

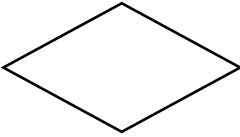
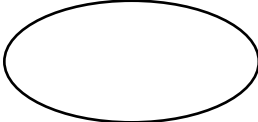
DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	3
1.3. Metode Penelitian	4
1.4. Ruang Lingkup	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.2 Teori Pendukung	13
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	17
3.1. Tinjauan Perusahaan	17
3.1.1. Sejarah Perusahaan	17
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	18
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	23
3.3. <i>Activity Diagram</i>	24
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	25
3.5. Permasalahan Pokok	26
3.6. Pemecahan Masalah	26
BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	27
4.1. Tahapan Perancangan Sistem	27
4.1.1. Analisis Kebutuhan	27
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	31
4.1.3. Rancangan Diagram <i>Activity</i>	36
4.1.4. Rancangan Sistem Usulan	42
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	44
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	54
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	54
4.2.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	55
4.2.3. Spesifikasi <i>File</i>	55

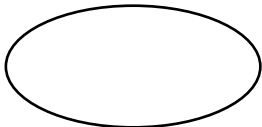
4.2.4.	<i>Class Diagram</i>	63
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	64
4.2.6.	<i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	68
4.3.	<i>Jadwal Implementasi</i>	70
BAB V	PENUTUP	71
5.1.	Kesimpulan	71
5.2.	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		74
SURAT KETERANGAN RISET/PKL		75
LAMPIRAN-LAMPIRAN		76

DAFTAR SIMBOL

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

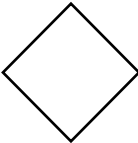
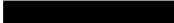
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis disebut <i>relationship set</i> .
3.		Atribut	karakteristik dalam <i>entity</i> atau <i>relationship</i> yang mengerjakan penjelasan detail tentang <i>entity</i> atau <i>relationship</i> atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
4.		Garis Relasi	Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

B. Use Case Diagram

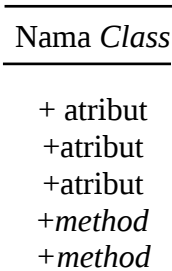
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Use Case	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
2.		Actor	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
3.		Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan

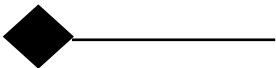
			<i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
--	---	--	--

C. Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
4.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
5.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya
6.		<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

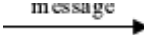
D. Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property/atribut class</i> . Bagian

			akhir mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i> .
2.		Association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).
3.		Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4.		Dependency	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.

E. Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .

2.		Lifeline	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
3.		Activation	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
4.		Message	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i> .
5.		Control	<i>Control</i> element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
6.		Entity	<i>Entitas</i> biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa <i>beans</i> atau model <i>object</i> .
7.		Boundary	<i>Boundary</i> biasanya berupa tepi dari sistem , seperti <i>user interface</i> atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1. Struktur Organisasi Perusahaan	18
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalann	24
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Rancangan Usulan	31
Gambar IV.2. <i>Activity Diagram</i> Admin Login	36
Gambar IV.3. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Barang	37
Gambar IV.4. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Pesanan Pembeli	37
Gambar IV.5. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Kategori	38
Gambar IV.6. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Resi	38
Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Password	39
Gambar IV.8. <i>Activity Diagram</i> Registrasi Customer	39
Gambar IV.9. <i>Activity Diagram</i> Customer Login	40
Gambar IV.10. <i>Activity Diagram</i> Customer Pemesanan	40
Gambar IV.11. <i>Activity Diagram</i> Customer Konfirmasi Pembayaran	41
Gambar IV.12. <i>Activity Diagram</i> Admin Ganti Password	41
Gambar IV.13. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Home	44
Gambar IV.14. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Katalog	44
Gambar IV.15. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Keranjang	45
Gambar IV.16. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Invoive</i>	45
Gambar IV.17. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	46
Gambar IV.18. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Testimoni Customer	46
Gambar IV.19. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Cara Belanja	47
Gambar IV.20. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Ketentuan Belanja	47
Gambar IV.21. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Profil Perusahaan	48
Gambar IV.22. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Login Customer</i>	48
Gambar IV.23. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Registrasi Customer</i>	49
Gambar IV.24. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Login Admin</i>	49
Gambar IV.25. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Dashboard</i>	50
Gambar IV.26. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Kategori	50
Gambar IV.27. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Ongkir	51
Gambar IV.28. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Produk	51
Gambar IV.29. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Resi	52
Gambar IV.30. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Testimoni	52
Gambar IV.31. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data User	53
Gambar IV.32. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Ganti Password</i>	53
Gambar IV.33. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	54
Gambar IV.34. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	55
Gambar IV.35. <i>Class Diagram</i>	63
Gambar IV.36. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Pengunjung	64
Gambar IV.37. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Customer	64
Gambar IV.38. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	65
Gambar IV.39. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Pencarian Barang	65
Gambar IV.40. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Customer	66
Gambar IV.41. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	66
Gambar IV.42. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Admin Tambah Data Produk	67
Gambar IV.43. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Ganti Password	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Definisi Aktor Rancangan Usulan	31
Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case Home</i>	31
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case Katalog</i>	32
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case Tentang Kami</i>	32
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case Testimoni</i>	32
Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case Registrasi/Login</i>	33
Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case Keranjang</i>	33
Tabel IV.8. Deskripsi <i>Use Case Konfirmasi</i>	34
Tabel IV.9. Deskripsi <i>Use Case Data Kategori</i>	34
Tabel IV.10. Deskripsi <i>Use Case Data Produk</i>	34
Tabel IV.11. Deskripsi <i>Use Case Ongkir</i>	35
Tabel IV.12. Deskripsi <i>Use Case Testimoni</i>	35
Tabel IV.13. Deskripsi <i>Use Case User</i>	36
Tabel IV.14. Spesifikasi <i>File Admin</i>	56
Tabel IV.15. Spesifikasi <i>File Customer</i>	57
Tabel IV.16. Spesifikasi <i>File Kategori</i>	58
Tabel IV.17. Spesifikasi <i>File Produk</i>	58
Tabel IV.18. Spesifikasi <i>File Provinsi</i>	59
Tabel IV.19. Spesifikasi <i>File Kabupaten/Kota</i>	60
Tabel IV.20. Spesifikasi <i>File Kecamatan</i>	60
Tabel IV.21. Spesifikasi <i>File Transaksi</i>	61
Tabel IV.22. Spesifikasi <i>File Transaksi Detail</i>	62
Tabel IV.23. Spesifikasi <i>File Konfirmasi</i>	63
Tabel IV.24. Jadwal Implementasi	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Form Registrasi	76
Lampiran A-2 Form Pemesanan	76
Lampiran A-3 Konfirmasi Pembayaran	77
Lampiran B-1 Nota Penjualan	77
Lampiran B-2 Laporan Penjualan Berjalan	78
Lampiran B-3. <i>Invoice</i>	78
Lampiran B-4. Laporan Penjualan Usulan	79