

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Maksud Penelitian.....	4
1.3.2 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian.....	4
1.4.1 Kegunaan Praktis	4
1.4.2 Kegunaan Akademis	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	6
1.6.1 Lokasi Penelitian.....	6
1.6.2 Waktu Penelitian	7
1.7 Sistematika Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Pengertian Sistem.....	10
2.2.1 Karakteristik Sistem.....	10
2.2.2 Klasifikasi Sistem.....	12
2.3 Pengertian Informasi	14
2.3.1 Kualitas Informasi.....	14
2.3.2 Siklus Informasi	15
2.4 Pengertian Sistem Informasi	15
2.5 Pengertian <i>Pet Shop</i>	16
2.6 Jaringan Komputer	16
2.6.1 Topologi Jaringan	16
2.6.2 Jaringan <i>Client Server</i>	18
2.7 Konsep Perancangan Berorientasi Objek.....	19
2.8 Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	22
2.8.1 <i>Class Diagrams</i>	22
2.8.2 <i>Object Diagrams</i>	22
2.8.3 <i>Use-Case Diagrams</i>	22
2.8.4 <i>Sequence Diagrams</i>	23
2.8.5 <i>Activity Diagrams</i>	23
2.8.6 <i>Deployment Diagrams</i>	23
2.9 Definisi Internet	23
2.10 Perangkat Pendukung Dalam Perancangan <i>Website</i>	24
2.10.1 XAMPP	24
2.10.2 MySQL.....	24
2.10.3 HTML	25
2.10.4 PHP	25
2.10.5 <i>Java Script</i>	25
2.10.6 <i>Bootstrap</i>	26

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.1.1 Sejarah Singkat Olaf Pet Shop	27
3.1.2 Visi dan Misi.....	28
3.1.3 Struktur Organisasi	29
3.1.4 Deskripsi Tugas	29
3.2 Metode Penelitian.....	31
3.2.1 Desain Penelitian	31
3.2.2 Jenis dan Metode Pemgumpulan Data	31
3.2.2.1 Sumber Data Primer	31
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder	33
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	34
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem.....	34
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	34
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	38
3.2.4 Pengujian Software	40
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan	42
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Berjalan	42
3.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	43
3.3.2.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya	43
3.3.2.2 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya	44
3.3.3 Skenario <i>Use Case</i>	45
3.3.4 <i>Activity Diagram</i>	47
3.3.5 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Perancangan Sistem	53
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem	53
4.1.2 Gambaran Umum yang Diusulkan.....	54
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	55
4.1.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	56

4.1.3.2 Skenario <i>Use Case</i>	58
4.1.3.3 <i>Activity Diagram</i>	65
4.1.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	69
4.1.4 Perancangan Data.....	71
4.1.4.1 Class Diagram	71
4.1.4.2 Object Diagram.....	72
4.1.4.3 Component Diagram.....	73
4.1.4.4 Deployment Diagram	74
4.2 Perancangan Antarmuka	74
4.2.1 Struktur Menu	75
4.2.2 Perancangan Input.....	75
4.2.3 Perancangan Output	79
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan.....	82
4.4 Pengujian.....	83
4.4.1 Rencana Pengujian	83
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	85
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	91
4.5 Implementasi	91
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	91
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras.....	92
4.5.3 Implementasi Basis Data.....	93
4.5.4 Implementasi Antar Muka	96
4.5.4.1 Antar Muka User.....	97
4.5.5 Implementasi Instalasi Program.....	100
4.5.6 Penggunaan Program	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN