

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi masalah	3
1.2.2. Rumusan masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1. Maksud penelitian	5
1.3.2. Tujuan penelitian.....	5
1.4. Kegunaan Penelitian	5
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	8
1.6.1. Lokasi penelitian	8
1.6.2. Waktu penelitian	8
1.7. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1. Penelitian Terdahulu	11
2.2. Teori Pendukung	13
2.2.1. <i>Back-end</i>	13
2.2.2. Media informasi	14
2.2.3. Penjualan	15

2.3.	Bahasa Pemograman	15
2.3.1.	HTML	15
2.3.2.	PHP	16
2.3.3.	CSS.....	16
2.3.4.	Javascript.....	16
2.3.5.	Bootstrap	17
2.3.6.	jQuery.....	17
2.3.7.	Laravel	18
2.4.	Basis Data	18
2.4.1.	Database Management System (DBMS)	19
2.4.2.	MySQL.....	20
2.5.	SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	20
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....		22
3.1.	Objek Penelitian.....	22
3.1.1.	Sejarah singkat perusahaan jagad creative.....	22
3.1.2.	Sejarah singkat blues clues band.....	22
3.1.3.	Visi Jagad Kreatif.....	23
3.1.4.	Struktur organisasi	24
3.1.5.	Deskripsi tugas	24
3.2.	Metode Penelitian	26
3.2.1.	Desain Penelitian.....	26
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	26
3.2.2.1.	Sumber data primer	27
3.2.2.2.	Sumber data sekunder	27
3.2.3.	Pendekatan dan Pengembangan Sistem	28
3.2.3.1.	Metode pendekatan sistem	28
3.2.3.2.	Metode pengembangan sistem	28
3.2.3.3.	Alat bantu analisis perancangan.....	30
3.2.4.	Pengujian perangkat lunak	33
3.3.	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	33
3.3.1.	<i>Use case diagram</i>	34

3.3.1.1.	Definisi aktor dan deskripsi	34
3.3.1.2.	Definisi use case dan deskripsi	35
3.3.1.3.	Skenario use case	36
3.3.2.	<i>Activity diagram</i>	40
3.3.3.	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1.	Perancangan Sistem	47
4.1.1.	Tujuan perancangan sistem	47
4.1.2.	Gambaran umum sistem yang diusulkan	47
4.1.3.	Perancangan sistem yang diusulkan.....	48
4.1.3.1.	Use case diagram	48
4.1.3.2.	Activity diagram	58
4.1.3.3.	Class diagram	61
4.1.3.4.	Sequence diagram	62
4.1.3.5.	Deployment diagram.....	68
4.2.	Perancangan <i>Database</i>	69
4.2.1.	Normalisasi	69
4.2.2.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	72
4.2.3.	<i>Relasi tabel (relational model)</i>	74
4.3.	Perancangan Antar Muka.....	75
4.3.1.	Struktur Menu	75
4.3.2.	Perancangan input	76
4.3.3.	Perancangan output	85
4.4.	Perancangan Arsitektur Jaringan	87
4.5.	Pengujian.....	87
4.5.1.	Rencana pengujian	88
4.5.2.	Kasus dan hasil pengujian.....	89
4.5.3.	Kesimpulan hasil pengujian	100
4.6.	Implementasi.....	100
4.6.1.	Implementasi perangkat lunak	100
4.6.2.	Implementasi perangkat keras.....	101

4.6.3.	Implementasi basis data	101
4.6.4.	Implementasi instalasi program	109
4.6.5.	Penggunaan program.....	117
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	128
5.1.	Kesimpulan	128
5.2.	Saran	128
DAFTAR PUSTAKA		130