

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Metode Analisis Dan Pembuatan Sistem	7
1.6 Jadwal Perencanaan	8
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Teori – Teori Khusus	13
2.1.1 Rancang Bangun.....	13
2.1.1.1 Rancang	13
2.1.1.2 Bangun Sistem Atau Pembangunan Sistem.....	13

2.1.2	Sistem Informasi	14
2.1.2.1	Sistem	14
2.1.2.2	Informasi	14
2.1.2.3	Sistem Informasi	15
2.1.3	<i>E- Commerce</i>	15
2.1.3.1	Jenis Jenis Transaksi Dalam <i>E-Commerce</i>	16
2.1.3.2	Keuntungan <i>E-Commerce</i>	17
2.1.3.3	Kerugian <i>E-Commerce</i>	19
2.1.3.4	Manfaat <i>E-commerce</i>	19
2.1.3.5	Hambatan Implementasi <i>E-commerce</i>	21
2.1.4	Dokumentasi Digital	21
2.1.4.1	Pengolahan Dokumentasi Digital	22
2.1.4.2	Format Dokumen Digital.....	23
2.1.5	Sistem Pembayaran.....	23
2.1.5.1	Komponen Komponen-Komponen yang Membentuk Sistem Pembayaran.....	23
2.1.5.2	Jenis Pembayaran	25
2.1.6	Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM)	26
2.1.6.1	Karakteristik UMKM	28
2.1.6.2	Masalah yang dihadapi Usaha Mikro Kecil dan Menengah	29
2.1.6.3	Perkembangan UMKM	32
2.2	Teori – Teori Umum	33
2.2.1	Metode Analisis Sistem	33
2.2.1.1	Analisis <i>PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service)</i>	33
2.2.2	Metode Pembuatan Perangkat Lunak	38
2.2.2.1	Metode <i>eXtreme Programming (XP)</i>	38
2.2.3	Metode Perancangan Sistem	42

2.2.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	42
2.2.3.2	Bangunan Dasar UML.....	43
2.2.3.3	Macam – macam Diagram dalam UML	45
2.2.3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	45
2.2.3.3.2	<i>Class Diagram</i>	46
2.2.3.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	47
2.2.3.3.4	<i>Activity Diagram</i>	49
2.2.4	Perangkat Lunak Dan Bahasa Pemrograman	50
2.2.4.1	<i>HTML (Hyper Text Markup Language)</i>	50
2.2.4.2	<i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	50
2.2.4.3	<i>MySQL</i>	50
2.2.4.4	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	51
2.2.4.5	<i>Javascript</i>	51
2.2.4.6	<i>XAMPP</i>	51
2.2.4.7	Struktur Navigasi.....	52
2.2.5	Metode Pengujian Sistem	55
2.2.5.1	Definisi <i>Testing</i>	55
2.2.5.2	Metode Pengujian.....	56
2.3	Kerangka Pemikiran	57
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN		60
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	60
3.2	Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Yelly Collection.....	60
3.3	Proses Bisnis Berjalan	64
3.3.1	Proses Bisnis Pembelian Barang Di Toko	64
3.3.2	Proses Bisnis Permintaan Barang Melalui Telepon Dan Sms.....	65
3.3.3	Proses Bisnis Produksi Pakaian Busana Muslim	67
3.3.4	Proses Pembelian Bahan Baku.....	69
3.3.5	Proses Bisnis – Keluhan Pelanggan.....	70
3.4	Analisis Masalah Dengan Metode Analisis PIECES	71

3.5 Masalah Yang Dihadapi.....	76
3.6 Rencana Solusi Pemecahan Masalah	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1 Rancang Bangun Sistem Informasi	78
4.2 Proses Perencanaan (<i>Planning</i>).....	78
4.2.1 Perencanaan Kebutuhan Sistem (<i>Planning Requirement System</i>)	79
4.2.2 Proses Bisnis Usulan Sistem	83
4.2.2.1 Proses Bisnis Usulan Pelanggan Non Member.....	83
4.2.2.2 Proses Bisnis Usulan Pelanggan Member	84
4.2.2.3 Proses Bisnis Usulan Pengiriman Barang.....	87
4.2.2.5 Proses Bisnis Usulan Pendataan Produksi Barang.....	89
4.2.2.6 Proses Bisnis Usulan Laporan Dokumentasi Digital	90
4.2.3 Usulan Antarmuka Sistem (<i>User Interface System</i>)	92
4.2.3.1 <i>User Interface</i> – Pelanggan Non Member	92
4.2.3.2 <i>User Interface</i> – Pelanggan Member	92
4.2.3.3 <i>User Interface</i> – Admin.....	93
4.2.3.4 <i>User Interface</i> – Gudang	93
4.2.3.5 <i>User Interface</i> – Owner	94
4.2.4 Struktur Navigasi Sistem Usulan.....	94
4.2.4.1 Struktur Navigasi Pelanggan Non Member	94
4.2.4.2 Struktur Navigasi Pelanggan Member	95
4.2.4.3 Struktur Navigasi Administrator	95
4.2.4.4 Struktur Navigasi Bagian gudang.....	96
4.2.4.5 Struktur Navigasi Pemilik (Owner).....	96
4.3 Proses Desain (<i>Design</i>).....	97
4.3.1 Pembuatan Sistem dengan Diagram <i>UML</i> (<i>Unified Modelling Language</i>).....	97
4.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i> Usulan –	

Sistem Informasi <i>e commerce</i>	98
4.3.1.2 <i>Class Diagram</i>	99
4.3.1.3 <i>Activity Diagram</i>	100
4.3.1.3.1 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	100
4.3.1.3.2 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Non Akun.....	104
4.3.1.3.3 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Member	108
4.3.1.3.4 <i>Activity Diagram</i> Bagian Gudang	114
4.3.1.3.5 <i>Activity Diagram</i> Pemilik (Owner)	116
4.3.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	119
4.3.1.4.1 <i>Sequence Diagram</i> Admin	119
4.3.1.4.2 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Non Akun	124
4.3.1.4.3 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Member	127
4.3.1.4.4 <i>Sequence Diagram</i> Bagian Gudang	130
4.3.1.4.5 <i>Sequence Diagram</i> Pemilik (Owner)	133
4.4 Proses Pengkodean (<i>Coding</i>)	136
4.5 Proses Pengujian (<i>Testing</i>).....	136
4.5.1 <i>Unit Testing</i>	136
4.5.2 <i>Integration Testing</i>	139
4.5.2.1 <i>Integration Testing</i> – Pelanggan Member	140
4.5.2.2 <i>Integration Testing</i> – Pelanggan Non Member.....	142
4.5.2.3 <i>Integration Testing</i> – Admin	143
4.5.2.4 <i>Integration Testing</i> – Gudang.....	145
4.5.2.5 <i>Integration Testing</i> – Pemilik	146
4.6 Analisis Kelebihan Sistem Baru Dengan Metode <i>PIECES</i>	147
4.7 Implementasi Aplikasi	151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	167
5.1 KESIMPULAN.....	167
5.2 SARAN.....	168
DAFTAR PUSTAKA.....	169

LAMPIRAN – LAMPIRAN

HALAMAN IDENTITAS PENYUSUNL1
SURAT KETERANGAN PENELITIANL2
LAMPIRAN FOTO PENELITIANL3