

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Metode Penelitian .....	2
1.4.1 Model Pengembangan Sistem .....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1	Pengertian Sistem.....	7
2.1.1	Prinsip Umum Sistem.....	7
2.1.2	Klasifikasi Sistem.....	8
2.1.3	Karakteristik Sistem.....	9
2.2	Pengertian Informasi.....	10
2.2.1	Konsep Dasar Informasi.....	11
2.2.2	Kualitas Informasi.....	11
2.2.3	Nilai Informasi.....	12
2.3	Konsep Sistem Informasi.....	13
2.3.1	Siklus Sistem Informasi.....	13
2.3.2	Manfaat Sistem Informasi.....	14
2.4	Pengertian Analisis Berorientasi Objek.....	14
2.4.1	Analisis Berorientasi Objek.....	15
2.4.2	Tahapan Analisis.....	16
2.4.3	Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	18
2.5	Metodologi Penelitian.....	20
2.5.1	Model Prototype.....	20
2.6	Teori Software.....	22
2.6.1	Adobe Dreamweaver.....	22
2.6.2	MYSQL.....	23
2.6.3	Astah Community.....	23
2.6.4	PHP.....	23
2.6.5	Microsoft Visio 2010.....	25
2.6.6	XAMPP.....	25
2.6.7	Adobe Photoshop CS 3 – CS 6.....	26
2.6.8	Internet.....	26
2.7	Penelitian Terdahulu.....	26

### **BAB III PENGELOLAAN PROYEK**

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	28
3.2 Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak.....	29

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

4.1 Struktur Organisasi .....	30
4.1.1 Struktur Organisasi .....	30
4.1.2 Jabaran Tugas Dan Wewenang.....	31
4.2 Analisa Masalah Sistem Berjalan .....	34
4.2.1 Proses Bisnis.....	34
4.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	36
4.2.3 Analisa Dokumen Masukan.....	40
4.2.3 Analisa Dokumen Keluaran.....	41
4.3 Analisa Hasil Solusi.....	43
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan .....	43
4.3.2 Package Diagram .....	46
4.3.3 Usecase Diagram .....	46
4.3.4 Deskripsi <i>Usecase</i> .....	48
4.3.4.1 Deskripsi <i>Usecase</i> Pelanggan.....	48
4.3.4.2 Deskripsi <i>Usecase</i> Admin .....	50
4.4 Perancangan Basis Data.....	53
4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	53
4.4.2 Transformasi <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	54
4.4.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	55
4.4.4 Tabel .....	55
4.4.5 Spesifikasi Basis Data .....	57
4.5 Rancangan Dokumen Masukan dan Keluaran Usulan .....	63

4.5.1 Rancangan Dokumen Masukan Usulan.....	63
4.5.2 Rancangan Dokumen Masukan Usulan.....	65
4.6 Rancangan Dialog Layar .....	66
4.6.1 Struktur Rancangan Layar .....	66
4.6.2 Rancangan Layar .....	67
4.6.2.1 Rancangan Layar Pelanggan .....	67
4.6.2.2 Rancangan Layar Admin .....	72
4.5.3 <i>Sequence</i> Diagram Pelanggan .....	77
4.5.3 <i>Sequence</i> Diagram Admin .....	70
4.6 Class Diagram .....	85
4.7 Deployment .....	86
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
4.6 Kesimpulan.....	87
4.7 Saran.....	87
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN A ANALISA MASUKAN .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN B ANALISA KELUARAN .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN MASUKAN .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN KELUARAN .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>107</b>

<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN</b> .....	110
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS</b> .....	112

#### DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Model Prototype</i> .....	21
<i>Gambar 4.1 Struktur Organisasi CV.Franita</i> .....	32
<i>Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pendataan Pelanggan</i> .....	36
<i>Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pemesanan</i> .....	37
<i>Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pembayaran</i> .....	38
<i>Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Pendataan Barang</i> .....	39
<i>Gambar 4.6 Activity Diagram Laporan Pendapatan</i> .....	40
<i>Gambar 4.7 package Diagram</i> .....	46
<i>Gambar 4.8 Use Case pelanggan</i> .....	46
<i>Gambar 4.9 Use Case Admin</i> .....	47
<i>Gambar 4.10 Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	53
<i>Gambar 4.11 Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS)</i> .....	54

<i>Gambar 4.12 Logical Record Structure (LRS)</i> .....	55
<i>Gambar 4.13 Struktur Tampilan Layar</i> .....	66
<i>Gambar 4.14 Rancangan Layar Lihat Barang</i> .....	67
<i>Gambar 4.15 Entry Data Pelanggan</i> .....	67
<i>Gambar 4.16 Entry Login</i> .....	68
<i>Gambar 4.17 Pilih Kategori</i> .....	68
<i>Gambar 4.18 Pilih Barang</i> .....	69
<i>Gambar 4.19 Entry Pemesanan</i> .....	69
<i>Gambar 4.20 Entry keranjang pesanan</i> .....	69
<i>Gambar 4.21 Entry Pengiriman</i> .....	70
<i>Gambar 4.22 Cetak Invoice</i> .....	70
<i>Gambar 4.23 Entry Pembayaran</i> .....	71
<i>Gambar 4.24 Login Admin</i> .....	72
<i>Gambar 4.25 Entry Data Barang</i> .....	73
<i>Gambar 4.26 Entry Kategori</i> .....	73
<i>Gambar 4.27 Lihat Data Pelanggan</i> .....	74
<i>Gambar 4.28 Lihat Data Pemesanan</i> .....	74
<i>Gambar 4.29 lihat Data Pengiriman</i> .....	75
<i>Gambar 4.30 Entry Konfirmasi Pengiriman</i> .....	75

<i>Gambar 4.31 Lihat Data Pembayaran.....</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4.32 Cetak Laporan Pendapatan .....</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4.33 Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4.34 Sequence Diagram Entry Login.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4.35 Sequence Diagram Lihat Data Barang .....</i>	<i>78</i>
<i>Gambar 4.36 Sequence Diagram Entry Pemesanan.....</i>	<i>78</i>
<i>Gambar 4.37 Sequence Diagram Pengiriman .....</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4.38 Sequence Diagram Cetak Pembayaran .....</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4.39 Sequence Diagram Entry Login.....</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4.40 Sequence Diagram Entry Data Barang .....</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 4.41 Sequence Diagram Entry Kategori.....</i>	<i>82</i>
<i>Gambar 4.42 Sequence Diagram Lihat Data Pelanggan .....</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4.43 Sequence Diagram Lihat Data Pemesanan .....</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4.44 Sequence Diagram Data Pembayaran .....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4.45 Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pengiriman .....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4.46 Sequence Diagram Cetak Laporan Pendapatan .....</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4.47 Class Diagram .....</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4.48 Deployment Diagram.....</i>	<i>86</i>

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4.1 Penanggung Jawab Organisasi CV.Franita</i> .....	33
<i>Tabel 4.2 Jabaran Tugas dan Wewenang</i> .....	33
<i>Tabel 4.3 Pelanggan</i> .....	55
<i>Tabel 4.4 Pemesanan</i> .....	55
<i>Tabel 4.5 Dapat</i> .....	56
<i>Tabel 4.6 Barang</i> .....	56
<i>Tabel 4.7 Kategori</i> .....	56
<i>Tabel 4.8 Pengiriman</i> .....	56
<i>Tabel 4.9 pembayaran</i> .....	57
<i>Tabel 4.10 Konfirmasi Pengiriman</i> .....	57
<i>Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan</i> .....	58
<i>Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pemesanan</i> .....	58
<i>Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Dapat</i> .....	60
<i>Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Barang</i> .....	60
<i>Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori</i> .....	60
<i>Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pengiriman</i> .....	61
<i>Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Konfirmasi Pengiriman</i> .....	62
<i>Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pembayaran</i> .....	63



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*



#### ***Start Point (Initial Node)***

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*.



#### ***End Point (Activity Final Node)***

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*.



#### ***Transition***

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



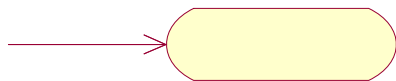
#### ***Activity (Aktivitas)***

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



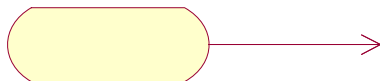
### ***Swimline***

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



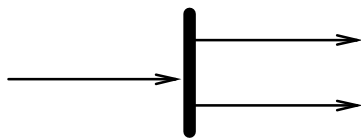
### ***Black Hole Activities***

Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



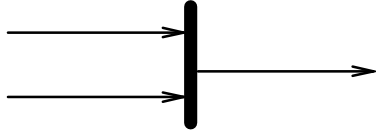
### ***Miracle Activities***

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



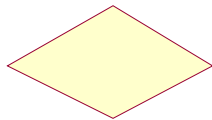
### ***Fork (Percabangan)***

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



### ***Join (Penggabungan)***

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



### ***Decision***

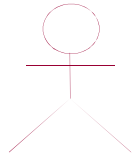
Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

## **2. Simbol Use Case Diagram**



### ***Use case***

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



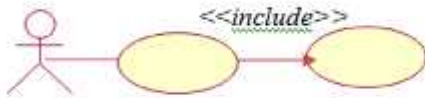
### ***Actor***

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



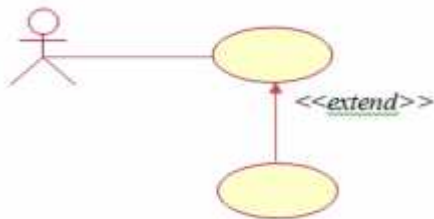
### ***Association***

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



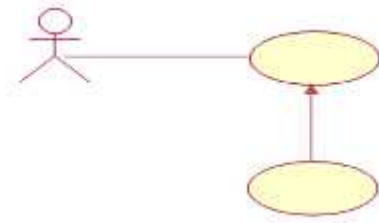
### ***Include***

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



### ***Extend***

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.



### ***Generalization***

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

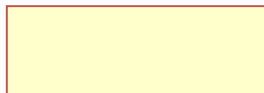
### ***Packages***

Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.



## **3. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)***

### ***Entity***

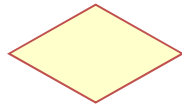


Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



### ***Attribute***

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).



### **Relasi**

Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

## **4. Simbol *Sequence Diagram***

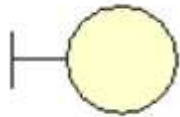


### ***Actor***

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.

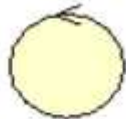
### ***Boundary***

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



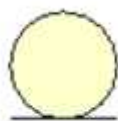
### ***Control***

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



### ***Entity***

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



### ***Object***

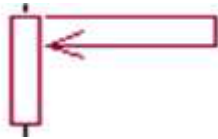
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.





### ***Activation***

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



### ***Message***

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



### ***Object Message***

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### ***Looping logic***

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan *interaction operator loop*.