

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1. Latar belakang	1
2. Rumusan Masalah.....	5
3. Tujuan Penelitian	5
4. Batasan Masalah	5
5. Manfaat Penelitian	5
6. Manfaat praktis	5
7. Metode Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
1. Definisi Perancangan Sistem.....	7
A. Konsep Dasar Sistem.....	7
2. SISTEM INFORMASI.....	7
B. Pengertian Sistem.....	7
C. Pengertian Informasi	8
D. Definisi Sistem Informasi	9
E. Sistem Informasi Penjualan	9
F. Sistem Informasi Pemasaran.....	9

3.	Pemasaran.....	10
4.	Promosi	11
5.	Pemasaran Secara Daring Pemasaran	12
6.	Database	12
1.	Definisi Database	12
2.	Jenis Database yang digunakan.....	13
7.	Unified Modeling Language (UML).....	15
A.	Class Diagram	16
3.	Use case Diagram.....	17
B.	Aktivity Diagram.....	20
C.	Squence Diagram	21
8.	Internet	23
A.	Pengertian Internet	23
B.	Website	23
9.	Blackbox Testing	23
10.	Waterfall Method	24
11.	Sistem Perencanaan Bisnis	26
12.	Analisi SWOT	27
13.	Metode pieces.....	27
14.	Teori standar ISO 9126.....	28
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
1.	Model Konseptual.....	30
2.	Sistematika Pemecahan Masalah	32
A.	Tahap Identifikasi.....	34
4.	Tahap Inisiasi dan Pengumpulan Data	35
B.	Tahap Perancangan Sistem	35
	BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	37

2. Analisis sistem saat ini	37
3. Analisis kebutuhan sistem	38
4. Perancangan sistem	39
5. Gambaran umum dari sistem usulan	40
6. Use case Diagram	42
1. Identifikasi Use Case	45
2. Use Case Scenario	46
7. Activity Diagram	55
A. <i>Activity diagram login</i> pelanggan <i>Activity diagram</i> pada proses login atau masuknya ke server oleh pembeli dapat dilihat pada Gambar IV.3	55
B. <i>Activity diagram Input barang</i> oleh pembeli	56
C. <i>Activity diagram</i> menambahkan jumlah barang dibeli	57
D. <i>Activity diagram</i> memilih jenis pembayaran	58
E. <i>Activity diagram</i> cetak atau simpan bukti transaksi	59
F. <i>Activity diagram login admin</i>	60
G. <i>Activity diagram</i> menambahkan jenis barang	61
H. <i>Activity diagram</i> menambahkan jumlah barang	62
I. <i>Activity diagram</i> menambahkan harga barang <i>Activity diagram</i> pada IV.11	63
J. <i>Activity diagram</i> menambahkan kategori	64
K. <i>Activity diagram</i> rekap transaksi	65
8. Sequence Diagram	66
A. <i>Squence diagram</i> login oleh pembeli	66
B. <i>Squence diagram input barang</i> pembeli	67
C. <i>Squence diagram input jumlah barang</i> pembeli	68
D. <i>Squence diagram</i> pilih pembayaran	69
E. <i>Squence diagram</i> simpan atau cetak bukti transaksi	70
F. <i>Squence diagram login admin</i>	71

G. <i>Squence diagram</i> menambahkan barang dijual.....	72
H. <i>Squence diagram</i> menambahkan jumlah persediaan barang dijual	73
I. <i>Squence diagram</i> menambahkan harga barang dijual.....	74
J. <i>Squence diagram</i> menambahkan kategori barang.....	75
K. <i>Squence diagram</i> rekap data transaksi berhasil	76
9. Class Diagram.....	77
10. Perencanaan user interface.....	78
A. Tampilan login	78
B. Tampilan daftar akun baru	79
C. Tampilan halaman <i>Dasboard</i>	80
D. Tampilan halaman jumlah pembelian.....	81
E. Tampilan pilihan metode pembayaran	82
F. Tampilan pilihan simpan dan cetak bukti transaksi	83
G. Tampilan pilihan input barang dijual	84
H. Tampilan rekap transaksi	85
BAB 5 ANALISIS HASIL PERANCANGAN	86
1. Analisis Pemecahan Masalah	86
2. Blackbox Testing	87
3. Analisis Hasil Pengujian sistem informasi Berdasarkan ISO 9126.....	91
A. Aspek functionality	91
B. Aspek <i>security</i>	92
C. Aspek <i>Usability</i>	93
D. Aspek <i>efficiency</i>	98
E. Aspek <i>Maintainability</i>	99
F. Aspek <i>probability</i>	100
G. Analisis kesipaan sumber daya manusia	102
BAB 6 PENUTUP.....	103

4. Kesimpulan.....	103
5. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN	106
1. Lampiran A.....	106
2. Lampiran B	112
3. Lampiran C	119