

ABSTRAK

Aplikasi berbasis website yang akan dibuat ini dapat melakukan penjualan sendiri dan barang dari orang lain (*merchant*) yang bersedia memasarkan produk melalui *website online shop*, membagi produk berdasarkan kategori, memberikan referensi produk terhadap *user* yang menjadi *member*, menampilkan produk berdasarkan *brand*, memberikan informasi produk terbaru terhadap *member* melalui *email*, *member* dapat mengatur sistem informasi produk terbaru, memberikan promo terhadap *member*, *website* dapat di akses oleh *user* tanpa menjadi *member*, *user* tidak dapat melakukan transaksi pembelian sebelum menjadi *member*.

Kata Kunci: C#, Pembelian, Penjualan, *Profit Sharing*, Sistem Informasi, SQL Server 2008.

ABSTRACT

Web-based application that will be created can perform its own sales and goods from others (merchants) who are willing to market their products through the online shop website, divide the product by category, giving the product a reference to the user who is a member, display products by brand, provide product information The latest to members via email, members can set the latest product information systems, providing a promo against the member, the website can be accessed by the user without becoming a member, the user can make purchases before becoming a member.

Keywords: C#, Information Systems, Purchasing, Profit Sharing, Sales, SQL Server 2008.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	2
1.4.1 Ruang Lingkup Sistem	2
1.4.2 Ruang Lingkup Software	3
1.4.3 Ruang Lingkup <i>Hardware</i>	3
1.5 Sumber Data	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 UML	8
2.2.1 Use Case	8
2.2.2 Activity Diagram	9
2.2.3 Class Diagram	10
2.3 Profit Sharing	13
2.4 Flowchart	14
2.5 Entity Relation Diagram	16

2.6	Microsoft SQL Server	21
2.7	C-Sharp (C#)	21
2.8	Microsoft .NET Framework	22
2.9	ASP .Net Model View Controller (MVC) 5.....	23
2.10	Crystal Report.....	24
2.11	Kamus Data.....	24
2.12	Black Box.....	26
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	27
3.1	Proses Bisnis.....	27
3.1.1	Proses Penjualan Manual	27
3.1.2	Proses Penjualan	29
3.1.3	Proses Permohonan Merchant.....	31
3.1.4	Proses Registrasi Agen.....	33
3.2	ER-Diagram.....	35
3.2.1	Skema Relasi	36
3.2.2	Tabel Program.....	36
3.3	Arsitektur Sistem.....	42
3.3.1	<i>Use Case Online Shop</i>	42
3.3.2	Activity Diagram	44
3.3.3	Class Diagram.....	54
3.4	Perancangan User Interface.....	56
3.4.1	Form Home	56
3.4.2	Form Shop.....	57
3.4.3	Form Member Registration.....	58
3.4.4	Form How To Buy	59
3.4.5	Form Contact Support.....	59
3.4.6	Form Kategori.....	60
3.4.7	Form Login	60
3.4.8	Form Konsinyasi.....	61
3.4.9	Form Kota.....	62
3.4.10	Form Kecamatan.....	62
3.4.11	Form Size Chart.....	63

3.4.12	Form Size.....	63
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	64
4.1	Halaman Home.....	64
4.2	Halaman Shop.....	64
4.3	Halaman How To Buy.....	65
4.4	Halaman Member Registration	66
4.5	Halaman Size Chart.....	66
4.6	Halaman Contact.....	67
4.7	Halaman Blog.....	67
4.8	Halaman Login.....	68
4.9	Halaman Agen.....	68
4.10	Halaman Kategori.....	69
4.11	Halaman Kota.....	70
4.12	Halaman Kecamatan	71
4.13	Halaman Produk.....	72
4.14	Halaman Konsinyasi.....	73
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	75
5.1	Blackbox Testing	75
5.1.1	Test Case Login	75
5.1.2	Test Case Tambah Produk.....	75
5.1.3	Test Case Halaman Hapus Produk	76
5.1.4	Test Case Halaman Tambah Kategori	76
5.1.5	Test Case Halaman Hapus Kategori	77
5.1.6	Test Case Halaman Tambah Ukuran.....	78
5.1.7	Test Case Halaman Hapus Ukuran.....	78
5.1.8	Test Case Halaman Tambah Kota	79
5.1.9	Test Case Halaman Hapus Kota	80
5.1.10	Test Case Halaman Login Konsumen.....	80
5.1.11	Test Case Halaman Register	81
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	82
6.1	Simpulan.....	82
6.2	Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA.....	1
---------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Struktur <i>Class Diagram</i> (P.Pudjo Widodo:2011).....	10
Gambar 2.2 Contoh <i>Generalization</i> dan <i>Inheritance Class Diagram</i> (P.Pudjo Widodo:2011)	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Association Class Diagram</i> (P.Pudjo Widodo:2011).....	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Aggregation Class Diagram</i> (P.Pudjo Widodo:2011).....	11
Gambar 2.5 Contoh <i>Composition Class Diagram</i> (P.Pudjo Widodo:2011)	12
Gambar 2.6 Contoh <i>Dependency Class Diagram</i>	12
Gambar 2.7 Contoh <i>Realization Class Diagram</i>	12
Gambar 2.8 Contoh <i>Class Diagram</i>	13
Gambar 2.9 Contoh Gambar ERD	16
Gambar 2.10 Entitas	17
Gambar 2.11 Atribut.....	17
Gambar 2.12 Atribut Komposit.....	17
Gambar 2.13 Atribut Bernilai Tunggal	18
Gambar 2.14 Atribut Bernilai banyak	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Penjualan Manual	28
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Proses Penjualan.....	29
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Proses Permohonan <i>Merchant</i>	31
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Proses Permohonan Agen.....	33
Gambar 3.5 <i>Entity Relationship Diagram</i>	35
Gambar 3.6 Skema Relasi	36
Gambar 3.7 <i>Use Case Online Shop</i>	43
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Login</i>	44
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Konsumen	45
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kategori	46
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Produk.....	47
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Konsinyasi	48
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kota	49
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kecamatan.....	50

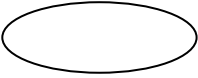

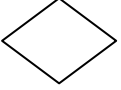

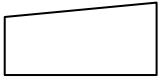


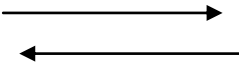


Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Register</i>	51
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Shopping Cart</i>	52
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Check Out</i>	53
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran</i>	54
Gambar 3.19 <i>Class Diagram</i>	55
Gambar 3.20 <i>Form tampilan Home</i>	56
Gambar 3.21 <i>Form tampilan Shop</i>	57
Gambar 3.22 <i>Form tampilan Member Registration</i>	58
Gambar 3.23 <i>Form halaman How To Buy</i>	59
Gambar 3.24 <i>Form tampilan Contact Support</i>	59
Gambar 3.25 <i>Form Kategori</i>	60
Gambar 3.26 <i>Form Login</i>	60
Gambar 3.27 <i>Form Konsinyasi</i>	61
Gambar 3.28 <i>Form Kota</i>	62
Gambar 3.29 <i>Form Kecamatan</i>	62
Gambar 3.30 <i>Form Size Chart</i>	63
Gambar 3.31 <i>Form Size</i>	63
Gambar 4.1 <i>Halaman Home</i>	64
Gambar 4.2 <i>Halaman Kategori Produk</i>	65
Gambar 4.3 <i>Halaman How To Buy</i>	65
Gambar 4.4 <i>Halaman Member Registration</i>	66
Gambar 4.5 <i>Halaman Size Chart</i>	66
Gambar 4.6 <i>Halaman Contact</i>	67
Gambar 4.7 <i>Halaman Blog</i>	67
Gambar 4.8 <i>Form Login</i>	68
Gambar 4.9 <i>Halaman Tambah Agen</i>	69
Gambar 4.10 <i>Halaman Hapus Agen</i>	69
Gambar 4.11 <i>Halaman Tambah Kategori</i>	70
Gambar 4.12 <i>Halaman Hapus Kategori</i>	70
Gambar 4.13 <i>Halaman Tambah Kota</i>	71
Gambar 4.14 <i>Halaman Hapus Kota</i>	71
Gambar 4.15 <i>Halaman Kecamatan</i>	72

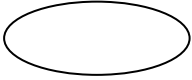
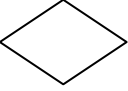
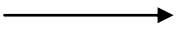
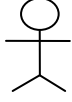

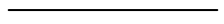
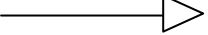
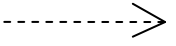
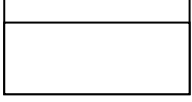
Gambar 4.16 Halaman Tambah Produk	72
Gambar 4.17 Halaman Hapus Produk	73
Gambar 4.18 Halaman Tambah Konsinyasi	73
Gambar 4.19 Halaman Hapus Konsinyasi	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Multiplisitas</i>	13
Tabel 5.1 Halaman <i>Login</i>	75
Tabel 5.2 Halaman Tambah Produk	75
Tabel 5.3 Halaman Hapus produk	76
Tabel 5.4 Halaman Tambah Kategori	77
Tabel 5.5 Halaman Hapus Kategori	77
Tabel 5.6 Halaman Tambah Ukuran	78
Tabel 5.7 Halaman Hapus Ukuran.....	78
Tabel 5.8 Halaman tambah Kota	79
Tabel 5.9 Halaman Hapus Kota	80
Tabel 5.10 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	80
Tabel 5.11 Halaman <i>Register</i>	81

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i>		<i>Terminator</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
<i>Flowchart</i>		Proses	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
<i>Flowchart</i>		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan
<i>Flowchart</i>		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen
<i>Flowchart</i>		<i>Manual Input</i>	Memasukan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i>
<i>Flowchart</i>		<i>Manual Operation</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
<i>Flowchart</i>		<i>Stored data</i>	Menyatakan input berasal dari <i>disk</i> atau output disimpan ke <i>disk</i>
<i>Flowchart</i>		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses
<i>Activity Diagram</i>		<i>Solid circle</i>	Menggambarkan proses dimulai pertama kali di dalam <i>activity diagram</i> .
<i>Activity Diagram</i>		<i>Bulls eye</i>	Menggambarkan akhir dari proses

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Activity Diagram</i>		<i>Rounded rectangle</i>	Menggambarkan aktivitas yang terjadi dalam <i>activity diagram</i>
<i>Activity Diagram</i>		<i>Diamond</i>	Menggambarkan cabang atau <i>if condition</i>
<i>Activity Diagram</i>		<i>Continuous line</i>	Menggambarkan urutan perpindahan kegiatan dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.
<i>Use Case Diagram</i>		<i>Actor</i>	Menggambarkan pengguna aplikasi (<i>user</i>)
<i>Use Case Diagram</i>		<i>Use Case</i>	Menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh <i>actor</i>
<i>Use Case Diagram</i>		<i>Asociation</i>	Menjelaskan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>
<i>User Case Diagram</i>		<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik
<i>Use Case Diagram</i>		<i>Dependency</i>	Menunjukkan hubungan bahwa perubahan pada suatu elemen memberi pengaruh pada elemen lain
<i>Class Diagram</i>		<i>Class</i>	Menunjukkan kumpulan objek yang memiliki atribut dan operasi yang sama

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Keterangan
<i>ERD</i>	Entity Relationship Diagram
<i>UML</i>	Unified Model Language
<i>OOP</i>	Object Oriented Programming
<i>SQL</i>	Structured Query Language
<i>MODEL E-R</i>	Model Entity Relationship

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Keterangan
<i>Event</i>	Kejadian pada suatu transaksi
<i>Use Case</i>	Penggambaran perilaku subjek
<i>Class Diagram</i>	Diagram kelas untuk memvisualisasikan struktur model
<i>Class</i>	Kumpulan atribut dan method
<i>Initial state</i>	Kondisi awal
<i>Flowchart</i>	Proses bisnis
<i>Black Box</i>	Pengujian kesalahan yang berhubung dengan kesalahan fungsional perangkat lunak