DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xvii

DAFTAR SIMBOL xix

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 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 6
1.4.1. Kegunaan Praktis 6
1.4.2. Kegunaan Akademis 6
1.5. Batasan Masalah 7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7
BAB II. LANDASAN TEORI 9
2.1. Pengertian Sistem 9
2.1.1. Karakteristik Sistem 10
2.1.2. Klasifikasi Sistem 13
2.2. Konsep Dasar Informai 14
2.2.1. Pengertian Informasi 15
2.2.2. Nilai Informasi 13
2.3. Sistem Informasi 16
2.3.1. Pengertian Sistem Informasi 17
2.3.2. Komponen Sistem Informasi 18
2.3.3. Kegiatan Sistem Informasi 20
2.3.4. Manfaat Sistem Informasi 21
2.4. Konsep Sistem Informasi Penjualan 21

2.4.1. Pengertian Penjualan 21

2.5. Pendekatan Berorientasi Objek 22

2.5.1. Metodologi Berorientasi Objek 22

2.5.2. Object Oriented Programming (OOP) 24

2.5.3. Unified Modelling Language (UML) 24

2.6. Pengembangan Sistem Prototype 25

2.7. Arsitektur Aplikasi 25

2.7.1. Pengertian Jaringan Komputer 25

2.7.2. Jenis-jenis Jaringan Komputer 26

2.7.3. Topologi Jaringan Komputer 26

2.7.4. Manfaat Jaringan Komputer 29

2.8. Internet 30

2.8.1. *Web Server* 33

2.8.2. *Web Browser* 33

2.9. *Hypertext Markup Language (HTML)* 34

2.10. Tinjauan Perangkat Lunak 35

2.10.1. XAMPP 35

2.10.2. *MySQL* 36

2.10.3. *Hypertext Preprocessor (PHP)* 37

2.10.4. Macromedia Dreamweaver 38

2.10.5. Adobe Photoshop 38

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN 40

3.1. Objek Penelitian 40

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 40

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 41

3.1.2.1. Visi Perusahaan 42

3.1.2.2. Misi Perusahaan 42

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 42

3.1.4. Deskripsi tugas 43

3.2. Metode Penelitian 44

3.2.1. Desain Penelitian 45

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46

3.2.2.1. Sumber Data Primer 46

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 47

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 48

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 48

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 49

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 52

3.2.4. Pengujian *Software*……...54

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 56

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 56

4.1.1. Diagram Use Case 56

4.1.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya 57

4.1.3. Definisi Use Case dan Deskripsinya 57

4.1.4. Activity Diagram 59

4.1.5. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 60

4.2. Perancangan Sistem 62

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 62

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 62

4.2.3. Diagram Use Case Yang Diusulkan 63

4.2.3.1. Definisi Aktor Yang Diusulkan 64

4.2.3.2. Definisi Use Case Yang Diusulkan 65

4.2.3.3. Skenario Use Case Yang Diusulkan 66

4.2.3.4. Diagram Activity Yang Diusulkan 70

4.2.3.5. Sequence Diagram 74
4.2.3.6. Component Diagram 78
4.2.3.7. Deployment Diagram Yang Diusulkan 79
4.2.3.8. Kodifikasi 80
4.2.4. Perancangan Antar Muka 81
4.2.4.1. Struktur Menu 81
4.2.4.2. Perancangan *Input* 82
4.2.4.3. Perancangan *Output* 87
4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan 89
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 91
5.1. Implementasi 91
5.1.1. Batasan Implementasi 91
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 91
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 92
5.1.4. Implementasi Basis Data 93
5.1.5. Implementasi Antar Muka 100
5.1.5.1. Implementai Antar Muka Berdasarkan Pelanggan ... 100
5.1.5.2. Implementai Halaman *Administrator* 110

5.1.6. Implementasi *Instalasi* Program 125

5.1.7. Penggunaan Program 128

5.2. Pengujian 129

5.2.1. Rencana Pengujian 130

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 131

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 140

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 141

6.1. Kesimpulan 141

6.2. Saran 141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN