DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRAK ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2
1.2.1 Identifikasi Masalah 2
1.2.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 3
1.3.1 Maksud Penelitian 3
1.3.2 Tujuan Penelitian 4
1.4 Kegunaan Penelitian 4
1.4.1 Kegunaan Praktis 4
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5 Batasan Masalah 5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 6
1.6.1 Lokasi 6
1.6.2 Waktu Penelitian 6

1.7 Sistematika Penulisan 7
BAB II 8
LANDASAN TEORI 8
2.1 Konsep Dasar Sistem 8
2.1.1 Pengertian Sistem 8
2.1.2 Bentuk Umum Sistem 9
2.1.3 Elemen Sistem 10
2.1.4 Karakteristik Sistem 10
2.1.5 Klasifikasi Sistem 13
2.2 Konsep Dasar Infomasi 15
2.2.1 Pengertian Informasi 15
2.2.2 Siklus Informasi 16
2.2.3 Kualitas Informasi 16
2.3 Pengertian Sistem Informasi 17
2.3.1 Komponen Sistem Informasi 18
2.3.2 Manfaat Sistem Informasi 19
2.4 Pengertian Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian 19
2.4.1 Pengertian Penjualan 20
2.4.2 Pengertian Pembelian 20
2.5 Pengertian Toko 20
2.6 Pengertian Jersey 21
2.7 Pengertian E–Commerce 22
2.8 Basis Data 22
2.9 Object Yang Berhubungan Dengan Web 23
2.9.1 Pengenalan Website 23

2.9.2 Pengertian Internet 23
2.9.3 Pengertian WWW (*World Wide Web*) 23
2.10 Perangkat Lunak Pendukung 23
2.10.1 Adobe Dreamweaver CS3 24
2.10.2 MySQL 24
2.10.3 XAMPP 24
2.10.4 PHP 25
2.10.5 Adobe Photoshop CS5 25
BAB III 26
OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN 26
3.1 Objek Penelitian 26
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 26
3.1.2 Visi Dan Misi Toko Regensi Jaya Sport 27
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 27
3.1.4 Deskripsi Tugas 28
3.2 Metode Penelitian 29
3.2.1 Desain Penelitian 29
3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data 29
3.2.3 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 31
3.2.4 Pengujian Software 38
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan 38
3.3.1 Analisis Dokumen 39
3.3.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 40
3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 44
BAB IV 46

PERANCANGAN SISTEM 46
4.1 Perancangan Sistem 46
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 46
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 46
4.1.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan 48
4.1.4 Perancangan Basis Data 57
4.2 Perancangan Antar Muka 67
4.2.1 Struktur Menu 67
4.2.2 Struktur Menu Member 68
4.2.3 Struktur Menu Admin 69
4.2.4 Struktur Menu Administrator 71
4.2.5 Perancangan Input 71
4.2.6 Perancangan Output 78
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 80
4.4 Implementasi 81
4.4.1 Batasan Implementasi 81
4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak 82
4.4.3 Implementasi Perangkat Keras 82
4.4.4 Implementasi Basis Data 82
4.4.5 Implementasi Antar Muka 86
4.4.6 Implementasi Instalasi Program 89
4.4.7 Penggunaan Program 91
4.5 Pengujian 98
4.5.1 Rencana Pengujian 98
4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian 99

4.5.3 Hasil Pengujian 107
BAB V 108
KESIMPULAN DAN SARAN 108
4.1 Kesimpulan 108
4.2 Saran 109
DAFTAR PUSTAKA 110
LAMPIRAN 111

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 BENTUK UMUM SISTEM 9
GAMBAR 2. 2 KARATERISTIK SISTEM 11
GAMBAR 2. 3 KOMPONEN SISTEM INFORMASI 19
GAMBAR 3. 1 STRUKTUR ORGANISASI 28
GAMBAR 3. 2 SDLC MODEL WATERFALL 33
GAMBAR 3. 3 GAMBAR FLOW MAP SISTEM YANG SEDANG BERJALAN 42
GAMBAR 3. 4 DIAGRAM KONTEKS SISTEM YANG SEDANG BERJALAN 43
GAMBAR 3. 5 DATA FLOW DIAGRAM LEVEL 1 SISTEM INFORMASI PEMBELIAN 44
GAMBAR 4. 1 DIAGRAM KONTEKS YANG DI USULKAN 49
GAMBAR 4. 2 DFD LEVEL 1 YANG DI AJUKAN 51
GAMBAR 4. 3 DFD LEVEL 2 PROSES 1 AKTIFITAS LOGIN 52
GAMBAR 4. 4 DFD LEVEL 2 PROSES 3 PENJUALAN 53
GAMBAR 4. 5 DFD LEVEL 2 PROSES 4 MENGELOLA PEMBELIAN 54
GAMBAR 4. 6 RELASI TABEL 60
GAMBAR 4. 7 ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM 61
GAMBAR 4. 8 STRUKTUR MENU USER 68
GAMBAR 4. 9 STRUKTUR MENU MEMBER 69
GAMBAR 4. 10 STRUKTUR MENU ADMIN 70
GAMBAR 4. 11 STRUKTUR MENU ADMINISTRATOR 71
GAMBAR 4. 12 FORM PENDAFTARAN MEMBER 72
GAMBAR 4. 13 PERANCANGAN INPUT LOGIN PENGGUNA 73
GAMBAR 4. 14 PERANCANGAN INPUT DATA SUPPLIER 74
GAMBAR 4. 15 PERANCANGAN INPUT DATA KATEGORI JERSEY 75
GAMBAR 4. 16 PERANCANGAN INPUT DATA MERK 76
GAMBAR 4. 17 PERANCANGAN INPUT DATA PEMBELIAN 76
GAMBAR 4. 18 PERANCANGAN FORM INPUT DATA PEMESANAN 77
GAMBAR 4. 19 PERANCANGAN FORM INPUT TUJUAN PENGIRIMAN 78
GAMBAR 4. 20 DATA PEMESANAN CUSTOMER 78
GAMBAR 4. 21 DATA KONFIRMASI PEMESANAN 79
GAMBAR 4. 22 DATA PENDATAAN PEMBELIAN 79
GAMBAR 4. 23 DATA LAPORAN PENJUALAN 80
GAMBAR 4. 24 ARSITEKTUR JARINGAN YANG DI USULKAN 81
GAMBAR 4. 25 MEMILIH LOKASI PENGINSTALAN 89
GAMBAR 4. 26 INSTALASI XAMPP 90
GAMBAR 4. 27 MENGAKTIFKAN XAMPP 91
GAMBAR 4. 28 ALAMAT WEBSITE 91
GAMBAR 4. 29 TAMPILAN HALAMAN UTAMA USER 92
GAMBAR 4. 30 TAMPILAN LOGIN MEMBER 94
GAMBAR 4. 31 HALAMAN KERANJANG BELANJA CUSTOMER 95

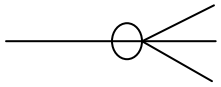
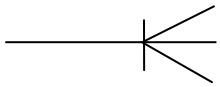
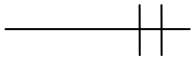
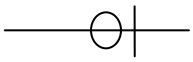
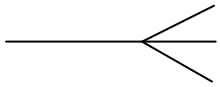
GAMBAR 4. 32 TAMPILAN HALAMAN UTAMA ADMIN 96
GAMBAR 4. 33 TAMPILAN PEMESANAN BARANG 96
GAMBAR 4. 34 TAMPILAN LOGIN ADMIN 97
GAMBAR 4. 35 TAMPILAN LAPORAN PENJUALAN JERSEY 97

DAFTAR TABEL

TABEL 1. 1 JADWAL PENELITIAN 6
TABEL 4. 1 HAK DAN TUGAS PENGGUNA 47
TABEL 4. 2 STRUKTUR FILE CUSTOMER 62
TABEL 4. 3 STRUKTUR FILE PESAN 62
TABEL 4. 4 STRUKTUR FILE PESAN DETAIL 63
TABEL 4. 5 STRUKTUR FILE BAJU 63
TABEL 4. 6 STRUKTUR FILE BAJU KATEGORI 64
TABEL 4. 7 STRUKTUR FILE BAJU MERK 64
TABEL 4. 8 STRUKTUR FILE PEMBELIAN 65
TABEL 4. 9 STRUKTUR FILE SUPPLIER 65
TABEL 4. 10 EVEN LIST FORM PENDAFTARAN MEMBER 72
TABEL 4. 11 EVEN LIST FORM LOGIN MEMBER 73
TABEL 4. 12 EVEN LIST FORM INPUT DATA SUPPLIER 74
TABEL 4. 13 EVEN LIST FORM INPUT DATA KATEGORI JERSEY 75
TABEL 4. 14 EVEN LIST FORM INPUT DATA MERK 76
TABEL 4. 15 EVEN LIST FORM INPUT DATA PEMBELIAN 76
TABEL 4. 16 EVEN LIST FORM INPUT DATA PEMESANAN 77
TABEL 4. 17 EVEN LIST FORM INPUT TUJUAN PENGIRIMAN 78
TABEL 4. 19 IMPLEMENTASI HALAMAN USER 86
TABEL 4. 20 IMPLEMENTASI HALAMAN ADMIN 87
TABEL 4. 21IMPLEMENTASI HALAMAN GUDANG 88
TABEL 4. 22 RENCANA PENGUJIAN 98
TABEL 4. 23 PENGUJIAN LOGIN ADMIN 100
TABEL 4. 24 PENGUJIAN DATA KATEGORI 100
TABEL 4. 25 PENGUJIAN DATA JERSEY 102
TABEL 4. 26 PENGUJIAN DATA PEMESANAN 103
TABEL 4. 27 PENGUJIAN LAPORAN PENJUALAN 103
TABEL 4. 28 PENGUJIAN DATA SUPPLIER 104
TABEL 4. 29 PENGUJIAN DATA PEMBELIAN 105
TABEL 4. 30 PENGUJIAN PEMESANAN MEMBER 106

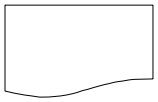
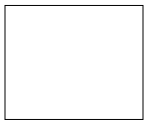
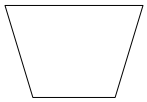
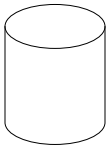
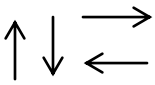
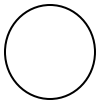
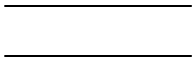
DAFTAR SIMBOL

ERD (Entity Relationship Diagram)

Simbol	Derajat Relasi Maks - Min	Nama Relasi	Keterangan
	(0,N)	Zero to Many	Relasi banyak dengan salah satu atribut dapat tidak berelasi (relasi kosong).
	(1,N)	One to Many	Relasi banyak dengan salah satu atribut harus mempunyai relasi.
	(1,1)	One to One	Relasi satu (one) dengan salah satu atribut harus berelasi.
	(0,1)	Zero to One	Relasi satu dengan salah satu atribut boleh tidak berelasi (kosong).
	(N,N)	Many to Many	Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

Sumber : Buku Sistem Informasi Akuntansi

FlowMap

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Dokumen	Digunakan untuk menggambarkan semua jenis dokumen yang merupakan formulir yang digunakan untuk mengentry data.
	Proses	Merupakan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Proses Manual	Merupakan proses manual pada flowmap
	File Hardisk	Merupakan media penyimpanan dari proses entry data dan proses komputerisasi.
	Offline Srorage	Merupakan tempat penyimpanan data berupa arsip.
	Garis Alir	Merupakan Arus Data.
	Simbol connector	Penunjuk alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman atau alir dokumen yang sama.
	Data Store	Menggambarkan tempat penyimpanan data dalam sistem

Sumber : Buku Sistem Informasi Akuntansi