

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Lingkup Tugas Akhir	5
1.6 Kerangka Berfikir	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Sistem Informasi.....	8
2.1.1 Sistem	8
2.1.2 Informasi	8
2.1.3 Sistem Informasi	9
2.2 Website	10
2.3 Penjualan	10
2.4 Jasa Konstruksi	11
2.5 Besi	11
2.6 <i>Extreme Programming</i>	12
2.7 Perancangan Sistem	14
2.7.1 UML (Unified Modeling Language)	14

2.8	Pengkodean Sistem	16
2.8.1	HTML	16
2.8.2	PHP	17
2.8.3	<i>Framework</i>	17
2.8.4	Laravel	18
2.8.4	CSS	29
2.8.4	<i>Javascript</i>	20
2.9	Pengujian Sistem	20
2.9.1	Blackbox	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Rencana Penelitian	22
3.2	Objek Penelitian	22
3.3	Lokasi Penelitian	22
3.4	Teknik Pengumpulan Data	23
3.4.1	Observasi	23
3.4.2	Wawancara	25
3.4.3	Studi Pustaka	26
3.4.3.1	Penelitian Terdahulu	26
3.5	Analisis Proses Bisnis Saat Ini	30
3.6	Metode Pengembangan Sistem	31
3.6.1	<i>Planning</i>	32
3.6.2	<i>Design</i>	32
3.6.3	<i>Coding</i>	32
3.6.4	<i>Testing</i>	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Pengembangan Website	34
4.2	Tahapan <i>Planning</i>	34
4.2.1	Analisis Masalah	35
4.2.1.1	Proses Bisnis Usulan	36
4.2.1	Analisis Kebutuhan	38
4.2.2.1	Kebutuhan Sistem	38

4.2.2.2	Kebutuhan Teknologi	40
4.3	Tahapan <i>Design</i>	41
4.3.1	<i>Diagram Use Case</i>	41
4.3.2	<i>Diagram</i> Aktivitas	43
4.3.3	<i>Class Diagram</i>	47
4.3.4	Rancangan <i>Design</i> Sistem	48
4.4	Tahapan <i>Coding</i>	54
4.4.1	Struktur Folder Pengembangan <i>Website</i>	54
4.4.2	<i>Source Code</i>	57
4.5	<i>Testing</i>	61
4.5.1	Implementasi	61
4.5.1.1	<i>User Interface</i>	61
4.5.1.2	<i>Black box testing</i>	65
BAB V	KESIMPULAN & SARAN	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir	6
Gambar 2. Metode <i>Extreme Programing</i>	13
Gambar 3. Logo CV. Aneka Karya	22
Gambar 4. Proses Bisnis Saat Ini	31
Gambar 5. Analisis Masalah	35
Gambar 6. Proses Bisnis Usulan	37
Gambar 7. <i>Diagram Use Case</i>	42
Gambar 8. <i>Diagram Aktivitas Login</i>	43
Gambar 9. <i>Diagram Aktivitas Register</i>	44
Gambar 10. <i>Diagram Aktivitas Update Katalog</i>	45
Gambar 11. <i>Diagram Aktivitas Pemesanan</i>	46
Gambar 12. <i>Diagram Aktivitas Perbaikan</i>	47
Gambar 13. <i>Class Diagram</i>	48
Gambar 14. Menu <i>Home</i>	49
Gambar 15. <i>Form Login</i>	49
Gambar 16. Menu <i>Register</i>	50
Gambar 17. Menu <i>Order</i>	50
Gambar 18. <i>Form Order</i>	51
Gambar 19. Menu Berita Pesanan	52
Gambar 20. Menu <i>Contact</i>	52
Gambar 21. Menu <i>About Us</i>	53
Gambar 22. Folder Menu Tampilan <i>Home</i>	55
Gambar 23. Folder Menu Model	56
Gambar 24. Folder Menu Produk dan <i>Index.html</i>	57
Gambar 25. <i>Source Code</i> Navbar	58
Gambar 26. <i>Source Code</i> <i>Button Home</i>	59
Gambar 27. <i>Source Code</i> Menu Katalog	60
Gambar 28. <i>User Interface Home</i>	61




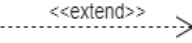

Gambar 29. <i>Form Login</i>	61
Gambar 30. <i>Form Register</i>	62
Gambar 31. Katalog	63
Gambar 32. Form Pemesanan	64
Gambar 33. Berita Pesanan	65


DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Penjualan	23
Tabel 2. Tabel Wawancara	25
Tabel 3. Penelitian Terdahulu	27
Tabel 4. Kebutuhan Sistem (R-SYS)	39
Tabel 5. Kebutuhan Teknologi (R-TEK)	40
Tabel 6. <i>Blackbox Testing</i>	66



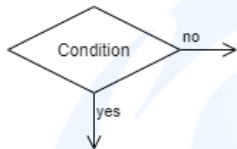

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2.		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
3.		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
5.		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> di mana fungsi

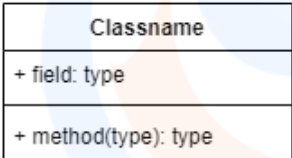


			yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalannya fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini

B. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah <i>Diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu

			aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>Diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

C. Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Kelas / <i>class</i>	Kelas pada struktur sistem.
2.		Antarmuka / <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		Asosiasi / <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

4.		<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
5.		<p>Generalisasi</p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).</p>
6.		<p>Kebergantungan / <i>dependency</i></p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>
7.		<p>Agregasi / <i>aggregation</i></p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole part</i>).</p>