DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KETERANGAN PLAGIAT

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

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

DAFTAR SIMBOL ..... **xxi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxiii**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Metodologi Penelitian 6

1.6 Sistematika Penulisan 8

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **10**

2.1 Tinjauan Perusahaan 10

2.1.1 Sejarah Saung Magic 10

2.1.2 Struktur Organisasi 11

2.1.3 Deskripsi Tugas 12

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi 13

2.2.1 Pengertian Sistem 13
2.2.2 Karakteristik Sistem 13
2.2.3 Klasifikasi Sistem 15
2.2.4 Pengertian Informasi 16
2.2.5 Kualitas Informasi 16
2.2.6 Nilai Informasi 17
2.2.7 Pengertian Sistem Informasi 17
2.3 Penjualan 18
2.4 *E-Commerce* 19
2.4.1 Jenis-Jenis *E-Commerce* 20
2.4.2 Komponen *E-Commerce* 22
2.4.3 Manfaat dan Kendala *E-Commerce* 23
2.5 *Website* 25
2.6 Metode Pembayaran 26
2.6.1 Pembayaran *Offline* 26
2.6.2 Pembayaran *Online* 27
2.7 SSL (*Secure Socket Layer)* 34
2.7.1 Definisi SSL (*Secure Socket Layer*) 34
2.7.2 Sertifikat SSL *(Secure Socket Layer*) 35
2.7.3 Cara Kerja SSL (*Secure Socket Layer*) 36
2.8 Media Komunikasi (*Communication*) 39
2.8.1 Pesan Instan (*Instant Messaging*) 39
2.8.2 E-Mail (*Elektronic Mail*) 41
2.8.3 Jejaring Sosial (*Social Network*) 43
2.9 Tipe Skala Pengukuran 46
2.10 *Database* 50
2.11 Konsep Pemodelan Data 51

2.11.1 Diagram Alir Dokumen (*Flowmap*) 51
2.11.2 ERD (*Entity Relational Diagram*) 52
2.11.3 Diagram Konteks 56
2.11.4 DFD (*Data Flow Diagram*) 56
2.11.5 Kamus Data (*Data Dictionary*) 57
2.12 Tinjauan Pemrograman 58
2.12.1 PHP (*Personal Home Page Tool*) 58
2.12.2 Adobe Dreameweaver 8 59
2.12.3 Adobe Photoshop CS3 60
2.12.4 HTML (*Hypertext Markup Language*) 60
2.12.5 CSS (*Cascading Style Sheet*) 62
2.12.6 XAMMP 63
2.12.7 Apache 64
2.12.8 Javascript 65
2.12.9 MySQL 66
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 71
3.1 Analisis Sistem 71
3.1.1 Analisis Masalah 71
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 72
3.1.2.1 Prosedur Penjualan Produk 72
3.1.2.2 Prosedur Pengadaan Produk 75
3.1.2.3 Prosedur Pelaporan Produk 78
3.1.3 Evalusi Sistem yang Sedang Berjalan 80
3.1.4 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 80
3.1.5 Analisis Non Fungsional 86
3.1.5.1 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*) 87
3.1.5.2 Analisis Perangkat Lunak (*Software*) 88

3.1.5.3 Analisis Pengguna (*User*) 88
3.1.5.4 Analisis Komunikasi (*Comunication*) 90
3.1.5.5 Analisis Keamanan (*Security*) 90
3.1.5.6 Analisis SEO (*Search Engine Optimization*) 91
3.1.5.7 Analisis Pembayaran (*Payment*) 92
3.1.6 Aturan Bisnis Sistem yang akan Dibangun 93
3.2 Analisis Basis Data 97
3.2.1 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 97
3.2.2 Atribut dalam Setiap Entitas 99
3.3 Analisis Fungsional 101
3.3.1 Diagram Konteks 101
3.3.2 Data Flow Diagram 102
3.3.3 Spesifikasi Proses 120
3.3.4 Kamus Data 146
3.4 Perancangan Data 150
3.4.1 Diagram Relasi 150
3.4.2 Perancangan Struktur Tabel 152
3.4.3 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak 163
3.4.3.1 Perancangan Struktur Menu 163
3.4.3.2 Perancangan Antarmuka Pengunjung 167
3.4.3.3 Perancangan Antarmuka Member 179
3.4.3.4 Perancangan Antarmuka Admin 198
3.4.3.5 Perancangan Antarmuka Operator 217
3.4.3.6 Perancangan Antarmuka Owner 228
3.4.3.7 Perancangan Antarmuka Pesan 232
3.4.5 Jaringan Semantik 233

3.4.6 Perancangan Prosedural 238
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 245
4.1 Implementasi Sistem 245
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 245
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 246
4.1.3 Implementasi Basis Data 246
4.1.4 Implementasi Antarmuka 256
4.1.4.1 Implementasi Antarmuka Admin 256
4.1.4.2 Implementasi Antarmuka Pengunjung dan Members 257
4.1.4.3 Implementasi Antarmuka Operator 259
4.1.4.4 Implementasi Antarmuka Owner 259
4.2 Pengujian Alpha 260
4.2.1 Rencana Pengujian 260
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 264
4.2.2.1 Fasilitas Admin 264
4.2.2.2 Fasilitas Member 276
4.2.2.3 Fasilitas Operator 285
4.2.2.4 Fasilitas Owner 289
4.2.3 Kesimpulan Pengujian Aplha 290
4.3 Pengujian Beta (*Kuesioner*) 291
4.3.1 Kuesioner Untuk Admin 291
4.3.2 Kesimpulan Untuk Pengguna 295
4.3.3 Kesimpulan Pengujian Beta 298
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 299
5.1 Kesimpulan 299
5.2 Saran 299
DAFTAR PUSTAKA 301