

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR SIMBOL.....	14

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Rancang Bangun.....	8
2.3 Sistem Informasi.....	9
2.3.1 Sistem.....	9
2.3.2 Informasi	9
2.3.3 Sistem Informasi.....	10
2.4 Website.....	11
2.5 Administrasi	12
2.6 Penjualan	12
2.7 Point of Sales.....	13
2.8 Diagram Fishbone	14
2.9 Metode Prototype	15
2.10 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Prototype</i>	16
2.11 UML (Unified Modeling Language).....	17
2.12 Diagram UML (Unified Modeling Language).....	17

2.12.1 Use case diagram.....	17
2.12.2 Activity Diagram.....	18
2.12.3 Class Diagram	18
2.13 PHP (Hypertext Pre-processor)	19
2.14 HTML (Hypertext Markup Language).....	20
2.15 CSS (Cascading Style Sheet).....	20
2.16 MySQL.....	21
2.17 Blackbox Testing.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Rencana Penelitian	23
3.2 Objek Penelitian	24
3.2.1 Logo Perusahaan	24
3.2.2 Lokasi Objek Penelitian	24
3.3 Metode Pengumpulan Data	24
3.3.1 Wawancara.....	25
3.3.2 Studi Literatur.....	28
3.4 Proses Bisnis Berjalan.....	28
3.5 Analisis Masalah	29
3.6 Metode Pengembangan Sistem.....	30
3.7 Metode Pengujian Sistem.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
4.1 Mendengarkan Pelanggan	33
4.1.1 Hasil wawancara.....	33

4.1.2	Identifikasi Pengguna	35
4.1.3	Proses Bisnis Usulan	35
4.1.4	Analisis Kebutuhan	36
4.1.4.1	Kebutuhan Pengguna.....	36
4.1.4.2	Kebutuhan Fungsional.....	36
4.2	Membangun dan Memperbaiki Mockup	38
4.2.1	Use Case Diagram	38
4.2.2	Activity Diagram.....	38
4.2.3	Class Diagram	45
4.2.4	User Interface	46
4.3	Pelanggan Menguji dan Melihat Mockup	51
4.3.1	Blackbox Testing.....	51
BAB V KESIMPULAN		54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....		55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Berpikir 17

Gambar 3.1. Kerangka Diagram Fishbone 28

Gambar 3.2. Tahapan Metode Prototype..... 28

Gambar 3.3. Logo Perusahaan..... 37

Gambar 3.4. Proses Bisnis Berjalan..... 42

Gambar 3.5. Diagram Fishbone 42

Gambar 4.1.2.1 Proses Bisnis Usulan 48

Gambar 4.2.1.1. Use case diagram 50

Gambar 4.2.2.1 Activity Login 51

Gambar 4.2.2.2 Activity Transaksi 52

Gambar 4.2.2.3 Activity Arsip..... 53

Gambar 4.2.2.4 Activity Ketersediaan..... 54

Gambar 4.2.2.5 Activity Input Data..... 55

Gambar 4.2.2.6 Activity Rekapitulasi..... 56

Gambar 4.2.3.1 Class Diagram 57

Gambar 4.2.4.1 Halaman Login..... 58

Gambar 4.2.4.2 Halaman Transaksi Kasir 58

Gambar 4.2.4.3 Halaman Pengguna..... 59

Gambar 4.2.4.4 Halaman Cabang 59

Gambar 4.2.4.5 Halaman Barang..... 60

Gambar 4.2.4.6 Halaman Transaksi Supervisor..... 60

Gambar 4.2.4.7 Halaman Ketersediaan..... 61

Gambar 4.2.4.8 Halaman Rekapitulasi 61

Gambar 4.2.4.9 Halaman Arsip 62

Gambar 4.2.4.10 Halaman Transaksi Print..... 63

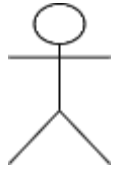


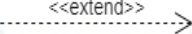

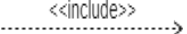
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	19
Tabel 2. Jadwal Perencanaan Penelitian.....	36
Tabel 3. Daftar Wawancara untuk Pemilik Toko Kue Torta <i>Cheese</i>	38
Tabel 4. Daftar Wawancara untuk Pemilik Toko Kue Torta <i>Cheese</i>	39





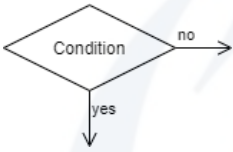


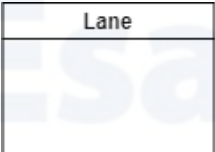
DAFTAR SIMBOL

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

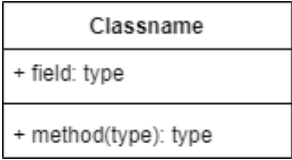


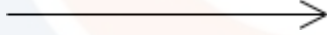

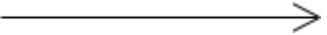
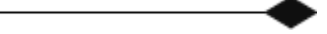
Sumber : (Sukamto & Shalahudin, 2015)

B. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram 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 diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : (Sukamto & Shalahudin, 2015)

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

Sumber : (Sukamto & Shalahudin, 2015)