DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xvii
DAFTAR LAMPIRAN xxii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.3.1 Maksud 2
1.3.2 Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Distro 7
2.1.1 Pengertian Distro 7
2.1.2 Sejarah Distro 7
2.1.3 Struktur Organisasi 8
2.1.4 Deskripsi Tugas 8
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Aplikasi 12
2.2.1.1 Jenis Aplikasi Komputer 13

2.2.1.2 Klasifikasi Aplikasi Yang Digunakan 13
2.2.2 Internet 14
2.2.3 Basis Data 15
2.2.4 *Database Management System* (DBMS) 16
2.2.5 *Object Oriented Programing* 17
2.2.6 *Unified Modeling Languange* (UML) 19
2.2.7 Sejarah UML 20
2.2.8 Diagram UML 20
2.3 Perangkat Lunak Pendukung 25
2.3.1 PHP5 (*Personal Home Page*) 25
2.3.2 MySQL *(My Structure Query Language)* 27
2.3.3 HTML 31
2.3.4 *CodeIgniter* 31
2.3.5 Pemrograman MVC dengan *CodeIgniter* 32
2.4 Pengujian Blackbox 33
2.5 Kuesioner 33
2.5.1 Skala Likert 37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 41
3.1.2.1 Prosedur Panduan Pemilihan Barang 42
3.1.2.2 Prosedur Panduan Pembelian Barang 43
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 44
3.1.3.1 Analisis Pengguna 44
3.1.3.2 Aturan Bisnis 46
3.1.3.2.1 Analisis Aturan Bisnis Yang Sedang Berjalan 46
3.1.3.2.2 Analisis Aturan Bisnis Yang Diusulkan 47

3.1.3.3 Analisis Letak 48
3.1.3.4 Analisis Pemesanan 49
3.1.3.4.1 Analisis Pemesanan Yang Sedang Berjalan 49
3.1.3.4 .2 Analisis Pemesanan Pada Sistem Yang Diusulkan 50
3.1.3.5 Analisis Perangkat Lunak 51
3.1.3.6 Analisis Perangkat Keras 52
3.1.3.7 Analisis Jaringan 53
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 54
3.1.4.1 *Use Case Diagram* 54
3.1.4.2 Definisi Aktor 55
3.1.4.3 Definisi *Use Case* 55
3.1.4.4 Skenario *Use Case* 56
3.1.4.5 *Activity Diagram* 67
3.1.4.6 Sequence Diagram 77
3.1.4.7 *Class Diagram* 84
3.1.4.7.1 Perancangan Detail *Class* 86
3.2 Perancangan Sistem 94
3.2.1 Perancangan Data 94
3.2.1.1 Skema Relasi 94
3.2.1.2 Struktur Tabel 96
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 100
3.2.3 Perancangan Antarmuka 101
3.2.4 Perancangan Pesan 117
3.2.5 Jaringan Semantic 118
3.2.6 Perancangan Method 120
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 123
4.1 Implementasi Sistem 123
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 123

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 123
4.1.3 Implementasi Basis Data 124
4.1.4 Implementasi Antarmuka 128
4.2 Pengujian Sistem 131
4.2.1 Pengujian Black Box 131
4.2.1.1 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box 132
4.2.1.2 Kesimpulan Pengujian Black Box 144
4.2.2 Pengujian Beta 145
4.2.2.1 Wawancara Pengguna 145
4.2.2.2 Kuesioner 152
4.2.2.3 Kesimpulan Pengujian Beta 159
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 161
5.1 Kesimpulan 161
5.2 Saran 161
DAFTAR PUSTAKA 163