DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi 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 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan waktu penelitian 9

1.7. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 11

2.1.1. Karakteristik Sistem 11

2.1.2. Klasifikasi Sistem 14

2.2. Pengertian Data dan Informasi 16

2.2.1. Siklus Informasi 16

2.2.2. Kualitas Informasi 17

2.2.3. Karakteristik Sistem Informasi 18

2.3 Pengertian Sistem Informasi 20

2.4. Pengertian lelang 23

2.4.2. Prosedur Lelang 23

2.5. *E-Auction* (lelang *Online*) 24

2.5.1. Karakteristik *E-Auction* (lelang *Online*) 24

2.5.2. Jenis-jenis *E-Auction* (lelang *Online*) 25

2.6. Perangkat Lunak Pendukung 26

2.6.1. HTML 26

2.6.2. PHP 26

2.6.3. MySQL 27

2.6.4. XAMPP 28

2.6.5. Adobe Dreamweaver 28

2.6.6. Internet 29

2.6.7. WWW (*World Wide Web*) 29

2.6.8. *Website* 29

2.6.9. *Browser* 28

2.6.10. Basis Data (*Database*) 30

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 31

3.1.1. Sejarah Singkat PT. Al-Ijarah Indonesia Finance 31

3.1.2. Visi dan Misi PT. Al-Ijarah Indonesia Finance 33

3.1.2.1. Visi PT. Al-Ijarah Indonesia Finance 33

3.1.2.2. Misi PT. Al-Ijarah Indonesia Finance 33

3.1.3. Stuktur Organisasi 34

3.1.4. Deskripsi Tugas 34

3.2. Metode Penelitian 38

3.2.1. Desain penelitian 38

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 39

3.2.2.1. Sumber Data Primer 40

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 40

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 40

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 40

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 41

3.2.3.3. Alat Bantu Analisisi dan Perancangan 44

a. *Use Case Diagram* 44

b. Sekenario *Usecase* 44

c. *ActivityDiagram* 44

d. *Sequence Diagram* 45

e. *Class Diagram* 45

e. *Component Diagram* 45

f. *Deployment Diagram* 45

3.2.4. Pengujian *Sofware* 46

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 46

3.3.1. Analisis Prosedur yang berjalan 47

3.3.2. *Use case Diagram* yang berjalan 50

3.3.2.1. Definisi *Actor* dan Deskripsinya 50

3.3.2.2. Definisi *Usecase* dan Deskripsinya 51

3.3.3. Skenario *Use case* 52

3.3.4. *Activity Diagram* 61

3.3.5. Evaluasi Sistem yang berjalan 66

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 68

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 68

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan 69

4.1.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan 70

4.1.3.1. *Use case* Diagram 71

a. Defisini *actor* dan Deskripsinya 72

b. Defisini *Use case* dan Deskripsinya 72

4.1.3.2. Skenario *Use case* 73

4.1.3.3. *Activity Diagram* 84

4.1.3.4. *Sequence Diagram* 91

4.1.4. Perancangan Data 96

4.1.4.1. *Class Diagram* 96

4.1.4.2. *Object Diagram* 97

4.1.4.3. *Component Diagram* 98

4.1.4.4. *Deployment Diagram* 98

4.2. Perancangan Antarmuka 99

4.2.1. Struktur Menu 99

4.2.2. Perancangan Input 100

4.2.3. Perancangan Output 111

4.3. Perancangan Arstektur Jaringan 112

4.4. Pengujian 113

4.4.1. Rencana Pengujian 113

4.4.2. Kasus dan Hasil Pegujian 115

4.4.3. Kesimpulan Hasil Pegujian 121

4.5. Implementasi 121

4.5.1. Implementasi Prangkat Lunak 122

4.5.2. Implementasi Prangkat Keras 122

4.5.3. Implementasi Basis Data 122

4.5.4. Implementasi Antarmuka 131

4.5.5. Implementasi Instalasi Program 136

4.5.6. Penggunaan Program 141

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 155

5.2. Saran 156