DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Maksud dan 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

1.7. Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 9

2.1.1. Karakteristik Sistem 9

2.2. Pengertian Informasi 10
2.3. Pengertian Sistem Informasi..... 11
2.4. Metode Pendekatan Sistem Berorientasi Objek 11
2.5. Alat Bantu Analis 12
2.5.1. UML (*Unified Modeling Language)* 12
2.6. Konsep Dasar Jaringan Komputer..... 12
2.6.1. Pengertian Topologi Jaringan..... 12
2.7. Pengertian Internet..... 13
2.8. Konsep Dasar Pemrograman Web..... 13
2.8.1. Pengertian HTML 13
2.8.2. Pengertian CSS..... 13
2.8.3. Pengertian PHP 14
2.9. Konsep Dasar Basis Data (*Database*)..... 14
2.9.1. Pengertian DBMS (*Database Management System*) 14
2.10. Pengertian *Corporate Social Responsibility* (CSR)..... 15
2.11. Pengertian Donasi..... 15
2.12. Pengertian Zakat 16

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian..... 17
3.1.1. Sejarah Singkat Graha Dhuafa Indonesia 17
3.1.2. Visi, Misi dan Tujuan Graha Dhuafa Indonesia..... 19
3.1.3. Struktur Organisasi Graha Dhuafa Indonesia 20
3.1.4. Deskripsi Tugas Graha Dhuafa Indonesia..... 21
3.2. Metode Penelitian..... 24
3.2.1. Desain Penelitian..... 24

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.2.1. Sumber Data Primer 25
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 26
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 26
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 26
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 27
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 28
3.2.4. Pengujian Perangkat Lunak 30
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 31
3.3.1. Analisis Prosedur yang sedang Berjalan 31
3.3.2. *Use Case Diagram* 32
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya 32
3.3.2.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya 33
3.3.3. Skenario *Use Case* 34
3.3.4. *Activity Diagram* 37
3.3.5. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan 40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 42
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 42
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan 43
4.1.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan 43
4.1.3.1. *Use Case Diagram* 44
4.1.3.2. Skenario *Use Case* 46
4.1.3.3. *Activity Diagram* 52
4.1.3.4. *Sequence Diagram* 57

4.1.4. Perancangan Data 61
4.1.4.1. *Class Diagram* 61
4.1.4.2. *Object Diagram* 62
4.1.4.3. *Deployment Diagram* 62
4.1.4.4. *Componet Diagram* 63
4.2. Perancangan Antar Muka 64
4.2.1. Struktur Menu 64
4.2.2. Perancangan Input 67
4.2.3. Perancangan Output 71
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 72
4.4. Pengujian 73
4.4.1. Rencana Pengujian 73
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 74
4.4.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian 80
4.5. Implementasi 80
4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak 81
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras 81
4.5.3. Implementasi Basis Data 82
4.5.4. Implementasi Antar Muka 84
4.5.5. Implementasi Instalasi Program 85
4.5.6. Penggunaan Program 88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 101
5.2. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN