DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

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

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

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 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian 8

1.7. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 10

2.1.1. Karakteristik Sistem 11

2.1.2. Klasifikasi Sistem 13

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....16
2.3.1. Pengertian Sistem Informasi....16
2.3.2. Komponen Sistem Informasi....17
2.3.3. Perangkat Sistem Informasi....19
2.4. Konsep Dasar Pengolahan Data....20
2.4.1. Pengertian Basis Data....20
2.4.2. Operasi Basis Data....21
2.5. Pengertian Internet....21
2.6. Pengertian Web....22
2.7. Pengertian Web Database....22
2.8. HTML....23
2.9. Perangkat Lunak Pendukung....24
2.9.1. Apache....24
2.9.2. PHP....24
2.9.3. Database MySQL....25
2.10. Pengertian UML (*Unified Model Language*)....28
2.11. Pengertian OOP (*Object Oriented Programming*)....29
2.12. Pengertian Jaringan....30
2.13. Pengertian Konveksi....30
2.14. Pengertian Pemesanan....31
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....34
3.1.2.1. Visi....34
3.1.2.2. Misi....34
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan....35
3.1.4. Deskripsi Tugas....35
3.2. Metode Penelitian....36
3.2.1. Desain Penelitian....37
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data....37

3.2.2.1. Sumber Data Primer 37
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 38
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 38
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 39
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 39
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 41
3.2.4. Pengujian Software 42
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 43
3.3.1. Use Case Diagram 43
3.3.2. Definisi Aktor dan Deskripsi 44
3.3.2.1. Skenario Use Case Pemesanan Yang Berjalan 45
3.3.2.2. Skemario Use Case Pembayaran Yang Berjalan 46
3.3.2.3. Skenario Use Case Laporan Yang Berjalan 47
3.3.3. Activity Diagram Yang Sedang Berjalan 48
3.3.4. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 52
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem. 52
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 53
4.1.3 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan 53
4.1.4. *Activity Diagram* Yang Diusulkan 61
4.1.5. *Sequence Diagram* 67
4.1.6. *Class Diagram* 74
4.1.7. *Component Diagram* 74
4.1.8. *Deployment Diagram* 76
4.1.9. Kodifikasi 77
4.2. Perancangan Antar muka 78
4.2.1. Struktur Menu 78
4.2.2. Perancangan Input Admin 79
4.2.3. Perancangan Input Konsumen 86
4.2.4. Perancangan Output 89
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 89

4.4. Implementasi.....90
4.4.1. Batasan Implementasi.....91
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak.....91
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras.....92
4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL).....92
4.4.5. Implementasi Antar Muka.....95
4.4.6. Penggunaan Program Admin.....97
4.4.7. Penggunaan Program Member.....105
4.5. Pengujian Sistem.....110
4.5.1. Rencana Pengujian.....110
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....112
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan.....120
5.2. Saran.....121
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Karakteristik Sistem 13

Gambar 2.2. Siklus Informasi 15

Gambar 2.3. Blok Sistem Informasi Yang Berinteraksi 18

Gambar 3.1. Struktur Organisasi CV. Rajawali Putra 35

Gambar 3.2. *Use Case* Diagram yang Sedang Berjalan 44

Gambar 3.3. *Activity Diagram* Pemesanan yang Berjalan 48

Gambar 3.4. *Activity Diagram* Pembayaran yang Berjalan 49

Gambar 3.5. *Activity Diagram* Laporan yang Berjalan 50

Gambar 4.1. Diagram *Use Case* yang Diusulkan. 54

Gambar 4.2. *Activity Diagram* Login yang Diusulkan.....62

Gambar 4.3. *Activity Diagram* Pemesanan yang Diusulkan.....63

Gambar 4.4. *Activity Diagram* Laporan. 64

Gambar 4.5. *Activity Diagram* Daftar yang diusulkan. 65

Gambar 4.6. *Activity Diagram* Pemesanan yang diusulkan. 66

Gambar 4.7. *Activity Diagram* Pesanan Saya yang Diusulkan. 67

Gambar 4.8. *Sequence Diagram* Login yang Diusulkan 68

Gambar 4.9. *Sequence Diagram* Pemesanan yang Diusulkan 69

Gambar 4.10. *Sequence Diagram* Laporan yang diusulkan 70

Gambar 4.11. *Sequence Diagram* Daftar yang diusulkan 71

Gambar 4.12. *Sequence Diagram* Pemesanan yang diusulkan.....72

Gambar 4.13. *Sequence Diagram* Pesanan Saya yang diusulkan 73

Gambar 4.14. *Class Diagram* yang Diusulkan.....74

Gambar 4.15. *Component Diagram* yang Diusulkan 75

Gambar 4.16. *Deployment Diagram* yang Diusulkan.....76

Gambar 4.17. Struktur Menu Admin yang Diusulkan.....79

Gambar 4.18. Struktur Menu Member yang Diusulkan 79

Gambar 4.19. Form login yang Diusulkan.....80

Gambar 4.20. Perancangan Form Daftar Produk yang diusulkan.....80

Gambar 4.21. Perancangan Form Member yang Diusulkan.....82

Gambar 4.22. Perancangan Form Daftar Pesanan yang diusulkan.....83

Gambar 4.23. Perancangan Form Daftar Kain yang diusulkan 84

Gambar 4.24. Perancangan Form Daftar Ongkos Kirim yang diusulkan.....85

Gambar 4.25. Perancangan Form Akun yang diusulkan.....85

Gambar 4.26. Perancangan Form Daftar.....86

Gambar 4.27. Perancangan Form Login 87

Gambar 4.28. Perancangan Form Pemesanan 88

Gambar 4.29. Perancangan Form Pesanan Saya 89

Gambar 4.30. Arsitektur Jaringan.....90

Gambar 4.31. Implementasi Menu Login 98

Gambar 4.32. Implementasi Daftar Produk.....98

Gambar 4.33. Implementasi Daftar Member 100

Gambar 4.34. Implementasi Daftar Pesanan.....101

Gambar 4.35. Implementasi Daftar Kain 103

Gambar 4.36. Implementasi Ongkos Kirim.....104

Gambar 4.37. Implementasi Akun Admin 104

Gambar 4.38. Implementasi Sebelum Login.....105

Gambar 4.39. Implementasi Sesudah Login 106

Gambar 4.40. Implementasi Daftar/Registrasi Konsumen 107

Gambar 4.41. Implementasi Login Member.....108

Gambar 4.42. Implementasi Pemesanan 108

Gambar 4.43. Implementasi Pesanan Saya 109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data Pemesanan 3 Tahun Terakhir 3

Tabel 1.2. Kegiatan Penelitian 8

Tabel 3.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya Berjalan 45

Tabel 3.2. Skenario *Use Case* Pemesanan yang Berjalan 45

Tabel 3.3. Skenario *Use Case* Pembayaran yang Berjalan 46

Tabel 3.4. Skenario *Use Case* Laporan yang Berjalan.....47

Tabel 3.5. Evaluasi Sistem Yang Berjalan 50

Tabel 4.1. skenario *use case* Login 54

Tabel 4.2. Skenario *Use Case* Pemesanan yang diusulkan 55

Tabel 4.3. Skenario *Use Case* Proses *Laporan* yang diusulkan.....57

Tabel 4.4. Skenario *Use Case* Proses Daftar yang diusulkan 58

Tabel 4.5. Skenario *Use Case* Pemesanan yang diusulkan 59

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Pesanan Saya.....60

Tabel 4.7. Implementasi Halaman Utama Admin.....95

Tabel 4.8. Implementasi Halaman Utama Member 96

Tabel 4.9. Rencana Pengujian 111

Tabel 4.10. Pengujian*Inputan Daftar Produk* 112

Tabel 4.11. Pengujian Inputan Data Member.....114

Tabel 4.12. Pengujian Inputan Daftar Pesanan 115

Tabel 4.13. Pengujian Inputan Data Kain 116

Tabel 4.14. Pengujian Inputan Data Ongkos Kirim 117

Tabel 4.15. Pengujian Inputan Data Akun 118

Tabel 4.16. Pengujian Laporan.....119

DAFTAR SIMBOL

1. *Use case* Diagram

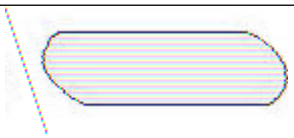
Yaitu Memperlihatkan Hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan *uses case* dalam sistem.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan.
	*Use Case*	Peringkat Tertinggi dari fungsional yang dimiliki sistem.
_____	Relasi Asosiasi	Relasi yang terjadi antara aktor dengan *use case* biasanya berupa asosiasi.
<< include >> - - - - - - - - - - -	*Include Relationship*	Relasi cakupan memungkinkan suatu *use case* untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh *use case* yang lainnya
<< extended >> - - - - - - - - - - -	*Extends Relationship*	Memungkinkan suatu *use case* memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsional yang disediakan *use case* yang lainnya.

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 49)

2. *Activity* Diagram

Yaitu Salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu *use case.*

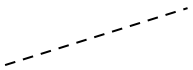
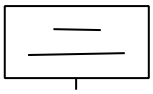
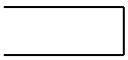
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	*Start State*	Memperlihatkan dimana aliran kerja berawal.
	*End State*	Memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir.
	*Activity*	Menggambarkan Langkah-langkah dalam aliran kerja.
	*Decision*	Memperlihatkan bagaimana dua atau lebih langkah pada aliran-aliran kerja
	State Transition	Menambahkan transisi dari suatu aktifitas ke aktivitas yang lainnya

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 66)

3. *Sequence* Diagram

Yaitu *interaction* diagram yang memperlihatkan *event-event* yang berurutan sepanjang berjalannya waktu.

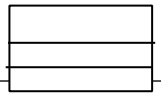
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN

	*Anchor Note to item*	Melekatkan catatan pada *use case* atau aktor tertentu dalam diagram.
	*Object*	Menambahkan objek baru pada diagram.
	*Object Message*	Menggambarkan pesan antar dua objek.
	Return Message	Menggambarkan pengembalian diri pemanggilan prosedur.
	*Message to self*	Menggambarkan pesan yang menuju dirinya sendiri.

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 92)

4. *Class* Diagram

Yaitu memperlihatkan beberapa kelas serta paket - paket yang ada dalam sistem / perangkat lunak yang sedang kita kembangkan.

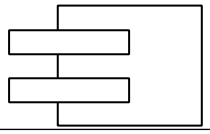
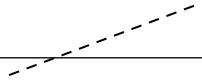
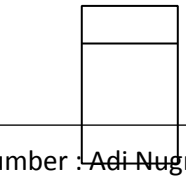
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	*Interface*	Menambahkan kelas antarmuka pada diagram
	*Class*	Menambahkan kelas baru pada diagram
SIMBOL	**NAMA**	**KETERANGAN**
	Association	Menggambar relasi Asosiasi
	Aggregation	Aggregation mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan

		biasanya disebut sebagai relasi

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 114)

5. *Component* Diagram

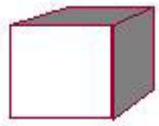
Yaitu Diagram yang menggambarkan komponen-koomponen dalam sistem serta *dependency* antar komponen.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	*Component*	Menggambarkan modul perangkat lunak dengan antar muka yang didefinisikan baik (misalnya *ActiveX, Applet, Dll, Berkas, exe*).
	*Dependency*	Menggambarkan relasi *dependency*
	*Subprogram Spesification*	Menggambarkan spesifikasi subprogram dan implementasinya

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 199)

6. *Deployment* Diagram

Yaitu Diagram yang menggambarkan komponen-koomponen rancangan jaringan komputerserta lokasi komponen dalam jaringan.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	*Processor*	Menggambarkan prosessor pada diagram, prosessor adalah setiap komputer/ peralatan yang memiliki kemampuan pemrosesan
	*Connection*	Menambahkan penghubung pada diagram

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 210)