DAFTAR ISI

ABSTRAK..... i

ABSTRACT..... ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR TABEL..... xiv

DAFTAR SIMBOL..... xviii

DAFTAR LAMPIRAN..... xxi

BAB 1 PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Perumusan Masalah..... 2

1.3 Maksud dan Tujuan..... 2

1.4 Batasan Masalah..... 2

1.5 Metodologi Penelitian..... 3

1.5.1. Tahap Pengumpulan Data..... 4

1.5.2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak..... 4

1.6 Sistematika Penulisan..... 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... 9

2.1 Tinjauan perusahaan..... 9

2.1. 1 Profil Singkat Perusahaan..... 9

2.1. 2 Logo Perusahaan..... 9

2.1. 3 Struktur Organisasi dan Fungsi Perusahaan..... 10

2.2 Landasan Teori..... 11

2.2. 1 Konsep Dasar Sistem Informasi..... 11

2.2. 2 Komponen Sistem Informasi..... 11

2.2. 3 Tujuan Sistem Informasi..... 12

2.2. 4 Manfaat Sistem Informasi 12
2.2. 5 Elektronic Commerce 12
2.2. 6 Jenis-Jenis E-commerce 13
2.2. 7 Basis Data (Database) 14
2.2. 8 Diagram Aliran Dokumen (Flowmap) 14
2.2. 9 ERD (Entity Relationship Diagram) 14
2.2. 10 Object Oriented Program (OOP) 16
2.2. 11 Unified Modeling Language (UML) 20
2.2. 12 Model – View – Controler 22
2.2. 13 Code Igniter 22
2.2. 14 Personal Homepage Tool (PHP) 24
2.2. 15 HTML (Hyper Text Markup Language) 25
2.2. 16 Cascading Style Sheet (CSS) 26
2.2. 17 Javascript 26
2.2. 18 MySQL 27
2.2. 19 Internet 27
2.2. 20 Email 27
2.2. 21 Item Based Collaborative Filtering 28
2.2. 22 Skala Pengukuran 29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1. 1 Analisis Masalah 31
3.1. 2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan 31
3.1.2.1 Prosedur Pengadaan Barang 32
3.1.2.2 Prosedur Penjualan Barang 34
3.1.2.3 Prosedur Retur Barang 37
3.1.2.4 Prosedur Pembuatan Laporan Penjualan 40
3.1. 3 Aturan Bisnis Sistem yang akan dibangun. 41
3.1. 4 Analisis Metode Item Based Collaborative Filtering 43
3.1. 5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 46
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 46

3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 47
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 48
3.1.5.4 Identifikasi Aktor 49
3.1.5.5 Use Case Diagram 50
3.1.5.7.1 Use Case Skenario 52
3.1.5.6 Sequence Diagram 72
3.1.5.7 Class Diagram 93
3.1.5.8 Activity Diagram 124
3.1.5.9 Package Diagram 153
3.1.5.10 Deployment Diagram 156
3.2 Perancangan Sistem 156
3.2. 1 Perancangan Data 156
3.2.1.1 Diagram Relasi 157
3.2.1.2 Arsitektur Menu 157
3.2. 2 Perancangan Antarmuka 159
3.2. 3 Perancangan Pesan 164
3.3 Perancangan Prosedural 165
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 173
4.1 Implementasi 173
4.1.1. Lingkungan Implementasi 173
4.1.2. Implementasi Perangkat Keras 173
4.1.3. Implementasi Perangkat Lunak 173
4.1.4. Implementasi Basis Data 174
4.1.5. Implementasi Class 179
4.1.6. Implementasi Antarmuka 180
4.2 Pengujian Sistem 182
4.2.1. Rencana Pengujian 182
4.2.2. Pengujian Alpha 183
4.2.2.1. Pengujian Aplikasi 184
4.2.3. Pengujian Beta 191
4.2.3.1. Perencanaan Pengujian Beta 191

4.2.3.2. Hasil Pengujian Beta 192
4.2.4. Kesimpulan Pengujian Beta 195
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 197
5.1 Kesimpulan 197
5.2 Saran 198
DAFTAR PUSTAKA 199