

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR SIMBOL .....	ix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir .....	2
1.5 Lingkup Tugas Akhir .....	3
1.6 Kerangka Berfikir .....	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Kerangka Teori .....	6
2.1.1 Alumunium .....	6
2.1.2 Sistem .....	6
2.1.3 Informasi .....	7
2.1.4 PHP .....	7
2.1.5 Basis Data .....	7
2.1.6 XAMPP .....	7
2.1.7 Database MySQL .....	8
2.2 <i>Rapid Application Development (RAD)</i> .....	8
2.3 Penelitian Terkait .....	11
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b> .....	<b>13</b>
3.1 Rencana Penelitian .....	13
3.2 Waktu Penelitian .....	13
3.3 Objek Penelitian .....	13
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	14

3.2.1	Observasi.....	14
3.2.2	Wawancara .....	14
3.2.3	Studi Literatur .....	14
3.5	Metode Analisis Permasalahan .....	14
3.6	Tahap Analisa dan Perancangan Sistem .....	14
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>16</b>
4.1	Analisa Sistem berjalan.....	16
4.2	Analisa Masalah.....	16
4.3	Analisa Sistem usulan .....	17
4.3.1	<b>Analisa Sistem Usulan .....</b>	<b>18</b>
4.4	<b>Perancangan .....</b>	<b>19</b>
4.4.1	<b>Perencanaan Aplikasi .....</b>	<b>19</b>
	<b>A. Use Case Diagram.....</b>	<b>19</b>
	<b>B. Activity Diagram.....</b>	<b>20</b>
	<b>C. Sequence Diagram.....</b>	<b>28</b>
	<b>D. Class Diagram.....</b>	<b>39</b>
4.1	<b>Implementasi .....</b>	<b>40</b>
4.1.2	<b>Lingkungan Perangkat Lunak .....</b>	<b>40</b>
4.1.3	<b>Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan .....</b>	<b>41</b>
4.1.1	<b>Sistem Interface .....</b>	<b>42</b>
4.5	<b>Pengujian .....</b>	<b>51</b>
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>61</b>
5.1	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>61</b>
4.6	<b>Saran .....</b>	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>

**DAFTAR TABEL**





Tabel 2.1 Penelitian Terkait .....	11
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	40
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Keras .....	41
Tabel 4.3 Pengujian Form Daftar .....	51
Tabel 4.4 Pengujian Form Login .....	52
Tabel 4.5 Pengujian Form Pemesanan .....	53
Tabel 4.6 Pengujian Form Konfirmasi Pembayaran .....	53
Tabel 4.7 Pengujian Form Pemesanan Custom.....	54
Tabel 4.8 Pengujian Form Login Admin .....	54
Tabel 4.9 Pengujian Form Kelola User.....	56
Tabel 4.10 Pengujian Form Kelola Kategori .....	56
Tabel 4.11 Pengujian Form Kelola Produk.....	57
Tabel 4.12 Pengujian Form Kelola Customer.....	58
Tabel 4.13 Pengujian Form Kelola Pemesanan .....	58
Tabel 4.14 Pengujian Form Kelola Pemesanan Custom.....	59
Tabel 4.15 Pengujian Form Kelola Pembayaran.....	60

## DAFTAR GAMBAR





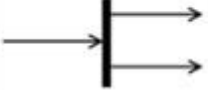

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	4
Gambar 2.1 Metode RAD (Rapid Application Development).....	10
Gambar 4.10 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data User.....	24
Gambar 4.11 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Kategori.....	25
Gambar 4.12 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Produk.....	25
Gambar 4.13 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Customer.....	26
Gambar 4.14 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Pemesanan.....	26
Gambar 4.15 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Pemesanan Custom.....	27
Gambar 4.16 <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Pembayaran.....	27
Gambar 4.17 <i>Activity diagram</i> Melihat Laporan.....	28
Gambar 4.20 <i>Sequecne Diagram</i> Melakukan Pemesanan.....	29
Gambar 4.21 <i>Sequecne Diagram</i> Merubah Profile.....	30
Gambar 4.22 <i>Sequecne Diagram</i> Melihat Detail Pesanan.....	30
Gambar 4.23 <i>Sequecne Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	31
Gambar 4.24 <i>Sequecne Diagram</i> Melakukan Pemesanan Custom.....	32
Gambar 4.25 <i>Sequecne Diagram</i> Mengelola Data User.....	33
Gambar 4.26 <i>Sequecne Diagram</i> Mengelola Data Kategori.....	34
Gambar 4.27 <i>Sequecne Diagram</i> Mengelola Data Produk.....	35
Gambar 4.30 <i>Sequecne Diagram</i> Mengelola Data Pemesanan Custom.....	38
Gambar 4.31 <i>Sequecne Diagram</i> Mengelola Data Pembayaran.....	39
Gambar 4.32 <i>Sequecne Diagram</i> Melihat Laporan.....	39
Gambar 4.33 <i>Class Diagram</i> .....	40
Gambar 4.34 <i>Interface</i> Home.....	42
Gambar 4.35 <i>Interface</i> Tentang.....	42
Gambar 4.36 <i>Interface</i> Informasi Order.....	43
Gambar 4.37 <i>Interface</i> Kategori Produk.....	44
Gambar 4.40 <i>Interface</i> Profile.....	45
Gambar 4.41 <i>Interface</i> Keranjang.....	45
Gambar 4.42 <i>Interface</i> Histori Pemesanan.....	46
Gambar 4.43 <i>Interface</i> Detail Pemesanan.....	47
Gambar 4.44 <i>Interface</i> Konfirmasi Pembayaran.....	47
Gambar 4.45 <i>Interface</i> Produk Custom.....	47
Gambar 4.46 <i>Interface</i> Pemesanan Custom.....	48
Gambar 4.47 <i>Interface</i> Login Admin.....	48
Gambar 4.50 <i>Interface</i> Mengelola Data Kategori.....	49
Gambar 4.51 <i>Interface</i> Mengelola Data Produk.....	49
Gambar 4.52 <i>Interface</i> Mengelola Data Customer.....	50
Gambar 4.53 <i>Interface</i> Mengelola Data Pemesanan.....	50
Gambar 4.54 <i>Interface</i> Mengelola Data Pemesanan Custom.....	50
Gambar 4.55 <i>Interface</i> Mengelola Data Pembayaran.....	51
Gambar 4.56 <i>Interface</i> Melihat Laporan.....	51

## DAFTAR SIMBOL





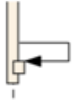

### 1. Simbol Usecase Diagram

Gambar	Keterangan
	Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	Actor atau Aktor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem.
	Asosiasi antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data
	Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem

### 2. Simbol Activity Diagram

BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
	Activity	Menyatakan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Control Flow	Menunjukkan Urutan Eksekusi.
	Start Point	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diawali.
	End Point	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diakhiri.
	Fork	Menyatakan untuk memecah behavior menjadi activity atau action yang parallel.
	Decision	Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/tindakan yang harus di ambil pada kondisi tertentu.

### 3. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem
	<i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
	<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar class
	<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
	<i>Activation</i> , mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi