DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Akademis 5

1.4.2. Kegunaan Praktis 5

1.5. Batasan Masalah 6
1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian 7
1.6.1. Lokasi 7
1.6.2. Waktu Penelitian 7
1.7. Sistematika Penulisan 8
BAB II LANDASAN TEORI 10
2.1. Konsep Dasar Sistem 10
2.1.1. Pengertian Sistem 10
2.1.2. Bentuk Umum Sistem 11
2.1.3. Elemen Sistem 12
2.1.4. Karakteristik Sistem 12
2.1.5. Klasifikasi Sistem 15
2.2. Konsep Dasar Infomasi 16
2.2.1. Pengertian Informasi 17
2.2.2. Siklus Informasi 17
2.2.3. Kualitas Informasi 17
2.3. Pengertian Sistem Informasi 18
2.3.1. Komponen Sistem Informasi 19
2.3.2. Manfaat Sistem Informasi 20
2.4. Pengertian Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian 20
2.4.1. Pengertian Penjualan 20
2.4.2. Pengertian Pembelian 21
2.5. Pengertian Toko 21

2.6. Pengertian Oleh-Oleh 21
2.7. Pengertian E–Commerce 22
2.8. Basis Data 23
2.9. Pengenalan Website Dan Internet 24
2.9.1. Pengenalan Website 24
2.9.2. Pengertian Internet 25
2.9.3. Pengertian WWW (*World Wide Web*) 25
2.10. Perangkat Lunak Pendukung 26
2.10.1. PHP 26
2.10.2. MySQL 27
2.10.3. XAMPP 28
2.10.4. Adobe Dreamweaver CS3 28
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN 29
3.1. Objek Penelitian 29
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 29
3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan 30
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 30
3.1.4. Deskripsi Tugas 31
3.2. Metode Penelitian 32
3.2.1. Desain Penelitian 32
3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data 33
3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 35
3.2.4. Pengujian Software 44

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 46
3.3.1. Analisis Dokumen 46
3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 47
3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 54
4.1. Perancangan Sistem 54
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 54
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 54
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 55
4.1.4. Perancangan Basis Data 63
4.2. Perancangan Antar Muka 72
4.2.1. Struktur Menu 72
4.2.2. Perancangan Input 73
4.2.3. Perancangan Output 77
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 81
4.4. Implementasi 82
4.4.1. Batasan Implementasi 82
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 82
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 82
4.4.4. Implementasi Basis Data 83
4.4.5. Implementasi Antar Muka 88
4.4.6. Implementasi Instalasi Program 91
4.4.7. Penggunaan Program 92

4.5. Pengujian Sistem 103
4.5.1. Rencana Pengujian 103
4.5.2. Kasus Dan Hasil Pengujian 105
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 115
5.1. Kesimpulan 115
5.2. Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 116
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem 11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan 31
Gambar 3.2 SDLC model Waterfall Abdul Kadir (2003:399) 37
Gambar 3.3 Flow Map Penjualan Dan Pembelian Yang Sedang Berjalan 50
Gambar 3.4 Diagram Konteks Sistem Yang Sedang Berjalan 51
Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 1 Sistem Yang Sedang Berjalan 52
Gambar 4.1 Diagram Konteks Pada Sistem Yang Diusulkan 56
Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level 1 Sistem Yang Diusulkan 57
Gambar 4.3 Data Flow Diagram Level 2 Aktifitas Login 58
Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses 3 Mengelola Penjualan 59
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 4 Mengelola Pembelian 60
Gambar 4.6 Relasi Tabel 66
Gambar 4.7 Entity Relationship Diagram 67
Gambar 4.8 Struktur Menu 73
Gambar 4.9 Login Member 73
Gambar 4.10 Login Admin 74
Gambar 4.11 Form Pendaftaran Member 74
Gambar 4.12 Form Hubungi Kami Member 75
Gambar 4.13 Form Konfirmasi Pembayaran 76
Gambar 4.14 Form Keranjang Belanja 76
Gambar 4.15 Form Data Supplier 77

Gambar 4.16 Data Pemesanan Kustomer 78
Gambar 4.17 Data Konfirmasi Order 79
Gambar 4.18 Halaman Pendataan Pembelian 80
Gambar 4.19 Data Laporan Penjualan 80
Gambar 4.20 Arsitekur Jaringan Yang Diusulkan 81
Gambar 4.21 Halaman Utama Kustomer 93
Gambar 4.22 Halaman Keranjang Belanja 94
Gambar 4.23 Halaman Login Dan Registrasi Kustomer 95
Gambar 4.24 Halaman Data Pemesanan Kustomer 96
Gambar 4.25 Halaman Hubungi Kami Kustomer 97
Gambar 4.26 Halaman Produk 98
Gambar 4.27 Halaman Login Admin 99
Gambar 4.28 Halaman Utama Admin 99
Gambar 4.29 Menu Input Produk Admin 100
Gambar 4.30 Menu Order Admin 100
Gambar 4.31 Laporan Harian 101
Gambar 4.32 Laporan Bulanan 101
Gambar 4.33 Menu Input Supplier 102
Gambar 4.34 Menu Data Pembelian Ke Supplier 102
Gambar 4.35 Halaman Detail Data Pembelian Ke Supplier 103

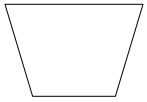
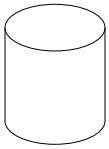
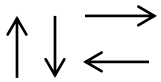
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian..... 7
Tabel 4.1 Struktur File Kustomer..... 68
Tabel 4.2 Struktur File Kota..... 68
Tabel 4.3 Struktur File Order..... 69
Tabel 4.4 Struktur File Detail Order..... 69
Tabel 4.5 Struktur File Produk..... 69
Tabel 4.6 Struktur File Kategori Produk..... 70
Tabel 4.7 Struktur File Pembelian..... 70
Tabel 4.8 Struktur File Supplier..... 71
Tabel 4.9 Struktur File Pembelian Detail..... 71
Tabel 4.10 Struktur File Pembayaran..... 71
Tabel 4.11 Implementasi Halaman Utama User..... 88
Tabel 4.12 Implementasi Halaman Utama Admin..... 89
Tabel 4.13 Rencana Pengujian Untuk Tampil Kustomer..... 104
Tabel 4.14 Pengujian Untuk Tampil Admin..... 104
Tabel 4.15 Pengujian Daftar Kustomer..... 105
Tabel 4.16 Pengujian Login Kustomer..... 106
Tabel 4.17 Pengujian Pemesanan Kustomer..... 107
Tabel 4.18 Pengujian Login Admin..... 108
Tabel 4.19 Pengujian Data Kategori Produk..... 108
Tabel 4.20 Pengujian Data Produk..... 109

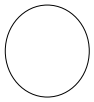
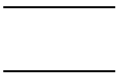
Tabel 4.21 Pengujian Order 110
Tabel 4.22 Pengujian Laporan Penjualan..... 111
Tabel 4.23 Pengujian Pendataan Data Pembelian..... 112
Tabel 4.24 Pengujian Data Supplier..... 113

DAFTAR SIMBOL

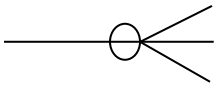
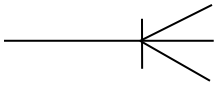
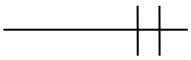
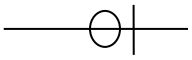
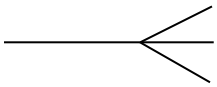
Flow Map

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.

DFD (*Data Flow Diagram*)

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Proses	Aktifitas atau kegiatan yang dilakukan untuk aktifitas bisnis yang spesifik, bisa berupa manual maupun terkomputerisasi.
	Data Flow	Suatu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawakili atau berakhir pada suatu proses.
	Data Store	Kumpulan data yang disajikan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam data store. Aliran data di up-date atau ditambahkan kedalam data store.
	Eksternal Entity	Orang, organisasi atau sistem yang berada di luar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

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.