

DAFTAR ISI

Lembar Judul Skripsi	i
Lembar Persembahan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Lembar Pengesahan Persetujuan Skripsi	v
Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta	vi
Kata Pengantar	vii
Abstraksi	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xx
Daftar Tabel	xxi
Daftar Lampiran	xxii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Perumusan Masalah	3
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	5
A. Observasi	5
B. Wawancara	5
C. Studi Pustaka	5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem	6
A. Analisa Kebutuhan Sistem	6
B. <i>Desain</i>	7
C. <i>Code generation</i>	7
D. <i>Testing</i>	7
E. <i>Support</i>	8
1.4. Ruang Lingkup	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Penelitian Terkait	34

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Tinjauan Institusi Perusahaan	36
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan	36
3.2. Proses Bisnis Sistem	36
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	38

BAB IV	RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	
4.1.	Analisa Kebutuhan Sistem	40
4.2.	<i>Desain</i>	42
4.2.1.	<i>Database</i>	42
4.2.2.	<i>Software Architecture</i>	49
4.2.3.	<i>User Interface</i>	53
4.3.	<i>Code Generation</i>	60
4.4.	<i>Testing</i>	71
4.5.	<i>Support</i>	73
4.5.1.	Publikasi Web*	73
4.5.2.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	73
4.6.	Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	74
 BAB V	 PENUTUP	
5.1.	Kesimpulan	76
5.2.	Saran - Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

Lampiran A.1 Dokumen Sistem Berjalan	83
Lampiran B.1 Dokumen Sistem Berjalan	84

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.



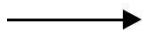
AKHIR (*FINAL STATE*)

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



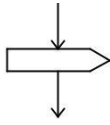
AKTIFITAS (*ACTIVITY*)

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



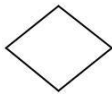
TRANSISI (*TRANSITION*)

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



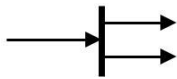
PENGIRIMAN (*SIGNAL SENT*)

Menggambarkan tanda pengiriman data.



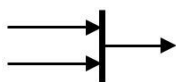
KEPUTUSAN (*DECISSION*)

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.



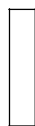
FORK

Percabangan.



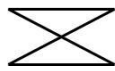
JOIN

Penggabungan.



SWIMLANE

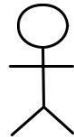
Sebuah cara untuk mengelompokkan *activity* berdasarkan aktor (mengelompokkan *activity* dalam sebuah urutan yang sama).



WAKTU (*TIME*)

Tanda waktu.

B. *Simbol Use Casee 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 dianalis.



USE CASE

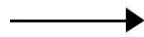
Menggambarkan sebuah fungsi tertentu yang disediakan oleh sistem, sebuah subsistem atau urutan pertukaran pesan antar anggota sistem dan satu atau lebih aktor melakukan aksi yang dikerjakan oleh sistem.



USE

Hubungan yang lebih spesifik dari *use case*, menggambarkan hubungan *association*. Diguna-kan untuk menghubungkan antara *use*

case dengan *use case*. Hubungan ini berarti *use case* memiliki *use case* yang saling berhubungan.



USE

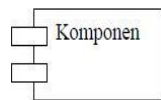
Hubungan, menggambarkan hubungan *association*. Garis ini digunakan untuk menghubungkan antara aktor dengan *use case*. Hubungan ini berarti aktor menggunakan *use case*.



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

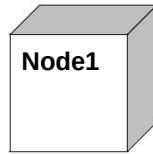
Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

D. Simbol *Deployment Diagram*



PENGHUBUNG

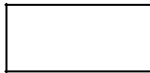
Menghubungkan antara *node*.



NODE

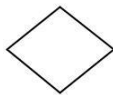
Menggambarkan aplikasi yang mampu mengeksekusi program. Maupun Perangkat keras yang tidak memiliki kemampuan melakukan penghitungan atau pemrosesan. Contoh *device* adalah *modem*, *monitor* dan juga *speaker*.

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
GambarIII.2	Gambar Diagram Sistem penjualan yang berjalan.....37
GambarIV.1	LRS Sistem HeriStore.....42
GambarIV.2	ERD Sistem HeriStore43
GambarIV.3	<i>Class Diagram</i> Sistem HeriStore 49
Gambar IV.4	Struktur Navigasi Pengunjung..... 50
GambarIV.5	Struktur Navigasi Pelanggan.....51
GambarIV.6	Struktur Navigasi Admin52
GambarIV.7	<i>Deployment Diagram</i> Admin53
GambarIV.8	User Interface Home53
GambarIV.9	User Interface Registrasi..... 54
GambarIV.10	User Interface Form Login 54
GambarIV.11	User Interface Status User yang Login55
GambarIV.12	User Interface Menu Profil56
GambarIV.13	User Interface Menu Panduan.....56
GambarIV.14	User Interface Menu Barang57
GambarIV.15	User Interface Keranjang Belanja57
GambarIV.16	User Interface Input Data58
GambarV.17	User Interface Tampil Transaksi58
GambarIV.18	User Interface Cetak Struk.....59
GambarIV.19	User Interface Konfirmasi Pembayaran.....59
GambarIV.20	User Interface Notifikasi Konfirmasi60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	40
Tabel IV.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	41
Tabel IV.3 Spesifikasi File Data Admin	44
Tabel IV.4 Spesifikasi File Data Barang.....	44
Tabel IV.5 Spesifikasi File Data Kategori Barang	45
Tabel IV.6 Spesifikasi File Data Konfirmasi	45
Tabel IV.7 spesifikasi File Data Pelanggan	46
Tabel IV.8 Spesifikasi File Pemesanan	47
Tabel IV.9 Spesifikasi File Item Pemesanan.....	47
Tabel IV.10 Spesifikasi File Provinsi.....	48
Tabel IV.11 Spesifikasi File Keranjang Belanja	48
Tabel IV.12 Pengujian Form Login	71
Tabel IV.13 Pengujian Form Login	72
Tabel IV.14 <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1 Dokumen Sistem Berjalan	83
Lampiran B.2 Dokumen Sistem Berjalan	84