

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Metodologi Penelitian .....	4
1.4.1 Model pengembangan perangkat lunak .....	4
1.4.2 Metode pengembangan perangkat lunak.....	4
1.4.3 <i>IT Resources</i> .....	5
1.5 Tujuan Dilakukan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.6.1 Manfaat bagi penulis .....	5
1.6.2 Manfaat bagi perusahaan.....	6
1.6.3 Manfaat bagi peneliti selanjutnya .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Sistem dan Sistem Informasi .....	8
2.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	9

2.3.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	9
2.3.2	Perancangan Berorientasi objek.....	13
2.4	Teori Pendukung .....	16
2.4.1	Pengertian <i>E-Commerce</i> .....	16
2.4.2	Empat komponen penting di dalam <i>E-Commerce</i> .....	17
2.4.3	Keuntungan <i>E-Commerce</i> .....	18
2.4.4	CRM ( <i>Customer Relationship Management</i> ) .....	20
2.4.5	Media pemasaran .....	21
2.4.6	<i>Adobe photoshop</i> .....	21
2.4.7	<i>MySQL</i> .....	21
2.4.8	<i>PHP</i> .....	22
2.4.9	<i>Website</i> .....	22
2.4.10	<i>PhpMyAdmin</i> .....	22
2.4.11	<i>Sublime Text</i> .....	23
2.4.12	<i>Xampp</i> .....	23
2.4.13	<i>Internet</i> .....	23
2.4.14	<i>WWW (World Wide Web)</i> .....	23
2.4.15	<i>Web Browser</i> .....	24
2.4.16	<i>Domain</i> .....	24
2.4.17	<i>Hosting Service Provider</i> .....	24
2.4.18	Penjualan langsung .....	24
2.5	Tinjauan Penelitian.....	25
<b>BAB III</b>	.....	<b>27</b>
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.2	Metode dan Tool Pengembangan Perangkat Lunak.....	29
3.3	<i>IT Resources</i> .....	30
<b>BAB IV</b>	.....	<b>30</b>
4.1	Sejarah Organisasi Rainbowtik .....	30
4.2	Struktur Organisasi Rainbowtik.....	31
4.3	Tugas dan Wewenang .....	31
4.4	Analisis Sistem.....	32

1. Proses bisnis .....	32
2. <i>Activity Diagram</i> .....	33
3. Analisa Keluaran.....	37
4. Analisa Masukan.....	38
5. Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	40
4.5 Desain Sistem.....	43
1. <i>Package Diagram</i> .....	43
2. <i>Use Case Diagram</i> .....	43
3. Deskripsi <i>Use Case</i> .....	44
4.6 Desain Basis Data .....	50
1. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	50
2. Transformasi ERD ke LRS .....	50
3. LRS .....	51
4. Tabel.....	51
5. Spesifikasi Basis Data .....	54
6. <i>Class Diagram</i> .....	60
4.7 Desain Layar antar muka .....	61
1. Rancangan Keluaran .....	61
2. Rancangan Masukan .....	62
3. Struktur Tampilan .....	64
4. Rancangan Layar.....	65
5. Sequence Diagram .....	78
6. <i>Deployment Diagram</i> .....	87
<b>BAB V.....</b>	<b>88</b>
5.1 Kesimpulan .....	88
5.2 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>105</b>

<b>LAMPIRAN E BERITA ACARA KONSULTASI.....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN F SURAT RISET.....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Tahapan Model.....	8
Gambar 4.1 Stuktur Organisasi .....	31
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk secara langsung .....	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk secara tidak langsung .....	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Penjualan Produk.....	37
Gambar 4.7 Package Diagram.....	43
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> berdasarkan aktor Admin.....	43
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> berdasarkan aktor Pelanggan .....	44
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	50
Gambar 4.11 <i>Transformasi Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	50
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> .....	51
Gambar 4.13 Class Diagram .....	60
Gambar 4.14 Struktur Tampilan .....	64
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Depan.....	65
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Daftar .....	66
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> .....	66
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan .....	67
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan Lanjutan .....	67
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Entry Retur Barang .....	68
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Entry Pembayaran.....	68
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Lihat Transaksi .....	69
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Cetak Pembayaran .....	69
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Admin.....	70
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Admin .....	70
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Admin Data Produk .....	71
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Admin Entry Produk.....	71

Gambar 4.28	Rancangan Layar Halaman Admin Data Kategori.....	72
Gambar 4.29	Rancangan Layar Halaman Admin Entry Kategori .....	72
Gambar 4.30	Rancangan Layar Halaman Admin Data Pesanan.....	73
Gambar 4.31	Rancangan Layar Halaman Admin Edit Data Pesanan .....	73
Gambar 4.32	Rancangan Layar Halaman Admin Data Pembayaran.....	74
Gambar 4.33	Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Data Pembayaran .....	74
Gambar 4.34	Rancangan Layar Halaman Admin data Retur Barang .....	75
Gambar 4.35	Rancangan Layar Halaman Admin Edit Retur Barang .....	75
Gambar 4.36	Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Retur Barang .....	76
Gambar 4.37	Rancangan Layar Halaman Admin Entry dan Lihat Data Nota..	76
Gambar 4.38	Rancangan Layar Halaman Admin Cetak Pesanan.....	77
Gambar 4.39	Rancangan Layar Halaman Admin Cetak Nota .....	77
Gambar 4.40	Rancangan Layar Halaman Admin Cetak Laporan Penjualan....	78
Gambar 4.41	Sequence Diagram Admin <i>Login</i> .....	78
Gambar 4.42	Sequence Diagram Admin Entry Produk.....	79
Gambar 4.43	Sequence Diagram Admin Entry Kategori.....	79
Gambar 4.44	Sequence Diagram Admin Lihat dan Edit Data Pesanan.....	80
Gambar 4.45	Sequence Diagram Admin Lihat Data Pembayaran.....	80
Gambar 4.46	Sequence Diagram Admin Lihat dan Edit Data Retur .....	81
Gambar 4.47	Sequence Diagram Admin Entry dan Lihat Data Nota .....	81
Gambar 4.48	Sequence Diagram Admin Cetak Pesanan.....	82
Gambar 4.49	Sequence Diagram Admin Cetak Nota .....	82
Gambar 4.50	Sequence Diagram Admin Cetak Laporan Penjualan .....	83
Gambar 4.51	Sequence Diagram Pelanggan Daftar Pelanggan .....	83
Gambar 4.52	Sequence Diagram Pelanggan <i>Login</i> .....	84
Gambar 4.53	Sequence Diagram Pelanggan Entry Pesanan .....	84
Gambar 4.54	Sequence Diagram Pelanggan Entry Retur Barang.....	85
Gambar 4.55	Sequence Diagram Pelanggan Entry Konfirmasi Pembayaran ...	85
Gambar 4.56	Sequence Diagram Pelanggan Lihat Transaksi .....	86
Gambar 4.57	Sequence Diagram Pelanggan Cetak Pembayaran.....	86
Gambar 4.58	Deployment Diagram .....	87

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	51
Tabel 4.2 Tabel Pesanan .....	51
Tabel 4.3 Tabel Ada.....	52
Tabel 4.4 Tabel Produk.....	52
Tabel 4.5 Tabel Isi .....	52
Tabel 4.6 Tabel Nota.....	53
Tabel 4.7 Tabel Kategori .....	53
Tabel 4.8 Tabel Pembayaran.....	53
Tabel 4.9 Tabel Retur Barang .....	53
Tabel 4.10 Tabel Detail Retur .....	54
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	54
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	55
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada .....	55
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk .....	56
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi.....	57
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota.....	57
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	57
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	58
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Retur Barang.....	59
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Detail Retur .....	59

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



#### **Start Point**

Menggambarkan awal aktifitas



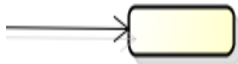
#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktifitas



#### **Activity**

Menggambarkan proses bisnis



#### **Simbol Black Hold Activies**

Digunakan bila dikehendaki ada satu atau lebih transisi



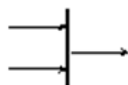
#### **Simbol Miracle Activies**

Diguakan pada waktu start point dikehendaki ada satu atau lebih transisi



#### **Simbol Fork**

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel, untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu



#### **Simbol Join**

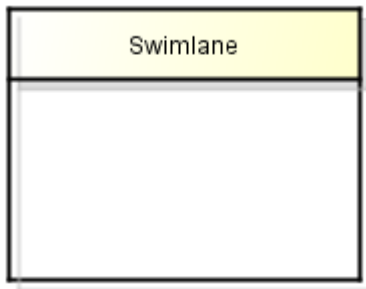
Menunjukkan adanya demosisi



#### **Decision**

Menggambarkan keputusan/ pilihan





**Swimlane**

Menggambarkan pemisahan aktifitas

**Simbol Use Case Diagram**



**Actor**

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



**Use Case**

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun



**Association**

Menggambarkan hubungan antara actor dengan Use Case



**Simbol Asosiasi antara Actor dan Use Case**

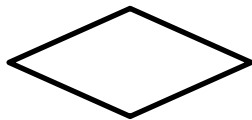
Ujung panah association antara actor dan Use Case mengindikasikan siapa/ apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.

### Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



#### **Entity**

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem



#### **Relationship**

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity

### Simbol Sequence Diagram



#### **Actor**

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



#### **Entity Class**

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan



#### **Activity**

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



#### **Control Class**

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



### A Focus of Control & A life Line

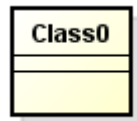
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message



### A Message

Menggambarkan Pengiriman Pesan

## Simbol Class Diagram



### Class

Penggambaran dari class name, attribute, atau property atau data dan method atau function atau behavior



### Association

Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah



### Agregation

Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.



### Multiplicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan</b>	
Lampiran A-1 : Nota .....	93
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan .....	94
<b>LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan</b>	
Lampiran B-1 : Data Produk .....	96
Lampiran B-2 : Data Pelanggan .....	97
Lampiran B-3 : Data Pemesanan.....	98
Lampiran B-4 : Bukti Transfer .....	99
<b>LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran</b>	
Lampiran C-1 : Data Pembayaran .....	101
Lampiran C-2 : Data Pesanan.....	102
Lampiran C-3 : Data Nota .....	103
Lampiran C-4 : Laporan Penjualan .....	104
<b>LAMPIRAN D : Rancangan Masukan</b>	
Lampiran D-1 : Data Produk .....	106
Lampiran D-2 : Data Pelanggan .....	107
Lampiran D-3 : Data Pesanan .....	108
Lampiran D-4 : Data Kategori.....	109
Lampiran D-5 : Data Retur Barang .....	110
Lampiran D-6 : Data Pembayaran.....	111
<b>LAMPIRAN E : BERITA ACARA KONSULTASI</b>	
<b>LAMPIRAN F : SURAT RISET</b>	
<b>LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS SKRIPSI</b>	