

DAFTAR ISI

COVER	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data	4

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Pembangunan.....	7
2.2 Pengertian Manajemen.....	7
2.3 Pengertian Informasi.....	7
2.4 Pengertian Manajemen Informasi.....	7
2.5 Pengertian <i>Electronic Commerce</i>	8
2.6 Jenis – Jenis <i>E-Commerce</i>	8
2.7 Sistem Berbasis Web.....	10
2.7.1 WWW (<i>World Wide Web</i>).....	10
2.7.2 Internet.....	10
2.7.3 <i>Server</i>	10
2.7.4 <i>Client</i>	11
2.8 Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman.....	11
2.8.1 Sistem Operasi.....	11
2.8.2 XAMPP.....	12
2.8.3 APACHE.....	12

2.8.4 PHP (<i>Hypertext Processor</i>)	13
2.8.5 MySQL	14
2.8.6 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	14
2.9 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	14
2.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	15
2.9.2 <i>Class Diagram</i>	15
2.9.3 <i>Sequence Diagram</i>	16
2.9.4 <i>Activity Diagram</i>	17
2.9.5 <i>Component Diagram</i>	18
2.9.6 <i>Deployment Diagram</i>	19
2.9.7 <i>Package Diagram</i>	20
2.9.8 <i>Communication Diagram</i>	21
2.10 Analisis PIECES	21
2.10.1 Analisis Kinerja Sistem (<i>Performance</i>).....	22
2.10.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	22
2.10.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	22
2.10.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	23
2.10.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	23

2.10.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	23
2.11 <i>Agile Software Development</i>	23
2.12 <i>Extreme Prograamming</i>	24
2.12.1 <i>Planning</i>	25
2.12.2 <i>Design</i>	25
2.12.3 <i>Coding</i>	25
2.12.4 <i>Testing</i>	26
2.13 Struktur Navigasi.....	26
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	30
3.1 Gambaran Umum Perusahaan	30
3.1.1 Sejarah <i>House Of WPAP</i>	30
3.2 Visi dan Misi.....	30
3.2.1 Visi	30
3.2.2 Misi.....	30
3.3 Metode Pengumpulan Data	31
3.3.1 Data Primer	31
3.3.2 Data Sekunder	31
3.4 Proses Bisnis yang Berjalan	31

3.5 Analisis Masalah	33
3.6 Rencana Solusi dan Pemecahan Masalah	35
3.7 Kerangka Pemikiran	36
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Gambaran Umum Usulan Perancangan Sistem	37
4.2 Perancangan Diagram UML.....	37
4.2.1 <i>Usecase Diagram</i>	38
4.2.2 <i>Class Diagram</i>	43
4.2.3 <i>Activity Diagram</i>	44
4.2.3.1 Admin	44
4.2.3.2 Pelanggan	45
4.2.3.3 Designer	46
4.2.4 Sequence Diagram.....	47
4.2.4.1 Admin (<i>Login</i>)	47
4.2.4.2 Admin (Data Barang)	48
4.2.4.3 Admin (Data Designer)	49
4.2.4.4 Admin (Data Provinsi)	50
4.2.4.5 Admin (Pemesanan <i>WPAP</i>)	51

4.2.4.6 Admin (Laporan Klaim).....	52
4.2.4.7 Admin (Laporan Pemesanan Barang).....	53
4.2.4.8 Admin (Konfirmasi Transfer).....	54
4.2.4.9 Admin (Pendaftaran Designer)	55
4.2.4.10 Admin (Laporan Data Pelanggan).....	56
4.2.4.11 Admin (<i>Logout</i>).....	57
4.2.4.12 Pelanggan (Registrasi).....	58
4.2.4.13 Pelanggan (<i>Login</i>).....	59
4.2.4.14 Pelanggan (Lihat Barang)	60
4.2.4.15 Pelanggan (Pemesanan Barang).....	61
4.2.4.16 Pelanggan (<i>Order WPAP</i>).....	62
4.2.4.17 Pelanggan (Cetak Pemesanan)	63
4.2.4.18 Pelanggan (Konfirmasi).....	64
4.2.4.19 Pelanggan (Klaim)	65
4.2.4.20 Pelanggan (Pendaftaran Designer)	66
4.2.4.21 Pelanggan (<i>Logout</i>).....	67
4.2.4.22 <i>Designer (Login)</i>	68
4.2.4.23 <i>Designer (Ubah Password)</i>	69

4.2.4.24 <i>Designer</i> (Pemesanan Wpap).....	70
4.2.4.25 <i>Designer</i> (Laporan Pemesanan Barang).....	71
4.2.4.26 <i>Designer</i> (Laporan Data <i>Deisgner</i>)	72
4.2.4.27 <i>Designer</i> (Laporan Data Barang)	73
4.2.4.28 <i>Designer</i> (<i>Logout</i>)	74
4.2.5 <i>Collaboration Diagram</i>	75
4.2.5.1 Admin (<i>Input Data Barang</i>).....	75
4.2.5.2 Admin (<i>Input Data Designer</i>)	75
4.2.5.3 Admin (Laporan Data Transaksi).....	76
4.2.5.4 Admin (Pemesanan <i>WPAP</i>)	77
4.2.5.5 Pelanggan (<i>Order Barang</i>).....	77
4.2.5.6 Pelanggan (Konfirmasi).....	78
4.2.5.7 Pelanggan (Klaim)	78
4.2.5.8 Pelanggan (<i>Order WPAP</i>).....	79
4.2.5.9 <i>Designer</i> (Laporan Transaksi).....	79
4.2.5.10 <i>Designer</i> (Pemesanan Wpap).....	80
4.2.6 <i>Component Diagram</i>	80
4.2.7 <i>Deployment Diagram</i>	81

4.2.8 <i>Package Diagram</i>	81
4.3 Sistem Navigasi.....	82
4.4 Testing Aplikasi	85
4.4.1 <i>Unit Testing</i>	85
4.4.2 <i>Integration Testing</i>	87
4.4.3 <i>Acceptance Testing</i>	89
4.5 Gambaran Aplikasi.....	92
4.5.1 Beranda.....	92
4.5.2 Tampilan Form Pendaftaran <i>Designer</i>	92
4.5.3 Tampilan Menu Barang Kaos.....	94
4.5.4 Tampilan Menu Barang Aksesoris.....	94
4.5.5 Keranjang Belanja	95
4.5.6 Form Alamat Pengiriman.....	96
4.5.7 Form Tampilan Transaksi	96
4.5.8 Form Klaim.....	97
4.5.9 Form <i>Login Admin</i> dan <i>Designer</i>	97
4.5.10 Beranda Admin.....	98
4.5.11 Tampilan Laporan Pemesanan (Admin).....	98

4.5.12 Data Designer.....	99
4.5.13 Beranda Designer.....	99
4.5.14 Tampilan Laporan Pemesanan (<i>Designer</i>).....	100
4.5.15 Tampilan Tambah Data Barang	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103
LAMPIRAN.....	104