DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACK ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Dan Perumusan Permasalahan 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Perumusan Permasalahan 4

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Akademis 6

1.4.2. Kegunaan Praktis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi 9

2.1.1. Definisi Sistem..... 9
2.1.1.1. Klasifikasi Sistem..... 10
2.1.2. Defenisi Informasi..... 11
2.1.2.1. Kualitas Informasi 12
2.1.3. Defenisi Sistem Informasi 12
2.1.4. Komponen Sistem Informasi 12
2.2. Definisi – Definisi Dari Kasus yang di Teliti 13
2.2.1. Defenisi Penjualan 13
2.2.2. Defenisi Pemasaran..... 13
2.2.3. Defenisi Distro 14
2.3. Pengertian *Internet* 14
2.4. *E-Commerce*..... 14
2.5. Arsitektur Aplikasi 15
2.5. 1. Pengertian Jaringan Komputer..... 16
2.5.2. Jenis-Jenis Jaringan Komputer..... 16
2.5.3. Topologi Jaringan Komputer 17
2.5.4. Manfaat Jaringan Komputer..... 21
2.6. Pengertian UML..... 22
2.7. Basis Data 24
2.8. Perangkat Lunak Pendukung 24
2.8.1. Rational Rose 2000 24
2.8.2. PHP *(Personal Home Page* 25
2.8.3 XAMPP for Window 26

2.8.4. Mysql 26
2.8.4.1. Kemampuan SQL Server 27
2.8.4.2 Macromedia Dreamweaver 28
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 29
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 29
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 30
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 30
3.1.4. Deskripsi Tugas 31
3.2. Metode penelitian 32
3.2.1. Desain penelitian 32
3.2.2. Jenis dan 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 38
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 40
3.2.4. Pengujian Software 45
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem yang Berjalan 47
4.1.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 47
4.1.2.1. Use Case 48

4.1.2.2. *Activity Diagram* 49

4.1.2.3. *Suquence Diagram* 49

4.1.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 51

4.2. Perancangan Sistem 51

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 52

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 52

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 53

4.2.3.1. Use Case 54

4.2.3.2. Skenario use case yang diusulkan 56

4.2.3.3. Activity Diagram yang Diusulkan 59

a. Activity Diagram Pemesanan yang Diusulkan 63

b. Activity Diagram Produk yang Diusulkan 64

c. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran yang Diusulkan 64

d. Activity Diagram Pemeliharaan data yang Diusulkan 65

e. Activity Diagram Cetak laporan yang Diusulkan 65

f. Activity Diagram login admin yang diusulkan 66

4.2.3.4. Sequence Diagram 66

a. Suquence Diagram pemesanan yang diusulkan 67

b. Suquence Diagram produk yang diusulkan 67

c. Suquence Diagram Konfirmasi Pembayaran yang diusulkan 68

d. Suquence Diagram login admin yang diusulkan 68

e. Suquence Diagram admin memelihara data yang diusulkan 69

f. Suquence Diagram admin cetak laporan yang diusulkan 69
4.2.3.5. Collaboration Diagram 70
a. Colaboration Diagram pemesanan yang diusulkan..... 70
b. Colaboration Diagram konfirmasi pembayaran yang diusulkan..... 71
c. *Colaboration* Diagram produk yang Diusulkan..... 71
d. Colaboration Diagram login admin yang diusulkan..... 72
e. Colaboration Diagram memelihara data yang diusulkan..... 72
f. Colaboration Diagram admin cetak laporan yang diusulkan 73
4.2.3.6. Component Diagram penjualan yang Diusulkan..... 73
4.2.3.7. Class diagram penjualan yang Diusulkan..... 74
4.2.3.8. Object diagram penjualan yang Diusulkan 75
4.2.3.9. deployment diagram penjualan yang Diusulkan..... 76
4.2.3.10 Kodifikasi 77
4.2.4. Perancangan Antar Muka 79
4.2.4.1. Struktur Menu 79
4.2.4.2. Perancangan Input..... 80
a. Perancangan tampilan user 81
b. Perancamgan input pemesanan 81
c. Perancamgan input Konfirmasi pembayaran 82
d. Perancamgan input login admin 82
4.2.4.3. Perancangan Output 83
a. Perancangan Output Keranjang belanja 83

b. Perancangan Output Pemesanan 84
c. Perancangan Output Tampilan Admin 84
4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan 85
BAB V PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM
5.1. Pengujian 87
5.1.1 Rencana Pengujian 88
5.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian Sistem 88
5.1.3 Hasil Kesimpulan Pengujian 94
5.2 Implementasi 95
5.2.1 Batasan Implementasi 95
5.2.2 Implementasi Perngkat Lunak 95
5.2.3 Implementasi Perangkat Keras 95
5.2.4 Implemenasi Basis Data (Sintaks SQL) 96
5.2.5 Implemenasi Antar Muka 100
5.2.6 Implementasi Intalasi Program 107
5.2.6.1 XAMPP 107
5.2.7 Penggunaan program 114
5.2.7.1 Cara Melakukan Pemesanan 114
5.2.7.2 Tampilan Admin 117
a. Admin Ganti Password 117
b. Tampilan Kategori 118
c. Tampilan Produk 119
d. Tampilan Orders 122

e. Tampilan Ongkos Kirim 124
f. Tampilan Edit Profile 125
g. Tampilan Edit Cara Pembelian 126
h. Tampilan Konfirmasi Pembayaran 126
i. Tampilan Banner 127

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 129
6.2 Saran 130

DAFTAR PUSTAKA 131

LAMPIRAN