

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.3.1 Maksud Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	5
1.4.1 Kegunaan Akademis	5
1.4.2 Kegunaan Praktis	6
1.5 Batasan Masalah	7
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Konsep Sistem Informasi	11
2.3 Karakteristik Sistem	11
2.4 Basis Data	13
2.5 Jaringan Komputer	13
2.6 Komunikasi Data	14
2.7 Pengertian Distribusi	14
2.8 Pengertian HTML	14
2.9 Pengertian PHP	15
2.10 Sublime Text	15
2.11 Apache	15
2.12 MySQL Server	16
2.13 Javascript	17
2.14 Bootstrap	17

2.15 Relasi Database	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	18
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	18
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	19
3.2 Metode Penelitian	20
3.2.1 Sumber data Primer	20
3.2.2 Sumber data sekunder	21
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	21
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem	21
3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem	21
3.2.4 Pengujian Software	23
3.3 Analisis Prosedur yang Berjalan	24
3.3.1 Use Case Diagram	24
3.3.2 Skenario Use Case	25
3.3.3 Activity Diagram	27
3.3.4 Evaluasi Sistem yang Berjalan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Perancangan Sistem	31
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem	31
4.1.2 Gambaran umum Sistem yang diusulkan	31
4.1.3 Perancangan prosedur yang diusulkan	32
4.1.3.1 Use Case Diagram	33
4.1.3.2 Skenario Use Case	35
4.1.3.3 Activity Diagram	40
4.1.3.4 Sequence Diagram	44
4.1.3.5 Deployment Diagram	46
4.2 Perancangan Antar Muka	47
4.2.1 Struktur menu	47
4.2.2 Perancangan input	48
4.2.3 Perancangan Output	52
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan	57
4.4 Pengujian	58
4.4.1 Rencana Pengujian	58
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian	59
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	62
4.5 Implementasi	62

4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak	62
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras	63
4.5.3 Implementasi Basis Data	63
4.5.4 Implementasi Antar Muka	67
4.5.5 Penggunaan Program	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
Kesimpulan	74
Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan	19
Gambar 3.2 Sistem Metode RAD	22
Gambar 3.3 Use Case Diagram PT. Yabeta Indonesia	25
Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan	27
Gambar 3.5 Activity diagram penjualan	28
Gambar 3.6 Activity diagram pembelian	29
Gambar 4.1 <i>Use case diagram</i> yang diusulkan	33
Gambar 4.2 <i>Activity diagram login</i>	40
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> Menambah data barang	41
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> menambah user baru	42
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> membuat bukti transaksi	42
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> menambah stok barang	43
Gambar 4.6 <i>sequence diagram</i> login	44
Gambar 4.7 <i>sequence diagram</i> penambahan data barang	44
Gambar 4.8 <i>sequence diagram</i> menambah member	45
Gambar 4.9 <i>sequence diagram</i> Transaksi	45
Gambar 4.10 <i>sequence diagram</i> menambah stok barang	46
Gambar 4.11 <i>Deployment diagram</i> PT.Yabeta Indonesia	47
Gambar 4.12 Struktur Menu yang di usulkan PT.Yabeta Indonesia	48
Gambar 4.13 Perancangan tampilan form login	49
Gambar 4.14 Perancangan tampilan tambah produk	49
Gambar 4.15 Perancangan tampilan ubah produk	50
Gambar 4.16 Perancangan tampilan tambah member	50
Gambar 4.17 Perancangan tampilan pembelian stok	51
Gambar 4.18 Tampilan perancangan form transaksi	51
Gambar 4.19 Perancangan tampilan upload bukti transaksi	52
Gambar 4.20 Perancangan tampilan surat jalan	53

Gambar 4.21 Perancangan tampilan tampil stok produk	53
Gambar 4.22 Perancangan tampilan data member	54
Gambar 4.23 Perancangan tampilan data transaksi	54
Gambar 4.24 Perancangan tampilan detail data transaksi	55
Gambar 4.25 Perancangan tampilan persediaan barang user	55
Gambar 4.26 Perancangan tampilan data transaksi user	56
Gambar 4.27 Perancangan tampilan detail data transaksi user	56
Gambar 4.28 Perancangan arsitektur jaringan	57
Gambar 4.29 Form Login	69
Gambar 4.30 Form Tambah Produk	70
Gambar 4.31 Form Ubah Produk	70
Gambar 4.32 Form Tambah Member	71
Gambar 4.33 Halaman Transaksi	72
Gambar 4.34 Form Tambah Stok	72
Gambar 4.35 Surat Jalan	73

DAFTAR TABEL




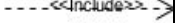
Tabel 1.1 Waktu Penelitian	7
Tabel 3.1 Deskripsi tugas proses bisnis	20
Tabel 3.2 Skenario Pemesanan	25
Tabel 3.3 Skenario Penjualan	26
Tabel 3.4 Skenario Pembelian	26
Tabel 3.5 Evaluasi sistem yang berjalan	30
Tabel 4.1 Definisi aktor dan deskripsi	34
Tabel 4.2 Penjelasan <i>use case</i> di PT. Yabeta Indonesia	34
Tabel 4.3 Skenario <i>use case</i> login	35
Tabel 4.4 Skenario <i>use case</i> menambah data barang	36
Tabel 4.5 Skenario <i>use case</i> Menambah user baru	37
Tabel 4.6 Skenario <i>use case</i> Membuat bukti transaksi	38
Tabel 4.7 Skenario <i>use case</i> Menambah stok barang	39
Tabel 4.8 Rencana Pengujian	58
Tabel 4.9 Pengujian Login	59
Tabel 4.10 Pengujian Transaksi Penjualan	60
Tabel 4.11 Pengujian Transaksi Pembelian	61
Tabel 4.12 Pengujian Penambahan member	61
Tabel 4.13 Implementasi Login	67

Tabel 4.14 Implementasi Menu Barang	67
Tabel 4.15 Implementasi Menu Transaksi	68
Tabel 4.16 Implementasi Menu Member	68





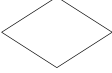
DAFTAR SIMBOL

1. Daftar Simbol Diagram *Use Case*


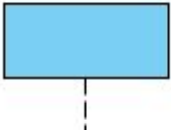

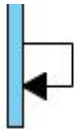
(Sumber : Modul pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak)

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1	 Actor	<u>Aktor</u> Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
2	 UseCase	<u>Use Case</u> Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
3		<u>Association</u> Menunjukkan bahwa suatu objek berkomunikasi dengan objek lainnya.
4		<u>Dependency or Instantiates</u> Menunjukkan adanya hubungan keterkaitan

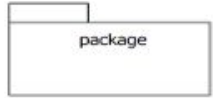
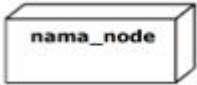



2. Daftar Simbol Diagram Aktivitas


NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		<u>Start State</u> Menunjukkan titik awal aktivitas.
2		<u>End State</u> Menunjukkan titik akhir aktivitas.
3		<u>Activity</u> Menggambarkan aktivitas yang sedang berlangsung.
4		<u>State Transition</u> Menggambarkan sebuah perubahan dari state awal ke sebuah state berikutnya (yang mungkin dapat sama dengan state awal). Sebuah action dapat menyertai sebuah state transition.
5		<u>Decision</u> Menggambarkan sifat (<i>behaviour</i>) pada kondisi tertentu.

3. Daftar Simbol Diagram Sequence

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		<p><u>Aktor</u></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p><u>Object</u></p> <p>Gambaran dari <i>entity</i>, baik dunia nyata atau konsep dengan batasan-batasan dan pengertian yang tepat.</p>
3		<p><u>Object Message</u></p> <p>Menggambarkan hubungan antar elemen - elemen yang saling terkait.</p>
4		<p><u>Return Message</u></p> <p>Penghubung yang digunakan dalam <i>sequence diagram</i>.</p>

4. Daftar Simbol Diagram Komponen dan Diagram *Deployment*

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		<u>Package</u> Sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>
2		<u>Node</u> Mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>).
3		<u>Kebergantungan / Dependency</u> Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai
4		<u>Link</u> Relasi antar <i>node</i>
5		<u>Component</u> Suatu komponen dari suatu infrastruktur sistem.

6		<p><u>Dependency</u></p> <p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.</p>
---	---	--