5.1	Tampilan Aplikasi	211
5.2.1	Tampilan Web.....	211
5.2.2	Tampilan Hak Akses Level Konsumen Member	215
5.2.3	Tampilan Hak Akses Level Admin.....	221
5.2.4	Tampilan Hak Akses Level Pelayan Toko.....	260
5.2	Uji Coba Aplikasi.....	280
5.2.1	Uji Coba Struktural	280
5.2.2	Uji Coba Fungsional	282
5.2.3	Uji Coba Validasi	287
BAB VI		293
KESIMPULAN DAN SARAN.....		293
6.1	Kesimpulan	293
6.2	Saran	293
DAFTAR PUSTAKA.....		295
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		298
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI		Error! Bookmark not defined.
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI		Error! Bookmark not defined.
SURAT KETERANGAN RISET		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		302
A.	Lampiran Data Transaksi.....	303
B.	Lampiran Faktur Pembayaran.....	304
C.	Lampiran Wawancara	305

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependen cy</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Associatio n</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
4		<i>Syste m Bounda ry</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
6	<code><<include>></code>	<i>Include</i>	Melakukan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
7	<code><<extend>></code>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

b. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi.
7.		<i>FORK</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Tahap Model Waterfall.....	9
2. Gambar 3.1 Kerangka Pikiran	19
3. Gambar 4.1 Struktur Organisasi	26
4. Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan	29
5. Gambar 4.3 Activity Diagram Membuat Laporan	32
6. Gambar 4.4 Activity Diagram Mencatat Konsumen Terbaik.....	33
7. Gambar 4.5 Use Case Diagram Hak Akses Admin	36
8. Gambar 4.6 Use Case Diagram Hak Akses Konsumen Member	37
9. Gambar 4.7 Use Case Diagram Hak Akses Pelayan Toko	38
10. Gambar 4.8 Activity Diagram Melihat Beranda Utama	98
11. Gambar 4.9 Activity Diagram Login.....	99
12. Gambar 4.10 Activity Diagram Melihat Dashboard Admin	100
13. Gambar 4.11 Activity Diagram Mengelola Data Produk	101
14. Gambar 4.12 Activity Diagram Mengelola Data Konsumen Member....	102
15. Gambar 4.13 Activity Diagram Mengelola Data Hadiah	103
16. Gambar 4.14 Activity Diagram Mengelola Data Pelayan	104
17. Gambar 4.15 Activity Diagram Menambah Data Penjualan	105
18. Gambar 4.16 Activity Diagram Melihat Data Penjualan (Non Member)	106
19. Gambar 4.17 Activity Diagram Melihat Data Penjualan (Member)	107
20. Gambar 4.18 Activity Diagram Mengelola Metode.....	108
21. Gambar 4.19 Activity Diagram Melihat Data Alternatif Penilaian	109
22. Gambar 4.20 Activity Diagram Perhitungan Konsumen Terbaik.....	110
23. Gambar 4.21 Activity Diagram Melihat Laporan	111
24. Gambar 4.22 Activity Diagram Mengubah Profil	112
25. Gambar 4.23 Activity Diagram Logout.....	113
26. Gambar 4.24 Activity Diagram Melihat Beranda	114
27. Gambar 4.25 Activity Diagram Melihat Keuntungan Jadi Member	115
28. Gambar 4.26 Activity Diagram Melihat Pemenang Konsumen Terbaik	116
29. Gambar 4.27 Activity Diagram Login.....	117
30. Gambar 4.28 Activity Diagram Melihat Riwayat Transaksi	118
31. Gambar 4.29 Activity Diagram Menggunakan Voucher	119
32. Gambar 4.30 Activity Diagram Mengubah Profil	120
33. Gambar 4.31 Activity Diagram Logout.....	121
34. Gambar 4.32 Activity Diagram Melihat Beranda Utama	122
35. Gambar 4.33 Activity Diagram Login.....	123
36. Gambar 4.34 Activity Diagram Melihat Dashboard Pelayan Toko	124
37. Gambar 4.35 Activity Diagram Mengelola Data Produk	125
38. Gambar 4.36 Activity Diagram Mengelola Data Konsumen Member....	126
39. Gambar 4.37 Activity Diagram Mengelola Data Hadiah	127

40. Gambar 4.38 Activity Diagram Mengelola Data Pelayan	128
41. Gambar 4.39 Activity Diagram Menambah Data Penjualan	129
42. Gambar 4.40 Activity Diagram Mengelola Data Penjualan (Non Member)	130
43. Gambar 4.41 Activity Diagram Mengelola Data Penjualan (Member) ..	131
44. Gambar 4.42 Activity Diagram Mengubah Profil	132
45. Gambar 4.43 Activity Diagram Logout.....	133
46. Gambar 4.44 Rancangan Tampilan Form Login	134
47. Gambar 4.45 Rancangan Tampilan Form Tambah Produk.....	135
48. Gambar 4.46 Rancangan Tampilan Form Tambah Konsumen	136
49. Gambar 4.47 Rancangan Tampilan Form Menu Tambah Pembelian ...	137
50. Gambar 4.48 Rancangan Tampilan Form Tambah Kriteria.....	139
51. Gambar 4.49 Rancangan Tampilan Form Tambah SubKriteria	140
52. Gambar 4.50 Rancangan Tampilan Form Perbarui Data Profil	141
53. Gambar 4.51 Rancangan Tampilan Beranda Utama	142
54. Gambar 4.52 Rancangan Tampilan Menu Dashboard Admin	143
55. Gambar 4.53 Rancangan Tampilan Menu Data Produk	144
56. Gambar 4.54 Rancangan Tampilan Menu Data Konsumen Member	145
57. Gambar 4.55 Rancangan Tampilan Menu Data Penjualan (Non Member)	146
58. Gambar 4.56 Rancangan Tampilan Menu Data Penjualan (Member) ..	147
59. Gambar 4.57 Rancangan Tampilan Menu Data Kriteria	148
60. Gambar 4.58 Rancangan Tampilan SubKriteria	149
61. Gambar 4.59 Rancangan Tampilan Menu Data Penilaian	150
62. Gambar 4.60 Rancangan Tampilan Perhitungan Normalisasi	151
63. Gambar 4.61 Rancangan Tampilan Menu Laporan	152
64. Gambar 4.62 Rancangan Tampilan Menu Profil	153
65. Gambar 4.63 Rancangan Tampilan Beranda Konsumen Member	154
66. Gambar 4.64 Rancangan Tampilan Menu Riwayat Transaksi.....	155
67. Gambar 4.65 Rancangan Tampilan Menu Voucher.....	156
68. Gambar 4.66 Entity Relationship Diagram (ERD).....	157
69. Gambar 4.67 Halaman Beranda Utama	164
70. Gambar 4.68 Halaman Login Hak Akses Admin	165
71. Gambar 4.69 Halaman Dashboard Admin Hak Akses Admin	166
72. Gambar 4.70 Halaman Data Produk Hak Akses Admin	167
73. Gambar 4.71 Halaman Tambah Produk Hak Akses Admin	168
74. Gambar 4.72 Halaman Data Produk Hak Akses Admin	169
75. Gambar 4.73 Halaman Tambah Konsumen Hak Akses Admin	170
76. Gambar 4.74 Halaman Data Hadiah Hak Akses Admin.....	171
77. Gambar 4.75 Halaman Tambah Data Hadiah Hak Akses Admin.....	172
78. Gambar 4.76 Halaman Data Pelayan Hak Akses Admin.....	173
79. Gambar 4.77 Halaman Tambah Data Pelayan Hak Akses Admin	174

80. Gambar 4.78 Halaman Tambah Pembelian Hak Akses Admin.....	175
81. Gambar 4.79 Halaman Data Penjualan Non Member Hak Akses Admin	176
82. Gambar 4.80 Halaman Data Penjualan Member Hak Akses Admin	177
83. Gambar 4.81 Halaman Data Kriteria Hak Akses Admin	178
84. Gambar 4.82 Halaman Tambah Kriteria Hak Akses Admin	179
85. Gambar 4.83 Halaman Data Subkriteria Hak Akses Admin	180
86. Gambar 4.84 Halaman Tambah Subkriteria Hak Akses Admin	181
87. Gambar 4.85 Halaman Halaman Data Penilaian Hak Akses Admin	182
88. Gambar 4.86 Halaman Perhitungan Konsumen Terbaik Hak Akses Admin.....	183
89. Gambar 4.87 Halaman Laporan Member Hak Akses Admin	184
90. Gambar 4.88 Halaman Laporan Non Member Hak Akses Admin.....	185
91. Gambar 4.89 Halaman Profil Admin Hak Akses Admin	186
92. Gambar 4.90 Halaman Perbarui Data Profil Admin Hak Akses Admin	187
93. Gambar 4.91 Halaman Beranda Konsumen Member Hak Akses Member	188
94. Gambar 4.92 Halaman Keuntungan Jadi Member Hak Akses Member	189
95. Gambar 4.93 Halaman Pemenang Konsumen Terbaik Hak Akses Member	190
96. Gambar 4.94 Halaman Riwayat Transaksi Hak Akses Member	191
97. Gambar 4.95 Halaman Voucher Hak Akses Member	192
98. Gambar 4.96 Halaman Profil Member Hak Akses Member	193
99. Gambar 4.97 Halaman Perbarui Data Profil Member Hak Akses Member	194
100. Gambar 4.98 Halaman Beranda Utama Hak Akses Pelayan Toko	195
101. Gambar 4.99 Halaman Login Hak Akses Pelayan Toko	196
102. Gambar 4.100 Halaman Dashboard Pelayan Toko Hak Akses Pelayan Toko.....	197
103. Gambar 4.101 Halaman Data Produk Hak Akses Pelayan Toko	198
104. Gambar 4.102 Halaman Tambah Produk Hak Akses Pelayan Toko ...	199
105. Gambar 4.103 Halaman Data Konsumen Hak Akses Pelayan Toko	200
106. Gambar 4.104 Halaman Tambah Konsumen Hak Akses Pelayan Toko	201
107. Gambar 4.105 Halaman Data Hadiah Hak Akses Pelayan Toko.....	202
108. Gambar 4.106 Halaman Tambah Data Hadiah Hak Akses Pelayan Toko	203
109. Gambar 4.107 Halaman Data Pelayan Hak Akses Pelayan Toko.....	204
110. Gambar 4.108 Halaman Tambah Data Pelayan Hak Akses Pelayan Toko	205
111. Gambar 4.109 Halaman Tambah Pembelian Hak Akses Pelayan Toko	206

112. Gambar 4.110 Halaman data Penjualan Non Member Hak Akses Pelayan Toko.....	207
113. Gambar 4.111 Halaman Data Penjualan Member Hak Akses Pelayan Toko.....	208
114. Gambar 4.112 Halaman Profil Pelayan Toko Hak Akses Pelayan Toko	209
115. Gambar 4.113 Halaman Perbarui Data Profil Pelayan Toko Hak Akses Pelayan Toko.....	210
116. Gambar 5.1 Tampilan Beranda Utama.....	211
117. Gambar 5.2 Tampilan Menu Keuntungan Menjadi Member	212
118. Gambar 5.3 Tampilan Menu Pemenang Konsumen Terbaik	213
119. Gambar 5.4 Tampilan Menu Login.....	214
120. Gambar 5.5 Tampilan Beranda Konsumen Member	215
121. Gambar 5.6 Tampilan Menu Riwayat Transaksi	216
122. Gambar 5.7 Tampilan Lihat Detail Riwayat Transaksi	217
123. Gambar 5.8 Tampilan Menu Voucher	218
124. Gambar 5.9 Tampilan Menu Profil Member	219
125. Gambar 5.10 Tampilan Perbarui Data Profil	220
126. Gambar 5.11 Tampilan Menu Dashboard Admin	221
127. Gambar 5.12 Tampilan Menu Data Produk	222
128. Gambar 5.13 Tampilan Tambah Data Produk.....	223
129. Gambar 5.14 Tampilan Perbarui Data Produk.....	224
130. Gambar 5.15 Tampilan Menu Data Konsumen.....	225
131. Gambar 5.16 Tampilan Tambah Data Konsumen	226
132. Gambar 5.17 Tampilan Detail Data Konsumen	227
133. Gambar 5.18 Tampilan Perbarui Data Konsumen.....	228
134. Gambar 5.19 Tampilan Menu Data Hadiah	229
135. Gambar 5.20 Tampilan Tambah Data Hadiah	230
136. Gambar 5.21 Tampilan Menu Data Pelayan	231
137. Gambar 5.22 Tampilan Tambah Data Pelayan	232
138. Gambar 5.23 Tampilan Menu Tambah Pembelian	233
139. Gambar 5.24 Tampilan Menu Data Penjualan Non Member	235
140. Gambar 5.25 Tampilan Detail Transaksi Penjualan Non Member	236
141. Gambar 5.26 Tampilan Menu Data Penjualan Member	237
142. Gambar 5.27 Tampilan Detail Transaksi Penjualan Member	238
143. Gambar 5.28 Tampilan Menu Data Kriteria	239
144. Gambar 5.29 Tampilan Tambah Data Kriteria.....	240
145. Gambar 5.30 Tampilan Perbarui Data Kriteria	241
146. Gambar 5.31 Tampilan Data Subkriteria	242
147. Gambar 5.32 Tampilan Tambah Data Subkriteria	243
148. Gambar 5.33 Tampilan Perbarui Data Subkriteria	244
149. Gambar 5.34 Tampilan Menu Data Penilaian	245

150. Gambar 5.35 Tampilan Menu Perhitungan Konsumen Terbaik	246
151. Gambar 5.36 Tampilan Menu Laporan Non Member	255
152. Gambar 5.37 Tampilan Menu Laporan Member	255
153. Gambar 5.37 Tampilan Menu Laporan Member	257
154. Gambar 5.37 Tampilan Menu Laporan Member	258
155. Gambar 5.33 Tampilan Perbarui Data Profil	259
156. Gambar 5.34 Tampilan Menu Dashboard Pelayan Toko	260
157. Gambar 5.35 Tampilan Menu Data Produk	261
158. Gambar 5.36 Tampilan Tambah Data Produk	262
159. Gambar 5.36 Tampilan Tambah Data Produk	263
160. Gambar 5.38 Tampilan Menu Data Konsumen	264
161. Gambar 5.39 Tampilan Tambah Data Konsumen	265
162. Gambar 5.40 Tampilan Detail Data Konsumen	266
163. Gambar 5.41 Tampilan Perbarui Data Konsumen	267
164. Gambar 5.19 Tampilan Menu Data Hadiah	268
165. Gambar 5.20 Tampilan Tambah Data Hadiah	269
166. Gambar 5.21 Tampilan Menu Data Pelayan	270
167. Gambar 5.22 Tampilan Tambah Data Pelayan	271
168. Gambar 5.23 Tampilan Menu Tambah Pembelian	272
169. Gambar 5.24 Tampilan Menu Data Penjualan Non Member	274
170. Gambar 5.25 Tampilan Detail Transaksi Penjualan Non Member	275
171. Gambar 5.49 Tampilan Menu Data Penjualan Member	276
172. Gambar 5.27 Tampilan Detail Transaksi Penjualan Member	277
173. Gambar 5.32 Tampilan Menu Profil	278
174. Gambar 5.33 Tampilan Perbarui Data Profil	279

DAFTAR TABEL

1.Tabel 2.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	14
2.Tabel 2.2 Simbol-Simbol Activity Diagram	15
3.Tabel 4.1 Skenario Membuat Laporan	30
4.Tabel 4.2 Skenario Mencatat Konsumen Terbaik	30
5.Tabel 4.3 Skenario Melihat Beranda Utama	39
6.Tabel 4.4 Skenario Login.....	40
7.Tabel 4.5 Skenario Melihat Dashboard Admin	41
8.Tabel 4.6 Skenario Mengelola Data Produk	42
9.Tabel 4.7 Skenario Mengelola Data Konsumen Member.....	44
10.Tabel 4.8 Skenario Mengelola Data Hadiah	46
11.Tabel 4.9 Skenario Mengelola Data Pelayan	48
12.Tabel 4.10 Skenario Menambah Data Penjualan	50
13.Tabel 4.11 Skenario Melihat Data Penjualan (Non Member)	51
14.Tabel 4.12 Skenario Melihat Data Penjualan (Member).....	53
15.Tabel 4.13 Skenario Mengelola Metode	55
16.Tabel 4.14 Skenario Melihat Data Alternatif Penilaian	58
17.Tabel 4.15 Skenario Perhitungan Konsumen Terbaik	60
18.Tabel 4.16 Skenario Melihat Laporan	62
19.Tabel 4.17 Skenario Mengubah Profil	64
20.Tabel 4.18 Skenario Logout.....	66
21.Tabel 4.19 Skenario Melihat Beranda.....	67
22.Tabel 4.20 Skenario Melihat Keuntungan Jadi Member	68
23.Tabel 4.21 Skenario Melihat Pemenang Konsumen Terbaik.....	69
24.Tabel 4.22 Skenario Login	70
25.Tabel 4.23 Skenario Melihat Riwayat Transaksi.....	72
26.Tabel 4.24 Skenario Menggunakan Voucher.....	74
27.Tabel 4.25 Skenario Mengubah Profil	75
28.Tabel 4.26 Skenario Logout.....	77
29.Tabel 4.27 Skenario Melihat Beranda Utama.....	78
30.Tabel 4.28 Skenario Login	79
31.Tabel 4.29 Skenario Melihat Dashboard Pelayan Toko	81
32.Tabel 4.30 Skenario Mengelola Data Produk	82
33.Tabel 4.31 Skenario Mengelola Data Konsumen Member	84
34.Tabel 4.32 Skenario Mengelola Data Hadiah	86
35.Tabel 4.33 Skenario Mengelola Data Pelayan.....	88
36.Tabel 4.34 Skenario Mengelola Data Penjualan	90
37.Tabel 4.35 Skenario Mengelola Data Penjualan (Non Member).....	91
38.Tabel 4.36 Skenario Mengelola Data Penjualan (Member)	93
39.Tabel 4.37 Skenario Mengubah Profil	95
40.Tabel 4.38 Skenario Logout.....	97

41.Tabel 4.39 Tabel Users.....	157
42.Tabel 4.40 Tabel Product.....	158
43.Tabel 4.41 Tabel Normalisasi	158
44.Tabel 4.42 Tabel Voucher	159
45.Tabel 4.43 Tabel Nilai Alternatif.....	159
46.Tabel 4.44 Tabel Kriteria	160
47.Tabel 4.45 Tabel Transaksi Member	160
48.Tabel 4.46 Tabel Subkriteria.....	161
49.Tabel 4.47 Tabel Transaksi Non Member.....	161
50.Tabel 4.48 Tabel Ekspedisi	162
51.Tabel 4.49 Tabel Hadiah.....	162
52.Tabel 4.50 Tabel Pemenang.....	162
53.Tabel 5.1 Kriteria Dan Bobot Konsumen Terbaik	247
54.Tabel 5.2 Alternatif Konsumen Terbaik	247
55.Tabel 5.3 Nilai Bobot C1.....	248
56.Tabel 5.4 Nilai Bobot C2.....	248
57.Tabel 5.5 Nilai Bobot C3.....	248
58.Tabel 5.6 Nilai Bobot C4.....	249
59.Tabel 5.7 Memberikan Nilai Setiap Alternatif	249
60.Tabel 5.8 Hasil Perangkingan Alternatif	254
61.Tabel 5.9 Tabel Uji Coba Struktural	280
62.Tabel 5.10 Tabel Uji Coba Fungsional.....	282
63.Tabel 5.11 Tabel Uji Coba Validasi.....	287

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A1. Lampiran Data Transaksi.....	303
B1. Lampiran Faktur Pembayaran.....	304

