

DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS i	
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	2
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR SIMBOL	9
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	14
1.5 Batasan Masalah	14
1.6 Sistematika Penulisan	14
1.7 Kerangka Berfikir	16
BAB II.....	17
TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Sistem Informasi	17
2.1.2 Pengertian Sistem.....	17
2.1.3 Pengertian Informasi	17
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi	17
2.2 Pengertian Meubel	18
2.3 Pengertian Produksi	18
2.4 Website	18
2.5 Pengertian Aplikasi.....	19
2.6 Sistem Pendukung Keputusan.....	20
2.6.1 Tujuan Sistem Pendukung Keputusan	20

2.6.2	Proses Pendukung Keputusan	20
2.7	Fuzzy Multiple Attribute Decision Making	21
2.8	<i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)	22
2.9	Metode Analisis Masalah.....	24
2.9.1	Analisis PIECES	24
2.10	Metode Prototype.....	25
2.11	Pemodelan Sistem.....	29
2.11.1	Unified Modelling Language (UML).....	29
2.11.2	Jenis UML.....	29
2.12	Perangkat Lunak Dan Bahasa Pemrograman.....	30
2.12.1	HTML	30
2.12.2	CSS	31
2.12.3	PHP	31
2.12.4	MySQL	32
2.12.5	XAMPP.....	33
BAB III		35
GAMBARAN UMUM DAN METODE		35
3.1	Rencana Penelitian.....	35
3.2	Objek Penelitian.....	35
3.2.1	Struktur Organisasi	35
3.2.2	Tempat Penelitian	36
3.2.3	Waktu Penelitian.....	37
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4	Proses Bisnis Berjalan.....	39
3.5	Metode Penelitian	41
3.5.1	Analisis Pieces	41
3.5.2	Metode Prototype.....	41
3.6	Metode SAW Untuk Menentukan Prioritas Pesanan	43
BAB IV		56
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1	Proses Bisnis Usulan.....	56
4.2	Listen To Customer.....	57
4.2.1	Pengumpulan Data	57
4.2.2	Analisis Masalah.....	57
4.2.3	Kebutuhan Pengguna	58

4.2.4	Analisis PIECES	58
4.2.5	Kebutuhan Fungsional Owner	61
4.2.6	Kebutuhan Fungsional Admin	61
4.2.7	Kebutuhan Fungsional Tukang	62
4.2.8	Kebutuhan Non Fungsional	63
4.3	Analisis Data.....	64
4.3.1	Use Case Diagram.....	64
4.3.2	Activity Diagram.....	65
4.3.3	Class Diagram.....	72
4.4	<i>Build Revise Mockup</i>	74
4.4.1	<i>User Interface</i>	74
4.5	<i>Customer Test Drive Mockup</i>	78
4.5.1	<i>Blackbox Testing</i>	78
BAB V	81
KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81

DAFTAR TABEL


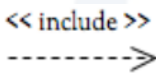
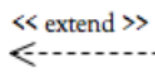


Table 1 Penelitian Terdahulu	39
Table 2 Bobot Kriteria	44
Table 3 Kriteria Deadline.....	44
Table 4 Kriteria Lama Pengerjaan	45
Table 5 Kriteria Kompleksitas Pesanan	45
Table 6 Kriteria Jumlah Pesanan	46
Table 7 Kriteria Spesialis Tukang.....	46
Table 8 Daftar Pesanan	47
Table 9 Daftar Pesanan Beserta Kriteria.....	48
Table 10 Alternatif Dengan Setiap Kriteria	49
Table 11 Normalisasi	52
Table 12 Hasil Preferensi.....	54
Table 13 Perangkingan	55
Table 14 Analisis PIECES	60
Table 15 Kebutuhan Fungsional Owner	61
Table 16 Kebutuhan Fungsional Admin	62
Table 17 Kebutuhan Fungsional Tukang.....	63
Table 18 Blackbox Testing	80


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	16
Gambar 2 Evolutionery Prototype	26
Gambar 3 Requirement Prototype.....	27
Gambar 4 Struktur Organisasi	35
Gambar 5 Proses Bisnis Berjalan.....	40
Gambar 6 Metode Prototype	41
Gambar 7 Proses Bisnis Usulan.....	56
Gambar 8 Use Case Diagram Usulan	64
Gambar 9 Activity Diagram Login	65
Gambar 10 Activity Diagram Pengguna.....	66
Gambar 11 Activity Diagram Input Daftar Produk.....	67
Gambar 12 Activity Diagram Input Daftar Pesanan.....	68
Gambar 13 Activity Diagram Penilaian.....	69
Gambar 14 Activity Diagram Hasil Penilaian	70
Gambar 15 Activity Diagram Cetak Penilaian	71
Gambar 16 Activity Diagram Logout	72
Gambar 17 Class Diagram	73
Gambar 18 Halaman Utama.....	74
Gambar 19 Halaman Login.....	75
Gambar 20 Halaman Menu Utama	75
Gambar 21 Halaman Input Data Pengguna.....	76
Gambar 22 Halaman Input Data Produk.....	76
Gambar 23 Halaman Hasil Penilaian	77
Gambar 24 Halaman Hasil Perangkingan.....	78







DAFTAR SIMBOL

Simbol 1 Usecase Diagram





No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang, biasanya dapat dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
2		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau syarat dijalankan sebuah use case ini.
3		<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan itu sendiri.
4		<i>Association</i>	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case memiliki interaksi dengan actor.
5		<i>Boundary</i>	Menyatakan batasan sistem dalam relasi dengan actor-actor yang menggunakannya diluar sistem dan fitur fitur yang harus disediakan dalam sistem.

6		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
---	---	-----------------	---

Simbol 2 Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Initial</i>	Start point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
2		<i>Dependency</i>	End point atau akhir dari sebuah aktifitas.
3		<i>Activity</i>	Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis.
4		<i>Decision</i>	Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.
5		<i>Swimlane</i>	Swimlane, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa dan melakukan apa.
6		<i>Garis Penghubung</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya.

Simbol 3 Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
3		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya
4		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.