DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... xi

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xxiv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.4.1. Kegunaan Praktis 4

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

1.7. Sistematika Penulisan 9

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Perancangan 11

2.1.1. Pengertian Perancangan Aplikasi 11

2.1.2. Pengertian Perancangan Sistem 12

2.1.3. Pengertian Aplikasi 13

2.2. Konsep Dasar Sistem 17

2.2.1. Karakteristik Sistem 17

2.2.2. Klasifikasi Sistem 20

2.3. Konsep Dasar Informasi 23

2.3.1. Definisi Sistem Informasi 23

2.3.2. Siklus Informasi 23

2.3.3. Kualitas Sistem 24

2.3.4. Nilai Informasi 25

2.4. konsep Dasar Sistem Informasi 26

2.4.1. Komponen Sistem Informasi 26

2.4.2. Sistem Informasi Manajemen 28

2.5. Definisi Penjualan 30

2.5.1. Definisi Sistem Informasi Penjualan 30

2.6. Perangkat Lunak Pendukung 31

2.6.1. *Hypertext Markup Language (HTML)* 31

2.6.2. *PHP (Personal Home Page)* 31

2.6.3. *XAMPP for Window* 32

2.6.4. *Msql* 33

2.7. Pendekatan Berorientasi Objek 36

2.7.1. *UML (Unifed Modeling Language)* 37

2.7.2. Alat Bantu *UML* 41

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 49

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 49

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 50

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 51

3.1.4. Deskripsi Tugas 51

3.2. Metode Penelitian 52

3.2.1. Desain Penelitian 53

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 54

3.2.2.1. Sumber Data Primer 54

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 55

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 55

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 55

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 55

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 58

1) *Class Diagram* 61

2) *Object Diagram* 61

3) *Sequen Diagram* 61

4) *Collaboration Diagram* 62

5) *Statechart Diagram* 62

6) Activity *Diagram* 62

7) *Componen Diagram* 63

8) *Deploymen Diagram* 63

3.2.4. Pengujian Software 64

3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 65

3.3.1. Analisis Dokumen 66

3.3.2. Analisis Prosedur yang Berjalan 68

3.3.2.1. Use Case Diagram yang sedang berjalan 68

3.3.2.2. Activity Diagram yang berjalan 71

3.3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 73

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 75

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 76

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 76

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 77

4.1.3.1. *Use Case Diagram* 77

4.1.3.2 *Use Case Scenario*. 79

4.1.3.3 *Activity Diagram*. 91

4.1.3.4 *Sequen Diagram*. 99

4.1.3.5 *Collaboration Diagram* 103

4.1.4. Atribut Data Relasi Antar Class 106

4.1.4.1. *Class Diagram* 107

4.1.4.2. *Kodefikasi* 108

4.1.4.3. *Packege dan Domain Sistem* 108
4.2. Perancangan Antar Muka 111
4.2.1. Struktur Menu 112
4.2.2. Perancangan Input 114
4.2.2. Perancangan Output 125
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 132
4.4. Implementasi Sistem 133
4.4.1. Batasan Implementasi 134
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 134
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 134
4.4.4. Implementasi Basis Data 135
4.4.5. Implementasi Antar Muka 146
4.4.6. Implementasi Instalasi Program 150
4.4.7. Penggunaan Program 158
4.5. Pengujian 173
4.5.1. Rencana Pengujian 174
4.5.2. Kasus dan hasil Pengujian 174

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 180
5.2. Saran 180
DAFTAR PUSTAKA 182

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Nama Gambar	Hal
2.1	Karakteristik Suatu Sistem.	20
2.2	Siklus Informasi	23
2.3	Kualitas Informasi	25
2.4	Blok Sistem Informasi Yang Beriteraksi	26
3.1	Struktur Organisasi *Pet Shop* Andri Kennel	51
3.2	*Use Case* Diagram Penjualan Yang Sedang Berjalan	69
3.3	*Aktivity* Diagram Penjualan .	72
4.1	*Use Case Diagram* Penjualan yang diusulkan.	78
4.2	*Activity* Diagram Pendaftaran *Member*	92
4.3	*Activity* Diagram *login*.	93
4.4	*Activity* Diagram Pembelian.	94
4.5	*Activity* Diagram *Chating*.	95
4.6	*Activity* Diagram *Login admin*.	96
4.7	*Activity* Diagram Pengelolaan Data Admin.	97
4.8	*Activity* Diagram Pengelolaan Pembelian.	98
4.9	*Sequence* Diagram Pembelian.	100
4.10	*Sequence* Diagram Pengelolaan data Admin.	101
4.11	*Sequence* Diagram Pendaftaran *Customer*.	102
4.12	*Collaboration* Diagram Pembelian.	103
4.13	*Collaboration* Diagram Pengelolaan Data Admin .	105

4.14 *Collaboration* Diagram Pendaftaran *Customer* 106
4.15 *Class* Diagram *Pet Shop* Andri Kennel 107
4.16 *Component* Diagram *Domain* Sistem 111
4.17 *Deployment* Diagram. 112
4.18 Struktur *Menu Admin* 112
4.19 Struktur *Menu User* 113
4.20 Struktur *Menu Customer* 113
4.21 Tampilan halaman Pendaftaran *Customer* Baru 115
4.22 Tampilan Halaman Tujuan Pengiriman 116
4.23 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran 117
4.24 Tampilan Halaman *Chat Room Customer*. 118
4.25 Tampilan Halaman *Login Admin* 119
4.26 Tampilan Halaman Tambah Data *Admin* 120
4.27 Penambahan Data Katagori Produk 121
4.28 Penambahan Data Jenis Produk 122
4.29 Penambahan Data Produk 123
4.30 Halaman *Chating Admin*. 124
4.31 Tampilan Halaman *Login customer*. 125
4.32 Tampilan Halaman masuk *Login customer*. 126
4.33 Tampilan Halaman Keranjang Belanja. 127
4.34 Tampilan Halaman *History* Transaksi. 128
4.35 Tampilan Halaman Utama Masuk *Admin*. 129
4.36 Tampilan Halaman Data *customer*. 130

4.37 Tampilan Halaman Data Pemesanan 131
4.38 Tampilan Data Laporan Penjualan 132
4.39 Arsitektur Jaringan 133
4.40 Halaman Utama *web* 146
4.41 Halaman *Customer Pet Shop* Andri Kennel 148
4.42 Halaman *Admin Pet Shop* Andri Kennel 149
4.43 Tampilan *Xampp* 151
4.44 *Login Idhostinger* 152
4.45 *Hosting* Baru 152
4.46 *New Hosting* 152
4.47 Tampilan Untuk Nama *Domain* 153
4.48 *Acount Detail* 153
4.49 *FTF* untuk *mengupload* 154
4.50 *Aplikasi Filezila* 154
4.51 Tampilan *Filezila* 155
4.52 *New Database* di *mysql* 155
4.53 *Database user* dan *host* 156
4.54 *file Import* 156
4.55 *Edit Config.php*..... 157
4.56 *Config.php* 157
4.57 Tampilan *Beranda* pada *Web* 158
4.58 Tampilan Tentang Kami Pada *web* 159
4.59 Tampilan Cara Pemesanan Pada *web* 160

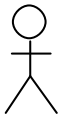
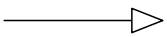
4.60 Tampilan Kontak Kami Pada *Web* 161
4.61 Tampilan Pendaftaran *Member* pada *Web* 162
4.62 Tampilan *Login* pada *Web* 162
4.63 Tampilan Masuk *Login* pada *Web* 163
4.64 Tampilan *Profil Member* pada *Web* 163
4.65 Tampilan Memilih Produk pada *Web* 164
4.66 Tampilan Keranjang Belanja *Member* pada *Web* 164
4.67 Tampilan Tujuan Pengiriman pada *Web* 165
4.68 Tampilan Data Pemesanan pada *Web* 166
4.69 Tampilan Konfirmasi Pembayaran pada *Web* 167
4.70 Tampilan Histori Transaksi pada *Web* 167
4.71 Tampilan *Chat Room member* 168
4.72 Tampilan *Login Admin* 168
4.73 Tampilan Halaman *Admin* pada *Web* 169
4.74 Tampilan Halaman Data *Admin* 169
4.75 Tampilan Halaman Data *Customer* pada *Web* 170
4.76 Tampilan Data Katagori pada *Web* 170
4.77 Tampilan Halaman Data Jenis Produk 171
4.78 Tampilan Halaman Data Produk 171
4.79 Tampilan Halaman Data Pemesanan Admin 172
4.80 Halaman Data Pemesanan Penjualan 172
4.81 Halaman *Chat Room Admin* 173

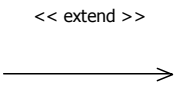
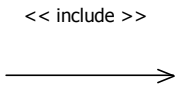
DAFTAR TABEL

Tabel	Nama Tabel	Hal
1.1	Jadwal kegiatan Penelitian	8
3.1	Analisis Dokumen (Promosi)	67
3.2	analisis Dokumen (penjualan)	67
3.3	Sekenario *Use Case* Penjualan	69
4.1	Sekenario *Use Case* Melakukan Pendaftaran *customer*	79
4.2	Sekenario Use Case *Login Member*	81
4.3	Sekenario Use Case Pembelian	83
4.4	Sekenario Use Case *Login Admin*	85
4.5	Sekenario Use Case Pengelolaan data *Admin*	87
4.6	Sekenario Use Case Pengelolaan Pembelian	88
4.7	Sekenario Use Case *Login Chating Admin*	89
4.8	Sekenario Use Case *Chating*	90
4.9	Deskripsi Nama *File* di *web Pet Shop* Andri Kennel	147
4.10	Implementasi Halaman *Customer*	148
4.11	Implementasi Halaman *Admin Pet Shop* Andri Kennel	150
4.12	Pengujian *Login Admin*	175
4.13	Pengujian *Login User*	176
4.14	Pengujian Data *Customer* Baru	177
4.15	Pengujian Data Pemesanan	178

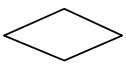
DAFTAR SIMBOL

1. *Use Case* Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Use Case	*Use Case* digambarkan sebagai lingkarang elips dengan nama *Use Case* dituliskan di dalam elips tersebut	
Actor	*Actor* adalah pengguna sistem. *Actor* tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan *Input* atau memberikan *Output*, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai *actor*.	 **nama aktor**
Asociation	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan *actor* dengan *Use Case*. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara *Actor* dengan *Use Case*.	
Generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah *Use Case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya	

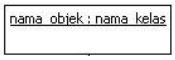
Extend	Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana *Use Case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *Use Case* tambahan itu; mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi objek; biasanya *Use Case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *Use Case* yang ditambahkan	
Include	Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana *Use Case* yang ditambahkan memerlukan *Use Case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *Use Case* ini ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di *Use Case*: *include* berarti *Use Case* yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat *Use Case* tambahan dijalankan.	

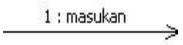
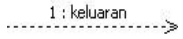
2. *Activity* Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Inisial	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.	
Final	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.	
Activity	Menandakan sebuah aktivitas	
Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan	

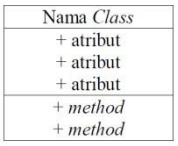
Fork/Join	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.	
Rake	Menunjukkan adanya dekomposisi	
Time	Tanda waktu	
Send	Tanda pengiriman	
Receive	Tanda penerimaan	
Flow Final	Untuk mengkhiri suatu aliran	

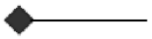
3. *Sequence* Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Object	*Object* merupakan *instance* dari sebuah *class* dan dituliskan tersusun secara *horizontal*. Digambarkan sebagai sebuah *class* (kotak) dengan nama *object* didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
Actor	*Actor* juga dapat berkomunikasi dengan *object* , maka *actor* juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol *Actor* sama dengan simbol pada Actor *Use Case* Diagram.	
Lifeline	*Lifeline* mengindikasikan keberadaan sebuah *object* dalam basis waktu. Notasi untuk *Lifeline* adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah *object* .	
Activation	*Activation* dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah *lifeline.* mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.	

Message	*Message*, digambarkan dengan anak panah *horizontal* antara *Activation Message* mengindikasikan komunikasi antara *object.*	
Return Message	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian	

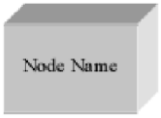
4. *Class* Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Class	*Class* adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah *class* digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class*. Bagian tengah mendefinisikan property / atribut *class*. Bagian akhir mendefinisikan *method-method* dari sebuah *class*.	

Association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah *relationship* paling umum antara 2 *class* dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 *class*. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (Contoh: One-to-one, one-to-many, many-to-many).	
Composition	Jika sebuah *class* tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain, maka *class* tersebut memiliki relasi *Composition* terhadap *class* tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.	
Aggregation	Aggregation mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi	

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Depedency	Kadangkala sebuah *class* menggunakan *class* yang lain. Hal ini disebut *dependency*. Umumnya penggunaan *dependency* digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu *class* yang menggunakan *class* yang lain. Sebuah *dependency* dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.	

5. *Deployment* Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Component	Pada *deployment* diagram, komponen komponen yang ada diletakkan didalam *node* untuk memastikan keberadaan posisi mereka	
Node	*Node* menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk *node* digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.	

Association	Sebuah *association* digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.	————

6. *Component* Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Component	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas *software* dalam sebuah sistem.	
Depedency	Sebuah *Dependency* digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putusputus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.	----------▸

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Nama Tabel	Hal
Lampiran 1	Permohonan izin penelitian	A-1
Lampiran 2	Surat Jawaban Dari Perusahaan	B-2
Lampiran 3	Kwitansi Pembayaran	C-3
Lampiran 4	Brosur dan Vaksinasi	D-4