

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Klasifikasi <i>Diagram UML</i>	11
Gambar 2.2 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	20
Gambar 3.1 <i>Diagram</i> Alir Penelitian	23
Gambar 3.2 Gambaran Bisnis Proses Sistem Lama	26
Gambar 3.3 Gambaran Bisnis Proses Sistem Baru	28
Gambar 3.4 Rancangan Arsitektur Sistem	30
Gambar 3.5 <i>Use case Diagram</i>	31
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengguna.....	38
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Akun.....	39
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Harga dan Kategori	40
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Daftar Harga	41
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Menjual Barang Rongsok	42
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Mencari Penawaran Barang Rongsok	43
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat Transaksi	44
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Ulasan Penjual	45
Gambar 3.14 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Jual Beli Barang Rongsok Berbasis Jarak Menggunakan Fitur <i>Location Based Service</i>	46
Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka Aplikasi	51
Gambar 3.16 Halaman <i>Login</i>	52
Gambar 3.17 Halaman Daftar	52
Gambar 3.18 Halaman Tukang Rongsok	53
Gambar 3.19 Halaman Penjual Rongsok.....	53
Gambar 3.20 Halaman Admin.....	54
Gambar 3.21 Layout Halaman Utama Website.....	54
Gambar 4.1 Tampilan Antarmuka <i>Dashboard</i>	58
Gambar 4.2 Tampilan Antarmuka Data Penjual dan Data Tukang Rongsok.....	59
Gambar 4.3 Tampilan Antarmuka Data Kategori Dan Harga Barang Rongsok .	60
Gambar 4.4 Tampilan Antarmuka Pengaturan Akun	60
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka <i>Dashboard</i>	61
Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Pencarian Barang Rongsok	62
Gambar 4.7 Tampilan Antarmuka Riwayat Transaksi	62
Gambar 4.8 Tampilan Antarmuka Daftar Harga	63
Gambar 4.9 Tampilan Antarmuka Pengaturan Akun	63
Gambar 4.10 Tampilan Antarmuka <i>Dashboard</i>	64
Gambar 4.11 Tampilan Antarmuka Jual Barang Rongsok.....	65
Gambar 4.12 Tampilan Antarmuka Riwayat Transaksi	65
Gambar 4.13 Tampilan Antarmuka Daftar Harga	66
Gambar 4.14 Tampilan Antarmuka Pengaturan Akun	67
Gambar 4.15 Pengujian Jangkauan Pencarian di Radius 1000 Meter	69
Gambar 4.16 Pengujian Jangkauan Pencarian di Radius 2000 Meter	69
Gambar 4.17 Pengujian Jangkauan Pencarian di Radius 3000 Meter	70
Gambar 4.18 Pengujian rute ke lokasi penjual	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Diagram Use case</i>	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Jenis-jenis Multiplicity	16
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 3.1 Keterangan <i>Use case Diagram</i>	31
Tabel 3.2 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	32
Tabel 3.3 Skenario <i>Use case</i> Mengelola Pengguna.....	33
Tabel 3.4 Skenario <i>Use case</i> Mengelola Akun	34
Tabel 3.5 Skenario <i>Use case</i> Mengelola Harga dan Kategori.....	34
Tabel 3.6 Skenario <i>Use case</i> Melihat Daftar Harga Barang	35
Tabel 3.7 Skenario <i>Use case</i> Menjual Barang Rongsok	35
Tabel 3.8 Skenario <i>Use case</i> Mencari Penawaran Barang Rongsok.....	36
Tabel 3.9 Skenario <i>Use case</i> Melihat Riwayat Transaksi	37
Tabel 3.10 Skenario <i>Use case</i> Melihat Ulasan Penjual.....	37
Tabel 3.11 Tabel Perongsok.....	47
Tabel 3.12 Tabel Penjual.....	47
Tabel 3.13 Tabel Kategori.....	48
Tabel 3.14 Tabel Transaksi	49
Tabel 3.15 Tabel Ulasan.....	49
Tabel 3.16 Tabel Admin.....	50
Tabel 3.17 Perancangan Pengujian <i>Black Box</i> Dengan Kasus Uji.....	54
Tabel 3.18 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	55
Tabel 3.19 Skor Jawaban <i>System Usability Scale</i>	56
Tabel 3.20 Pedoman Tentang Interpretasi Skor <i>SUS</i>	57
Tabel 4.1 Pengujian Pencarian Berdasarkan Jarak Radius.....	67
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Dengan Metode <i>System Usability Scale</i>	71
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Per Responden	73
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Aturan Pertama dan Kedua.....	73
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Aturan Ketiga	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara Responden.....	79
Lampiran B Data Responden	80
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	81