DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYAATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 2

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.4.1. Kegunaan Akademis 4

1.4.2. Kegunaan Praktis 4

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 7

2.1.1. Definisi Sistem 7

2.1.2. Karakteristik Sistem 8
2.1.3. Klasifikasi Sistem 10
2.1.4. Definisi Informasi 11
2.1.5. Kualitas Informasi 12
2.1.6. Hirarki Informasi 13
2.1.7. Sistem Informasi 14
2.1.8. Penegertian Sistem Informasi 14
2.1.9. Komponen Sistm Informasi 15
2.2. Definisi Kasus Yang Dianalisisi 17
2.2.1. Definisi Pemasaran 17
2.3. Pengertian Internet dan Website 20
2.3.1. Internet 22
2.3.2. WWW (World Wide Web) 21
2.3.3. Arti Website 22
2.4. Arsitektur Aplikasi 23
2.4.1. Pengertian Jaringan Komputer 23
2.4.2. Jenis-jenis Jaringan Komputer 23
2.4.3. Topologi Jaringan Komputer 24
2.4.4. Manfaat Jaringan Komputer 27
2.5. Perangkat Lunak Pendukung 28
2.5.1. Dreamweaver 8 29
2.5.2. PHP 31
2.5.3. MySql 32
2.5.4. Apache 34

2.5.5. HTML 35

2.5.6. Javascript 35

2.5.7. Rational Rose 35

2.6. Pengertian Pemograman Berorientasi Objek 36

2.6.1. OMG (Object Management Group) 36

2.6.2. UML (Unified Modeling Language 38

2.6.3. Alat Bantu UML 43

BAB III OBJEK PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 49

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 49

3.1.2 Visi Misi Perusahaan 50

3.1.3. Struktur Organisasi 50

3.1.4. Deskripsi Tugas 51

3.2. Metode Penelitian 53

3.2.1. Desain Penelitian 54

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 54

3.2.2.1. Sumber Data Primer 54

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 55

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 55

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 55

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 55

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 60

3.2.4. Faktor Pengujian Software 61

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 63

4.1.1. Analisis Kebutuhan 63

4.1.1.1. Use Case Diagram 63

4.1.1.2. Skenario Use Case 64

4.1.1.3. Activity Diagram 66

4.1.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan 67

4.2 Perancangan Sistem 68

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 68

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 68

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 69

4.2.3.1. Model *Use case* 69

4.2.3.2. Skenario *Use case* 70

4.2.3.3. Model *Activity* Diagram 77

4.2.3.4. *Sequence* Diagram 78

4.3.3.5. *Colaboration* Diagram 82

4.2.3.6. *Class* Diagram 86

4.2.3.7. Kodifikasi 87

4.2.3.8. Component Diagram 88

4.2.3.9. *Deployment* Diagram 89

4.2.4. Perancangan Antar Muka 89

4.2.3.1. Perancangan Input 90

4.2.3.2. Perancangan Output 96

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 104

5.1.1. Batasan Implementasi 104

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 104

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 105

5.1.4. Implementasi Basis Data 105

5.1.5. Implementasi Antar Muka 111

5.1.5.1. Implementasi Halaman User 111

5.1.5.2. Implementasi Halaman Admin 112

5.1.6. Implementasi Instalasi Program 114

5.1.7. Penggunaan Program 114

5.1.7.1. Hak Akses User 116

5.2. Pengujian 123

5.2.1. Rencana Pengujian 123

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 124

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 126

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 127

6.2 Saran 127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hirarki Informasi 13

Gambar 2.2 Topologi Jaringan komputer Linear *Bus* 24

Gambar 2.3 Topologi Jaringan komputer Star 25

Gambar 2.3 Topologi Jaringan komputer Ring 26

Gambar 2.3 Topologi Jaringan komputer Tree 26

Gambar 3.1 Struktur Organisasi 51

Gambar 3.2 Metode Pendekatan *Prototype* 57

Gambar 4.1 *Use Case* Pemasaran Produk 64

Gambar 4.2 Aktivity Diagram Pemesanan 66

Gambar 4.3 Gambaran Sistem Yang diusulkan 69

Gambar 4.4 *Use Case Diagram* 70

Gambar 4.5 *Activity* Diagram 78

Gambar 4.6 *Sequence* Diagram untuk Update Informasi 79

Gambar 4.7 *Sequence* Diagram untuk Login User 80

Gambar *4.8 Sequence* Diagram untuk Pendaftaran 80

Gambar 4.9 *Sequence* Diagram untuk Pemesanan 81

Gambar 4.10 *Sequence* Diagram untuk *Validasi* Pemesananan 81

Gambar 4.11 *Sequence* Diagram untuk Transaksi Pembayaran 82

Gambar 4.12 *Colaboration* Diagram untuk *Update* Informasi 83

Gambar 4.12 *Colaboration* Diagram untuk Login User 83

Gambar 4.13 *Colaboration* Diagram untuk Pendaftaran 84

Gambar 4.14 *Colaboration* Diagram untuk Pemesanan 84

Gambar 4.15 *Colaboration* Diagram untuk Validasi Pemesanan 85
Gambar 4.15 *Colaboration* Diagram untuk Transaksi Pembayaran 86
Gambar 4.16 *Class Diagram* 87
Gambar 4.17 *Component* Diagram 88
Gambar 4.18 *Deployment* Diagram 89
Gambar 4.19 Perancangan Antar Muka 90
Gambar 4.20 Desain Tampilan Form Utama *Website* 91
Gambar 4.21 Desain Tampilan Form Profile PT Sampoerna 91
Gambar 4.22 Desain Tampilan Form How to Card 92
Gambar 4.23 Desain Tampilan Form Registrasi 93
Gambar 4.24 Desain Tampilan Form Produk 94
Gambar 4.25 Desain Tampilan Form Event 95
Gambar 4.26 Desain Tampilan Form Login Member 95
Gambar 4.27 Desain Tampilan Form Login Admin 96
Gambar 4.28 Desain Tampilan Form Utama Admin 97
Gambar 4.29 Desain Tampilan Form Untuk Polling 98
Gambar 4.30 Desain Tampilan Form Untuk New 98
Gambar 4.31 Desain Tampilan Form How to Card 99
Gambar 4.32 Desain Tampilan Laporan Member 99
Gambar 4.33 Desain Tampilan untuk Upload Produk 100
Gambar 4.34 Desain Tampilan Update Event 100
Gambar 4.35 Desain Tampilan Laporan Command 101
Gambar 4.35 Desain Tampilan Laporan Pemesanan 101
Gambar 4.36 Desain Tampilan Laporan Transaksi 102

Gambar 4.37 Desain Tampilan Untuk Admin Baru 102

Gambar 5.1 Form Utama *Website* 115

Gambar 5.2 Form Utama How to Card 116

Gambar 5.3 Form Utama Registrasi 117

Gambar 5.4 Form Utama Produk Pada *Website* 118

Gambar 5.5 Form Utama Login Member 119

Gambar 5.6 Form Utama Pemesanan 119

Gambar 5.7 Form Login Admin 120

Gambar 5.8 Form Utama Admin 120

Gambar 5.9 Form Utama Pemesanan Pada Admin 121

Gambar 5.10 Contoh Laporan Surat Pemesanan 122

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian 6

Tabel 4.1 Skenario *use case* Produk Baru 64

Tabel 4.2 Skenario *use case* Pemasaran Produk 65

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Lap. Penjualan Produk 66

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Proses Pendaftaran 71

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Pengelolaan Data Informasi 72

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* pemesanan 73

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* validasi pemesanan 74

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Login 75

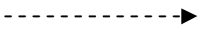
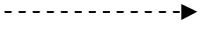
Tabel 5.1 Implementasi Halaman User 108

Tabel 5.1 Implementasi Halaman Admin 109

DAFTAR SIMBOL

1. Use case Diagram

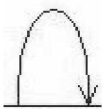
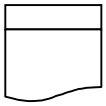
Yaitu Memperlihatkan Hubungan-hubungan yang terjadi antara actor-aktor dengan uses case-uses case dalam sistem

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan.
	Use Case	Peringkat Tertinggi dari fungsional yang dimiliki sistem.
	Relasi Asosiasi	Relasi yang terjadi antara aktor dengan use case biasanya berupa asosiasi.
<< include >> 	Include Relationship	Relasi cakupan memungkinkan suatu use case untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case yang lainnya
<< extended >> 	Extends Relationship	Memungkinkan suatu use case memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsional yang disediakan use case yang lainnya.

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 49)

2. Activity Diagram

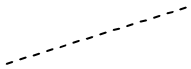
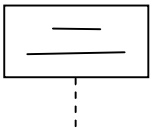
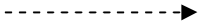
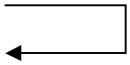
Yaitu Salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu use case

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Start State	Memperlihatkan dimana aliran kerja berawal.
	End State	Memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir.
	State	Menambahkan state untuk suatu objek.
	Activity	Menggambarkan Langkah-langkah dalam aliran kerja.
	Decision	Memperlihatkan bagaimana dua atau lebih langkah pada aliran-aliran kerja
	Transition	Memperlihatkan bagaimana aliran-aliran kerja bergerak dari suatu activity ke activity lainnya
	Swimlane	Memperlihatkan siapa yang bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu pada activity diagram
	State Transition	Menambahkan transisi dari suatu aktifitas ke aktivitas yang lainnya

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 66)

3. Sequence Diagram

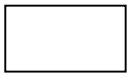
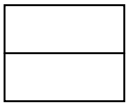
Yaitu interaction diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Anchor Note to item	Melekatkan catatan pada use case atau aktor tertentu dalam diagram.
	Object	Menambahkan objek baru pada diagram.
	Object Message	Menggambarkan pesan antar dua objek.
	Return Message	Menggambarkan pengembalian diri pemanggilan prosedur.
	Message to self	Menggambarkan pesan yang menuju dirinya sendiri.

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 92)

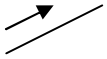
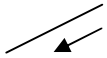
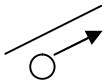
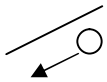
4. Collaboration Diagram

Yaitu memperlihatkan aliran-aliran pada use case yang berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek yang lainnya.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Object	Menggambarkan objek baru pada diagram.
	Class Instance	Menambahkan objek baru pada diagram

	Link to Self	Memperlihatkan bahwa suatu objek memanggil operasinya sendiri.

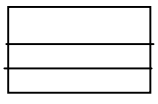
Lanjutan (dari halaman sebelumnya)

	Link Message	Menambahkan pesan antardua objek atau dari suatu objek ke dirinya sendiri.
	Reverse Message	Menambahkan pesan dalam arah antardua objek atau dari suatu objek ke dirinya sendiri.
	Data Token	Memperlihatkan informasi yang mengalir antardua objek
		Memperlihatkan informasi yang mengalir pada arah berlawanan antardua objek

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 94)

5. Class Diagram

Yaitu memperlihatkan beberapa kelas serta paket - paket yang ada dalam sistem / perangkat lunak yang sedang kita kembangkan.

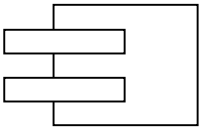
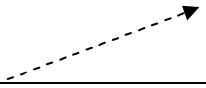
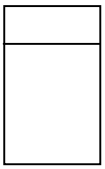
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Interface	Menambahkan kelas antarmuka pada diagram
	Class	Menambahkan kelas baru pada diagram

	Association	Menggambar relasi Asosiasi

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 114)

6. Component Diagram

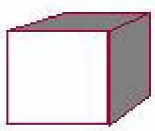
Yaitu Diagram yang menggambarkan komponen-koomponen dalam sistem serta dependency antar komponen.

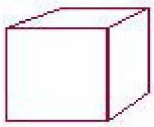
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Component	Menggambarkan modul perangkat lunak dengan antar muka yang didefinisikan baik (misalnya ActiveX, Applet, Dll, Berkas, exe).
	Dependency	Menggambarkan relasi dependency
	Subprogram Spesification	Menggambarkan spesifikasi subprogram dan implementasinya

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 199)

7. Deployment Diagram

Yaitu Diagram yang menggambarkan komponen-koomponen rancangan jaringan komputerserta lokasi komponen dalam jaringan.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Processor	Menggambarkan prosessor pada diagram, prosessor adalah setiap komputer/ peralatan yang memiliki kemampuan pemrosesan

	Connection	Menambahkan penghubung pada diagram
	Device	Menambahkan peralatan dalam diagram. Peralatan adalah perangkat keras dengan suhu kegunaan tertentu atau perangkat l dengan fungsi yang terbatas

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 210)