

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Kerangka Berpikir.....	6
1.7. Metode Penelitian	8
1.8. Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Kerangka Teori	12
2.1.1. Perancangan.....	12
2.1.2. Implementasi	12
2.1.3. UMKM	13
2.1.4. Konsep Dasar Sistem Informasi	13
2.1.5. Metode Waterfal	14
2.1.6. Pengenalan UML.....	15
2.1.7. ERD (Entity Relationship Diagram)	16
2.1.8. Website	17
2.1.9. Karakteristik Sistem	18
2.1.10. Pengertian Basis Data.....	19
2.1.11. Hypertext Preprocessor (PHP)	20
2.1.12. Cascading Style Sheet (CSS)	20
2.1.13. MySQL	20
2.1.14. Blackbox	21
2.2. Penelitian Terkait.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	25
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	26

3.3. Metode Pengembangan Sistem	27
3.4. Jadwal Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Analisis	29
4.1.1. Analisa Sistem Berjalan	29
4.1.2. Analisa Sistem Usulan	31
4.2. Desain	31
4.2.1. Use Case.	31
4.2.2. Activity Diagram	36
4.2.3 Sequence Diagram	43
4.2.4. Entity Relationship Diagram (ERD).....	51
4.2.5. LRS	52
4.2.6. Spesifikasi Basis Data.....	53
4.4. Pengkodean.....	58
4.5. Pengujian	60
4.6. Implementasi.....	62
4.6.1. Implementasi Perangkat Keras.....	64
4.6.2. Implementasi Perangkat Lunak	64
4.6.3. Implementasi tampilan Antar Muka	65
BAB V PENUTUP.....	71
4.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
Lampiran.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Data UMKM	2
Tabel 2.1 Tabel Kajian Studi Literatur	21
Tabel 3.1 Tabel Jadwal Penelitian	28
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Diagram Website Pemasaran UMKM Admin	33
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Diagram Website Pemasaran UMKM Member	34
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Diagram Website Pemasaran UMKM Pengunjung	35
Tabel 4.4 Spesifikasi Tabel Admin	54
Tabel 4.5 Spesifikasi Tabel Barang	55
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel Data Kategori Barang	56
Tabel 4.7 Spesifikasi Tabel Komentar Barang	56
Tabel 4.8 Spesifikasi Tabel Data Kustomer	57
Tabel 4.9 Spesifikasi Tabel Testimoni	58
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Black Box Testing Form Login Member	61
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Black Box Testing Form Login Admin	62
Tabel 4.12 Implementasi Perangkat Keras	63
Tabel 4.13 Implementasi Perangkat Lunak	64

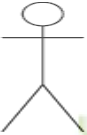
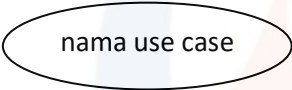

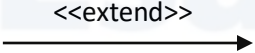

DAFTAR GAMBAR

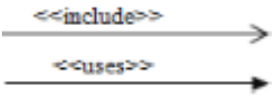
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	7
Gambar 2.1 Ilustrasi model Waterfall.....	14
Gambar 2.2 Ilustrasi Basis Data.....	19
Gambar 3.1 Proses Bisnis Sistem Berjalan Promosi Produk UMKM Warga Kelurahan pengasinan Bekasi Timur	26
Gambar 4.1 Activity Diagram Berjalan	30
Gambar 4.2 Use Case Diagram website Pemasaran UMKM	32
Gambar 4.3 Activity Diagram Login	36
Gambar 4.4 Activity Diagram Data Administrator.....	37
Gambar 4.5 Activity Diagram Data Member.....	38
Gambar 4.6 Activity Diagram Data Kategori Barang.....	39
Gambar 4.7 Activity Diagram Data Barang.....	40
Gambar 4.8 Activity Diagram Data Testimoni	41
Gambar 4.9 Activity Diagram Data Laporan.....	42
Gambar 4.10 Activity Diagram Komentar Barang UMKM	42
Gambar 4.11 Activity Diagram Data Pribadi.....	43
Gambar 4.12 Activity Diagram Logout	43
Gambar 4.13 Sequence Diagram Login	44
Gambar 4.14 Sequence Diagram Data Administrator.....	45
Gambar 4.15 Sequence Diagram Data Member	46

Gambar 4.16 Sequence Diagram Data Kategori Barang	47
Gambar 4.17 Sequence Diagram Data Barang	48
Gambar4.18 Sequence Diagram Data Testimoni.....	49
Gambar4.19 Sequence Diagram Data Laporan.....	49
Gambar4.20 Sequence Diagram Komentar Barang UMKM	50
Gambar4.21 Sequence Diagram Data Pribadi	50
Gambar4.22 Sequence Diagram Logout.....	51
Gambar4.23 Entity Relationship Diagram.....	52
Gambar4.24 LRS.....	53
Gambar4.25 Tampilan Halaman Beranda Web 1	65
Gambar4.26 Tampilan Halaman Beranda Web 2	65
Gambar4.27 Tampilan Halaman Beranda Web 3	66
Gambar4.28 Tampilan Halaman Login Pemasaran UMKM Kelurahan.....	66
Gambar4.29 Tampilan Halaman Menu Member	67
Gambar4.30 Tampilan Halaman Menu Kategori Produk	67
Gambar4.31 Tampilan Halaman Menu Rincian Kategori Produk.....	68
Gambar4.32 Tampilan Halaman Detail Produk.....	68
Gambar4.33 Tampilan Halaman Login Admin	69
Gambar4.34 Tampilan Halaman Beranda Admin.....	69
Gambar4.35 Tampilan Menu Tambah Data Member Oleh Admin	70


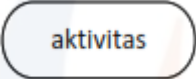



DAFTAR SIMBOL

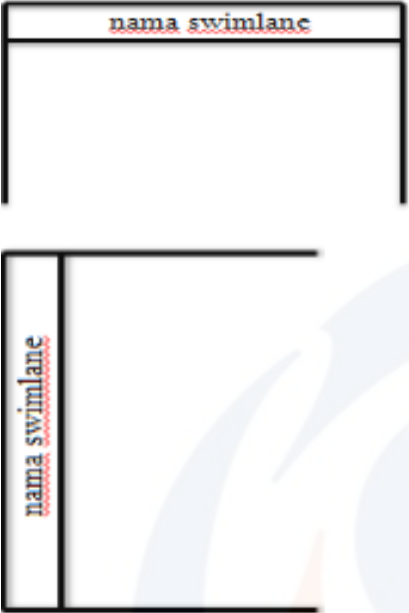
A. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
<p>Aktor/<i>Actor</i></p>  <p>nama aktor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p><i>Use case</i></p>  <p>nama use case</p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>


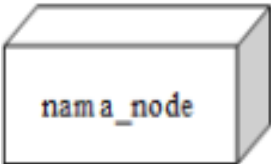
<p>Menggunakan / <i>include</i> / uses</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.</p>
--	--



B. Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
<p>Status awal</p> 	<p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitasnya biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
<p>Percabangan / <i>decision</i></p> 	<p>Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
<p>Penggabungan / <i>join</i></p> 	<p>Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
<p>Status akhir</p> 	<p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>

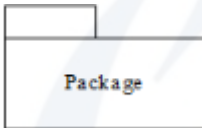
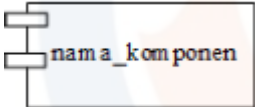


<p><i>Swimlane</i></p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>
--	---

E. Simbol *Deployment Diagram*

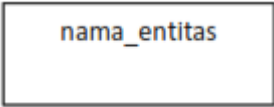
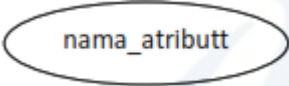
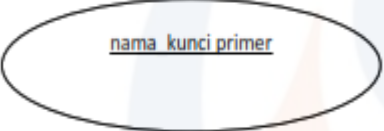
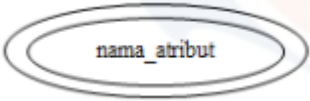
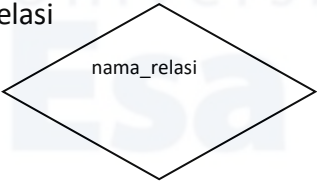
Simbol	Keterangan
<p><i>Package</i></p> 	<p>Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i></p>
<p><i>Node</i></p> 	<p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah di definisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>


Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
<i>Link</i> 	Relasi antar <i>node</i>

F. Simbol *Component Diagram*

Simbol	Keterangan
<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen
Komponen 	Komponen sistem
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
Antarmuka / <i>interface</i> nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.
<i>Link</i> 	Relasi antar komponen.

G. Simbol Entity Relationship Diagram

Simbol	Keterangan
Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.

<p>Asioasi/<i>association</i></p> 	<p>Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.</p> <p>Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan yang lain disebut dengan kardinalitas.</p> <p>Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B maka</p>
---	---