DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Sistem 5
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Tinjauan Perusahaan 9
2.1.1 Sejarah Perusahaan 9
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 10
2.1.3 Struktur Organisasi 10
2.1.4 Deskripsi Tugas 11
2.2 Landasan Teori 15
2.2.1 Konsep Dasar Sistem 15

2.2.2 Karakteristik Sistem.....15
2.2.3 *Internet* 17
2.2.4 Sejarah *Internet* 18
2.2.5 *World Wide Web*.....19
2.2.4 *E-Commerce* 20
2.2.4.1 Keuntungan *E-Commerce*.....20
2.2.4.2 Mekanisme *E-Commerce*.....21
2.2.4.3 Karakteristik *E-Commerce*.....22
2.2.5 *Paypal*.....24
2.3.6 SSL (*Server Side Includes*) 24
2.3.7 Smart Recommendation System.....25
2.2.5 Konsep Dasr Collaborative Filtering 27
2.2.5 Algoritma Collaborative Filtering.....28
2.2.5 User Based Collaborative Filtering.....28
2.2.5 Item-To-Item Collaborative Filtering 28
2.2.9.5 Item Baesd Collaborative Filtering.....27
2.2.5 Karakteristik Teknik Item Based Collaborative Filtering.....31
2.2.8 Konsep Dasar *Object Oriented Programming* (OOP) 32
2.2.8.1 Sejarah *Object Oriented Programming* (OOP) 32
2.2.8.2 Konsep *Object Oriented Programming* (OOP).....32
2.2.9 *Model View Controller* (MVC) 34
2.2.9.1 *Model* 34
2.2.9.2 *View* 34
2.2.9.3 *Controller* 35
2.2.10 Tools Pendukung 36
2.2.10.1 *Unfield Modeling Language* (UML) 36
2.2.10.2 *Javascript* 42
2.2.10.4 *Hypertext Markup Language* (HTML) 42
2.2.10.5 *Personal Homepage* (PHP).....43
2.2.10.6 MySQL 45
2.2.10.7 *Netbeans* 46

2.2.10.8 Rational Rose 47
2.2.10.9 Skala Pengukuran 48
2.2.5 Skala Likert 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 57
3.1 Analisis Sistem 57
3.1.1 Analisis Masalah 57
3.1.2.1 *Use Case* Bisnis Penjualan Secara Langsung di Toko Gareu Shoes 58
3.1.2.2 *Use Case* Bisnis Pemesanan Barang 61
3.1.2.3 *Use Case* Bisnis Pengadaan Barang 63
3.1.2.4 *Use Case* Bisnis Retur Barang 64
3.1.2.5 *Use Case* Laporan Penjualan 65
3.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 67
3.1.4 Solusi yang Ditawarkan 68
3.1.5 Perspektif Produk 68
3.1.6 Representasi Sistem Rekomendasi Produk 70
3.1.7 Fungsi Produk 70
3.1.8 Batasan-Batasan 72
3.1.9 Asumsi dan Kebergantungan 73
3.1.10 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 73
3.1.10.1 Analisis Pengguna 74
3.1.10.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 79
3.1.10.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 83
3.1.11 Analisis Basis Data 84
3.1.11.1 *Entity Relationship* Diagram 84
3.1.11.2 Kamus Data 86
3.1.12 Aturan Bisinis 88
3.1.12.1 Batasan Struktural 88
3.1.12.2 Batasan Operasional 90
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 93
3.2.1 *Use Case* Diagram 93
3.2.2 Identifikasi Aktor dan Potensial *Use Case* 96

3.2.3 Generalisasi dan Spesialisasi Aktor 98
3.2.4 Global *Use Case* Diagram 99
3.2.5 Deskripsi *Use Case* 103
3.2.5.1 *Use Case* Login 103
3.2.5.2 *Use Case* Pendaftaran Member 106
3.2.5.3 *Use Case* Lupa *Password* 107
3.2.5.4 *Use Case* Melihat Halaman Utama 108
3.2.5.5 *Use Case* Menulis Testimonial 112
3.2.5.6 *Use Case* Mencari Barang 113
3.2.5.7 *Use Case* Melihat Riwayat Pesanan 114
3.2.5.8 *Use Case* Memesan Barang 115
3.2.5.9 *Use Case* Mengajukan Retur Barang 119
3.2.5.10 *Use Case* Pengolahan Data Barang 121
3.2.5.11 *Use Case* Pengolahan Data Member 124
3.2.5.12 *Use Case* Pengolahan Kategori 126
3.2.5.13 *Use Case* Pengolahan Operator 128
3.2.5.14 *Use Case* Membuat Laporan 130
3.2.5.15 *Use Case* Pengolahan Pengaturan 131
3.2.6 Diagram Class 133
3.3 Perancangan Sistem 135
3.3.1 Perancangan Basis Data 135
3.3.1.1 Diagram Relasi Basis Data 135
3.3.1.2 Perancangan Struktural Tabel 137
3.3.2 Perancangan Arsitektur 148
3.3.2.1 Perancangan Struktur Menu 148
3.3.2.2 Perancangan Antar Muka 151
3.3.3 Perancangan Pesan 167
3.3.4 Jaringan Semantik 167
3.3.4.1 Jaringan Semantic Pengunjung 167
3.3.4.2 Jaringan Semantic Member 168
3.3.4.3 Jaringan Semantic Administrator 169

3.3.5 Perancangan Prosedural 169
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 16
4.1 Implementasi Sistem 16
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 16
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 17
4.1.3 Implementasi Hosting dan Server 17
4.1.4 Implementasi Database 18
4.1.5 Implementasi Algoritma Teknik Item-Based Collaborative Filtering 18
4.1.5.1 Konsep Dasar Sistem.....24
4.1.5.2 Menentukan Nilai *Similarity*.....24
4.1.5.3 Menentukan Nilai Prediksi 27
4.1.5.4 Mengukur Tingkat Akurasi.....27
4.2 Implementasi Antarmuka 24
4.3 Pengujian Perangkat Lunak..... 24
4.3.1 Pengujian Alpha.....24
4.3.2.1 Rencana Pengujian 148
4.3.2.1 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha.....148
4.3.2.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha.....148
4.3.2 Pengujian Betha 24
4.3.2.1 Skenario Pengujian Betha.....148
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN..... 16
5.1 Kesimpulan 16
5.2 Saran..... 24
DAFTAR PUSTAKA 140