DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3
1.2.3 Identifikasi Masalah 3
1.2.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.3.1 Maksud Penelitian 4
1.3.2 Tujuan Penelitian 5
1.4 Kegunaan Penelitian 5
1.4.1 Kegunaan Praktis 5
1.4.2 Kegunaan Akademis 6
1.5 Batasan Masalah 6
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 9
2.1.1 Elemen Sistem 10
2.1.2 Karakteristik Sistem 10
2.1.3 Klasifikasi Sistem 12
2.2 Konsep Dasar Informasi 14

2.2.1 Siklus Informasi 15
2.2.2 Kualitas Informasi 15
2.2.3 Nilai Informasi 16
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi 17
2.3.1 Komponen Sistem Informasi 17
2.4 Definisi Penjualan 19
2.5 Definisi Sistem Penjualan 20
2.6 Definisi Sistem Informasi Penjualan 20
2.7 Definisi Internet 20
2.8 E-commerce 21
2.8.1 Mekanisme E-commerce 22
2.9 Alat-alat Pembangunan Sistem 23
2.9.1 Diagram Konteks 23
2.9.2 DFD *(Data Flow Diagram)* 23
2.9.3 Flowmap 25
2.9.4 Kamus Data 25
2.9.5 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 26
2.9.6 Normalisasi 26
2.10 Perangkat Lunak Pendukung 28
2.10.1 Hyper Text Markup Language (HTML) 28
2.10.2 Hypertext Preprocessor (PHP) 29
2.10.3 MySQL Database 30
2.10.4 Apache 30
2.10.5 Macromedia Dream Weaver 8 31
2.10.6 XAMPP 31

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 33
3.1.1 Sejarah Singkat FutbolStuff Shop 33
3.1.2 Visi dan Misi FutbolStuff Shop 34
3.1.2.1 Visi FutbolStuff Shop 34
3.1.2.2 Misi FutbolStuff Shop 34

3.1.3 Struktur Organisasi 34
3.1.4 Deskripsi Tugas 35
3.2 MetodePenelitian 37
3.2.1 Desain Penelitian 37
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 38
3.2.2.1 Sumber Data Primer 38
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 39
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 40
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 40
3.2.3.2 Metode pengembangan Sistem 40
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 42
3.2.4 Pengujian Software 45

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 46
4.1.1 Analisis Dokumen 46
4.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 50
4.1.2.1 Flowmap 51
4.1.2.2 Diagram Konteks 52
4.1.2.3 Data Flow Diagram (DFD) 53
4.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 54
4.2 Perancangan Sistem 54
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 55
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 55
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 56
4.2.3.1 Diagram Konteks 58
4.2.3.2 Data Flow Diagram 59
4.2.3.2.1 DFD Level 0 59
4.2.3.2.2 DFD Level 1 Proses 1.0 60
4.2.3.2.3 DFD Level 2 Proses 1.0 61
4.2.3.3 Kamus Data 61

4.2.4 Perancangan Basis Data 63
4.2.4.1 Normalisasi 63
4.2.4.2 Relasi Tabel 65
4.2.4.3 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 66
4.2.4.4 Struktur File 67
4.2.4.5 Kodifikasi 70
4.2.5 Perancangan Antar Muka 72
4.2.5.1 Struktur Menu 73
4.2.5.2 Perancangan Input 75
4.2.5.3 Perancangan Output 78
4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan 82

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 83
5.1.1 Batasan Implementasi (Optional) 83
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 83
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 84
5.1.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 85
5.1.5 Implementasi Antar Muka 88
5.1.5.1 Implementasi Halaman Utama 88
5.1.5.2 Implementasi Halaman User 89
5.1.5.3 Implementasi Halaman Admin 89
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 92
5.1.7 Penggunaan Program 92
5.1.7.1 Penggunaan Program Bagi Konsumen 94
a. Halaman *Home* 92
b. Halaman Profil 94
c. Halaman *Produk* 95
d. Halaman DataPembeli 96
e. Halaman *Transaksi Selesai* 97

f. Halaman *Data Pembelian* 98
g. Halaman Hubungi Kami 99
5.1.7.2 Pengguna Program Bagi Admin 99
a. Halaman Login Admin 99
b. Halaman Utama Admin 100
c. Halaman Input Kategori Produk 101
d. Halaman Tambah Produk 101
e.. Halaman Order Masuk 103
5.2 Pengujian 104
5.2.1 Rencana Pengujian 104
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 105
5.2.2.1 Kelas Uji Login 105
5.2.2.2 Kelas Uji Informasi Produk 106
5.2.2.3 Kelas Uji Pengolahan Data Produk 107
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 108

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 109
6.2 Saran 110

DAFTAR PUSTAKA 111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakteristik Sistem 10
Gambar 3.1 Struktur Organisasi FutbolStuff Shop 35
Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Waterfall* 41
Gambar 4.1 Flowmap yang Sedang Berjalan 52
Gambar 4.2 Diagram Kontek yang Sedang Berjalan 53
Gambar 4.3 *Data Flow Diagram* (DFD) yang Sedang Berjalan 53
Gambar 4.4 Diagram Konteks yang Diusulkan 59
Gambar 4.5 *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0 yang Diusulkan 59
Gambar 4.6 *Data Flow Diagram* (DFD) Level 1 proses 1.0 60
Gambar 4.7 *Data Flow Diagram* (DFD) Level 2 Proses 1.0 61
Gambar 4.8 Relasi Tabel 66
Gambar 4.9 *Entity Relational Diagram (ERD)* 67
Gambar 4.10 Perancangan Antar Muka 72
Gambar 4.11 Struktur Menu User 73
Gambar 4.12 Struktur Menu Admin 74
Gambar 4.13 Form Pembeli 75
Gambar 4.14 Form Hubungi Kami 76
Gambar 4.15 Form Tambah Produk 77
Gambar 4.16 Form Tambah Kategori Produk 78
Gambar 4.17 Form Pemesenan 79
Gambar 4.18 Form Faktur Pembelian 80
Gambar 4.19 Form Penjualan 81
Gambar 4.20 Arsitektur Jaringan 72
Gambar 5.1 Halaman *Home* 93
Gambar 5.2 Tampilan Profil 94
Gambar 5.3 Tampilan *Produk* 95
Gambar 5.4 Tampilan Data Pembeli 96
Gambar 5.5 Tampilan Proses Transaksi Selesai 97

Gambar 5.6 Tampilan *Cara Pembelian* 98
Gambar 5.7 Tampilan Hubungi Kami..... 99
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Login Admin 100
Gambar 5.9 Tampilan Halaman Utama Admin 100
Gambar 5.10 Tampilan Input Kategori Produk 101
Gambar 5.11 Tampilan Tambah Produk 102
Gambar 5.12 Tampilan Detail Tambah Produk 102
Gambar 5.13 Tampilan *Order Masuk* 103
Gambar 5.14 Tampilan Detail Order Masuk..... 103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian 8
Tabel 4.1 Analisis Dokumen yang sedang berjalan 47
Tabel 4.2 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan 54
Tabel 5.1 Implementasi Halaman Utama Pengunjung 89
Tabel 5.2 Implementasi Halaman Utama Petugas 92
Tabel 5.3 Rencana Pengujian 105
Tabel 5.4 Pengujian Login Akun Petugas 106
Tabel 5.5 Pengujian Informasi Produk 107
Tabel 5.6 Pengujian Pengujian Pengolahan Data Produk 108