

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir .....	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	4
1.8 Kerangka Pemikiran .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Perancangan .....	6
2.2 Aplikasi .....	6
2.3 Sistem Berbasis Web .....	7
2.4 Web .....	8
2.5 Definisi E-commerce .....	9
2.6 Metode Perancangan Sistem .....	10
2.6.1 Unified Modelling Language (UML) .....	11
2.6.2 Macam Macam Diagram (UML) .....	12
2.3.3 Class Diagram .....	13
2.3.4 Sequence Diagram .....	14
2.3.5 Activity Diagram .....	15

2.3.6 Flow Chart .....	16
2.7 Fishbone.....	17
2.8 Prototype.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	20
3.2 Profil Perusahaan .....	20
3.3 Struktur Organisasi .....	21
3.4 Deskripsi Tugas .....	21
3.5 Proses Bisnis Berjalan.....	23
3.6 Metode Masalah Menggunakan FISHBONE .....	23
3.7 Proses Pengembangan Sistem.....	25
3.8 Masalah yang Dihadapi.....	28
3.9 Rencanan Solusi Pemecahan Masalah .....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil .....	30
4.1.1 Use Case Diagram.....	30
4.1.2 Activity Diagram .....	31
4.1.3 Sequence Diagram .....	36
4.1.3 Tahap Testing Blackbox .....	39
4.2 Implementasi Software .....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>44</b>
5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	44

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.8</b> Kerangka Pemikiran .....	5
<b>Gambar 2.6.3</b> langkah 1: <i>menyepakati masalah</i> .....	10
<b>Gambar 2.6.3</b> langkah 2: Mengidentifikasi main cause .....	12
<b>Gambar 2.4</b> Langkah 3 : menemukan penyebab paling potensial .....	13
<b>Gambar 2.7.1</b> <i>Model Prototype Roger S.Pressman, Ph.D.</i> .....	14
<b>Gambar 3.1</b> Logo PT. Prima Indo Grafika .....	20
<b>Gambar 3.2</b> Struktur Organisasi PT. Jakcam Sukses Mandiri .....	21
<b>Gambar 3.5</b> <i>Activity Diagram</i> Proses Bisnis Pada <i>e-commerce</i> . .....	23
<b>Gambar 3.5</b> Identifikasi Analisis <i>Fishbone</i> .....	24
<b>Gambar 3.7</b> Metode <i>Prototype</i> .....	25
<b>Gambar 3.7</b> Mock Up Tampilan Login .....	26
<b>Gambar 3.7</b> Mock Up Tampilan Home.....	27
<b>Gambar 3.7</b> Mock Up Tampilan Tarik Data .....	27
<b>Gambar 3.7</b> Mock Up Tampilan Order Dan Produk .....	28
<b>Gambar 4.1</b> Use Case Diagram .....	30
<b>Gambar 4.1.2.1</b> Activity Diagram Proses Login .....	31
<b>Gambar 4.1.2.2</b> Activity Diagram Tarik Data Eccommerce .....	33
<b>Gambar 4.1.2.3</b> Activity Diagram Manage data produk .....	34
<b>Gambar 4.1.2.4</b> Activity Diagram Manage data produk .....	35
<b>Gambar 4.1.3.1</b> Sequence Diagram Login .....	36
<b>Gambar 4.1.3.2</b> Sequence Diagram Admin manage data produk .....	37
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Log In .....	38
<b>Gambar 4.17</b> Home Admin .....	40
<b>Gambar 4.18</b> Tarik Data produk dan order .....	40
<b>Gambar 4.19</b> Manage Produk.....	41
<b>Gambar 4.20</b> Tampilan Stock.....	42
<b>Gambar 4.21</b> Data Customer .....	43

**DAFTAR TABEL**

<b>Table 4.2 Analisis Kesalahan</b> .....	28
<b>Tabel 4.1.5 Black Box Testing</b> .....	38






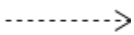

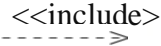
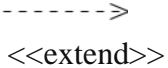





**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I Surat Pernyataan .....	L1
Lampiran II Formulir Permohonan Kerja Praktek.....	L2
Lampiran III Formulir Penilaian Kerja Praktek.....	L3
Lampiran IV Kerangka Acuan Dan Log Harian Kerja Praktek.....	L4
Lampiran V Formulir Kehadiran Bimbingan Kerja Praktek .....	L5





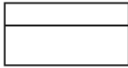




## DAFTAR SIMBOL

Simbol 1. *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 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 dapat berdiri sendiri.
5		<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
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

Sumber: (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013)


Simbol 2. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber: (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013)

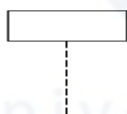

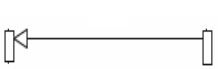


Simbol 3. *Activity Diagram*





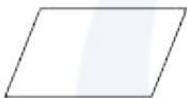





NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2	/	<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3	/	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4	/	<i>Activity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

Sumber: (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013)

Simbol 4. *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Simbol 5. Bagan Pada *Flowchart*

BAGAN	NAMA	FUNGSI
	<b>TERMINATOR</b>	Awal atau akhir program
	<b>FLOW</b>	Arah aliran program
	<b>PREPARATION</b>	inisialisasi/pemberian nilai awal
	<b>PROCES</b>	Proses/pengolahan data
	<b>INPUT/OUTPUT DATA</b>	input/output data
	<b>SUB PROGRAM</b>	sub program
	<b>DECISION</b>	Seleksi atau kondisi
	<b>ON PAGE CONNECTOR</b>	Penghubung bagian-bagian flowchart pada halaman yang sama
	<b>OFF PAGE CONNECTOR</b>	Penghubung bagian-bagian flowchart pada halaman yang berbeda
	<b>COMMENT</b>	Tempat komentar tentang suatu proses

