

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1. Maksud Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	7
1.6.1. Lokasi Penelitian	7
1.6.2 Waktu Penelitian.....	7
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Penelitian Terdahulu	10
2.2. Pengertian Sistem.....	11
2.3. Karakteristik Sistem	11

2.4. Pengertian Informasi	14
2.5. Pengertian Sistem Informasi.....	14
2.6. Jual – Beli.....	15
2.7. Showroom	15
2.8. Internet.....	16
2.9. Website	16
2.10. PHP	16
2.11. MYSQL	17
2.12. XAMPP	17
2.13. Visual Studio Code.....	17
2.14. Laravel	18
2.15. Bootstrap	18
2.16. Topologi Jaringan	18
2.17. Arsitektur Jaringan	19
2.17.1 Local Area Network (LAN)	19
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	20
3.1. Objek Penelitian	20
3.1.1. Sejarah Singkat Gunung Rahayu Automobile	20
3.1.2. Visi dan Misi Gunung Rahayu Automobile.....	21
3.1.3. Deskripsi Tugas	21
3.1.4. Struktur Organisasi Gunung Rahayu Automobile.....	22
3.2. Metode Penelitian	23
3.2.1. Desain penelitian	23
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	26
3.2.4. Pengujian Software	32
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	34
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan.....	34
3.3.2. Use Case Diagram (menggunakan <i>Business Use Case Diagram</i>).....	35
3.3.3. Activity Diagram	42

3.3.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
 4.1. Perancangan Sistem	48
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem	48
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Disusulkan.....	48
4.1.3. Perancangan sistem yang diusulkan	49
 4.2. Perancangan Database Diagram	73
 4.3. Perancangan Antar muka	79
4.3.1. Struktur Menu.....	79
4.3.2. Perancangan input	81
 4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan	92
 4.5. Pengujian	93
4.5.1. Rencana pengujian.....	93
4.5.2. Kasus dan hasil pengujian.....	94
4.5.3. Kesimpulan hasil pengujian	102
 4.6. Implementasi	102
4.6.1. Implementasi perangkat lunak	102
4.6.2. Implementasi perangkat keras	103
4.6.3. Implementasi basis data	103
4.6.4. Implementasi antar muka	109
4.6.5. Implementasi instalasi program	110
4.6.6. Penggunaan program	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	127
 5.1. Kesimpulan	127
 5.2. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	134