

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	15
2.1 Latar Belakang.....	15
2.2 Identifikasi Masalah.....	16
2.3 Tujuan Penelitian	17
2.4 Batasan Masalah	17
2.5 Manfaat Penelitian	17
2.6 Kerangka Berpikir	18
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Pengertian Perancangan	19
2.2 Pengertian Sistem Informasi	19
2.3 Pengertian Website	19
2.4 Pengertian Sistem	19
2.5 Pengertian Unified Modeling Language (UML)	20
2.6 Pengertian PHP.....	20
2.7 Pengertian Database.....	20
2.8 Pengertian Web Mobile	20
2.9 Pengertian Waterfall	21
2.10 Metode Analisis PIECES	22
2.11 Pengertian Katering	24

2.12	Pengertian Implementasi.....	24
BAB 3 METODE PENELITIAN		25
3.1	Rencana Penelitian.....	25
3.2	Obyek Penelitian.....	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4	Metode Analisis PIECES	27
3.5	Tahapan Penelitian.....	28
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Data Hasil Penelitian	29
4.1.1	Analisa Permasalahan.....	29
4.1.2	Solusi Pemecahan Masalah.....	30
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	32
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran	44
DAFTAR REFERENSI		45
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup		48
Lampiran 2 Sources Code Program		49

DAFTAR TABEL








Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	25
Tabel 3.2 <i>Metode Analisis PIECES</i>	27
Tabel 4.1 Analisis yang Berjalan dengan <i>Metode PIECES</i>	30
Tabel 4.2 Sistem yang Diusulkan.....	31

DAFTAR GAMBAR



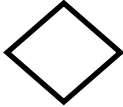


Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 2.1 <i>Metode Waterfall</i>	22
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	28
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> yang Berjalan...../.....	29
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan.....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	34
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> User.....	35
Gambar 4.6 <i>Squence Diagram</i> Admin.....	36
Gambar 4.7 Perancangan Basis Data.....	36
Gambar 4.8 Halaman Utama.....	37
Gambar 4.9 Halaman Menu.....	37
Gambar 4.10 Halaman Pesanan.....	38
Gambar 4.11 Halaman Pemesanan.....	38
Gambar 4.12 Halaman Pembayaran.....	39
Gambar 4.13 Halaman Utama Admin.....	39
Gambar 4.14 Data Perusahaan.....	40
Gambar 4.15 Data Menu.....	40
Gambar 4.16 Data Kupon.....	41
Gambar 4.17 Data Transaksi.....	41
Gambar 4.18 Data Tagihan.....	42
Gambar 4.19 Data Invoice.....	42
Gambar 4.20 Template.....	43

DAFTAR SIMBOL

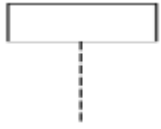


Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
	Actor : Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
	Dependency : Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
	Generalization : Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
	Include : Menspesifikasikan bahwa use casesumber secara eksplisit.
	Extend : Menspesifikasikan bahwa use casetarget memperluas perilaku dari use casesumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association : Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	Use Case : Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
	Status awal : aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas : yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Asosiasi percabangan : dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Asosiasi penggabungan : dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	Status akhir : yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
	LifeLine : Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	Message : Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	Message : Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi