

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 Kata Pengantar.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar	xix
Daftar Tabel.....	xx
Daftar Lampiran.....	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	1
10.1.....	Lat
arBelakang Masalah.....	1
10.2.....	Ide
ntifikasi Permasalahan.....	3
10.3.....	Per
umusan Masalah	3
10.4.....	Ma
ksud dan Tujuan.....	4
10.5.....	Me
tode Penelitian.....	4
10.5.1.....	Tek
nik Pengumpulan Data.....	4
A.Observasi	4
B.Wawancara	5
C.Studi Pustaka	5
10.5.2.Model Pengembangan Sistem.....	5
A.Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	5
B.Desain	6
C.Pembuatan Kode Program	6
D.Pengujian	6
E.Pendukung(<i>Support</i>)	7
10.6.....	Ru
angLingkup	7
 BAB II LANDASANTEORI.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Penelitian Terkait.....	12



BAB III	ANALISA SISTEM BERJALAN	21
3.1.	Tinjauan Perusahaan	21
3.1.1.	Sejarah Perusahaan	21
3.1.2.	Struktur Organisasi dan Fungsi	22
3.2.	Proses Bisnis	23
3.2.1.	<i>Activity Diagram</i>	24
3.3.	Spesifikasi Dokumen sistem Berjalan	25
BAB IV	RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	27
4.1.	Analisa Kebutuhan Software	27
4.2.	Desain	47
4.2.1.	<i>Database</i>	47
4.2.2.	<i>Software Architecture</i>	60
4.2.3.	<i>User Interface</i>	62
4.3.	<i>Code Generation</i>	75
4.4.	<i>Testing</i>	104
4.5.	<i>Support</i>	134
4.5.1.	Publikasi Web.....	134
4.5.2.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	135
4.6.	Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....	136
BAB V	PENUTUP.....	140
5.1.	Kesimpulan	140
5.2.	Saran	141
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN		
SURAT KETERANGAN RISET		
LAMPIRAN		
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan		
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan		

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Activity Diagram*



AWAL (*INITIAL STATE*)

Menunjukkan tempat dimulainya diagram. Lambang ini boleh diberi label dengan isi berupa nama kejadian (*event*) yang memanggilnya. Sebuah diagram aktivitas hanya boleh memiliki sebuah awal.



AKHIR (*FINALSTATE*)

Menunjukkan tempat berakhirnya diagram. Lambang ini tidak memerlukan label. Diagram aktivitas dapat memiliki satu atau lebih akhir.



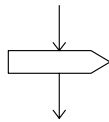
AKTIFITAS (*ACTIVITY*)

Merupakan bentuk khusus dari keadaan (*state*) dimana aktivitas menggambarkan kegiatan yang dilakukan. Nama kegiatan dituliskan di tengah lambang.



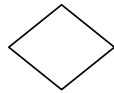
TRANSISI (*TRANSITION*)

Menyatakan alur aktifitas. Alur menghubungkan antara *state* awal, akhir maupun aktifitas. Alur dapat menunjuk dari *state* aktifitas ke dirinya sendiri.



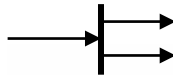
PENGIRIMAN (*SIGNAL SENT*)

Menggambarkan tanda pengiriman data.



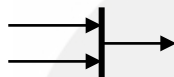
KEPUTUSAN (*DECISSION*)

Menggambarkan keputusan atas sebuah kondisi, pertemuan dari jalur kondisi yang mungkin. Jika digunakan untuk menggambarkan keputusan, maka jalur masuk yang diijinkan hanya satu sedangkan jalur keluar sebanyak dua atau lebih.



FORK

Percabangan.



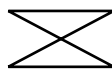
JOIN

Penggabungan.



SWIMLANE

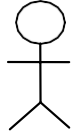
Sebuah cara untuk mengelompokkan *activity* berdasarkan aktor (mengelompokkan *activity* dalam sebuah urutan yang sama).



WAKTU (*TIME*)

Tanda waktu.

B. Simbol Use Case Diagram



AKTOR (*ACTOR*)

Merupakan sebuah entitas yang berinteraksi dengan *use case*. Nama aktor dituliskan di bawah gambar tersebut. Aktor dapat berupa orang atau sistem lain diluar sistem yang tengah dianalisis.



USE CASE

Menggambarkan sebuah fungsi tertentu yang disediakan oleh sistem, sebuah subsistem atau urutan pertukaran pesan antar anggota sistem dan satu atau lebih aktor melakukan aksi yang dikerjakan oleh sistem.



USE

Hubungan yang lebih spesifik dari *use case*, menggambarkan hubungan *association*. Digunakan untuk menghubungkan antara *use case* dengan *use case*. Hubungan ini berarti *use case* memiliki *use case* yang saling berhubungan.



USE

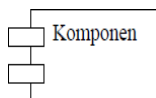
Hubungan, menggambarkan hubungan *association*. Garis ini digunakan untuk menghubungkan antara aktor dengan

use case. Hubungan ini berarti aktor menggunakan *use case*.

— —► **USE**

Garis putus-putus dengan panah di salah satu ujungnya menggambarkan hubungan antar *use case*. Hubungan tersebut dapat berupa *include*, *extend* ataupun *generalization*. Hubungan *include* berarti *use case* yang di tunjukkan oleh garis ikut dikerjakan jika *use case* sumber dikerjakan. Hubungan *extend* berarti *use case* yang di tunjuk oleh *use case* dapat memanggil *use case* yang menunjuk jika persyaratannya terpenuhi. *Generalization* berarti menunjukkan tujuan bahwa *use case* yang ditunjuk merupakan bentuk umum dari *use case* yang menunjuk.

C. Simbol *Component Diagram*



KOMPONEN (COMPONENT)

Menggambarkan fisik dari suatu sistem.

Mewakili modul perangkat lunak.

 **DEPENDENCE**

Menggambarkan alur dari suatu komponen.

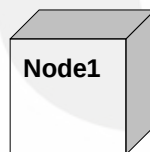
 **INTERFACE**

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

D. Simbol *Deployment Diagram*

 **PENGHUBUNG**

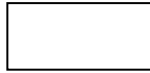
Menghubungkan antara *node*.



NODE

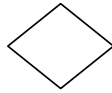
Menggambarkan aplikasi yang mampu mengeksekusi program. Maupun Perangkat keras yang tidak memiliki kemampuan melakukan penghitungan atau pemrosesan. Contoh *device* adalah *modem*, *monitor* dan juga *speaker*.

E. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



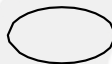
AKTOR(ACTOR) ATAU *PARTICIPAN*

Merupakan sebuah *entitas* yang berinteraksi. Aktor dapat berupa orang atau sistem lain diluar sistem yang tengah dianalisis atau merupakan objek dari sequence diagram.



BATAS (BOUNDARY)

Menggambarkan antar muka antara sistem dengan entitas di luar sistem.



ENTITAS (ENTITY)

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem.



PESAN

Menunjukkan hubungan antara satu objek dengan objek lainnya. Arah panah menunjukkan tujuan dari pesan tersebut.



SWIMLANE

Sebuah cara untuk mengelompokkan *activity* berdasarkan aktor (mengelompokkan *activity* dalam sebuah urutan yang sama).

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1. Struktur Organisasi Toko Hilyah Busana Cikarang.....	22
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Penjualan Toko Hillyah Busana	24
Gambar IV.1. <i>Use Case diagram</i> Halaman Pengunjung	30
Gambar IV.2 <i>Use Case diagram</i> Halaman Member.....	32
Gambar IV.3. <i>Use Case diagram</i> Halaman Master Admin	34
Gambar IV.4. <i>Use Case diagram</i> Halaman Kasir Admin.....	41
Gambar IV.5. <i>Activity diagram</i> Halaman Pengunjung	43
Gambar IV.6. <i>Activity diagram</i> Halaman Member.....	44
Gambar IV.7. <i>Activity diagram</i> Halaman Master Admin	45
Gambar IV.8. <i>Activity diagram</i> Halaman Kasir Admin.....	46
Gambar IV.9. <i>Entity Relationship Diagram</i>	47
Gambar IV.10. <i>Logical Record Structure</i>	48
Gambar IV.11. <i>Component Diagram</i> Website Hilyah Busana	60
Gambar IV.12. <i>Deployment Diagram</i> Website Hilyah Busana	61
Gambar IV.13 Tampilan Halaman Beranda Web 1	62
Gambar IV.14. Tampilan Halaman Beranda Web 2	63
Gambar IV.15. Tampilan Halaman Beranda Web 3	63
Gambar IV.16. Tampilan Halaman Beranda Web 4	64
Gambar IV.17. Tampilan Halaman Beranda Web 5	64
Gambar IV.18. Tampilan Halaman <i>Login</i> Hilyah Busana.....	65
Gambar IV.19. Tampilan Halaman Registrasi <i>Member</i>	66
Gambar IV.20. Tampilan Halaman Lupa Kata Sandi <i>Member</i>	67
Gambar IV.21. Tampilan Halaman <i>Menu Member</i>	67
Gambar IV.22. Tampilan Halaman Kategori Produk	68
Gambar IV.23. Tampilan Halaman Detail Produk 1	68
Gambar IV.24. Tampilan Halaman Detail Produk 2	69
Gambar IV.25. Tampilan Halaman Keranjang Belanja 1.....	70
Gambar IV.26. Tampilan Halaman Keranjang Belanja 2.....	70
Gambar IV.27. Tampilan Halaman <i>Finish Order</i>	71
Gambar IV.28. Tampilan Halaman Riwayat Pembelian.....	72
Gambar IV.29. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	72
Gambar IV.30. Tampilan Halaman Riwayat Pembayaran.....	73
Gambar IV.31. Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	73
Gambar IV.32. Tampilan Halaman Beranda Admin	74
Gambar IV.33. Tampilan Halaman Penjualan <i>Offline</i>	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman Pengunjung	31
Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman <i>Member</i>	33
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman <i>Master Admin</i>	35
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Penjualan Toko	35
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Admin	36
Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data <i>Member</i>	37
Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Barang	37
Tabel IV.8. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Kategori Barang...	38
Tabel IV.9. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Ongkir	39
Tabel IV.10. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Penjualan	39
Tabel IV.11. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Pembayaran	40
Tabel IV.12. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Laporan	41
Tabel IV.13. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman Kasir <i>Admin</i>	42
Tabel IV.14. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Tabel <i>Admin</i>	49
Tabel IV.15. Spesifikasi Tabel Barang	50
Tabel IV.16. Spesifikasi Kategori Tabel Barang	51
Tabel IV.17. Spesifikasi Tabel Data Komentar Barang.....	51
Tabel IV.18. Spesifikasi Tabel Data Kota	52
Tabel IV.19. Spesifikasi Tabel Data Kustomer	53
Tabel IV.20. Spesifikasi Tabel Modul	54
Tabel IV.21. Spesifikasi Tabel Data Ongkos Kirim	54
Tabel IV.22. Spesifikasi Tabel Data Order.....	55
Tabel IV.23. Spesifikasi Tabel Data Order Detail	56
Tabel IV.24. Spesifikasi Tabel Data Order <i>Temporary</i>	57
Tabel IV.25. Spesifikasi Tabel Data Pembayaran	25
Tabel IV.26. Spesifikasi Tabel Data Penarikan Deposit.....	59
Tabel IV.27. Spesifikasi Tabel Data Testimoni	60
Tabel IV.28. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Login Member</i>	104
Tabel IV.29. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Registrasi Member</i> ...	105
Tabel IV.30. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Lupa Password</i>	119
Tabel IV.31. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Keranjang Belanja</i> ...	122
Tabel IV.32. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Login Admin</i>	125
Tabel IV.33. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Tambah Barang</i>	126
Tabel IV.34. Spesifikasi <i>Hardware dan Softwar</i>	135

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A	148
Lampiran B	150

