

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Aplikasi .....	8
2.1.1 Sejarah Perkembangan Aplikasi.....	9
2.2 E-Commerce ( <i>Electronic Commerce</i> ).....	9
2.2.1 Jenis E-Commerce .....	10
2.2.2 Manfaat E-Commerce .....	11

2.2.3	Keuntungan E-Commerce .....	11
2.2.4	Dampak Negatif E-Commerce .....	12
2.2.5	Kegiatan Di Dalam E-Commerce .....	13
2.3	Pengembangan Perangkat Lunak .....	14
2.3.1	Model Waterfall .....	14
2.3.2	Karakteristik Konsep Waterfall.....	15
2.4	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	16
2.4.1	Diagram UML .....	17
2.4.2	Tujuan Penggunaan UML .....	17
2.5	Menganalisa Sistem Berorientasi Objek .....	18
2.5.1	Activity Diagram.....	18
2.5.2	Use Case Diagram.....	21
2.5.2.1	Package Diagram .....	22
2.5.2.2	Deskripsi Use Case Diagram .....	23
2.6	Perancangan Sistem .....	23
2.6.1	Perancangan Basis Data .....	23
2.6.1.1	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	24
2.6.1.2	Logical Record Structure (LRS) .....	25
2.6.1.3	Tabel atau Relasi .....	26
2.6.1.4	Spesifikasi Basis Data.....	26
2.6.1.5	Class Diagram .....	27
2.6.2	Sequence Diagram .....	29
2.6.3	Rancangan Layar.....	31
2.6.4	Rancangan Masukan .....	31
2.6.5	Rancangan Keluaran .....	31
2.7	Pengertian Web .....	32
2.7.1	Web .....	32
2.7.2	PHP .....	33
2.7.2.1	Kelebihan PHP .....	34
2.7.2.2	Kelemahan PHP .....	34

2.7.3	MySQL .....	34
2.7.4	XAMPP .....	36
2.7.5	Adobe Photoshop .....	37
2.7.6	HTML ( <i>Hyper Text Markup Language</i> ) .....	38
2.7.6.1	Sejarah HTML ( <i>Hyper Text Markup Language</i> ) .....	39
2.7.7	Adobe Dreamweaver .....	40
2.8	Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	41

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	43
3.2	Metode Penelitian Perangkat Lunak .....	44
3.3	Alat Bantu Pengembangan yang yafi .....	44

### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN**

4.1	Tinjauan Organisasi .....	46
4.2	Analisa Sistem .....	48
4.2.1	Analisa Prosedur yang Sedang Berjalan .....	48
4.3	Analisa Hasil Solusi .....	49
4.4	Analisa Hasil Usulan .....	49
4.5	Analisa Kebutuhan .....	49
4.5.1	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	49
4.5.2	Analisa kebutuhan Fungsional .....	50
4.6	Perancangan Sistem .....	51
4.6.1	Activity Diagram .....	51
4.6.1.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	53
4.6.1.2	Tranformasi ERD ke LRS .....	54
4.6.1.3	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	55
4.6.1.4	Tranformasi LRS ke Tabel .....	56
4.6.1.5	Spesifikasi Basis Data .....	58
4.6.2	Use Case Diagram .....	63
4.6.3	Class Diagram .....	66

4.6.4	Deployment Diagram .....	67
4.6.4.1	Rancangan Dialog Layar.....	67
4.6.4.2	Rancangan Layar.....	67
4.6.5	Sequence Diagram .....	75

## **BAB V PENUTUP DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan .....	79
5.2	Saran .....	79

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN A SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>81</b>
---	-----------

<b>LAMPIRAN B RANCANGAN USULAN .....</b>	<b>84</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN C SURAT KETERANGAN RISET.....</b>	<b>92</b>
---	-----------

<b>LAMPIRAN D KARTU BIMBINGAN .....</b>	<b>94</b>
---	-----------

<b>LAMPIRAN E DATA PENULIS .....</b>	<b>96</b>
--------------------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Waterfall Model .....	15
Gambar 2.2 Association .....	28
Gambar 3.1 Waterfall Modeling .....	43
Gambar 4.2 Activity Daftar Kustomer .....	51
Gambar 4.3 Activity Pemesanan Produk .....	52
Gambar 4.4 ERD .....	53
Gambar 4.5 Transformasi ERD ke LRS .....	54
Gambar 4.6 LRS .....	55
Gambar 4.7 Use Case Sistem Usulan .....	63
Gambar 4.8 Class Diagram .....	66
Gambar 4.9 Struktur Tampilan .....	67
Gambar 4.10 Rancangan Web .....	67
Gambar 4.11 Form Entry Kota .....	68
Gambar 4.12 Form Entry Kustomer .....	69
Gambar 4.13 Form Entry Hubungi .....	70
Gambar 4.14 Rancangan Form Orders .....	71
Gambar 4.15 Rancangan Hubungi Kami .....	72
Gambar 4.16 Rancangan Form Entry Belanja .....	73
Gambar 4.17 Rancangan Form Checkout .....	74
Gambar 4.18 Entry Kategori .....	75
Gambar 4.19 Sequence Login .....	75
Gambar 4.20 Sequence Daftar Kustomer .....	76
Gambar 4.21 Sequence Diagram Data Kota .....	77
Gambar 4.22 Sequence Orders .....	78

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Tabel Tugas dan Wewenang .....	47
Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras.....	50
Tabel 4.3 Kota .....	56
Tabel 4.4 Kustomer.....	56
Tabel 4.5 Hubungi.....	56
Tabel 4.6 Orders.....	56
Tabel 4.7 Order Detail.....	56
Tabel 4.8 Produk .....	57
Tabel 4.9 Kategori.....	57
Tabel 4.10 Orders Temp .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
<b>LAMPIRAN A SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN B RANCANGAN USULAN .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN C SURAT KETERANGAN RISET.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN D KARTU BIMBINGAN .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN E DATA PENULIS .....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR SIMBOL

### Activity Diagram

- a. Star Point



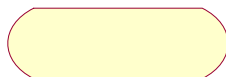
Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

- b. End Point



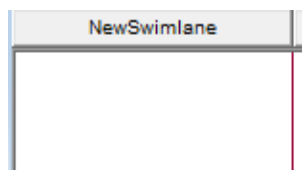
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

- c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

- d. Swimlane



Menggambarkan pembagian, atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

- e. Transition State



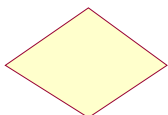
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity, ataupun antara state, dan activity.

- f. Transition to selft



Menggambarkan hubungan antara state, atau activity yang kembali kepada state, atau activity itu sendiri.

- g. Decision



Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar, atau salah.

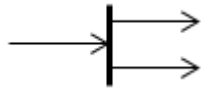
- h. State



Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

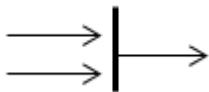


i. Fork



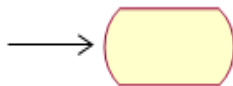
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas, dan diikuti oleh dua, atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



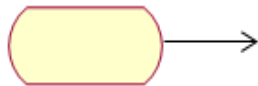
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua, atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan, dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

l. Miracle Activities



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

### Usecase Diagram

a. Actor



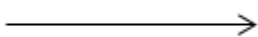
Menggambarkan orang, atau sistem yang menyediakan, atau menerima informasi dari sistem, atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

b. Usecase



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga oengguna sistem paham, dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

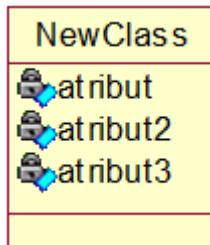
c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

## Class Diagram

### a. Class



Menggambarkan keadaan ( atribut, atau property ) dari suatu obyek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method. Nama menggambarkan nama dari class, atau objek. Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.

### b. Association



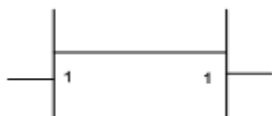
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya, atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

### c. Aggregate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

### d. Multiplicity



Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

## Sequence Diagram

- a. Actor



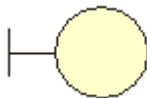
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

- b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

- c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu, atau lebih actor dengan sistem.

- d. Control



Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem, dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama, dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

- e. Object Message



Menggambarkan pesan, atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

- f. Message to self



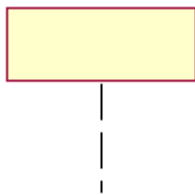
Menggambarkan pesan, atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



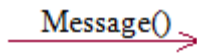
Menggambarkan pesan, atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. Object



Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata, atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

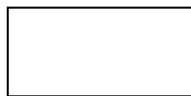
j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

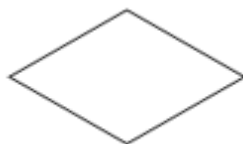
### Entity Relationship Diagram ( ERD )

a. Entitas



Merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua, atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship.