DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR TABEL xix

DAFTAR GAMBAR xxii

DAFTAR SIMBOL xxvii

DAFTAR LAMPIRAN xxix

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data 5

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak 5

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Tinjauan Perusahaan 9

2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan 9
2.1.3 Struktur Organisasi 10
2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Sistem Informasi 10
2.2.1.1 Konsep Dasar Sistem 11
2.2.1.2 Konsep Dasar Informasi 12
2.2.1.3 Komponen Sistem Informasi 12
2.2.1.4 Elemen Sistem Informasi 14
2.2.1.5 Arsitektur Sistem Informasi 15
2.2.1.6 Klasifikasi Sistem Informasi 16
2.2.2 Rekayasa Perangkat Lunak 17
2.2.2.1 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak 17
2.2.2.2 Alat Bantu Pemodelan 18
2.2.2.2.1 Flow Map 18
2.2.2.2.2 Diagram Konteks 18
2.2.2.2.3 DFD 18
2.2.3 Konsep Dasar Basis Data 21
2.2.3.1 Pengertian Basis Data 21
2.2.3.2 Tujuan Basis Data 22
2.2.3.3 ERD dan Kamus Data 23
2.2.3.3.1 ERD (Entity Relationship Diagram) 23
2.2.3.3.2 Kamus Data 27
2.2.3.4 Normalisasi 27

2.2.3.4.1 Tujuan Normalisasi 27
2.2.3.4.2 Proses Normalisasi 28
2.2.4 E-Commerce 29
2.2.4.1 Jenis E-Commerce 29
2.2.4.1.1 Bussines to Bussines (B2B) 29
2.2.4.1.2 Bussines to Consumer (B2C) 30
2.2.4.1.3 Consumer to Consumer (C2C) 30
2.2.4.1.4 Consumer to business (C2B) 31
2.2.4.2 Sistem Keamanan E-Commerce 31
2.2.4.2.1 Enkripsi Publik Key 31
2.2.4.2.2 Sertifikat 32
2.2.4.2.3 Protokol Keamanan 32
2.2.4.2.3.1 SSL (Secure Socket Layer) 32
2.2.4.2.3.2 SSH (Secure Shell) 33
2.2.4.3 Konsep Belanja Online 34
2.2.4.3.1 Find It 34
2.2.4.3.2 Explore It 34
2.2.4.3.3 Select It 35
2.2.4.3.4 Buy It 35
2.2.4.3.5 Ship It 35
2.2.5 Internet 36
2.2.5.1 Pengertian Internet 36
2.2.5.2 Sejarah Internet 36

2.2.5.3 Layanan Fasilitas Internet 38
2.2.6 PayPal..... 39
2.2.6.1 Pengertian PayPal 39
2.2.6.2 Keuntungan Memakai Paypal 40
2.2.7.1 HTML 41
2.2.7.2 Java Script..... 41
2.2.7.3 PHP 44
2.2.7.4 MySQL..... 46
BAB 3 ANALISIA DAN PERANCANGAN SISTEM..... 48
3.1 Analisis Sistem..... 48
3.1.1 Analisis Masalah..... 48
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 48
3.1.3` Aturan Bisnis Pada June Production..... 56
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 56
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras..... 57
3.1.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... 58
3.1.4.3 Analisis Pengguna..... 59
3.1.5 Analisis Data..... 60
3.1.5.1 Kamus Data ERD..... 62
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 64
3.1.6.1 Diagram Konteks 64
3.1.6.2 Data Flow Diagram (DFD) 66
3.1.6.2.1 DFD Level 1..... 66

3.1.6.2.2 DFD Level 2 Proses 1 Autentikasi Pengguna 67
3.1.6.2.4 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Transaksi 67
3.1.6.2.5 DFD Level 2 Proses 6 Katalog Produk 68
3.1.6.2.6 DFD Level 2 Proses 7 Data Master 69
3.1.6.2.7 DFD Level 2 Proses 8 Laporan 71
3.1.6.2.9 DFD Level 3 Proses 4.1 Pembelian 71
3.1.6.2.10 DFD Level 3 Proses 4.3 Retur 72
3.1.6.2.11 DFD Level 3 Proses 7.1 Data Member 73
3.1.6.2.12 DFD Level 3 Proses 7.2 Data Kategori 74
3.1.6.2.13 DFD Level 3 Proses 7.3 Data Kota 75
3.1.6.2.14 DFD Level 3 Proses 7.4 Data Provinsi 76
3.1.6.2.15 DFD Level 3 Proses 7.5 Data Operator 77
3.1.6.2.16 DFD Level 3 Proses 7.6 Data Produk 77
3.1.6.2.17 DFD Level 3 Proses 7.7 Data Layanan Pengiriman 78
3.1.6.2.18 DFD Level 3 Proses 7.8 data buku tamu 79
3.1.6.2.19 DFD Level 3 Proses 7.9 data tarif pengiriman 80
3.1.6.2.20 DFD Level 3 Proses 7.10 data kurs 80
3.1.6.2.21 DFD Level 3 Proses 7.11 Data Jasa Pengiriman 81
3.1.6 Spesifikasi Proses 82
3.1.7 Kamus Data 108
3.2 Perancangan Sistem 116
3.2.1 Perancangan Basis Data 116
3.2.2 Struktur Tabel 117

3.2.3 Perancangan Struktur Menu 127
3.2.3.1 Struktur Menu Pengunjung 127
3.2.3.2 Struktur Menu Member 128
3.2.3.3 Struktur Menu Operator kasir 128
3.2.3.4 Struktur Menu Operator Karyawan 129
3.2.3.5 Struktur Menu Admin 130
3.2.4 Perancangan Antar Muka 130
3.2.4.1 Perancangan antarmuka menu pengunjung 131
3.2.4.2 Perancangan Antarmuka Menu Member 135
3.2.4.3 Perancangan Antarmuka Menu Operator Karyawan 145
3.2.4.4 Perancangan Antarmuka Menu Operator Kasir 154
3.2.5 Perancangan Antarmuka Pesan 157
3.2.6 Jaringan Semantik 159
3.2.7 Perancangan Prosedural 162
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 169
4.1 Implementasi Sistem 169
4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan 169
4.1.2 Perangkat Lunak yand Digunakan 169
4.2 Implementasi Basis Data 170
4.3 Impelentasi Antarmuka 176
4.4 Pengujian Perangkat Lunak 178
4.4.1 Rencana Pengujian 179
4.4.2 Pengujian 183

4.4.2.1 Equivalence Partitioning untuk Pengunjung 183
4.4.2.2 Equivalence Partitioning Untuk Admin 200
4.4.2.3 Equivalence Partitioning Untuk Operator Karyawan 205
4.4.2.4 Equivalence Partitioning Untuk Operator Kasir 210
4.4.2.5 Cause Effect Testing Untuk Pengunjung dan Member 214
4.4.2.6 Cause Effect Testing Untuk Admin 221
4.4.2.7 Cause Effect Testing untuk Operator Karyawan 223
4.4.2.8 Cause Effect Testing untuk Operator Kasir 228
4.4.2.9 Kuisioner dan Wawancara Pengguna 229
4.4.2.9.1 Wawancara Untuk Admin 229
4.4.2.9.2 Wawancara Untuk Kasir 231
4.4.2.9.3 Wawancara Untuk Karyawan 233
4.4.2.9.4 Kuesioner Untuk Member 235
4.4.2.10 Kesimpulan dan Hasil Pengujian 239
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 241
5.1 Kesimpulan 241
5.2 Saran 242
DAFTAR PUSTAKA 243