DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACK ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI .....

2.1. Pengertian Sistem 11

2.1.1. Karakteristik Sistem 12

2.1.2. Klasifikasi Sistem 14

2.2. Konsep Dasar Informasi 16

2.2.1. Pengertian Informasi 16

2.2.2. Nilai Informasi 17

2.3. Sistem Informasi 18

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi 18

2.3.2. Komponen Sistem Informasi 20

2.3.3. Kegiatan Sistem Informasi 21

2.3.4. Manfaat Sistem Informasi 22

2.4. Konsep Sistem Informasi Penjualan 22

2.4.1. Pengertian Penjualan 22

2.5. Pendekatan Berorientasi Objek 23

2.5.1. Metodologi Berorientasi Objek 22

2.5.2. *Object Oriented Programing* (OOP) 25

2.5.3. *Unified Modelling Language* (UML) 25

2.6. Pengembangan Sistem Prototype 25
2.7. Arsitektur Jaringan 26
2.7.1. Pengertian Jaringan Komputer 26
2.7.2. Jenis – Jenis Jaringan Komputer 26
2.7.3. Topologi Jaringan 27
2.8. Internet 31
2.8.1. WEB Server 34
2.8.2. WEB Browser 34
2.9. (HTML) *Hypertext Markup Language* 35
2.10. Tinjauan Perangkat Lunak 36
2.10.1. ASP.NET 36
2.10.2. C# 37
2.10.3. Visual Studio.NET 37
2.10.4. SQL Server 38

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 39
3.1. Objek Penelitian 39
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 39
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 40
3.1.2.1. Visi Perusahaan 40
3.1.2.2. Misi Perusahaan 40
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 40

3.1.4. Deskripsi Tugas 42
3.2. Metode Penelitian 43
3.2.1. Desain Penelitian 43
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 44
3.2.2.1. Sumber Data Primer 44
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 45
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 46
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 46
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 47
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 49
3.2.4. Pengujian Software 49
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 52
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 52
3.3.1.1. *Use Case* Diagram 52
3.3.1.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya 53
3.3.1.3. Definisi Use Case dan Deskripsinya 54
3.3.1.4. Skenario *Use Case* Pelayanan Pelanggan Berjalan 55
3.3.1.5. Skenario Use Case Pemasaran Yang Sedang Berjalan 56
3.3.1.6. Skenario Use Case Pemesanan Yang Sedang Berjalan 56
3.3.1.7. Activity Diagram Yang Sedang Berjalan 57
3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 63

4.1. Perancangan Sistem 63

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 63

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 63

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Disulkan 65

4.1.3.1. Diagram Use Case Yang Diusulkan 65

4.1.3.2. Definisi Aktor Yang Diusulkan 65

4.1.3.3. Skenario Use Case Yang Diusulkan 66

4.1.3.4. Diagram Activity Yang Diusulkan 70

4.1.3.5. Sequence Diagram 75

4.1.3.6. Class Diagram 79

4.1.3.7. Component Diagram 80

4.1.3.8. Deployment Diagram 81

4.1.4. Kodifikasi 82

4.2. Perancangan Antar Muka 84

4.2.1. Struktur Menu 84

4.2.2. Perancangan Input 85

4.2.3. Perancangan Output 89

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 91

4.4. Implementasi 92

4.4.1. Batasan Implementasi 92

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 92

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 93
4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 94
4.4.5. Implementasi Antar Muka 111
4.4.5.1. Implementasi Antarmuka Berdasarkan Pelanggan 111
4.4.5.2. Implementasi Antar Muka Berdasarkan Administrator 123
4.4.6. Implementasi Instalasi Program 131
4.4.7. Penggunaan Program 137
4.5. Pengujian 138
4.5.1. Rencana Pengujian 139
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian 140
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 149

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 150
5.1. Kesimpulan 150
5.2. Saran 151

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN