DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR SIMBOL vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR.....xi

KATA PENGANTAR.....xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah 1

1.2 Identifikasi masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan tugas akhir.....2

1.4 Batasan masalah.....3

1.5 Metodologi penelitian 3

1.5.1 Metoda pengumpulan data 3

1.5.2 Metoda pengembangan perangkat lunak 4

1.6 Sistematika penyusunan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Web site 8

2.2.Internet. 8

2.3 Protocol TCP/IP.....9

2.4 Browser 12

2.5 Produk 16

2.6 Pemesanan 17

2.7 Perdagangan elektronik *(E-Commerce)* 17

2.7.1 Jenis e-commerce 18

2.7.2 Kegiatan yang berhubungan dengan e-commerce 19

2.7.3 Keuntungan e-commerce 20

2.7.4 Resiko dan kerugian e-commerce 21

2.8 Hyper text mark language (HTML) 22

2.9 Personal home page (PHP) 23

2.10 Apache web server 24

2.11 Structured Query Language(SQL**)** 25

2.12 Macromedia Flash 25

2.13 Macromedia Dreamweaver 26

2.14 Pengertian Basis data 26

2.14.1 Sistem basis data 27

2.14.2 Model hubungan(*EntityRealtionsip Model)* 29

2.14.3 Normalisasi 30

2.14.4 Diagram E-R 31

2.14.5 Flow map 31

2.14.6 Data flow diagram(diagram alir) 32

2.14.7 Data dictionary*(*kamus data*)* 33

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis sistem 34

3.1.1 Prosedur pemesanan catering yang sedang berjalan 34

3.1.2 Pengkodean atau kode yang digunakan 37

3.1.3 Evaluasi sistem 38

3.1.4 Solusi 39

3.2 Diagram alir data 39

3.2.1 Diagram Konteks 40

3.2.2 Data Flow Diagram Level 1.....41

3.2.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses 3 42

3.2.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses 4 43

3.2.5 Spesifikasi Proses 44

3.2.6 Kamus Data.....45

3.3 Entity relationship diagram.....47

3.4 Skema relasi.....48

3.5 Perancangan tampilan website.....51

3.6 Struktur file basis data 52

3.7 Perancangan input/output 58

BAB IV IMPLENMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Tinjauan umum 61

4.2 Langkah-langkah penerapan sistem 61

4.2.1 membentuk data awal 62

4.2.2 mempersiapkan perangkat keras dan lunak 62

4.2.2.1 kebutuhan perangkat keras 62

4.2.2.2 kebutuhan perangkat lunak 63

4.2.3 pembentukan program aplikasi 64

4.2.3.1 Implementasi antar muka 66

4.2.4 Menguji dan memperbaiki program aplikasi 74

4.3 Pengalihan Sistem 75

4.4 Questioner 76

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 77

6.2 Saran 77

DAFTAR PUSTAKA