

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5 Ruang Lingkup Masalah	3
1.6 Kerangka Berfikir	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>E-Commerce</i>	7
2.2 <i>MySQL</i>	7
2.3 <i>Unified Modeling Language(UML)</i>	7
2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	7
2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	8
2.3.3 <i>Class Diagram</i>	8
2.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	8
2.4 <i>CMS (Content Management System)</i>	8
2.5 <i>Hosting</i>	9
2.6 <i>Metode Waterfall</i>	9
2.7 <i>Metode Analisis Fishbone</i>	11
2.8 <i>Business Process Modelling Notation(BPMN)</i>	12
BAB III	13
METODE PENELITIAN	13
3.1 Objek Penelitian.....	13
3.1.1 Profil Toko Kue Tri Tunggal	13
3.1.2 Struktur Organisasi	13
3.1.3 Visi dan Misi Toko Kue Tri Tunggal	14
3.2 Metode Penelitian	15

3.3	Teknik Pengumpulan Data	17
3.4	Analisis Sistem.....	18
3.4.1	Proses Bisnis Yang Berjalan	18
3.4.1.1	Proses Bisnis Penjualan.....	19
3.4.1.2	Proses Bisnis Persediaan	19
3.5	Analisis Masalah.....	20
3.5.1	Proses Bisnis Yang Diusulkan	22
3.6	Analisis Fungsional	23
3.6.1.1	<i>Use Case diagram</i>	23
3.6.1.2	<i>Activity Diagram</i>	24
3.6.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	26
3.7	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	27
BAB IV		28
HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Perancangan Sistem	28
4.1.1	Analisis Dan Definisi Kebutuhan (<i>requirement analysis and definition</i>)	28
4.1.2	Sistem dan Desain Perangkat Lunak (<i>System and Software Design</i>).....	29
4.1.3	<i>Design Arsitektur Application</i>	42
4.2.3	Implementasi dan pengujian unit (<i>Implementation and unit testing</i>).....	42
4.1.4	Proses Peralihan (<i>Integration and System Testing</i>)	42
4.1.5	Operasi dan pemeliharaan (<i>operation and maintenance</i>)	45
BAB V.....		46
KESIMPULAN DAN SARAN		46
5.1	KESIMPULAN.....	46
5.2	SARAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....		48





Daftar gambar

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	5
Gambar 2.24 Metode <i>Waterfall</i>	10
Gambar 2.25 <i>Fisbone</i>	11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	14
Gambar 2 Proses Bisnis Penjualan.....	19
Gambar 3 Proses Bisnis Persediaan	20
Gambar 4 Kerangka <i>Fishbone</i>	21
Gambar 4.5 Proses Bisnis Pembelian.....	22
Gambar 6 <i>UseCase Diagram</i>	23
Gambar 4.7 Activity Diagram Konsumen	25
Gambar 8 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan	26
Gambar 9 <i>Sequence Diagram</i> Admin	27
Gambar 4.1 <i>Login</i>	30
Gambar 4.2 <i>Admin</i>	31
Gambar 4.3 <i>Customer</i>	31
Gambar 4.4 <i>Snack</i>	32
Gambar 4.5 Penjualan.....	33
Gambar 4.6 Konfirmasi	33
Gambar 4.7 Laporan	34
Gambar 4.8 Tampilan Utama.....	35
Gambar 4.9 <i>Register</i>	35
Gambar 4.10 <i>Login Customer</i>	36
Gambar 4.11 Kue	37
Gambar 4.12 Detail Kue	37
Gambar 4.13 Keranjang Pembelian	38
Gambar 4.14 <i>Check Out</i>	39
Gambar 4.15 Pembayaran.....	39
Gambar 4.16 Konfirmasi Pembayaran	40
Gambar 4.17 Nota Belanja	41
Gambar 4.18 Kontak dan <i>Maps</i>	41
Gambar 4.19 <i>Design Arsitektur Application</i>	42



Daftar Tabel


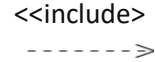
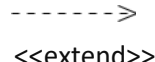





Table 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	15
Table 2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	16
Table 3 Tabel Wawancara	17
Table 4 Masalah yang ditemukan	21

Simbol 1 BPMN

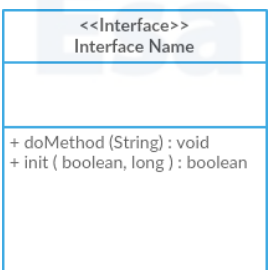
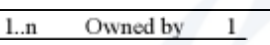
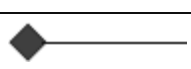
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Event</i>	Untuk memulai <i>modelling</i> .
2		<i>Sequence Flow</i>	Mewakili kontrol aliran dan urutan <i>activity</i> , <i>gateway</i> , dan <i>event</i> .
3		<i>Task / Activity</i>	Kegiatan sederhana yang digunakan ketika pekerjaan yang dilakukan dalam proses tidak dapat dipecah menjadi tingkat detail.
4		<i>Gateway</i>	Elemen yang digunakan untuk mengontrol divergensi dan konvergensi aliran.



Simbol 2 Use Case

NO.	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem itu sendiri.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan






			mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
5		<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Simbol 3 Class Diagram

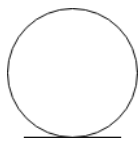
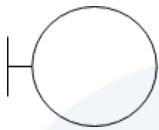



No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Class adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.
2		<i>Association</i>	Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (Contoh: One-to-one, one-to-many, many-to many).
3		<i>Composition</i>	Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan

			ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4		<i>Dependency</i>	Kadangkala sebuah class menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
5		<i>Aggregation</i>	Aggregation mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi

Simbol 4 Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Simbol 5 Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Entity Class	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
2.		Boundary Class	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form
3		Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
4		Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
5		A message	Menggambarkan pengiriman pesan