

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
Simbol <i>Usecase Diagram</i>	xvi
Simbol <i>Activity Diagram</i>	xviii
Simbol <i>Sequence Diagram</i>	xviii
Simbol <i>Class Diagram</i>	xix
Simbol <i>Flowchart</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Data Penjualan.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan	6
1.4.1 Maksud.....	6

1.4.2 Tujuan	6
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Akademis	7
1.6 Batasan Masalah.....	7
1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	8
1.7.1 Waktu Penelitian	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Definisi Sistem	12
2.3 Elemen Sistem.....	13
2.4 Definisi Informasi.....	14
2.5 Definisi Sistem Informasi.....	14
2.5.1 Komponen Sistem Informasi	14
2.6 Definisi Peramalan	13
2.7 Definisi Algoritma.....	17
2.8 Algoritma <i>Single Moving Average</i>	15
2.9 Perangkat Lunak Pendukung.....	18
2.9.1 Notepad++.....	18
2.9.2 PHP (Pre Hypertext Processor).....	18
2.9.3 HTML (Hypertext Markup Language)	19
2.9.4 MySQL.....	19
2.9.5 Javascript.....	20

2.9.6 Bootstrap	20
2.10 Definisi Website	20
2.11 Definisi Flowchart	21
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	22
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	23
3.1.3 Struktur Organisasi	23
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan.....	23
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	24
3.2 Metode Penelitian.....	25
3.2.1 Desain Penelitian.....	25
3.2.2 Jenis Metode Pengumpulan Data	25
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....	26
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....	26
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pembangunan Sistem.....	27
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem	27
3.2.3.2 Metode Pembangunan Sistem	27
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Perancangan	29
3.2.4 Pengujian Software	34
3.3 Analisis Prosedur Yang Berjalan	35
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	35
3.3.2 Usecase Diagram.....	36

3.3.2.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	36
3.3.2.2 Definisi <i>Usecase</i> dan Deskripsinya.....	37
3.3.3 Skenario <i>Usecase</i>	38
3.3.4 <i>Activity Diagram</i> Yang Sedang Berjalan	42
3.3.5 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Perancangan Sistem.....	47
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem	48
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	48
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	48
4.1.3.1 <i>Usecase Diagram</i>	50
4.1.3.2 Skenario <i>Usecase</i>	51
4.1.3.3 <i>Activity Diagram</i> yang diusulkan.....	57
4.1.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	61
4.1.4 Perancangan Data.....	63
4.1.4.1 <i>Diagram Class</i>	63
4.1.5 <i>Flowchart Algoritma Single Moving Average</i>	64
4.2 Perancangan Antar Muka	72
4.2.1 Struktur Menu	72
4.2.2 Perancangan <i>Input</i>	73
4.2.3 Perancangan <i>Output</i>	77
4.3 Pengujian.....	82
4.3.1 Rencana Pengujian	83

4.3.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	84
4.4 Perancangan Arsitektur	94
4.5 Implementasi	94
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	95
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras.....	95
4.5.3 Implementasi Basis Data.....	96
4.5.4 Implementasi Antar Muka.....	99
4.5.5 Implementasi.....	105
4.5.6 Penggunaan Program	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN