

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Berfikir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Studi Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	7

2.2.2 Mall	8
2.2.3 Konsep <i>Database</i>	8
2.2.3.1 <i>Database</i>	8
2.2.3.2 DBMS	9
2.2.3.2.1 DDL (<i>Data Definition Language</i>).....	10
2.2.3.2.2 DML (<i>Data Manipulation Language</i>)	10
2.2.3.2.3 DCL (<i>Data Control Language</i>).....	10
2.2.3.3 Elemen-Elemen Basis Data	10
2.2.3.3.1 ERD (<i>Entity-Relationship Diagram</i>)	10
2.2.3.4 Model-Model Basis Data.....	11
2.2.3.4.1 Model Data Berbasis <i>Record</i>	11
2.2.3.4.2 Model Data Relasional.....	11
2.2.3.4.3 Model Jaringan.....	11
2.2.3.4.4 Model Data Hiraki.....	12
2.2.4 Bahasa Pemrograman	12
2.2.4.1 PHP	12
2.2.4.2 CSS	13
2.2.4.3 BOOTSTRAP	13
2.2.4.4 MySQL.....	14
2.2.5 Metode Pengembangan Sistem	14
2.2.5.1 Metode <i>Waterfall</i>	14
2.2.6 Metode Perancangan Sistem	16
2.2.6.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.2.6.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.2.6.1.2 <i>Class Diagram</i>	18
2.2.7 Metode Analisis Diagram.....	19

2.2.7.1 Diagram <i>Fishbone</i>	19
2.2.7.2 Manfaat Diagram <i>Fishbone</i>	19
2.2.7.3 Langkah-Langkah Pembuatan Diagram <i>Fishbone</i>	20

BAB III METODOLOGI

3.1 Metode Pengumpulan Data	22
3.1.1 Observasi	22
3.1.2 Studi Pustaka	22
3.1.3 Data dan Jenis Data	22
3.2 Metode Analisis	23
3.2.1 Analisis Diagram <i>Fishbone</i>	23
3.3 Metode Pengembangan Sistem	24
3.3.1 <i>Requirement Analyst</i>	24
3.3.2 <i>System Design</i>	24
3.3.3 <i>Implementation</i>	24
3.3.4 <i>Integration and Testing</i>	24
3.3.5 <i>Operation and Maintenance</i>	24
3.4 Metodologi Overview Sistem	25
3.5 Rencana Penelitian	26
3.5.1 Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian	26
3.5.2 Obyek Penelitian	27
3.6 Rencana Solusi Pemecahan Masalah	27
3.7 Spesifikasi Kebutuhan Sistem	27
3.7.1 Data Input	27
3.7.2 Keluaran Sistem	28

3.7.3 Proses	28
--------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem	29
4.1.1 Perancangan Sistem dengan UML	30
4.1.1.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	30
4.1.1.2 Tabel Definisi Aktor dari <i>Use Case Diagram</i>	31
4.1.1.3 Rancangan <i>Class Diagram</i>	32
4.2 Perancangan Basis Data (<i>database</i>).....	33
4.2.1 Rancangan ERD (<i>Entity-Relationship Diagram</i>).....	33
4.2.2 Rancangan Tabel Basis Data.....	34
4.2.2.1 Tabel <i>User</i>	34
4.2.2.2 Tabel <i>Restaurant</i>	34
4.2.2.3 Tabel <i>Bank</i>	35
4.2.2.4 Tabel <i>Health and Pharmacy</i>	36
4.2.2.5 Tabel <i>Promotion</i>	37
4.2.2.6 Tabel <i>Sport</i>	38
4.2.2.7 Tabel <i>Entertainment</i>	39
4.2.2.8 Tabel <i>Shop</i>	39
4.2.2.9 Tabel <i>Event</i>	40
4.2.2.10 Tabel Wilayah	40
4.3 Rancangan <i>Database Network Mall</i>	41
4.4 Sistem yang akan dibangun.....	42
4.5 Hasil yang diharapkan.....	42
4.6 Hasil Perancangan Sistem.....	43
4.6.1 <i>User Interface</i> Sistem Pangkalan Data Mall	43
4.6.2 Halaman <i>Login</i>	44

4.6.3 Halaman <i>Register Member</i>	44
4.6.4 Halaman <i>Forgot Password</i>	44
4.6.5 Halaman <i>Dashboard</i>	45
4.6.6 Tampilan <i>web Mall Kota Tangerang</i>	45
4.6.7 Tampilan <i>Restaurant web Mall Kota Tangerang</i>	46
4.6.8 Tampilan <i>Entertainment web Mall Kota Tangerang</i>	46
4.6.9 Tampilan <i>Health and Pharmacy web Mall Kota Tangerang</i>	47
4.6.10 Tampilan <i>Bank web Mall Kota Tangerang</i>	47
4.6.11 Tampilan <i>Shop web Mall Kota Tangerang</i>	48
4.6.12 Tampilan <i>Event web Mall Kota Tangerang</i>	48
4.6.13 Tampilan <i>Promotion web Mall Kota Tangerang</i>	49
4.6.14 Tampilan <i>Contact Us web Mall Kota Tangerang</i>	49
4.6.15 Tampilan <i>About Mall web Mall Kota Tangerang</i>	50
4.6.16 Tampilan <i>web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	50
4.6.17 Tampilan <i>Restaurant web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	51
4.6.18 Tampilan <i>Entertainment web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	51
4.6.19 Tampilan <i>Health and Pharmacy web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	52
4.6.20 Tampilan <i>Bank web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	52
4.6.21 Tampilan <i>Shop web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	53
4.6.22 Tampilan <i>Event web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	53
4.6.23 Tampilan <i>Promotion web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	54
4.6.24 Tampilan <i>Contact Us web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	54
4.6.25 Tampilan <i>About Mall web Mall Kota Tangerang Selatan</i>	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Kerangka Berfikir.....	4
Gambar 2. Ilustrasi Basis Data.....	9
Gambar 3. Model Data Relasional.....	11
Gambar 4. Model Jaringan.....	12
Gambar 5. Model Data Hirarki.....	12
Gambar 6. Fase dalam <i>Waterfall</i> model.....	15
Gambar 7. Kerangka Diagram <i>Fishbone</i>	20
Gambar 8. <i>Diagram Fishbone</i> Mall.....	23
Gambar 9. Metodologi Overview Sistem.....	25
Gambar 10. Perancangan Sistem.....	29
Gambar 11. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pangkalan Data Mall.....	30
Gambar 12 Rancangan <i>Class Diagram</i> Sistem Pangkalan Data Mall.....	32
Gambar 13 Rancangan ERD Sistem Pangkalan Data Mall.....	33
Gambar 14 <i>Database Network</i> Mall.....	41
Gambar 15. <i>User Interface</i> Sistem Pangkalan Data Mall.....	43
Gambar 16. Tampilan <i>web</i> Mall Kota Tangerang.....	43
Gambar 17. Halaman <i>Login</i>	44
Gambar 18. Halaman <i>Register Member</i>	44
Gambar 19. Halaman <i>Forgot Password</i>	44
Gambar 20. Halaman <i>Dashboard</i>	45
Gambar 21. Tampilan <i>web</i> Mall Kota Tangerang.....	45
Gambar 22. Tampilan <i>Restaurant web</i> Mall Kota Tangerang.....	46
Gambar 23. Tampilan <i>Entertainment web</i> Mall Kota Tangerang.....	46
Gambar 24. Tampilan <i>Health and Pharmacy web</i> Mall Kota Tangerang.....	47
Gambar 25. Tampilan <i>Bank web</i> Mall Kota Tangerang.....	47
Gambar 26. Tampilan <i>Shop</i> Mall Kota Tangerang.....	48
Gambar 27. Tampilan <i>Event web</i> Mall Kota Tangerang.....	48
Gambar 28. Tampilan <i>Promotion web</i> Mall Kota Tangerang.....	49
Gambar 29. Tampilan <i>Contact Us web</i> Mall Kota Tangerang.....	49
Gambar 30. Tampilan <i>About Mall web</i> Mall Kota Tangerang.....	50
Gambar 31. Tampilan <i>web</i> Mall Kota Tangerang Selatan.....	50

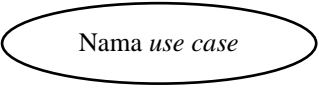


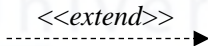
Gambar 32. Tampilan <i>Restaurant web</i> Mall Kota Tangerang Selatan	51
Gambar 33. Tampilan <i>Entertainment web</i> Mall Kota Tangerang Selatan	51
Gambar 34. Tampilan <i>Health and Pharmacy web</i> Mall Kota Tangerang Selatan	52
Gambar 35. Tampilan <i>Bank web</i> Mall Kota Tangerang Selatan.....	52
Gambar 36. Tampilan <i>Shop web</i> Mall Kota Tangerang Selatan	53
Gambar 37. Tampilan <i>Event web</i> Mall Kota Tangerang Selatan.....	53
Gambar 38. Tampilan <i>Promotion web</i> Mall Kota Tangerang Selatan.....	54
Gambar 39. Tampilan <i>Contact Us web</i> Mall Kota Tangerang Selatan.....	54
Gambar 40. Tampilan <i>About Mall web</i> Mall Kota Tangerang Selatan.....	55

DAFTAR TABEL

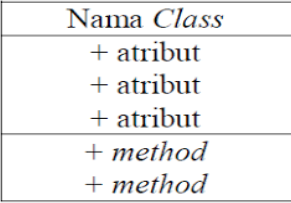



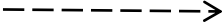

Tabel 1. <i>Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2. <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 3. <i>Gant Chart Penelitian</i>	26
Tabel 4. Definisi Aktor <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pangkalan Data Mall	31
Tabel 5. Tabel <i>User</i>	34
Tabel 6. Tabel <i>Restaurant</i>	34
Tabel 7. Tabel <i>Bank</i>	35
Tabel 8. Tabel <i>Health and Pharmacy</i>	36
Tabel 9. Tabel <i>Promotion</i>	37
Tabel 10. Tabel <i>Sport</i>	38
Tabel 11. Tabel <i>Entertainment</i>	39
Tabel 12. Tabel <i>Shop</i>	39
Tabel 13. Tabel <i>Event</i>	40
Tabel 14. Tabel <i>Wilayah</i>	40

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p>  <p>Nama <i>use case</i></p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>Aktor/<i>actor</i></p>  <p>Nama aktor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ektensi/<i>extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> rambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada program berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>

Simbol *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
	Kelas pada struktur sistem
<p>Asosiasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi Berarah</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
<p>Kebergantungan</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
<p>Agregasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).