

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

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 penelitian pengembangan perangkat lunak.....	5
1.5	Tujuan Penelitian	5
1.6	Manfaat Penelitian	5
1.6.1	Manfaat bagi pelanggan	5
1.6.2	Manfaat bagi perusahaan	6
1.7	Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	<i>E-commerce</i>	8
2.2	Karakteristik <i>E-commerce</i>	10
2.3	Keuntungan dari <i>E-commerce</i>	10
2.3.1	Bagi organisasi atau perusahaan	11
2.3.2	Bagi konsumen.....	12

2.3.3	Bagi masyarakat	12
2.4	Kekurangan <i>E-commerce</i>	13
2.4.1	Bagi organisasi atau perusahaan	13
2.4.2	Bagi konsumen.....	13
2.4.3	Bagi masyarakat	14
2.5	Jenis <i>E-commerce</i>	15
2.6	Pengertian <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	15
2.7	Model Pengembangan Perangkat Lunak <i>Waterfall</i>	17
2.8	Metode Berorientasi Objek	18
2.9	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	18
2.10	<i>Tools</i> Pendukung	21
2.11	Tinjauan Penelitian Terdahulu	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	27
3.2	Metode Penelitian	28
3.3	<i>Tools (Unified Modelling Language)</i>	28
3.4	<i>Tools</i> Pendukung	29
3.5	Langkah – langkah Penelitian Sebagai Berikut :.....	30

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Sejarah Organisasi <i>One Sport</i>	31
4.2	Struktur Organisasi <i>One Sport</i>	31
4.3	Tugas dan Wewenang	32
4.4	Analisis Proses Bisnis	32
4.5	<i>Activity Diagram</i>	34
4.6	Analisa Keluaran dan Masukan.....	38
4.6.1	Analisa Keluaran.....	38
4.6.2	Analisa Masukan.....	39
4.6.3	Identifikasi Kebutuhan	41
4.7	<i>Package Diagram</i>	43
4.8	<i>Usecase Diagram</i>	44
4.9	Rancangan Basis Data.....	50
4.10	Rancangan Keluaran	64

4.11	Rancangan Masukan	64
4.12	<i>Class Diagram</i>	68
4.13	<i>Deployment Diagram</i>	69
4.14	Struktur Tampilan.....	70
4.15	Rancangan Layar	71
4.16	<i>Sequence Diagram</i>	86

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran	97

DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN A	100
LAMPIRAN B.....	103
LAMPIRAN C	108
LAMPIRAN D	111
LAMPIRAN E.....	121
LAMPIRAN F.....	123
LAMPIRAN G	125

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i>	17
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian	30
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	31
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang	34
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Kategori Barang	35
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data <i>Supplier</i>	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang Secara Langsung	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang Secara Tidak Langsung	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan	38
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	43
Gambar 4.9 <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Admin.....	44
Gambar 4.10 <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan	44
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	50
Gambar 4.12 Transformasi ERD Ke <i>Logical Record Structure</i>	51
Gambar 4.13 <i>Logical Record Structure</i>	52
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	68
Gambar 4.15 <i>Deployment Diagram</i>	69
Gambar 4.16 Struktur Tampilan	70
Gambar 4.17 Rancangan Layar Utama <i>Website</i>	71
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	72
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Admin.....	72
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Kategori	73
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Data Barang.....	74
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Data Pengiriman.....	75
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Kota	76
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data Bank	77
Gambar 4.25 Rancangan Layar Utama <i>Website</i> Pelanggan.....	78
Gambar 4.26 Rancangan Layar Daftar Akun Pelanggan	79

Gambar 4.27	Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan	80
Gambar 4.28	Rancangan Layar Pelanggan	80
Gambar 4.29	Rancangan Layar Pemesanan Barang	81
Gambar 4.30	Rancangan Layar Keranjang Belanja Pelanggan.....	81
Gambar 4.31	Rancangan Layar Data Transaksi Pelanggan	82
Gambar 4.32	Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran Pelanggan	82
Gambar 4.33	Rancangan Layar Transaksi Retur Barang Pelanggan	83
Gambar 4.34	Rancangan Layar <i>Form</i> Retur Barang Pelanggan	83
Gambar 4.35	Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan	84
Gambar 4.36	Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Retur.....	85
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram Login</i> Admin	86
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori	87
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram</i> Entry Barang	88
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman.....	89
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Entry Kota.....	90
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Entry Bank	91
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Akun Pelanggan.....	92
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram Login</i> Pelanggan	92
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pemesanan	93
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram</i> Entry Retur Barang.....	94
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Retur.....	95
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1	Tabel Admin 53
Tabel 4.2	Tabel Pelanggan 53
Tabel 4.3	Tabel Pemesanan..... 53
Tabel 4.4	Tabel Ada..... 54
Tabel 4.5	Tabel Konfirmasi..... 54
Tabel 4.6	Tabel Barang 54
Tabel 4.7	Tabel Kategori..... 55
Tabel 4.8	Tabel Bank 55
Tabel 4.9	Tabel Pengiriman 55
Tabel 4.10	Tabel Kirim..... 55
Tabel 4.11	Tabel Kota..... 56
Tabel 4.12	Tabel Retur Barang 56
Tabel 4.13	Tabel Spesifikasi Basis Data Admin 56
Tabel 4.14	Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan..... 57
Tabel 4.15	Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesanan 58
Tabel 4.16	Tabel Spesifikasi Basis Data Ada 58
Tabel 4.17	Tabel Spesifikasi Basis Data Konfirmasi 59
Tabel 4.18	Tabel Spesifikasi Basis Data Barang..... 59
Tabel 4.19	Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori 60
Tabel 4.20	Tabel Spesifikasi Basis Data Bank..... 61
Tabel 4.21	Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman 61
Tabel 4.22	Tabel Spesifikasi Basis Data Kirim..... 62
Tabel 4.23	Tabel Spesifikasi Basis Data Kota 62
Tabel 4.24	Tabel Spesifikasi Basis Data Retur Barang 63

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



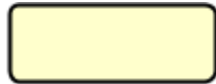
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



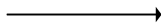
Activity

Menggambarkan proses bisnis.



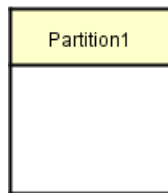
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

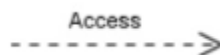
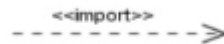
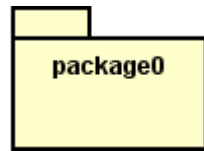
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.

Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.

Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

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 & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

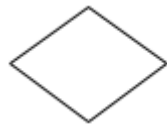
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



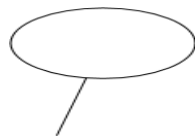
Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

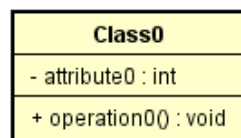
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Attribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol *Class Diagram*



Class

Kelas pada struktur sistem.



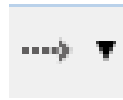
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.

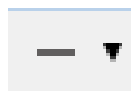
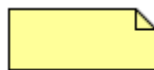
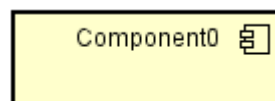
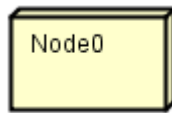


Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga disertai dengan *multiplicity*.



Simbol *Deployment Diagram*



Association Dependency

Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

Generalization

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.

Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.

Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.

Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.

Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain.

Simbol *Sequence Diagram*



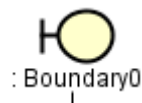
Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem



Entity class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan .



Boundary class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



Control class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



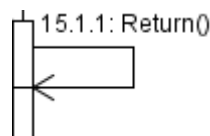
Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.



Line message

Menggambarkan pengiriman pesan



Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran A-1 : Nota 101

Lampiran A-2 : Laporan Penjualan 102

LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan

Lampiran B-1 : Data Barang 104

Lampiran B-2 : Data Kategori 105

Lampiran B-3 : Data *Supplier* 106

Lampiran B-4 : Data Pelanggan 107

LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran

Lampiran C-1 : Rancangan Laporan Penjualan 109

Lampiran C-2 : Rancangan Laporan Retur 110

LAMPIRAN D : Rancangan Masukan

Lampiran D-1 : Data Admin 112

Lampiran D-2 : Data Barang 113

Lampiran D-3 : Data Kategori 114

Lampiran D-4 : Data Pelanggan 115

Lampiran D-5 : Data Pemesanan 116

Lampiran D-6 : Data Pengiriman 117

Lampiran D-7 : Data Kota 118

Lampiran D-8 : Data Bank 119

Lampiran D-9 : Data Retur Barang 120

LAMPIRAN E : SURAT RISET

LAMPIRAN F : KARTU BIMBINGAN

LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS