DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

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

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR SIMBOL ..... **xvii**

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

1.2.2. Rumusan Masalah 6

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1. Maksud Penelitian 6

1.3.2. Tujuan Penelitian 7

1.4. Kegunaan Penelitian 7

1.4.1. Kegunaan Praktis 7

1.4.2. Kegunaan Akademis 8

1.5. Batasan Masalah..... 8

1.6. Lokasi dan Waktu/Jadwal Penelitian 9

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem dan Informasi 10

2.1.1. Konsep Dasar Sistem..... 10

2.1.2. Pengklasifikasian Sistem 11

2.1.3. Pengembangan Sistem..... 12

2.1.4. Perancangan Sistem..... 12

2.1.5. Analisis Sistem..... 13

2.1.6. Permodelan Sistem 13

2.1.7. Konsep Dasar Informasi 14

2.1.8. Ciri-ciri Informasi..... 14

2.1.9. Kualitas Informasi 14

2.1.10. Nilai Informasi 15

2.1.11. Mutu Informasi..... 15

2.1.12. Sistem Informasi..... 15

2.2. Definisi Showroom 16

2.3. Definisi Pemesanan..... 16

2.3.1. Pesanan 16

2.4. Pengertian Sistem Informasi Pemesanan Mobil 17

2.5. Pengertian Internet 18

2.5.1. Sejarah Internet 18

2.5.2. Fasilitas yang ada pada Internet 19

2.5.3. Peralatan yang diperlukan untuk koneksi internet 20
2.5.4. Objek yang berhubungan dengan Internet 20
2.5.5. Istilah-istilah Internet 21
2.6. Client Server 22
2.7. Pengertian Database 22
2.8. Perangkat lunak pendukung 23
2.8.1. Pengenalan PHP 23
2.8.2. Sejarah singkat PHP 23
2.8.3. Macromedia Dreamweaver 8 25
2.8.4. Pengenalan MYSQL 26
2.8.5. Keistimewaan MSQL 26
2.8.6. Pengenalan HTML 29
2.8.7. Pengenalan Apache 30
2.8.8. Pengenalan PHP myAdmin 31
2.9. Sekilas Tentang E-Commerce 31
2.10. Konsep Dasar Pemograman Objek (OOP) 31
2.11. Filosofi CV.Ahaa Motor 32

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 33
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 33
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 36
3.1.2.1. Visi Perusahaan 36
3.1.2.2. Misi Perusahaan 36

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 37
3.1.4. Deskripsi Tugas 37
3.2. Metode Penelitian 38
3.2.1. Desain Penelitian 38
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 39
3.2.3. Tehnik Pengumpulan Data 39
3.2.3.1.Sumber data Primer 39
3.2.3.2. Sumber data Sekunder 40
3.2.4. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 41
3.2.4.1. Metode Pendekatan Sistem 41
3.2.4.2. Metode Pengembangan Sistem 41
3.2.4.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan Sistem 42
3.2.5. Pengujian Software 44
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem yang berjalan 46
4.1.1. Analisis Dokumen 46
4.1.2. Analisis Prosedur yang berjalan 48
4.1.2.1. Use Case Diagram 49
4.1.2.2. Skenario Use Case 50
4.1.2.3. Activity Diagram 54
4.1.3 Evaluasi sistem yang berjalan 54
4.2. Perancangan Sistem Usulan 55
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 55

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan..... 56
4.2.3. Perancangan prosedur yang diusulkan..... 56
4.2.3.1.Class Diagram 57
4.2.3.2. Object Diagram 59
4.2.3.3. Use Case Diagram 60
4.2.3.4. Collaboration Diagram 63
4.2.3.5. Sequence Diagram..... 64
4.2.3.6. StateChart Diagram 65
4.2.3.7. Activity Diagram..... 66
4.2.3.8. Component Diagram..... 70
4.2.3.9. Deployment Diagram 71
4.2.4. Perancangan Antar Muka..... 72
4.2.4.1. Struktur Menu 72
4.2.4.2. Perancangan Input 73
4.2.4.3. Perancangan Output..... 76
4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan..... 78
4.2.5.1. Kelebihan dan Kelemahan Topologi Star..... 79

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi sistem..... 80
5.1.1. Batasan Implementasi..... 80
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak..... 81
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras..... 81
5.1.4. Implementasi Basis Data(Sintaks SQL) 82

5.1.5. Implementasi Antar Muka 85
5.1.6. Implementasi Halaman Utama 85
5.1.7. Implementasi Halaman Registrasi 86
5.1.8. Implementasi Halaman Produk 87
5.1.9. Implementasi Halaman Login Admin 87
5.1.10. Implementasi Halaman Admin 88
5.1.11. Implementasi Instalasi Program 89
5.1.12. Implementasi Instalasi Program Online 90
5.1.13. Penggunaan Program 96
5.2. Pengujian 102
5.2.1. Rencana Pengujian 102
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 103
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 104
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 105
6.2. Saran 105
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Nama Gambar	Hal
3.1	Struktur Organisasi Perusahaan	37
4.1	Use Case Proses Transaksi Penjualan.	50
4.2	Activity Diagram Proses Transaksi Penjualan	54
4.3	Class Diagram	58
4.4	Object Diagram	59
4.5	Use Case Diagram yang diusulkan	60
4.6	Collaboration Diagram	63
4.7	Sequence Diagram Pemesanan Mobil	64
4.8	Statechart Diagram Pemesanan Mobil User	65
4.9	Activity Diagram Menu Mobil	66
4.10	Activity Diagram Daftar Member	67
4.11	Activity Diagram Detail Mobil	68
4.12	Activity Diagram Pesan Mobil	69
4.13	Component Diagram Website	70
4.14	Deployment Diagram	71
4.15	Perancangan antar muka	72
4.16	Struktur Menu	73
4.17	Form Daftar Member	74
4.18	Form login Member	74
4.19	Form Buku Tamu/Contact Us	75

4.20 Form Login Admin 75
4.21 Form Input Data Mobil 76
4.22 Form output Data member 76
4.23 Form Output Buku Tamu/Contact Us 77
4.24 Form Output Data Mobil 77
4.25 Form Output Data Pemesanan Mobil 78
4.26 Form Laporan Konsumen 78
4.27 Perancangan Arsitektur Jaringan Topologi Star 79
5.1 Halaman Utama 85
5.2 Halaman Registrasi 86
5.3 Halaman Produk 87
5.4 Halaman Login Admin 87
5.5 Halaman Admin 88
5.6 Xampp Control Panel 89
5.7 Halaman Utama Website CV.Ahaa Motor 90
5.8 Halaman login idhostinger 91
5.9 Halaman Registrasi Domain 91
5.10 Ketersediaan Domain 92
5.11 Halaman Cpanel 92
5.12 Pilihan Paket Hosting 93
5.13 Proses Import Database 94
5.14 Proses Impor Data Website 94
5.15 Halaman PHP my Admin idHostinger 95

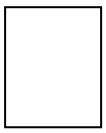
5.16 Halaman File Manager idHostinger 95
5.17 Tampilan nama Domain 96
5.18 Tampilan Website CV.Ahaa Motor 97
5.19 Tampilan Halaman Profil Perusahaan 97
5.20 Tampilan Halaman Buku Tamu 98
5.21 Halaman Produk 98
5.22 Detail Produk 99
5.23 Pesan Mobil 99
5.24 Tabel detail Pesan 100
5.25 Login Admin 100
5.26 Menu Admin 101

DAFTAR TABEL

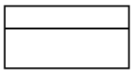
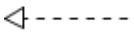
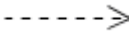
Tabel	Nama Tabel	Hal
1.1	Waktu/Jadwal Penelitian	9
4.1	Skenario Use Case lihat Mobil	51
4.2	Skenario Use Case Spesifikasi Mobil	51
4.3	Skenario Use metode pembayaran	51
4.4	Skenario Use Case jenis Pembayaran	52
4.5	Skenario Use Case membuat Faktur	52
4.6	Skenario Use Case Pembayaran	53
4.7	Skenario Use CaseLaporan Penjualan	53
4.8	Skenario Use Case Laporan Keuangan	53
4.9	Skenario Use Daftar Member	61
4.10	Skenario Use Case Menu Mobil	61
4.11	Skenario Use Case Detail Mobil	62
4.12	Skenario Use Case Pemesanan Mobil	62
4.13	Activity Menu Mobil	66
4.14	Activity Daftar Mmber	67
4.15	Activity Detail Get Detail Mobil	68
4.16	Activity Pesan Mobil	69
5.1	Implementasi Halaman Utama	86
5.2	Implementasi Halaman Registrasi	86
5.3	Implementasi Halaman Produk	87
5.4	Implementasi Halaman Login Admin	88

5.5 Implementasi Halaman Admin 88
5.6 Hak Akses Admin 101
5.7 Rencana Pengujian 102
5.8 Pengujian proses pemesanan 103
5.9 Pengujian Proses Pendaftaran user 103
5.10 Pengujian Login user 104

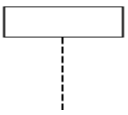
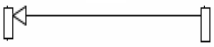
DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
4		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
5		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

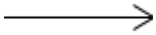
Gambar 1. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
2		*Nary Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Collaboration*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Gambar 2. Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*LifeLine*	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Gambar 3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*State*	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		*Initial Pseudo State*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		*Final State*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		*Transition*	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
5		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6		*Node*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 4. Simbol StateChart Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actifity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Actifity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Gambar 5. Simbol Activity Diagram