DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Dan Perumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

1.2.2. Perumusan 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

1.5. Batasan Masalah 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 9

1.7. Sistematika Penulisan 11

Bab 2 LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 13

2.1.1. Elemen Sistem 13

2.1.2. Karakteristik sistem 14

2.1.3. Klasifikasi sistem 17

2.2. Pengertian Informasi 18

2.2.1. Ciri – Ciri Informasi 18

2.3. Pengertian Sistem Informasi 19
2.4. Pengertian Penjualan 21
2.4.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan penjualan 21
2.5. E-commerce 23
2.6. Alat bantu analisis dan perancangan 23
2.7. Perangkat lunak pendukug 26
2.7.1. PHP Versi 5.2.4 26
2.7.2. Xampp Versi 5.6.3 27
2.7.3.MySQL 27
2.7.4.HTML 28
2.7.5.Jquery 28
2.7.6.Apache Web Server 29

BAB 3 PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek penelitian 30
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 30
3.1.2 Visi dan mis perusahaan 31
3.1.3 Struktur organisasi perusahaan 31
3.1.4 Deskripsi tugas 32
3.2. Metode penelitian 32
3.2.1 Desain Penelitian 32
3.2.2 Jenis Metode Pengumpulan Data 33
3.2.2.1 Sumber Data Primer 33
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 34
3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 34
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 34

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 35
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perencanaan 37
3.2.3. Penggujian Soware 39
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 40
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 40
3.3.2. Use case diagram 40
3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya 42
3.3.2.2 Definisi use case dan deskripsinya 43
3.3.3. Skenario use case 44
3.3.4. Activity diagram 48
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 52

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 54
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 54
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 55
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 55
4.1.3.1 Use case diagram 57
a. definisi aktor dan deskripsinya
b. definisi use case dan deskripsinya
4.1.3.2 Skenario use case 60
4.1.3.3 Activity diagram 67
4.1.3.4 Sequence diagram 71
4.1.4 Perancangan data 75
4.1.4.1 Class diagram 75
4.1.4.2 Objek diagram 76
4.1.4.3 Deployment diagram 77
4.2. Perancangan Antar Muka 78
4.2.1 Struktur Menu 78

4.2.2 Perancangan Input 80
4.2.3 Perancangan output 86
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 88
4.4. Pengujian 89
4.4.1 Rencana pengujian 89
4.4.2 Kasus dan hasil pengujian 90
4.4.3 Kesimpulan dan hasil pengujian 95
4.5. Implementasi 96
4.51 Implementasi perangkat lunak 96
4.5.2 Implementasi perangkat keras 97
4.5.3 Implementasi basis data 98
4.5.4 Implementasi antar muka 103
4.5.5 Implementasi instalasi program 107
4.5.6 Penggunaan Program 108
4.5.6.1. Penggunaan Program Konsumen 108
4.5.6.2. Penggunaan Program Admin 113

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN 118

5.2 SARAN 119

Daftar pustaka 120

Lampiran