

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	5
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1. Maksud Penelitian.....	6
1.3.2. Tujuan Penelitian	7
1.4. Kegunaan Penelitian	7
1.4.1. Kegunaan Praktis	8
1.4.2. Kegunaan Akademis	8
1.5. Batasan Masalah	9
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	9
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	10
1.6.2. Waktu Penelitian.....	11
1.7. Sistematika Penulisan	12
BAB II.....	13
LANDASAN TEORI.....	13
2.1. Penelitian Terdahulu	13

2.2. Teori Dasar.....	15
2.2.1. Sistem.....	15
2.2.2. Sistem Informasi	16
2.2.3. Pelayanan	17
2.2.6. Studio Foto	18
2.2.7. <i>Website</i>	18
2.2.8. Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	19
2.2.9. UML.....	20
2.2.10. Basis Data	28
2.2.11. Testing Perangkat Lunak	29
2.3. <i>Software</i> yang Digunakan	31
2.3.1. Visual Studio Code	31
2.3.2. Xampp.....	32
2.3.3. PHP	33
2.3.4. CSS	34
2.3.5. Bootstrap.....	34
2.3.6. Firebase	35
BAB III	38
OBJEK DAN METODE PENELITIAN	38
3.1. Objek Penelitian.....	38
3.1.1. Sejarah Perusahaan	38
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	39
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	39
3.1.4. Deskripsi Tugas	40
3.2. Metode Penelitian	41
3.2.1. Desain Penelitian	41
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	42
3.2.4. Alat Bantu Penelitian	46
3.2.5. Pengujian Sistem.....	48
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	49

3.3.1. <i>Use case diagram</i>	52
3.3.2. <i>Activity diagram</i>	59
3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.....	62
BAB IV	65
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1. Perancangan Sistem	65
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem.....	65
4.1.2. Gambaran sistem yang diusulkan	65
4.1.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan	66
4.2. Perancangan <i>Database Diagram</i>	95
4.3. Perancangan Antar Muka.....	96
4.3.1. Struktur menu.....	96
4.3.2. Perancangan input.....	98
4.3.2.1. Perancangan Kodifikasi	98
4.3.2.2. Perancangan Interface input.....	99
4.3.3. Perancangan <i>Output</i>	103
4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan	104
4.5. Pengujian.....	104
4.5.1. Rencana pengujian	105
4.5.2. Kasus dan hasil pengujian.....	105
4.5.3. Kesimpulan hasil pengujian	111
4.6. Implementasi.....	111
4.6.1. Implementasi perangkat lunak	112
4.6.2. Implementasi perangkat keras.....	112
4.6.3. Implementasi basis data	113
4.6.4. Implementasi antar muka.....	118
4.6.5. Implementasi instalasi.....	119
4.6.6. Penggunaan program	121
BAB IV	131
KESIMPULAN DAN SARAN.....	131

5.1	Kesimpulan.....	131
5.2	Saran.....	132
	Daftar Pustaka.....	133
	LAMPIRAN.....	136